

Scenario 3: Esplorazione

Nella zona è stata segnalata la presenza di truppe nemiche. Entrambe le Squadre sono state inviate a raccogliere notizie sulla disposizione delle forze avversarie.

Elementi scenici necessari: vari boschi. È possibile anche posizionare alcuni edifici o rovine.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (4' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento: orizzontale

giocatore A: entro 30 cm (12") dal lato Nord

giocatore B: entro 30 cm (12") dal lato Sud

Preparazione: tirate 1d10 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Regole Speciali: nessuna.

Punti Scenario al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

32 punti per avere almeno due modelli nella zona di schieramento avversaria ed aver impedito all'avversario di fare lo stesso (*obiettivo primario*).

16 punti per avere un modello nella zona di schieramento avversaria ed aver impedito all'avversario di fare lo stesso (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

8 punti per avere almeno due modelli nella zona di schieramento avversaria mentre l'avversario ne ha soltanto uno (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

3 punti se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di modelli nella zona di schieramento avversaria (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

16 punti per avere eliminato tutti i leader avversari e non averne perso nessuno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

8 punti per avere eliminato tutti i leader avversari ma averne perso uno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

3 punti se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i leader avversari (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

Ogni giocatore guadagnerà inoltre 1 punto scenario per ogni punto di VF delle proprie unità che non sono state messe fuori combattimento e per ogni punto di VF delle unità nemiche eliminate (*fuori combattimento, fuggite, ritirate, ecc.*). Aggiungete inoltre i punti scenario derivanti dalle caratteristiche (es. modelli *scalpati*).

Punti Scenario in caso di Ritirata della Squadra avversaria

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore considererà tutte le unità nemiche eliminate. Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

32 punti se ha in campo almeno due unità (*obiettivo primario*).

16 punti se ha in campo soltanto una unità (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

16 punti se ha tutti i leader ancora in campo (*obiettivo secondario*).

8 punti se ha almeno un leader ancora in campo (*obiettivo secondario alternativo al precedente*).

Sommate tutti i punteggi: se la differenza è superiore ai 40 punti si tratta di una vittoria netta; se è fra i 21 e i 40 punti si tratta di una vittoria marginale; se è uguale o inferiore a 20 punti si tratta di un pareggio.



Scenario 4: Difesa estrema

Un insediamento di coloni è rimasto isolato ed è sotto assedio. Gli assediati hanno l'ordine preciso di sterminare tutti coloro che si trovano nel villaggio, sia civili che militari...

Elementi scenici necessari: almeno due case (oppure rovine); vari boschi (sono tutti da considerare foresta o bosco fitto); varie staccionate o muretti.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (4' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento: orizzontale (vedi regole speciali)

Preparazione: posizionate le case e le staccionate al centro del tavolo in modo da formare un perimetro difensivo di 30 x 30 cm (1' x 1'). Tirate 1d10 e aggiungete il VC più alto della Squadra: il vincitore potrà scegliere se avere il ruolo dell'*attaccante* o quello del *difensore*. Se sono presenti Squadre composte interamente da Indiani saranno automaticamente gli *attaccanti*.

Regole Speciali

Schieramento

Il giocatore che guida gli *attaccanti* sceglie un lato del tavolo. Il *difensore* divide innanzitutto liberamente la sua Squadra in due parti: metà delle unità (dividere proporzionalmente i *leader*) sarà schierata all'interno del perimetro difensivo insieme ai coloni (vedi Regole Speciali Coloni) mentre l'altra metà non sarà schierata subito in campo ma entrerà in gioco più avanti come *rinforzi*. A seguire l'*attaccante* schiererà tutte le sue unità. I modelli *infiltrati* e *furtivi* saranno schierati in seguito secondo le normali regole ma rispettivamente a 25 o 15 cm - 10"/6" (in questo scenario le distanze variano) da qualsiasi modello nemico. I modelli *infiltrati* e *furtivi* del *difensore* non possono essere tenuti fra i *rinforzi*.

Coloni

Il *difensore* ha a disposizione 150 punti extra da utilizzare per acquistare Sezioni di 2 coloni

ognuna (vedi Scheda Civili) in modo da formare 4 o 5 unità. I Coloni sono utilizzati normalmente ma non possono mai abbandonare il perimetro difensivo. I Coloni non fanno parte della Squadra: per questo non influiscono sul Punto di Rottura. L'eliminazione dei coloni fa guadagnare Punti Esperienza come indicato nelle ricompense dello scenario. In questo scenario considerate tutti i coloni con la caratteristica *impavido*: si rifiutano di abbandonare la loro terra e i loro averi senza combattere. Nel conteggiare i coloni eliminati tenere conto dei singoli modelli, non delle Sezioni.

Rinforzi

All'inizio di ogni turno (tranne il primo) il difensore lancerà un 1d10: con un risultato di 10 o più i *rinforzi* potranno essere attivati entrando in gioco lato opposto a quello nel quale sono stati schierati gli *attaccanti*. Per ogni turno successivo aggiungete +1 al lancio del dado per l'entrata dei *rinforzi*. Per entrare in gioco un modello potrà utilizzare qualsiasi Azione di movimento misurando direttamente dal lato del tavolo. Partendo da fuori avranno il malus al *Tiro per Colpire* per non essere in *linea di tiro* con il bersaglio. Quando i *rinforzi* faranno il loro ingresso in campo il *difensore* potrà continuare ad utilizzare i coloni.

Punti Scenario al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

ATTACCANTI

32 punti se tutti i coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario*).

24 punti se più della metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

16 punti se metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

8 punti se meno della metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

0 punti se nessun colono è stato eliminato (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

DIFENSORI

32 punti se nessun colono è stato eliminato (*obiettivo primario*).

24 punti se meno della metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

16 punti se metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

8 punti se più della metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

0 punti se tutti i coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

ATTACCANTI E DIFENSORI

16 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari e non averne perso nessuno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

8 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari ma averne perso uno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

3 punti se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

Ogni giocatore guadagnerà inoltre 1 punto scenario per ogni punto di VF delle proprie unità che non sono state messe *fuori combattimento* e per ogni punto di VF delle unità nemiche eliminate (*fuori combattimento, fuggite, ritirate, ecc.*). Aggiungete inoltre i punti scenario derivanti dalle caratteristiche (es. modelli *scalpati*).

Punti Scenario in caso di Ritirata della Squadra avversaria

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vin-

citore considererà tutte le unità nemiche eliminate. Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

ATTACCANTI (Ritirata Difensori)

32 punti tutti i coloni si considerano eliminati (*obiettivo primario*).

16 punti se ha tutti i *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario*).

8 punti se ha almeno un *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario alternativo al precedente*).

DIFENSORI (Ritirata Attaccanti)

32 punti se nessun colono è stato eliminato (*obiettivo primario*).

24 punti se meno della metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

16 punti se metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

8 punti se più della metà dei coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

0 punti se tutti i coloni sono stati eliminati (*obiettivo primario alternativo ai precedenti*).

16 punti se ha tutti i *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario*).

8 punti se ha almeno un *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario alternativo al precedente*).

Sommate tutti i punteggi: se la differenza è superiore ai 40 punti si tratta di una vittoria netta; se è fra i 21 e i 40 punti si tratta di una vittoria marginale; se è uguale o inferiore a 20 punti si tratta di un pareggio.

CIVILI

Composta da:

0-20 Civili

Modello	Armamento	VC	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Civile	arma improvvisata	3	3	3	1		13

VARIANTI UNITÁ:

- ⊖ Fino a 4 modelli possono aggiungere un Moschetto al costo di +7 punti cad.
- ⊖ Fino a 4 modelli possono aggiungere una Pala al costo di +8 punti cad.
- ⊖ Fino a 4 modelli possono aggiungere un Forcone al costo di +6 punti cad.
- ⊖ Fino a 4 modelli possono aggiungere un Coltello al costo di +3 punti cad.
- ⊖ Un modello può acquisire la caratteristica *dottore*, aumentando il VC a 5, al costo di +14 punti.
- ⊖ Fino a 4 modelli possono la caratteristica *agile* al costo di +3 punti cad.
- ⊖ Fino a 4 modelli possono acquisire la caratteristica *esperto del territorio (boschi, foreste)* al costo di +3 punti cad.
- ⊖ I Civili possono formare Sezioni di 2 modelli senza costi aggiuntivi.

Scenario 5: Assalto all'accampamento

Un accampamento è rimasto isolato ed è posto sotto assedio dalle forze nemiche. I difensori riusciranno a resistere agli attacchi avversari?

Elementi scenici necessari: almeno una casa (oppure rovina); vari boschi; varie staccionate o muretti. È possibile utilizzare delle tende, in sostituzione delle case. Una delle case (oppure una tenda) deve essere riconoscibile (si considera l'alloggio del comandante)

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (4' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento: vedi regole speciali

Preparazione: posizionate le case (o le tende) e le staccionate al centro del tavolo in modo da formare un perimetro difensivo di 30 x 30 cm (1' x 1'). Tirate 1d10 e aggiungete il VT più alto della Squadra: il vincitore potrà scegliere se avere il ruolo dell'*attaccante* o quello del *difensore*. Se sono presenti Squadre composte interamente da Indiani saranno automaticamente gli *attaccanti*, a meno che non sia possibile costituire il perimetro difensivo con un campo indiano.

Regole Speciali

Schieramento

Inizialmente il *difensore* schiera tutte le unità all'interno del perimetro difensivo. A seguire l'*attaccante* schiererà tutte le sue unità entro 15 cm (6") da qualunque bordo del tavolo.

I modelli *infiltrati* e *furtivi* di entrambi i giocatori saranno schierati in seguito secondo le normali regole ma rispettivamente a 25 o 15 cm - 10"/6" (in questo scenario le distanze variano) da qualsiasi modello nemico.

Attacco a sorpresa

I modelli del *difensore* non potranno muoversi dalla posizione iniziale fino a che non viene dato l'allarme (vedi paragrafo specifico). Fino a quel momento potranno selezionare qualunque tipo di Azione ma non potranno effettuare la parte

riguardante il movimento. Inoltre, per tutta la partita, all'interno del perimetro difensivo potranno nascondersi solo all'interno delle case o delle tende. Se sono in copertura dietro altri tipi di riparo non assegnare il segnalino *Nascosto*.

Allarme

L'allarme viene dato automaticamente nei seguenti casi:

➤ Se un modello *attaccante nascosto* viene individuato da un difensore che utilizza un'Azione *Tirare* o *Muovere & Indicare un Bersaglio* (solo i *leader*).

➤ Se un modello *attaccante non nascosto* entra nella *linea di tiro* di un *difensore*.

➤ Se un modello *attaccante tira* contro un *difensore* (anche se non infligge danni). Se il tiro viene effettuato con un'*arma silenziosa* e manca, il difensore bersaglio del tiro dovrà effettuare un Test Destrezza: se il tiro viene superato scatterà l'allarme; in caso contrario l'allarme non scatterà. Se il modello bersaglio viene *sfiurato* l'allarme verrà dato automaticamente.

Nel caso in cui un modello *attaccante* perda il segnalino *Nascosto* senza essere in *linea di tiro* con un modello avversario (ad esempio utilizzando l'Azione *Muovere Velocemente*), dovrà effettuare un Test Destrezza: con un risultato uguale o inferiore al VT non ci saranno conseguenze; con un risultato superiore al VT viene dato l'allarme. Se il modello ha la caratteristica *agile* oppure *esperto del territorio* (relativa all'area in cui è posizionato), può considerare il VT aumentato di +2 nel Test Destrezza. A prescindere dal valore di VT con un risultato non modificato di 10 il test è sempre considerato fallito.

Attaccanti: Azioni Attesa

In questo scenario gli *attaccanti* dispongono di una *Azione Attesa* (due se la Squadra *attaccante* è composta interamente da Indiani). Utilizzare un dado per tenere conto del numero di *Azioni Attesa* a disposizione. Durante la fase di *Sequenza Attivazioni*, girando il dado sul numero inferiore successivo, il giocatore potrà passare, obbligando l'avversario ad agire nuovamente.

Alla fine del turno le *Azioni Attesa* saranno reintegrate e potranno essere utilizzate nuovamente nel turno successivo. Le *Azioni Attesa* possono essere utilizzate soltanto se è presente in campo almeno un *leader non stordito*.

Piani di battaglia

All'interno dell'alloggio del comandante del campo sono custoditi i *piani di battaglia*. Un modello *attaccante* può impadronirsi dei *piani di battaglia* entrando nell'alloggio con una qualsiasi Azione di movimento e sacrificandone 5 cm (2"). I *piani di battaglia* possono essere passati ad un modello alleato adiacente sacrificando 2,5 cm (1") di qualsiasi Azione di movimento. Le riduzioni per il terreno difficile vengono applicate dopo aver sacrificato il movimento.

Variante scenario: utilizzare fiumi e/o corsi d'acqua

Potete utilizzare questa variante posizionando uno o due fiumi (oppure corsi d'acqua) che non si sovrappongano al perimetro difensivo centrale. I corsi d'acqua potranno essere posizionati sia in direzione Nord/Sud che Est/Ovest. È possibile anche posizionare ponti o guadi per permetterne l'attraversamento.

Se utilizzate questa variante la Squadra *attaccante* può essere equipaggiata con canoe e/o imbarcazioni senza alcun costo aggiuntivo.

Punti Scenario al termine dei 10 turni
(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata della Squadra avversaria*; altrimenti vedi *paragrafo sotto*. Da utilizzare anche per il *conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata*)

ATTACCANTI

16 punti per avere i *piani di battaglia* nella propria zona di schieramento (*obiettivo primario*).

10 punti per essere in possesso dei *piani di battaglia* al di fuori della zona di schieramento (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

16 punti se l'avversario ha raggiunto il *Punto di Rottura* e la propria Squadra non l'ha raggiunto (*obiettivo primario*).

10 punti se entrambe le Squadre hanno raggiunto il *Punto di Rottura* (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

DIFENSORI

12 punti per avere i *piani di battaglia* nell'al-

loggio del comandante (*obiettivo primario*).

6 punti per essere in possesso dei *piani di battaglia* al di fuori dell'alloggio del comandante (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

20 punti se l'avversario ha raggiunto il *Punto di Rottura* e la propria Squadra non l'ha raggiunto (*obiettivo primario*).

12 punti se entrambe le Squadre hanno raggiunto il *Punto di Rottura* (*obiettivo primario alternativo al precedente*).

ATTACCANTI E DIFENSORI

16 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari e non averne perso nessuno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

8 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari ma averne perso uno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

3 punti se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

Ogni giocatore guadagnerà inoltre 1 punto scenario per ogni punto di VF delle proprie unità che non sono state messe *fuori combattimento* e per ogni punto di VF delle unità nemiche eliminate (*fuori combattimento, fuggite, ritirate, ecc.*). Aggiungete inoltre i punti scenario derivanti dalle caratteristiche (es. modelli *scalpati*).

Punti Scenario in caso di Ritirata della Squadra avversaria

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore considererà tutte le unità nemiche eliminate. Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

32 punti se la propria Squadra non ha raggiunto il *Punto di Rottura*. I *piani di battaglia* si considerano conquistati (*obiettivo primario*).

24 punti se la propria Squadra ha raggiunto il *Punto di Rottura*. I *piani di battaglia* si considerano conquistati (*obiettivo primario*).

16 punti se ha tutti i *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario*).

8 punti se ha almeno un *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario alternativo al precedente*).

Sommate tutti i punteggi: se la differenza è superiore ai 40 punti si tratta di una vittoria netta; se è fra i 21 e i 40 punti si tratta di una vittoria marginale; se è uguale o inferiore a 20 punti si tratta di un pareggio.

Scenario 6: Imboscata

Un distaccamento di soldati deve raggiungere il proprio comando il più presto possibile ma la via più veloce passa attraverso una parte di territorio controllata da forze nemiche. Il rischio di subire un'imboscata è molto alto!

Elementi scenici necessari: vari boschi; varie aree di vegetazione fitta (e/o staccionate).

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (4' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento: orizzontale/verticale (vedi regole speciali)

Preparazione: posizionate tutte le aree di bosco entro 30 cm (12") dai bordi Nord e Sud. Posizionate le aree di vegetazione fitta nell'area centrale di 60 cm (24"). Eventuali staccionate possono essere posizionate perpendicolarmente al centro del tavolo ad una distanza di circa 50 cm (20") dai bordi Nord e/o Sud, in modo da delimitare una sorta di sentiero largo al massimo 10 cm (4") che prosegue in direzione Ovest/Est. Tirate 1d10 e aggiungete il VT più alto della Squadra: il vincitore potrà scegliere se avere il ruolo dell'*attaccante* o quello del *difensore*. Se sono presenti Squadre composte interamente da Indiani saranno automaticamente gli *attaccanti*.

Regole Speciali

Schieramento

I *difensori* devono essere schierati nella zona centrale dello scenario, entro 30 cm (12") dal bordo Ovest ed oltre 45 cm (18") dai bordi Nord e Sud (la zona di schieramento forma un quadrato di 30 cm x 30 cm - 12" x 12"). I modelli *infiltrati* e *furtivi* della Squadra dei *difensori* possono essere schierati secondo le normali regole ma rispettivamente a 30 o 20 cm - 12"/8" (in questo scenario le distanze variano) da qualsiasi modello nemico. Non possono però essere schierati entro 30 cm (12") dal bordo Est (quello di uscita).

Il giocatore che guida gli *attaccanti* scrive su un foglietto il lato di schieramento (Nord o Sud) di ogni unità. Gli *attaccanti* dovranno essere schierati entro 30 cm (12") dal lato Nord o Sud (secondo quanto scritto sul foglietto). I modelli *infiltrati* e *furtivi* della Squadra degli *attaccanti* dovranno essere schierati insieme agli altri modelli della Squadra (in questo scenario non vengono schierati successivamente) ma, prima dell'inizio dello scontro, potranno effettuare una singola Azione di movimento cauto o veloce.

Difensori: uscire dall'area di gioco

Se, con una qualsiasi Azione di movimento, un'unità del *difensore* si porta completamente fuori dall'area di gioco uscendo dal bordo Est è considerata irraggiungibile e viene conteggiata **in ogni caso** ai fini del calcolo dei Punti Scenario, anche se la propria Squadra si è *ritirata*. I *difensori irraggiungibili* sono considerati fuori dal gioco e non potranno rientrare in alcun modo.

Variante scenario: imboscata sul fiume

Potete utilizzare questa variante posizionando un fiume al centro dell'area di gioco in direzione Ovest/Est, in sostituzione del sentiero centrale. In questo caso non saranno utilizzati steccati o staccionate. È possibile anche posizionare ponti o guadi per permettere l'attraversamento del fiume.

Se utilizzate questa variante la Squadra dei *difensori* può essere equipaggiata con canoe e/o imbarcazioni senza alcun costo aggiuntivo.



Punti Scenario al termine dei 10 turni
(Validi solo se non c'è stata la Ritirata della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

ATTACCANTI

24 punti per avere impedito agli *attaccanti* di fare uscire dal bordo Est dell'area di gioco più della metà dei modelli della Squadra (*obiettivo primario*). I modelli *fuggiti* a causa della Rotta non contano.

8 punti per avere impedito ai *leader* della Squadra avversaria di uscire dal bordo Est dell'area di gioco (*obiettivo primario*). I modelli *fuggiti* a causa della Rotta non contano.

DIFENSORI

24 punti se più della metà dei modelli della Squadra riesce a fuggire dal bordo Est dell'area di gioco (*obiettivo primario*). I modelli *fuggiti* a causa della Rotta non contano.

8 punti se almeno un *leader* della Squadra riesce a fuggire dal bordo Est dell'area di gioco (*obiettivo primario*). I modelli *fuggiti* a causa della Rotta non contano.

ATTACCANTI E DIFENSORI

16 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari e non averne perso nessuno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

8 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari ma averne perso uno (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

3 punti se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (*obiettivo secondario alternativo agli altri obiettivi secondari*).

Ogni giocatore guadagnerà inoltre 1 punto scenario per ogni punto di VF delle proprie unità che non sono state messe *fuori combattimento* e per ogni punto di VF delle unità nemiche eliminate (*fuori combattimento, fuggite, ritirate, ecc.*). Aggiungete inoltre i punti scenario derivanti dalle caratteristiche (es. modelli *scalpati*).

Punti Scenario in caso di Ritirata della Squadra avversaria

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore considererà tutte le unità nemiche eliminate, tranne i modelli della Squadra del *difensore* che sono riusciti a fuggire attraverso il bordo Est dell'area di gioco prima della fine della battaglia. Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

ATTACCANTI (Ritirata Difensori)

24 punti se prima della *Ritirata* più della metà dei modelli avversari non era uscita dal bordo Est dell'area di gioco (*obiettivo primario*).

8 punti se prima della *Ritirata* nessun *leader* avversario era uscito dal bordo Est dell'area di gioco (*obiettivo primario*).

16 punti se ha tutti i *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario*).

8 punti se ha almeno un *leader* ancora in campo (*obiettivo secondario alternativo al precedente*).

DIFENSORI (Ritirata Attaccanti)

24 punti se più della metà dei modelli della Squadra sono ancora in campo oppure erano *fuggiti* dal bordo Est dell'area di gioco prima della *Ritirata* avversaria (*obiettivo primario*).

24 punti se ha tutti i *leader* ancora in campo oppure se sono *fuggiti* dal bordo Est dell'area di gioco prima della *Ritirata* avversaria (*obiettivo secondario*).

8 punti se ha almeno un *leader* ancora in campo oppure se è *fuggito* dal bordo Est dell'area di gioco prima della *Ritirata* avversaria (*obiettivo secondario alternativo al precedente*).

Sommate tutti i punteggi: se la differenza è superiore ai 40 punti si tratta di una vittoria netta; se è fra i 21 e i 40 punti si tratta di una vittoria marginale; se è uguale o inferiore a 20 punti si tratta di un pareggio.

