

## FAQ

E' previsto un numero massimo di punti per la creazione di un esercito?

Sarebbe quello corrispondente a tutte le unità presenti nella scatola più quello degli ordini tattici extra che è possibile acquistare, ma si consiglia di limitare a 70/80 i punti a disposizione in modo da consentire di attuare strategie diversificate.

Posso utilizzare tutti gli elementi che compongono il campo di battaglia?

Sì, in questo caso il tavoliere sarebbe largo 80 cm e alto 40 cm

Desidero utilizzare più di 4 elementi per realizzare un campo di battaglia senza fiumi, ma metà dei quadranti hanno stampato un corso d'acqua. Come faccio?

Basta disporre gli elementi con il corso d'acqua verso l'esterno dal tavoliere (ai lati o in uno dei punti d'ingresso delle unità) e considerare le caselle azzurre come pianura.

Quanti ordini tattici devo distribuire per ogni esercito all'inizio della partita?

Non c'è un limite preciso, in ogni caso si consiglia di non darne più di una decina per esercito; una proporzione corretta potrebbe essere un ordine ogni 6/8 punti unità.

Viene fornita anche una panoplia del sorteggio?

No, le tre carte per effettuare i sorteggi, cioè tutte quelle di spade, vengono momentaneamente fornite dalla panoplia di uno dei giocatori per effettuare il sorteggio.

E' possibile decidere di schierare una unità alla volta?

No, si deve schierare come minimo una schiera alla volta; i comandanti in capo e d'ala vengono schierati assieme ai loro vessilliferi, in questo caso ogni comandante viene considerato come una schiera.

Posso formare delle schiere con due o tre unità o debbo sempre disporre una schiera formata da quattro unità?

E' possibile, ma non si possono formare due schiere con due unità ciascuna se hanno la stessa immagine di soldato per evitare confusioni. Due raggruppamenti con soldati identici vanno sempre considerati come sottoschiere o distaccamenti della stessa schiera.

Gli elefanti e le baliste vanno raggruppati in un'unica schiera?

No, sono le sole unità che è possibile utilizzare come singole unità, anzi, sarebbe preferibile farlo.

Se il comandante in capo intraprendente ruba l'iniziativa all'avversario, questi può effettuare, comunque, tutte le azioni previste dal sorteggio dell'iniziativa?

No, gli sottrae l'iniziativa dell'azione, quindi, se, ad esempio, il comandante in base al sorteggio avrebbe avuto diritto a 5 azioni, ne potrà effettuare solo 4.

E' possibile rubare l'iniziativa più volte in un turno?

No.

Il comandante in capo astuto può sottrarre un ordine tattico ad un comandante d'ala avversario?

No, può sottrarlo solo quando il comandante d'ala lo invia ad un'unità a lui sottoposta.

I comandanti in capo e d'ala possono utilizzare un ordine tattico?

Sì

E se si aggregano ad un'unità?

E' sempre in loro possesso, ma ne beneficia anche l'unità fino a quando il comandante resta aggregato o non utilizza l'ordine.

Il comandante in capo solido estende il bonus di 1 punto in difesa anche alle unità sottoposte ai comandanti d'ala?

No, tranne che le unità non si trovino entro il suo raggio d'azione di 12 caselle. Lo stesso discorso vale per le unità in rotta.

Quanti ordini tattici possono trasmettere nel corso dello stesso turno i comandanti?

Tre il comandante in capo, uno quelli d'ala.

La distribuzione di un ordine tattico costa un'azione?

No, così come la sua intercettazione.

Devo dichiarare prima del suo eventuale utilizzo che mi avvarrò dell'impulso di un comandante d'ala?

No, non è necessario.

E' possibile distribuire un impulso del comandante d'ala a più schiere?

No, ne può fruire una sola schiera.

Se una o più unità della stessa schiera non fruiscono dell'impulso fornito dal comandante d'ala, possono utilizzarle nel corso di un'altra azione?

No, l'impulso deve esaurirsi nel corso della stessa azione, se qualche unità della schiera non e fruisce per motivi tattici o per un'eventuale difficoltà, perde il diritto a utilizzare l'impulso.

Una schiera di fanteria che fruisce dell'impulso del comandante risoluto e, quindi, ha la possibilità di utilizzare il doppio dei punti movimento, è impegnata in uno scontro ed effettua due attacchi consecutivi; può impegnarsi in un terzo attacco se ha ancora punti movimento a disposizione?

No, l'impulso serve solo per gli spostamenti.

Una schiera di cavalleria ha condotto due attacchi, può fruire dell'impulso del comandante d'ala impetuoso e condurre un terzo attacco contro un'altra unità più lontana se ha esaurito i punti movimento a sua disposizione?

No, per condurre un ulteriore attacco a unità che non siano adiacenti ad essa, una schiera di cavalleria deve avere ancora punti movimento sufficienti a raggiungere un'altra unità numica.

Come si dividono i tiri in una schiera che fruisce dell'impulso di un comandante d'ala energico?

I tiri a disposizione nel corso di un turno sono in totale 4, indipendentemente dai punti di movimento, possono essere effettuati tutti dalla stessa unità o da 4 unità diverse, anche in momenti diversi del turno.

E' possibile fare 4 tiri consecutivi nel corso della stessa azione da parte di una schiera che fruisce dell'impulso di un comandante d'ala energico?

No, al massimo due tiri in totale per azione.

La cavalleria leggera può fruire dell'impulso di un comandante d'ala energico?

No, solo di quello di un comandante impetuoso; l'impulso del comandante energico è riservato alle unità di fanteria leggera.

I tiratori della fanteria leggera possono fruire dell'impulso di un comandante d'ala risoluto?

No, solo la fanteria pesante può farne uso.

E' possibile tirare verso unità su un'altura e che panoplia va usata?

Sì, è possibile, si utilizza la panoplia assegnata in base al tipo di specializzazione e alla distanza del bersaglio.

E' possibile per una schiera riposizionarsi avanzando di più caselle per prendere il posto di una schiera che si è mossa? E se per riposizionarsi fosse costretta a salire su un'altura o dentro un bosco?

No in tutti e tre i casi, è possibile solo avanzando di una casella e in pianura.

E' possibile riposizionare una sola unità di una schiera?

No.

Come si determina il risultato di un tiro da lontano?

Si prende in considerazione l'esito del duello con le carte della battaglia delle panoplie ridotte. Per il successivo calcolo dei danni, al punteggio realizzato con le carte della battaglia va sommato quello del fattore d'attacco per chi tira e di quello di difesa per chi lo riceve.

Cosa determina il risultato di un corpo a corpo?

Al contrario di quel che avviene nel caso dei tiri da lontano, al risultato concorre la somma dei punti d'offesa e difesa delle carte della battaglia, i fattori d'attacco e difesa delle unità coinvolte, i punti degli ordini tattici se sono stati giocati da uno o da tutti e due i giocatori.

Se il mio esercito è guidato da un comandante intraprendente, posso rubare l'iniziativa al giocatore di turno muovendo una schiera di fanteria pesante o di cavalleria?

Sì

Quando posso far intervenire i miei tiratori durante il turno di un avversario?

Solo se l'esercito è guidato da un comandante in capo intraprendente dopo che il giocatore di turno ha effettuato almeno la prima azione, ma si deve utilizzare un ordine tattico 1 spada.

Quante azioni si possono riservare nel corso di un turno?

Non c'è un limite, se si desidera, anche tutte.

Quante azioni riservate posso utilizzare nel corso del mio turno?

Anche tutte quelle che ho messo da parte; se, ad esempio, il sorteggio dell'iniziativa mi permette di condurre 5 azioni e ne ho altre 4 da parte, ne possono effettuare fino ad un massimo di 9.

Fino a quando posso continuare ad attaccare unità nemiche?

Fino a quando ho punti di movimento a disposizione dell'unità e fino a due attacchi al massimo.

Una schiera di cavalleria leggera si è spostata per portarsi a tiro e ha effettuato un attacco, ne può condurre un secondo e tornare indietro?

No, nel caso dei tiratori, a piedi o a cavallo, i movimenti e gli attacchi devono essere sintetizzati al massimo in tre mosse, quindi se ho effettuato un movimento posso fare due attacchi e restare fermo sul posto o fare un attacco e spostarmi fino al limite dei punti movimento a mia disposizione.

Non ho utilizzato tutti i punti di movimento di una mia unità nel corso di un'azione, posso spostarla nuovamente nel corso dello stesso turno?

Solo per eventuali arretramenti a seguito di un attacco o per riposizionare la schiera a seguito dello spostamento in avanti di quella antistante ovvero per far passare una schiera o un'unità retrostante. Le unità di tiratori, se non hanno esaurito tutte le mosse a loro disposizione in attacchi e/o movimenti, possono spostarsi nuovamente una volta entro i limiti dei punti di movimento ancora a disposizione.

Quanti tiri può fare una balista nel corso del suo turno?

La balista si comporta come un'unità di fanteria leggera, quindi ha tre mosse a sua disposizione nel corso del turno.

Quanti attacchi può fare un'unità di elefanti?

Tutti quelli che si desidera a condizione che abbia ancora punti di movimento a disposizione per spostarsi e attaccare unità più lontane.

Se un'unità di elefanti, spaventata, torna indietro e raggiunge unità del suo esercito, come ci si deve comportare?

In questo caso il giocatore dell'esercito nemico ne conduce gli scontri utilizzando le proprie carte della battaglia contro quelle del nemico. L'unità di elefanti continua ad attaccare fino a quando non ha esaurito i punti di movimento, dopo di che può essere recuperata dal giocatore che guida il suo esercito utilizzando un ordine tattico scudo, se non ne ha più l'unità viene eliminata dal gioco.

La mia unità di fanteria pesante è in possesso di un ordine tattico e ha condotto vittoriosamente il primo attacco eliminando l'unità nemica ed è in condizione di attaccare un'altra unità. Posso mantenere l'ordine tattico?

Sì, è possibile, ma dopo il secondo attacco devo alienare l'ordine.

Posso assegnare un ordine tattico ad un'unità di elefanti?

Sì e in caso di più attacchi vittoriosi, possono mantenerlo fino a quando non ha esaurito la possibilità di condurne altri.

Perché, se il comandante d'ala ha un valore in punti partita di 1 punto, se viene catturato o eliminato all'avversario vanno 8 punti?

I punti partita devono tenere conto del fattore di difesa residuo delle unità ancora sul campo di battaglia alla fine della partita, ma, come avviene per i vessilliferi e per gli accampamenti, c'è anche un valore simbolico legato alla conquista di questi obiettivi che viene tradotto in un punteggio particolare per chi li ha conseguiti.