Fire and Fury - Giocare in solitario:
ORDINI DEL GIOCATORE FANTASMA (v. 2.1)

Ci saranno generali fantasma con proprie caratteristiche, le quali, lanciando due volte 1d8 si otterranno varie possibilità (non attivare questa procedura nel caso di uno scenario storico):

- 1-2, Scarso	raggio di comando 06”	Instabile	+ 2*
- 3-4, Mediocre	raggio di comando 10”	Prudente	+ 1**
- 5-6, Buono	raggio di comando 14”	Organizzato	– 1***
- 7-8, Eccellente (E)	raggio di comando 18”	Aggressivo	– 2****

Ogniqualvolta il “gap” fra le perdite del Giocatore Fantasma (da adesso GF) ed il Giocatore Reale sarà di almeno più o meno del 7 % delle basi totali del GF, all’inizio del suo turno di movimento, il GF si attiverà per dare nuovi ordini ai suoi subordinati. Gli ordini arriveranno immediatamente se gli altri ufficiali si troveranno entro il raggio di comando del generale. Chi sarà fuori comando, continuerà a seguire l’ultimo ordine ricevuto in precedenza, acquisendo il nuovo ordine solamente il turno successivo.
Il turno del GF termina, quando i suoi subordinati hanno attivato tutte le unità (ciò non significa che siano state anche mosse – dipende dall’ordine).
All’inizio della battaglia, il GF invierà il primo ordine della giornata. Se lo scenario non prevede già un ordine per il GF, lanciando 1d6 aggiungendo o togliendo i modificatori, si otterrà:

3 o meno	ordine di attacco
4 o più	ordine di manovra/difesa

Ogniqualvolta il “gap” fra le perdite del GF ed il Giocatore Reale sarà del +/- 7 % , si avrà un ordine di ATTACCO se a favore del GF, ordine di ATTACCO o MANOVRA/DIFESA, se a sfavore. Se il “gap” si riduce ed il GF è in modalità MANOVRA/DIFESA, il GF può ritirare il d6. Se il “gap” aumenta ed il GF è in modalità ATTACCO, il GF può ritirare il d6 (no, se Aggressivo). Lanciando 1d6 ed aggiungendo o togliendo i modificatori, si otterrà:

3 o meno	ordine di attacco
4 o più	ordine di manovra/difesa

Se il “gap” sarà invece di almeno +/- del 15 %, ordine di ATTACCO se a favore del GF, ordine di RITIRATA o MANOVRA/DIFESA, se a sfavore. Lanciando 1d6 ed aggiungendo o togliendo i modificatori, si otterrà:

3 o meno	ordine di manovra/difesa
4 o più	ordine di ritirata generale

Ogni turno del GF successivo al primo, in cui il “gap” del 15 % è a sfavore e rimane costante o aumenta, il GF dovrà lanciare 1d6 e diminuire ogni turno di uno il valore per l’ordine di ritirata generale, finchè dovrà automaticamente ritirarsi pur aggiungendo o togliendo i modificatori. Ogniqualvolta il “gap” diminuisce, il procedimento dovrà ripartire da zero, a meno che non diventi pure inferiore del 15%, nel qual caso rientrerà nuovamente nel “gap” del 7%.

Modificatori (+/-):
- Punti obiettivi acquisiti (-), punti obiettivi persi (+).
- +/- carattere del Generale .

Quando una brigata diventa decimata, la stessa va in rotta e tutte le basi contano come perdite ai fini della percentuale di perdite totali. Un generale eccellente (E) conta sempre come una perdita.
L'esercito lascerà comunque il campo di battaglia nel momento in cui raggiungerà la percentuale di perdite arrotondata per difetto riferita alla caratteristica del generale in comando:

- Lascia il campo con il 20% di perdite.*
- Lascia il campo con il 20% di perdite.**
- Lascia il campo con il 25% di perdite.***
- Lascia il campo con il 30% di perdite.****

Battaglie di più giorni.
Nel caso di battaglie di più giorni, se il GF è l'attaccante e la prima giornata era in modalità di manovra/difesa, avrà due opzioni:

- il mattino successivo dovrà rilanciare 1d6 aggiungendo o togliendo i modificatori, per confermare o meno l'ordine, ma con un significativo cambiamento :

  3 o meno ordine di attacco
  4 o più ordine di ritirata generale

- se, invece, nella giornata successiva arrivano rinforzi, non ci sarà alcun lancio del dado e l'ordine sarà di attacco immediato nel momento in cui essi giungeranno (può verificarsi che nel frattempo venga raggiunto il "gap" del 15% in sfavore del GF, nel qual caso ci potrà essere una ritirata generale prima dell'arrivo delle truppe amiche).

Nel caso il GF sia in difesa, gli ordini non subiranno alcun cambiamento rispetto il giorno prima. Soltanto se arrivano rinforzi tali da ribaltare il rapporto di forze di almeno 3:2 in favore del difensore, se il GF si trova in modalità manovra/difesa, potrà lanciare 1d6 aggiungendo o togliendo i modificatori, per decidere di tornare eventualmente all'attacco.

3 o meno ordine di attacco
4 o più ordine di manovra/difesa

NB: il 7% ed il 15% saranno ricalcolati sulla nuova forza complessiva (anche se non ancora in gioco), ma al fine del "gap" conteranno sempre le perdite del/i giorno/i precedente/i.
In battaglie di più giorni, nei giorni successivi, l'iniziativa sarà sempre dell'attaccante senza alcun bonus aggiuntivo (in pratica muoverà per primo…).