

Custoza, Fields of Doom

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Durante una Fase d'Azione della battaglia del 1866, il giocatore austro-ungarico attiva il V Corpo, e dichiara una Carica contro l'esagono 2815, e due assalti contro l'esagono 2914, come nella figura sotto.

Può farlo perché il battaglione di Cavalleria in 2613 ha sufficienti punti movimento per raggiungere l'esagono di Carica, 2714. E così entrambi gli esagoni 2814 e 2913 sono raggiungibili dalle unità di fanteria negli esagoni retrostanti.



L'azione inizia con la carica da parte della cavalleria I/12 Uhlans, contro il 44 ° reggimento della brigata Forlì, che è in Movimento di Marcia, e quindi non ha Zona di Reazione.



La carica viene risolta sulla tabella dei risultati del combattimento, nella colonna +2 (la differenza in CCV), con le seguenti modifiche:

- -3 per il rapporto di forza (1: 3)
- +1 per la cavalleria in carica
- +1 per il difensore in Movimento di Marcia

Per un totale di -1.

Il giocatore AH lancia un "10" per il combattimento, che diventa un "9", il che significa che il Difensore ha perso il combattimento, e il suo status peggiora di due livelli, diventando Disordinato ("Disordered"). Il reggimento italiano si ritira di due esagoni fino a 2817 e diventa Disordinato. Ora la cavalleria AH avanza (deve farlo) nell'esagono 2815, cioè nella ZoR delle unità italiane in 2915 e 2914.

L'unità italiana in 2914 decide di non reagire, mantenendo la sua direzione verso le altre unità AH, sapendo che la cavalleria non può cambiare direzione durante la carica.

I Bersaglieri Italiani in 2915 risparmiano le munizioni, lasciando l'artiglieria a fare fuoco contro la cavalleria in carica.

L'artiglieria spara a distanza 1, con 6 punti e una DRM netta di +3:

- +2 per sparare con l'artiglieria a distanza 1
- +2 il bersaglio è Cavalleria
- -1 Il CCV del bersaglio è 10

Il giocatore italiano lancia un 4, modificato a 7, senza alcun effetto.

La cavalleria decide di interrompere la carica, diventa Esausta, e torna spontaneamente in 2613 (potrebbe ritirarsi più lontano, visto che può muovere di tutta la sua capacità di movimento).

L'unità di artiglieria ora è con "munizioni scarse" ("Low Ammo").

Ora l'artiglieria AH del V Corpo in 3113 agisce, facendo fuoco, contro il 43 ° reggimento italiano in 2914.



Il fuoco viene risolto sulla colonna 6, senza DRM.

Il giocatore AH lancia un "9", ottenendo una riduzione dello Status del 43 ° Reggimento, che diventa Scosso ("Shaken").

L'artiglieria AH ora ha "munizioni scarse".

Il giocatore AH ora agisce con il 5° battaglione KaiserJaeger in 2713, muovendo in 2814, ed entrando nella ZoR del 43° Reggimento Italiano.



Il 43° reggimento decide di non reagire, trattenere il fuoco e risparmiare munizioni.

Il 5° battaglione KaiserJaeger spara contro 2914 sulla colonna "3", lancia un "7", senza effetto, e diventa con munizioni scarse. Esso può muovere e sparare solo perché una pedina di Fanteria leggera, riconoscibile dal valore della sua capacità di movimento, 6.

Il giocatore AH ora agisce con il 75° Reggimento, muovendo nell'esagono 2913, per attaccare l'esagono 2914. La reazione non viene innescata, perché l'esagono 2913 contiene una cittadina, annullando la ZoR dell'unità italiana in 2914.



L'assalto viene risolto sulla colonna "+2" (la differenza in CCV), con il seguente DRM:

- +1 per il rapporto di forze di 1,5: 1.

Il tiro di dadi è 3, modificato in "4". Il risultato è incerto; entrambe le parti devono controllare la Coesione con un DRM di +2 (attaccante) / +1 (difensore)

L'Attaccante lancia 7, con un DRM di +2 ottiene un 9 e supera il controllo.

Il difensore lancia lo stesso ("7"), ma con un DRM di +1 fallisce il controllo di 1.

Viene Disordinato e perde il combattimento.

Deve ritirarsi di 2 esagoni, ritirandosi in 3115 attraverso 3015 (2815 è in EzoR, priorità 1; 2915 è un esagono di overstacking, priorità 2; 3015 è disponibile).

Controlla la Coesione a causa della [Ritirata attraverso il fiume Tione](#); con un lancio di dadi di 5 viene superato il Controllo di Coesione (contro un CCV di 5).

Il 75 ° Reggimento AH ora deve avanzare nell'esagono 2914, innescando la Reazione delle unità in 2915. Entrambe fanno fuoco.

L'unità di artiglieria lancia un 1 prima di sparare, rendendosi conto che è senza munizioni e non può sparare ("Out of Ammo").

L'unità Bersaglieri spara sulla colonna 2, senza DRM (non ce ne sono), tirando "9" e ottenendo un risultato di riduzione di un livello di Status, rendendo "Scosso" il 75 ° Reggimento AH. Ora l'unità Bersaglieri ha munizioni scarse.

Il giocatore AH può continuare la sua Azione, perché può ancora attivare le unità in 2712 e in 2813, ricordando che non possono entrare nelle EzoR perché non ci sono più segnalini Assalto/Carica in EzoR.

