

DBA 2.2 v.2010		Movimento			Fattori di combattimento e note			Risultato al combattimento	
Tipo di Truppe		GG	BG	Strada	Fant	Mont		> ma non doppio	doppio o >>
Montati		(in passi)							
Carro Falcato	SCh	400	200	400	+4	+4	IMPETO.	D anche con risultato pari	Arretra da Art in CC; se no D
Elefanti	El	300	200	400	+4	+5		D da Ps, Ax, LH o tiro di Art; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
		2 pip							
Cavalleria pesante	Kn	300	200	400	+3	+4	HCh ha statistiche Kn. IMPETO.	D da El, SCh, LH; in BG; Bw contattato di fronte in questo turno; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Cavalleria	Cv	400	200	400	+3	+3	LCh ha statistiche Cv.	Fugge da SCh; in BG; se no arretra	Fugge in GG da Pk, Sp o Hd, in CC da Art; se no D
Cavalleria leggera	LH	500	200	500	+2	+2	2Cm ha statistiche LH.	Fugge da SCh o tiro di Art; o se in BG; se no arretra	D qualunque montato, tiro di Art, Bw o Ps; o in BG; se no fugge
Cammelli	3Cm	400	200	400	+2	+4		Fugge da SCh; in BG; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Fanteria									
Carri da guerra	WWg	200	no	400	+3	+4	Tira a 200 passi 360°; in CC è fronte il 1° lato contattato; non può contattare volontariamente nemico, Campo, BUA, BG.	D dal tiro Art o El o in una BUA o in un Campo; se no nessun effetto	D
		2 pip							
Artiglieria	Art	200	no	400	+4	+4	Tira a 500 passi se non muove o è bersaglio; (CC); non può contattare volontariamente nemico, Campo, BUA, BG.	D da tutti in CC; se no arretra ma D se verso BG	D
		2 pip			(+2)	(+2)			
Arcieri	Bw	200	200	400	+2	+4	Tira a 200 passi. Lb e Cb hanno statistiche Bw.	D da qualunque montato; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Picche	Pk	200	200	400	+3	+4	+3 vs tutti tranne Cv, LH, SCh, Bw o Ps se supportati da Pk e non in BG. In questo caso il supporto è indenne da D.	D da El, Kn, LH o SCh se in GG; o da Wb non in BUA o Campo; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Fanteria pesante	Sp	200	200	400	+4	+4	+1 vs montati, Wb, BUA e il Campo supp. da Ps (anche BG). +1 vs Kn or Sp supportati da Sp e non in BG.	D da El, Kn, LH o SCh se in GG; o da Wb non in BUA o Campo; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Lame	Bd	200	200	400	+5	+3	+1 vs montati, Wb, BUA e il Campo supp. da Ps (anche BG). SUPPORTO: se basetta D, è distrutto anche il retro.	D da Kn o SCh se in GG; o da Wb non in BUA o Campo; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Ausiliari	Aux	300	300	400	+3	+2	+1 vs montati, Wb, BUA e il Campo supp. da Ps (anche BG).	D da Kn se in GG; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Bande	Wb	200	200	400	+3	+2	+1 vs tutti eccetto Cv, LH, SCh, Bw o Ps se supportati da Wb e non in BG. IMPETO: segue coeso chi ha dato supp.to.	D da El, Kn o SCh se in GG; se no arretra	Arretra da Art in CC; se no D
Orde	Hd	200	200	400	+3	+2	IMPETO: avanza della sua basetta; non lascia Campo o BUA, non entra in BG a meno che sia terreno rotto o palude, non esce da terreno di gioco, avanza al massimo di 1 ZOC.	D se in BUA o in Campo; o da El, Kn o SCh in GG; o da Wb non in BUA o in Campo; o da tiro; se no nessun effetto	Arretra da Art in CC; se no D
		2 pip							
Schermagliatori	Ps	300	300	400	+2	+2	D da Cm in oasi o deserto.	D da Kn, Cv o Cm in GG; se no arretra	D da Kn, Cv, Cm or LH in GG; o da Bw, Ax or Ps; se no fugge
Difensori campo o abitanti città	CpF Ctz	-	-	-	+1	+1	Se Ctz è D si muove dentro senza combattere; BUA presa da nemico e non presidiata, se esistono ancora Ctz, spendendo 6 pip in un turno torna in propria mano.	Si arrende al tiro di Art; D se in CC; se no nessun effetto.	D
+3	Se fanteria (anche nemica) a presidio della BUA o Ctz, sia in corpo a corpo che se subiscono il tiro o scambiano tiri.						V = 12 – EE persi vincitore		Generale, BUA e Campo contano come 2 EE persi, ma non se BUA e C. vengono rioccupati.
+2	Se fanteria o CpF che difendono il proprio campo, sia in corpo a corpo che se subiscono il tiro o scambiano tiri.						S = 0 + EE persi vincitore		
+1	Se sovrasta in collina o difende la riva di un fiume non secco; il Generale, sia in corpo a corpo che se subisce il tiro.						P = 4 – EE persi + EE vinti		Fuga: D se non possono reicolare o fiume non secco; cambia direzione solo della min. distanza possibile; la mossa completa è in base al terreno.
-1	Ogni overlap x1 lato basetta nemico ottenuto con angolo frontale su stesso angolo frontale, o fianco, o di retro con tutto fronte; 2° o 3° che aiuta nel tiro.								
-2	Tutti tranne Aux, Bw, Wb o Ps in CC in BG; montati in combattimento CC con elementi in BG; qualunque montato tranne El che attacca la BUA.								
Fuga: recoil+180°+mossa piena; cambia direzione per evitare nemici, amici non interpenetrabili, BUA o Campo occupati, t. intransitabile, BG eccetto t. rotto e palude se non Ps o LH; si ferma se non può procedere.									