

Diex Aïe

I Normanni in Inghilterra

Diex Aïe ("Dio ci aiuta!", grido di guerra dei Duchi di Normandia) ritraccia la resistenza dei Sassoni all'imposizione del "gioco normanno" nei decenni che seguirono la battaglia di Hastings. Diex Aïe propone un gioco campagna che permette di generare degli scenari tattici da giocare sulle mappe della serie.

Diex Aïe è la seconda uscita della collezione "L'epopea normanna" dopo Guiscard e riprende i concetti e la scala di gioco della serie CRY HAVOC, pubblicata negli anni '80 e '90 e ormai esaurita. Questa serie ha conservato numerosi adepti per due ragioni principali: la qualità grafica delle mappe e delle pedine, interamente disegnate a mano, che a mio umile avviso non è mai stata eguagliata, e delle regole semplici e intuitive che permettono di giocare rapidamente e di divertirsi.

Diex Aïe è destinato tanto agli appassionati di storia medievale o di wargame tattico che agli appassionati della serie CRY HAVOC. Per la sua semplicità e la sua qualità grafica, Diex Aïe è particolarmente adatto ai giovani giocatori o ai nuovi arrivati nel mondo del wargame, ma anche i vecchi "grogards" avranno il loro tornaconto.

Tutte le mappe e le pedine della serie CRY HAVOC così come quelle di Guiscard sono compatibili con Diex Aïe, cosa che consente di immaginare svariati scenari.

Diex Aïe introduce un nuovo concetto di regole di campagna, che hanno lo scopo ultimo di generare degli scontri che si risolvono su delle mappe tattiche. Queste regole restano fedeli alla filosofia di CRY HAVOC, vale a dire sono semplici e raffinate. Non sono delle regole strategiche, e voi continuerete a simulare delle scaramucce piuttosto che delle grandi battaglie. Non sarete quindi nei panni di Guglielmo il Conquistatore o di Harold Godwinson, ma un semplice cavaliere a cui il vostro signore ha affidato una missione di importanza limitata in un contesto storico.

Ringraziamenti :

Il tema, il titolo e gran parte della storia sono stati suggeriti da Henri Perrin. È lui che ha avuto l'idea del gioco, anche se non ne ho conservato tutti i suggerimenti per il gioco campagna. Ci tengo anche a ringraziare coloro senza i quali non avrei potuto realizzare il gioco in un lasso di tempo così breve: Dan Buman, Giorgio Colonna, Philippe Gaillard, Jean-Paul Kirkbride, Lütz Pietschker, Laurent Schmitt, Gianni Vonci, e tutti i membri della comunità di Cry Havoc che mi hanno sostenuto con il loro incoraggiamento.

Buxeria,
15 novembre 2014

Indice degli argomenti

1	DESCRIZIONE E USO DELLE PEDINE DEL GIOCO	5
1.1	Qualche osservazione sulla scala di tempo e spazio	5
1.2	Le pedine che rappresentano i personaggi	5
2	SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA.....	6
2.1	Organizzazione del turno di gioco	7
3	L'AMBIENTE CIRCOSTANTE	7
3.1	Terreni scoperti	7
4	MOVIMENTO.....	8
4.1	Accumulo di pedine.....	8
4.2	Restrizioni al movimento.....	8
4.2.1	Acqua & alberi	8
4.2.2	Esagoni contenenti dei personaggi morti.....	8
4.2.3	Come liberare un esagono divenuto intransitabile	9
4.2.4	Come trasportare un personaggio stordito	9
4.3	Infiltrazione delle linee nemiche.....	9
4.3.1	Tabella d'infiltrazione.....	10
4.4	Movimenti propri ai personaggi a cavallo.....	11
4.4.1	Far girare il cavallo	11
4.4.2	Montare e smontare da cavallo	11
4.4.3	Cavalli senza cavaliere	12
5	TIRI.....	14
5.1	Tiro e movimento	14
5.2	Tiro e combattimento	14
5.3	Tiro difensivo	14
5.4	Risoluzione dei tiri	15
5.4.1	Determinazione dell'esagono di impatto	15
5.4.2	Modificatori al tiro di dado	15
5.4.3	Determinazione dei danni	16
5.4.4	Effetti dell'arretramento in caso di tiro	16
5.5	Restrizioni al tiro e riparo	16
5.5.1	Linea di vista/tiro.....	16
5.5.2	Tiro al di sopra di terreni particolari e riparo	16
5.5.3	Tiro al di sopra di altri personaggi	17
5.5.4	Tirare da un livello superiore.....	18
5.5.5	Tirare da un livello inferiore	18
6	COMBATTIMENTO.....	19
6.1	Effetto del terreno sul combattimento	19
6.2	Combattimento tra più personaggi	19
6.3	Combattimento contro un difensore in armatura.....	20
6.4	- Arretramento dopo il combattimento.....	20
6.5	- Avanzata dopo il combattimento	20
6.6	Restrizioni al combattimento	20
6.7	Tiri e combattimenti riguardanti i cavalli	21
7	TATTICHE DI COMBATTIMENTO	21
7.1	Cavalieri con lancia	21
7.1.1	Modifiche dovute alla distanza di tiro.....	22
7.2	Carica e contro-carica di cavalleria	22
7.2.1	La carica di un cavaliere isolato.....	22
7.2.2	La contro-carica	22
7.2.3	Influenza sui combattimenti.....	24

7.2.4	La carica raggruppata a lancia abbassata.....	24
7.3	Rifiuto di combattere	24
7.4	Il muro di scudi.....	24
7.5	L'ascia a due mani	25
8	LE CASE E ALTRI EDIFICI	26
8.1	Tipi di terreno	26
8.2	I tiri.....	26
8.2.1	Tiro attraverso le finestre.....	26
8.2.2	Tiro attraverso le porte.....	27
8.2.3	Muri.....	27
8.3	Riparo.....	27
8.3.1	Interno di una casa	27
8.3.2	Muri.....	27
8.3.3	Porte di una casa.....	27
8.3.4	Angoli esterni di un edificio	27
8.4	Movimento.....	27
8.4.1	Movimento attraverso le finestre.....	27
8.4.2	Barriere.....	28
8.5	Combattimenti	28
8.5.1	Combattimento attraverso una porta o una finestra.....	28
9	I CASTELLI	29
9.1	Tipi di terreno	29
9.2	Elementi di difesa	29
9.2.1	Le palizzate	29
9.2.2	Le piattaforme.....	30
9.2.3	Il ponte mobile	30
9.2.4	La porta della torre d'ingresso	30
9.2.5	Le porte basculanti	30
9.2.6	Incendiare le difese in legno	30
9.3	I tiri.....	30
9.3.1	Tiro attraverso le porte.....	30
9.3.2	Tiro a partire dalle finestre della torre e dalle piattaforme.....	31
9.3.3	Tiro a partire da livelli diversi	31
9.3.4	Restrizioni al tiro	32
9.3.5	Tiro contro personaggi situati sulle piattaforme o dietro una finestra della torre ..	32
9.4	Riparo.....	32
9.4.1	Piattaforma	32
9.4.2	Interno del castello.....	32
9.4.3	Porte.....	33
9.4.4	Muri e palizzata	33
9.5	Movimento.....	33
9.5.1	Restrizioni al movimento.....	33
10	ASSALIRE IL CASTELLO	33
10.1	La scala da assedio	33
10.1.1	Altezza delle scale	33
10.1.2	Trasporto e installazione	33
10.1.3	Movimenti.....	33
10.1.4	Cambio di orientamento	33
10.1.5	Tiro e combattimento	34
10.1.6	Come rovesciare una scala da assedio.....	34
10.1.7	Rovesciare una scala dal basso.....	34
10.2	Appiccare o spegnere un incendio	34

10.2.1	Come appiccare un incendio.....	34
10.2.2	Come l'incendio può estendersi	34
10.2.3	Come spegnere un incendio.....	34
10.2.4	Evacuazione di un esagono in fiamme e restrizioni al movimento	35
10.2.5	Danni causati dal fuoco	35
10.3	Frecce incendiarie	35
10.4	Fossato riempito	35
11	SVOLGIMENTO DI UN ASSEDIO	35
11.1	Sequenza di gioco.....	35
11.1.1	Provviste	36
11.1.2	Avvenimenti aleatori.....	36
11.1.3	Iniziativa	36
11.1.4	Efficacia del blocco	37
11.1.5	Tabella di guarigione	37
11.2	Costruzione degli equipaggiamenti.....	37
11.3	Come incendiare le fortificazioni?	37
11.3.1	La Scheda di Assedio	37
11.3.2	Incendiare delle strutture durante un giorno di assedio	37
11.3.3	Conseguenze dell'incendio.....	38
11.4	Azioni.....	38
11.4.1	Azione 1: all'assalto!	38
11.4.2	Azione 2: sortita per rifornimenti	39
11.4.3	Azione 3: sortita generale	40
11.5	Resa del castello o di un edificio	40
11.6	Tabella degli avvenimenti.....	41

1 DESCRIZIONE E USO DELLE PEDINE DEL GIOCO

1.1 Qualche osservazione sulla scala di tempo e spazio

Diex Aie è un gioco che, sul piano tattico, simula degli scontri uomo contro uomo. In altre parole, ogni turno di gioco rappresenta un lasso di tempo reale molto breve: qualche decina di secondi al massimo. Giusto il tempo di tirare una freccia, di dare un colpo di spada e di percorrere qualche metro.

La larghezza di un esagono equivale a due metri, uno spazio sufficiente perché un soldato possa maneggiare la sua arma, ma non un cavaliere. Ragione per cui un personaggio a cavallo occupa due esagoni ed è vietato avere due personaggi vivi nello stesso esagono.

I tiri avvengono generalmente a corta o media distanza. Tuttavia, i tiri a lunga distanza sono stati inclusi per consentire ai giocatori che lo desiderano di utilizzare delle mappe supplementari per ottenere un terreno di gioco più grande.

1.2 Le pedine che rappresentano i personaggi

I personaggi a piedi vengono rappresentati da due pedine stampate sulle due facce. La prima mostra da un lato il personaggio in piena forma e dall'altra il personaggio stordito. La seconda pedina mostra lo stesso personaggio quando è stato ferito o ... ucciso. I personaggi che possiedono una cavalcatura sono rappresentati da quattro pedine: due li ritraggono a piedi e due a cavallo. Sul retro delle pedine che li rappresentano a cavallo, si trova il disegno del cavallo senza cavaliere o del cavallo morto.

Su ogni pedina appaiono tre numeri:

> **un numero nero:** rappresenta il potenziale di attacco del personaggio. La sua entità è determinata dalla lunghezza e dal peso dell'arma, dall'abilità dell'uomo che la usa e dalla sua condizione fisica.

> **un numero rosso:** rappresenta il potenziale di difesa del personaggio. La sua entità è determinata dall'abilità del personaggio a parare e schivare i colpi, così come dalla sua condizione fisica. I personaggi che possiedono un'armatura hanno il numero rosso inscritto in un cerchio.

> **un numero blu:** rappresenta il potenziale di movimento del personaggio, vale a dire il numero di punti movimento che può spendere in ogni turno di gioco. La sua entità è determinata dal mezzo di trasporto – a piedi o a cavallo –, dal peso dell'armatura e dalla condizione fisica del personaggio.

Si possono anche trovare altre indicazioni:









> Le pedine dei cavalieri dispongono di un piccolo triangolo per indicare dove si trova la testa della cavalcatura, e quindi il senso dello spostamento.

> Le pedine dei personaggi hanno un'abbreviazione (in inglese) di 3 lettere che ne designa la categoria, come spiegato qui sotto:

Prima lettera (Origine)		Seconda lettera (Tipo)		Terza lettera (Classe)	
N	Normanno	c	Cavalleria	a	Arciere
S	Scozzese (Scottish)	i	Fanteria	c	Civile
X	Sassone (SaXon)			k	Cavaliere (<i>Knight</i>)
				h	Huscarl
				j	Giavellotto
				l	Leggero
				m	Medio
				n	Nobile
				s	Fromboliere (<i>Slinger</i>)
				t	Thegn

Il sistema delle pedine a due facce è identico per tutti i personaggi del gioco¹. I termini “Stun” e “Dead” che si trovano sulle pedine corrispondono in italiano a “Stordito” e “Morto”.

Si noti che un personaggio stordito non può né muoversi, né attaccare, e che il suo potenziale di difesa si riduce alla protezione passiva dell’equipaggiamento che porta.

	Fronte		Retro	
Personaggio a cavallo e in buona forma: Baudri è pronto ad aggiungere un nuovo capitolo alla sua leggenda		Pedina A		Cavallo senza cavaliere: Baudri ha lasciato il suo cavallo per continuare a piedi, a meno che non gli sia successo qualcosa sul campo di battaglia
Personaggio a cavallo e ferito: Baudri ha sopravvalutato le sue forze ed è capitato su un avversario più coriaceo del previsto		Pedina B		Cavallo ucciso: Baudri dovrà trovare una nuova cavalcatura per continuare a combattere
Personaggio a piedi e in buona forma: Baudri ha preferito smontare da cavallo per continuare a combattere		Pedina C		Personaggio stordito: Baudri non aveva visto un gran fusto con una mazza ferrata che si è abbattuta su di lui
Personaggio a piedi e ferito: Baudri non ne ha più per molto e dovrebbe risparmiare le forze		Pedina D		Personaggio ucciso: Baudri non diventerà Earl in Inghilterra

2 SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

I giocatori scelgono per prima cosa uno degli scenari proposti. Certi scenari sono “pronti da giocare”, altri lasciano ai giocatori grande libertà nella scelta dei personaggi e delle posizioni di partenza. Una volta terminati questi preparativi, può iniziare il primo turno di gioco. La partita si compone di una successione di turni di gioco che danno l’iniziativa alternativamente ad uno o all’altro campo. A turno, ogni giocatore fa così tirare, muovere e combattere i suoi personaggi. Quando vi sono più giocatori in ciascun campo, i personaggi della stessa fazione tirano, muovono e combattono nello stesso tempo.

Come si vedrà qui sotto, un giocatore può anche intervenire durante il turno del suo avversario con delle contro-cariche di cavalleria e dei tiri difensivi.

¹ Con l’eccezione degli animali (cavallo, asino) che hanno solo una pedina (in buona salute/morto)

2.1 Organizzazione del turno di gioco

Ogni turno di gioco si svolge nella maniera seguente:

Fase del giocatore A

1. TIRO OFFENSIVO. Tutti i personaggi del campo A che posseggono un'arma da tiro possono tirare, tranne quelli che si trovano in contatto con un personaggio nemico.
2. DICHIARAZIONE DI CARICHE E CONTRO-CARICHE DI CAVALLERIA. Il giocatore A dichiara una per una le cariche che intende effettuare coi suoi cavalieri. Il giocatore B ha, in certi casi, la possibilità di dichiarare delle contro-cariche (vedere § 7.2).
3. MOVIMENTO E TIRO DIFENSIVO. Tutti i personaggi del campo A che non hanno tirato nella sequenza 1 possono muovere normalmente. Gli altri devono rispettare le condizioni proprie a ciascun tipo di arma (vedere § 5.1 Tiro e movimento).

Nel corso dei movimenti dei personaggi del campo A, il giocatore B può effettuare dei tiri difensivi con i personaggi che non si trovano a contatto del nemico. Questi personaggi devono rispettare le condizioni proprie al tiro difensivo (vedere § 5.1 Tiro e movimento, e § 5.3 Tiro difensivo).

4. COMBATTIMENTO. Tutti i personaggi del campo A in contatto con dei personaggi nemici possono attaccare, ad eccezione di quelli che hanno tirato nella sequenza 1.

5. PERSONAGGI STORDITI. Tutti i personaggi amici che sono stati storditi durante la fase di gioco dell'avversario vengono rimessi in piedi (girandone le pedine).



Fase del giocatore B




La fase del giocatore B si svolge esattamente nello stesso modo di quella del giocatore A, ma questa volta è il campo B che ha l'iniziativa e che gioca al posto del campo A. Il giocatore A può rispondere con delle contro-cariche nella sequenza 2 e dei tiri difensivi nella sequenza 3. Quando la sequenza 5 è terminata, inizia un nuovo turno di gioco e il giocatore A riprende dalla sequenza 1.

N.B. È importante rispettare esattamente l'ordine di successione delle sequenze. Non si può iniziare una nuova fase se la precedente non è terminata.

3 L'AMBIENTE CIRCOSTANTE

3.1 Terreni scoperti

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sui combattimenti
	Terreno piano	1	Nessuno	0
	Sterpaglia	2 a piedi 4 a cavallo	Leggero	-
	Albero	2 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	Scarpata	2 a piedi 4 a cavallo	Medio se il tiro attraversa la parte superiore della scarpata	-
	Palude	2 a piedi 4 a cavallo	Leggero	-

	Roccia	4 a piedi, , intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	Fiume	4 a piedi, , intransitabile per i personaggi montati o in armatura	Leggero, salvo che il tiratore si trovi a bordo acqua	-
	Balastra del ponte	Intransitabile dal fiume	Leggero se il tiro attraversa la balastra	0

Come vedremo più avanti, il tipo di riparo influenza i tiri a distanza, mentre gli svantaggi dati da alcuni tipi di terreno (-) influenzano il combattimento corpo a corpo.

4 MOVIMENTO

Ogni personaggio possiede un certo numero di punti movimento riportato sulla pedina che lo rappresenta (numero blu). La seguente tabella riassume i diversi potenziali di movimento presenti nel gioco :

Tipo di pesonaggio	Movimento in buona salute	Movimento quando ferito
Donna	4	2
Personaggio a piedi senza armatura	8	4
Personaggio a piedi con armatura	6	3
Cavaliere senza armatura	15	15
Cavaliere con armatura	12	12

Ogni esagono attraversato dal personaggio gli fa spendere un certo numero di punti movimento corrispondenti alla difficoltà del terreno incontrato (vedere § 3.1 Tipi di terreno).

Il costo in punti di movimento per i cavalieri riguarda solo l'esagono in cui si trova la freccia di direzione della pedina. Per esempio, l'attraversamento di una scarpata da parte di un cavaliere costa 4 punti solamente per la parte anteriore della pedina.

Ad ogni turno, un giocatore può muovere tutti o una parte dei suoi personaggi, utilizzando tutto o una parte del potenziale di movimento di ciascuno. I punti movimento inutilizzati non possono essere trasferiti da un personaggio all'altro, né essere tenuti di riserva per i turni successivi.

4.1 Accumulo di pedine

Nel corso della partita, è possibile far passare dei personaggi **attraverso** degli esagoni che contengano un personaggio amico, un personaggio stordito o un personaggio morto. Ma, alla fine di ogni sequenza di movimento, deve restare un solo personaggio vivo per esagono, uomo o animale.

4.2 Restrizioni al movimento

I personaggi non possono passare per degli esagoni che contengano dei personaggi nemici, salvo che questi siano storditi o morti. **Attraversare degli esagoni che contengono dei personaggi amici non pone, invece, alcun problema.**

4.2.1 Acqua & alberi

I personaggi a cavallo non possono passare da un esagono di albero o di fiume. I cavalli senza cavaliere e tenuti per le briglie possono, invece, attraversare questi esagoni normalmente.

Solo i personaggi a piedi e senza armatura possono passare da un esagono di fiume spendendo 4 punti di movimento per esagono. I personaggi in armatura, che siano a piedi o a cavallo, non possono entrare in un esagono di fiume. Se vi sono costretti, vanno a fondo e muoiono.

4.2.2 Esagoni contenenti dei personaggi morti

Gli esagoni che contengono tre uomini morti o un cavallo morto costano un punto di movimento in più del loro costo normale.

Gli esagoni che contengono sei uomini morti o due cavalli morti diventano intransitabili; stessa cosa se un esagono contiene tre uomini morti e un cavallo morto.

4.2.3 Come liberare un esagono divenuto intransitabile

Due personaggi a piedi possono spostare tre uomini morti o un cavallo morto di **un** esagono. I due personaggi non possono fare nient'altro durante la loro fase di gioco: né muovere, né tirare, né combattere. Se i cadaveri vengono gettati in acqua si considera che vadano a fondo e le pedine che li rappresentano vengono ritirate dal terreno di gioco.

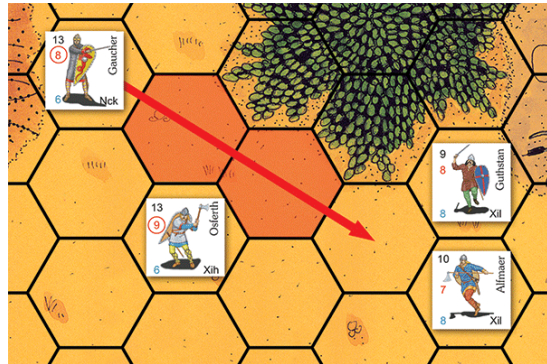
4.2.4 Come trasportare un personaggio stordito

Un personaggio a piedi che passa da un esagono in cui si trova un personaggio stordito lo può portare sulla schiena, ma il potenziale di movimento che gli resta verrà diviso per due (arrotondando eventualmente per difetto). Alla fine del suo movimento, depone il personaggio stordito su uno degli esagoni attorno al suo.

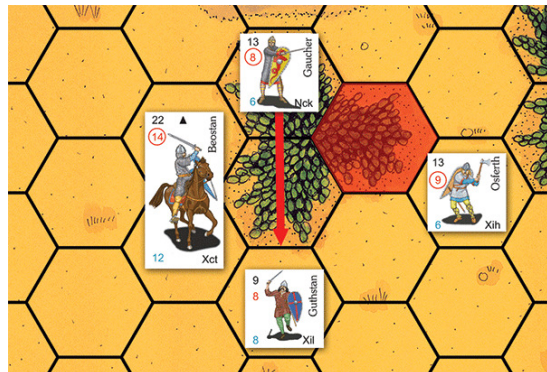
4.3 Infiltrazione delle linee nemiche

Quando un personaggio, nel corso del suo spostamento, attraversa un esagono adiacente a uno o più nemici in grado di attaccare, il personaggio in questione deve subire immediatamente un test di infiltrazione (prima di continuare eventualmente nella sua progressione). Il giocatore avversario tira 1D10 per ciascuno dei nemici presenti, e consulta la tabella di infiltrazione del § 4.3.1. Un personaggio che termina il suo movimento su un esagono adiacente al nemico deve attaccare tutti i nemici negli esagoni adiacenti o fare un test di infiltrazione per ogni nemico che non voglia combattere e che non sia attaccato in questa fase. Il personaggio subisce tanti attacchi d'opportunità quanti sono i nemici che soddisfano queste condizioni (un solo attacco per nemico e per fase).

Esempio 1: Gaucher vuole attaccare i 2 ceorl sassoni situati a 3 esagoni di distanza. Durante la sua fase di movimento, attraversa il primo esagono arancione. L'huscarl Osferth esegue un attacco di opportunità e tira immediatamente 1D10. Gaucher può eventualmente proseguire il suo movimento in funzione del risultato della tabella. Da notare: non si può avere un attacco d'opportunità sul secondo esagono arancione. Se Gaucher decide di attaccare solamente Guthstan, il ceorl adiacente potrà allora anche lui eseguire un attacco d'opportunità.



Esempio 2: se Gaucher vuole attaccare Guthstan, è meglio che passi per il percorso adiacente al Thegn a cavallo Beostan, dato che quest'ultimo non può attaccare il Normanno che si trova sotto un albero, e non vi sarà quindi attacco di opportunità. Al contrario, passare più a destra porta ad un test d'infiltrazione a causa di Osferth. Nei due casi, non c'è test d'infiltrazione sull'esagono finale; vi saranno forse dei combattimenti nella fase successiva.



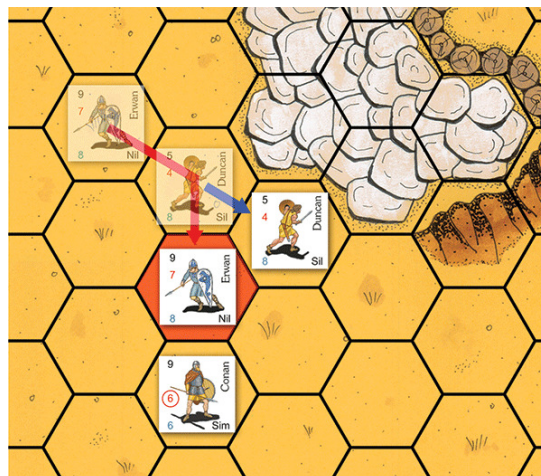
Durante la fase di combattimento, le avanzate e le ritirate sono comunque degli spostamenti. Solo le avanzate di più di un esagono danno luogo ad un test d'infiltrazione sull'esagono o gli

esagoni attraversati prima dell'esagono di destinazione finale. In caso di avanzata dopo il combattimento, il o i personaggi vinti non possono attivare un test d'infiltrazione.

Un tiratore può tentare di impedire l'avanzata di un nemico adiacente anche se ha tirato nella fase precedente. Non potrà però tirare nel turno seguente poiché avrà dovuto lasciar cadere la sua arma da tiro per prendere la sua arma bianca.

I valori di combattimento e di movimento di un personaggio ferito in seguito ad un test d'infiltrazione vengono applicati immediatamente. Non vi è la certezza di terminare il movimento previsto se non vi sono più abbastanza punti di movimento.

Esempio 3: Erwan ha combattuto il fante scozzese Duncan e lo ha obbligato a indietreggiare. Erwan avanza dopo il combattimento passando prima sull'esagono occupato precedentemente da Duncan per poi fermarsi su un secondo esagono adiacente al fante medio Conan. Non c'è test d'infiltrazione.

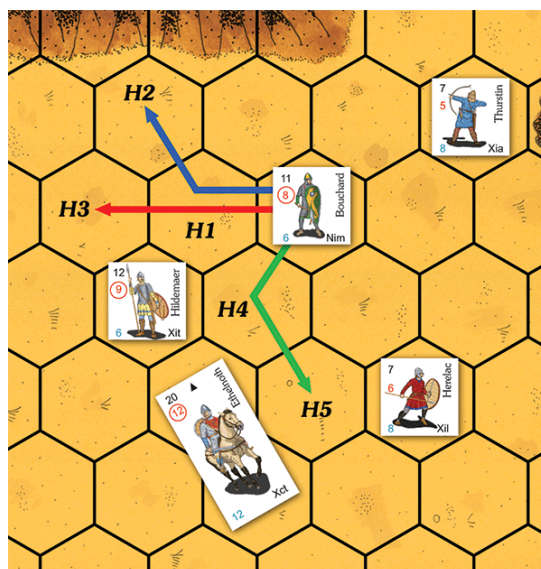


La ritirata (in seguito ad un combattimento o ad un tiro) rappresenta un caso particolare. Il test d'infiltrazione si applica, all'occorrenza, per tutti gli esagoni attraversati e per l'esagono di destinazione. Da notare che la ritirata è impossibile su un esagono adiacente ad un nemico che abbia partecipato al combattimento. In questo caso, il personaggio resta sul posto e viene ferito.

Esempio 4: Bouchard deve subire un'arretramento di 2 esagoni in seguito al tiro di un arciere. Il Normanno ha la scelta fra 3 itinerari, che si traducono con:

- un solo test d'infiltrazione in H1 per il percorso blu
- un test ugualmente in H1 per il percorso rosso
- due test in H4 e un test in H5 per il percorso verde

Osservazione: come precisa la regola sulle ritirate, il primo esagono del movimento di arretramento deve essere opposto alla direzione del fuoco nemico. Bouchard quindi non può indietreggiare nell'esagono a "Nord-Est" di H1 e finire in H2. Quindi non può evitare il test d'infiltrazione.



4.3.1 Tabella d'infiltrazione

Da 1 a 5		Nessun danno	
6 o 7		Fine del movimento	
8 o 9		Personaggio ferito	
10		Personaggio ucciso	
Personaggi che tentano di infiltrarsi (bonus accumulabile al dado)		Personaggi che tentano di opporsi all'infiltrazione (malus accumulabile al dado)	
Cavaliere	-1	Cavaliere	+1
Armatura	-1	Ferito	-2

Ferito

+2

4.3.1.1 Restrizioni legate ai terreni

Un nemico non può fare un test di infiltrazione se non è in grado di attaccare l'esagono su cui si trova il personaggio che realizza l'infiltrazione.

Per esempio, il test d'infiltrazione non è possibile se il nemico si trova a cavallo e l'infiltrazione ha luogo su un esagono di foresta o di fiume.

4.3.1.2 Caso dei cavalieri

Anche se i cavalieri occupano due esagoni, si esegue il test una volta sola. È l'esagono anteriore (parte alta della pedina) della cavalcatura che attiva il test d'infiltrazione.

4.4 Movimenti propri ai personaggi a cavallo

4.4.1 Far girare il cavallo

La freccia disegnata sulle pedine dei personaggi a cavallo indica la direzione generale del movimento. Per avanzare sull'esagono verso il quale punta la freccia o su uno dei due esagoni direttamente adiacenti, il cavaliere spende normalmente i suoi punti movimento. Al contrario, se il cavaliere fa girare il suo cavallo in maniera più marcata deve spendere uno, due o tre punti in più del costo normale dell'esagono, come mostra lo schema qui sotto.

I numeri che figurano sugli esagoni indicano il costo di ciascuno in rapporto alla posizione iniziale del cavaliere. Gli esagoni arancioni illustrano l'arco frontale del cavaliere (vedere § 1.2).

N.B. Un cavaliere che effettua un mezzo giro completo sul posto spende tre punti di movimento.

4.4.2 Montare e smontare da cavallo

Montare o smontare da cavallo costa 2PM per i personaggi senza armatura e 3PM per i personaggi con armatura. I punti di movimento che restano possono essere utilizzati come segue :

- > Se il personaggio monta a cavallo, i punti di movimento a piedi che restano sono raddoppiati.
- > Se il personaggio smonta da cavallo, i punti di movimento a cavallo che restano vengono divisi per due per i personaggi in buona salute, e per 4 per i personaggi feriti (arrotondando per difetto).

Enguerrand a piedi spende 1PM per avvicinarsi alla sua cavalcatura e 2PM per montare. I 5PM che gli restano diventano 10PM che può utilizzare una volta a cavallo.

Raoul a cavallo muove di 4PM prima di smontare. Gli 8PM restanti diventano 4PM una volta a piedi.



Per poter montare a cavallo, un personaggio deve trovarsi su uno dei due esagoni occupati dalla pedina nello schema qui a fianco. Il cavaliere o il suo cavallo non possono essere adiacenti ad un nemico in grado di attaccare. Solo i cavalieri possono eventualmente montare su dei cavalli catturati in combattimento. Quando un cavaliere monta o smonta da cavallo, si sostituiscono le pedine cavaliere a piedi + cavallo con un'unica pedina che rappresenta lo stesso cavaliere sulla sua cavalcatura.



4.4.3 Cavalli senza cavaliere

I cavalli che non hanno cavaliere restano immobili fino a che non siano montati o condotti per le briglie.

Per condurre un cavallo per le briglie, basta far passare un personaggio a cavallo o a piedi, anche ferito, da uno dei 3 esagoni adiacenti alla testa del cavallo. Se questo personaggio è a piedi, la presa di controllo è automatica: il personaggio può continuare per la sua strada, seguito ormai dal cavallo che sarà trattato come una semplice estensione della pedina che lo conduce. Se il personaggio è a cavallo, la presa di controllo è automatica solo all'arresto, vale a dire quando il personaggio si trova all'inizio o alla fine del suo movimento su uno degli esagoni adiacenti al cavallo senza cavaliere.

Nel corso del suo spostamento, un personaggio a cavallo può tentare di afferrare al passaggio la briglia di un cavallo non controllato ma bisogna allora tirare un dado da 10 per sapere se riesce:

- > Da 1 a 6 al dado, la manovra riesce e il personaggio può terminare il suo movimento portando il cavallo senza cavaliere con lui. Il cavallo senza cavaliere deve trovarsi da un lato o dall'altro del personaggio a cavallo, parallelamente e leggermente indietro in rapporto a quest'ultimo.
- > Da 7 a 10, la manovra fallisce. Il cavallo senza cavaliere resta sul posto. Anche se il personaggio resta vicino al cavallo, non lo potrà controllare per quel turno.

Un cavallo senza cavaliere resta sotto il controllo dello stesso giocatore fintanto che questo possiede un personaggio vivo e non stordito nelle immediate vicinanze del cavallo. In caso contrario, il cavallo apparterrà al primo giocatore che ne prenderà il controllo.

Un personaggio a cavallo che tiene un altro cavallo per la briglia perde automaticamente il controllo di quest'ultimo se si impegna in un combattimento o se viene attaccato.

N.B. Un personaggio a piedi può portare fino a tre cavalli per la briglia come illustrato qui a lato. Un personaggio a cavallo ne può portare uno solo.



5 TIRI

In questo gioco sono presenti cinque armi da lancio individuali: la lancia, il giavellotto (j), la frombola (s), l'arco corto (a) e la balestra (x). Solo i personaggi che portano una delle quattro lettere j/s/a/x in terza posizione possono servirsene durante le sequenze di tiro.

Tutti i personaggi, montati o a piedi, rappresentati con una lancia senza gagliardetto la possono utilizzare come arma da lancio. Questa azione può essere effettuata solo una volta per personaggio e per scenario. Il personaggio continuerà a battersi nelle sequenze successive con un'altra arma per il combattimento ravvicinato, come una spada. Piazzare un segnalino Lancia sul personaggio per indicarne il suo utilizzo.



Ogni personaggio può tirare solo una volta per sequenza di tiro ma è possibile tirare più volte sullo stesso bersaglio con tiratori diversi. Si noterà che la lancia può essere utilizzata sia a piedi che a cavallo.

Ogni arma possiede caratteristiche proprie che ne influenzano l'uso: potenza e cadenza di tiro, gittata, maneggevolezza e, per certe categorie, limitazione delle munizioni.

5.1 Tiro e movimento

Cadenza di tiro e maneggevolezza sono due fattori che influiscono sulla mobilità del tiratore. Così, più un'arma è maneggevole, meno i movimenti saranno limitati. Ma un personaggio che vuole effettuare sia un tiro offensivo che un tiro difensivo muoverà in generale meno di un personaggio che si attiene al solo tiro offensivo. Le condizioni proprie ad ogni arma sono riassunte nella scheda di gioco N°2.

N.B. Le limitazioni al combattimento si applicano solo al turno di gioco che precede il tiro difensivo. Un personaggio che decide di non tirare durante il suo turno e il turno dell'avversario può sempre attaccare normalmente.

5.2 Tiro e combattimento

Un personaggio non può tirare se si trova su un esagono adiacente ad un personaggio nemico al momento del tiro. Si considera allora che sia impegnato a combattere corpo a corpo. Questo caso evidentemente non si applica se il personaggio nemico non è in grado di attaccare l'esagono occupato dal tiratore (vedere § 6.6 Restrizioni al combattimento).

Nel momento in cui un giocatore decide che il suo personaggio tirerà durante il suo turno (tiro offensivo) e/o il turno dell'avversario (tiro difensivo), questo personaggio non può attaccare un personaggio nemico. Questo non impedirà al personaggio di venire a contatto del nemico o di difendersi normalmente se è attaccato durante il turno dell'avversario.

N.B. Le limitazioni al combattimento si applicano solo al turno di gioco che precede il tiro difensivo. Un personaggio che decide di non tirare durante il suo turno e il turno dell'avversario può sempre attaccare normalmente.

5.3 Tiro difensivo

Solo i personaggi che hanno rispettato le condizioni di movimento richieste e che non hanno attaccato durante il loro turno possono effettuare un tiro difensivo.

Contrariamente al tiro offensivo, che si effettua contro personaggi immobili, il tiro difensivo ha luogo mentre il nemico si muove. Il giocatore che effettua i suoi tiri difensivi può così interrompere in ogni momento il movimento di un personaggio nemico su un esagono preciso e decidere di tirargli con uno o più tiratori. Per una questione di simultaneità, tutti i tiratori che intervengono in un dato momento devono essere designati **prima** di effettuare i tiri in questione. Quale sia il risultato dei tiri, si considererà che saranno stati tutti effettuati. Vale a dire, se un giocatore designa, per esempio, tre tiratori e il personaggio nemico è ucciso già dal secondo tiro, il terzo tiratore avrà ugualmente tirato. Il suo tiro non apporterà nulla di più: un fenomeno che si produce sovente nella realtà.

Se, dopo aver subito uno o più tiri su un esagono del suo percorso, il personaggio può ancora muovere, si potrà dirigere contro di lui un nuovo tiro difensivo solo:

- > 1 esagono più lontano se è a piedi e ferito
- > 2 esagoni più lontano se è a piedi e illeso
- > 3 esagoni più lontano se è a cavallo
- > 4 esagoni più lontano se è a cavallo e carica

ffo
Def.

Ma, nel frattempo, avrà forse avuto modo di nascondersi dietro un albero o di arrivare a contatto di colui che gli sta tirando addosso. ..

Utilizzare il segnalino Off/Def ripiegandolo nel mezzo per indicare la fase in cui il tiratore utilizza la sua arma.

N.B. Non è possibile effettuare un tiro difensivo contro un personaggio che non ha ancora iniziato a muoversi, a meno che il giocatore avversario dichiari che non intende muoverlo in quel turno. Non è neanche possibile tirare a un personaggio, poi ad un altro, e tornare a tirare al primo. Una volta che i tiri contro un personaggio sono terminati, quest'ultimo non potrà più essere preso a bersaglio prima del turno successivo.

5.4 Risoluzione dei tiri

Per tirare su un nemico :

- > Identificare il tipo di arma utilizzata dal tiratore;
- > Calcolare la distanza che lo separa dal bersaglio (il numero di esagoni tranne quello in cui si trova il tiratore) per conoscere la gittata;
- > Annotare il tipo di bersaglio (a piedi o a cavallo);

Quindi si determina l'esagono di impatto, poi si risolve il tiro.

5.4.1 Determinazione dell'esagono di impatto

- > Tirare 1D10 e consultare lo schema qui a lato per conoscere l'esagono di impatto realmente raggiunto. Questo varia nel raggio di un esagono attorno all'esagono bersaglio. Le 2 frecce indicano la possibile provenienza del tiro in funzione della posizione del tiratore;

- > Se un personaggio si trova nell'esagono di impatto (che sia amico o nemico), subisce le conseguenze della tabella di risoluzione del tiro in funzione del suo tipo di riparo ("nessuno", "leggero", "medio" o "forte");

- > Tirare 1D10 e leggere il risultato nella tabella di tiro corrispondente;

Nota per i tiri su un cavaliere: il tiratore può prendere per bersaglio uno dei due esagoni occupati dal cavaliere a sua scelta.

Notare che non è necessario determinare l'esagono di impatto se il bersaglio si trova a meno di 2 esagoni dal tiratore (vale a dire circa 4 metri nella realtà).



5.4.2 Modificatori al tiro di dado

Anche se è soprattutto il dado che determina il risultato di un tiro, vi sono tuttavia diversi fattori che possono modificare la determinazione dell'esagono di impatto. Tutti i risultati superiori a 10 sono considerati 10.

Modificatori	Circostanze che influenzano il risultato del tiro di dado
+2	Tiratore a lunga distanza
+1	Tiratore ferito
	Tiratore a media distanza
- 2	Arciere/Fromboliere/Balestriere a meno di 4 esagoni dal bersaglio

5.4.3 Determinazione dei danni

Consultare una delle due tabelle di tiro sulla scheda di gioco N°2 a seconda che il personaggio sull'esagono di impatto sia un fante o un cavaliere. Il risultato è in funzione del tipo di arma utilizzata e del livello di riparo del personaggio sull'esagono di impatto.

Tirare 1D10. Seguire orizzontalmente la linea del numero ottenuto e, nella colonna corrispondente al riparo del personaggio, si ha il risultato del tiro: A, B, C, D o E. La trascrizione dei risultati viene data con ciascuna tabella.

Se il personaggio sull'esagono di impatto possiede un'armatura, si aggiunge +1 al risultato del dado. Tutti i risultati superiori a 10 sono considerati 10.

5.4.4 Effetti dell'arretramento in caso di tiro

Il personaggio bersaglio deve indietreggiare immediatamente. Il primo esagono deve trovarsi in posizione opposta al tiratore. Può indietreggiare attraverso esagoni che contengono personaggi amici. Può ugualmente spostare dei personaggi amici per ritrovarsi alla distanza richiesta dal suo punto di partenza. Ma se il personaggio che indietreggia o uno dei personaggi spostati è obbligato ad attraversare o fermarsi su un esagono adiacente ad un nemico, deve subire le eventuali conseguenze della tabella di infiltrazione delle linee nemiche.

È impossibile indietreggiare attraverso un esagono occupato da un nemico. Un personaggio che non può indietreggiare di tutta la distanza necessaria viene automaticamente ferito.

Importante : un personaggio stordito o ferito viene considerato morto se è nuovamente stordito o ferito. Un personaggio stordito che sia obbligato a indietreggiare è ugualmente considerato morto.

5.5 Restrizioni al tiro e riparo

5.5.1 Linea di vista/tiro

Per determinare se il tiro è possibile, verificare la linea di vista tra il tiratore e l'esagono bersaglio. Per determinare i danni, dovete allora considerare la linea di tiro tra il tiratore e l'esagono realmente raggiunto. Vi è altresì l'eventualità che il tiro sia possibile dato che la linea di vista è libera, ma che non vi sia alcun danno poichè il personaggio nell'esagono colpito beneficia di un riparo infinito. Se la linea di vista è bloccata, la linea di tiro non ha importanza dato che il tiro non è possibile. Un personaggio può tirare ad un personaggio nemico se esiste una linea di tiro libera tra l'esagono del tiratore e quello del bersaglio. La linea di tiro consiste in una linea retta immaginaria tracciata dal centro dell'esagono del tiratore al centro dell'esagono bersaglio.

Se questa linea di tiro attraversa un esagono che contiene o un personaggio o un tipo di terreno diverso dal terreno piano, il tiro subisce le restrizioni spiegate nei paragrafi che seguono.

Se questa linea di tiro passa per il bordo tra due esagoni, si tiene conto dell'esagono meno vincolante per determinare le conseguenze sulla linea di tiro e il riparo.

5.5.2 Tiro al di sopra di terreni particolari e riparo

5.5.2.1 Sterpaglia

È possibile tirare dentro e attraverso esagoni di sterpaglia. Un personaggio beneficia di un riparo leggero se si trova in un esagono di sterpaglia o se la linea di tiro attraversa un esagono di sterpaglia.

5.5.2.2 Alberi

Se ci sono degli alberi o dei rami d'albero tra il tiratore e il bersaglio, il tiro è impossibile. È possibile, al contrario, tirare ad un bersaglio dentro un esagono di albero, nel momento in cui la linea di tiro non attraversa alcun altro esagono di albero. Un personaggio in un esagono di albero beneficia di un riparo leggero.

5.5.2.3 Scarpata

Gli esagoni di scarpata non bloccano la linea di tiro se questa non attraversa la parte alta della scarpata. Quando la linea di tiro attraversa la parte alta di una scarpata, il tiro è possibile solo se il personaggio in basso si trova almeno tanto lontano dall'esagono di scarpata quanto il

personaggio situato in alto. Se è più vicino, non è possibile alcun tiro tra di loro poiché non possono vedersi.

Eccezione: il tiro è possibile quando il personaggio in basso si trova sull'esagono di scarpata stesso. Allora può tirare ma anche essere preso come bersaglio dato che si considera che si trovi a metà della pendenza della scarpata.

Un personaggio su un esagono di scarpata beneficia di un riparo medio se la linea di tiro passa per la parte alta della scarpata.

Due lanciatori di giavellotto A, B et un arciere sassone C, tirano sui personaggi D e E. Dal punto di vista di A e di B, E ha un riparo medio dato che il tiro passa per la parte alta della scarpata. Invece non possono tirare su D che si trova più vicino di loro alla scarpata. Per C, D non ha alcuna protezione dato che il tiro non attraversa la parte alta della scarpata.

5.5.2.4 Acqua

Gli esagoni di acqua non bloccano in alcun modo la linea di tiro. Un personaggio su un esagono di acqua beneficia di un riparo leggero a meno che il tiratore non sia posizionato sul bordo dell'acqua. Un personaggio in un esagono di acqua non può tirare.

Questo riparo diventa medio se la linea di tiro attraversa una costruzione in legno (come un ponte) o della sterpaglia.

In più, vi sono delle regole generali che neutralizzano gli effetti del terreno se il tiro proviene da un livello superiore (vedere 5.5.4).

5.5.3 Tiro al di sopra di altri personaggi

Se la linea di tiro di un fromboliere, di un balestriere o un portatore di lancia passa attraverso un esagono occupato da un personaggio vivo, il tiro è impossibile. Per personaggio vivo si intendono anche gli animali, ma non i personaggi storditi. Questi ultimi non bloccano la linea di tiro.

Gli arcieri e i lanciatori di giavellotto possono, invece, tirare al di sopra di altri personaggi se il bersaglio si trova a media o lunga distanza e beneficia solo di un riparo leggero o nessun riparo del tutto (vedere l'applicazione per i cavalieri con lancia al § 7.1).

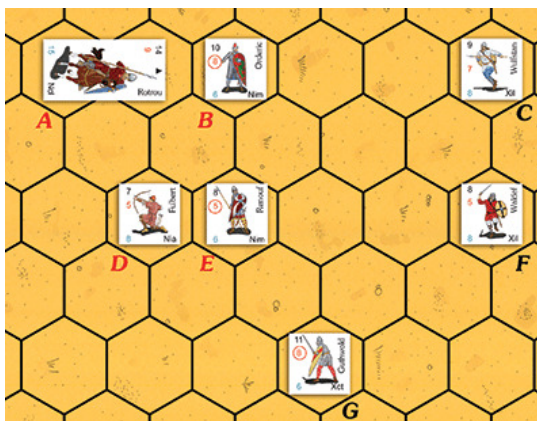
5.5.3.1 Eccezioni:

> I cavalieri con lancia possono tirare al di sopra di personaggi amici a loro immediatamente adiacenti (vedere esempio qui sotto). Sono tuttavia tenuti al rispetto delle altre restrizioni al tiro.

I Normanni A, B, D e E combattono contro i Sassoni C, F e G.

- Il personaggio A è un cavaliere con lancia.
- Dato che si trova più in alto di B, A gli può tirare al di sopra contro C.
- D è un arciere¹ ma non è a cavallo. Dunque non può tirare al di sopra di E contro F.
- A non può tirare al di sopra di E contro G perché non è adiacente a E.

Non si tiene conto della posizione in ginocchio dell'arciere nel gioco (salvo che sia diversamente specificato nelle regole dello scenario). Si considera che tiri dalla posizione in piedi.



- > I personaggi che il tiratore non può vedere non bloccano mai la linea di tiro:

Esempio: un tiratore situato su una scarpata e che non può vedere un personaggio situato in basso (vedere § 5.5.2.3) può tirargli al di sopra liberamente.

5.5.4 Tirare da un livello superiore

Il terreno può essere neutralizzato tirando da un livello più elevato: bersagli nella sterpaglia, paludi, fiume o un pendio non beneficiano del loro riparo abituale se gli si tira:

- > da una distanza inferiore della metà della corta gittata per un solo livello di elevazione superiore,
- > da una distanza inferiore alla corta gittata per più di un livello di elevazione.

La maggior parte dei terreni a bordo esagono (come le palizzate) non danno riparo se non all'esagono situato immediatamente dietro questo lato.

5.5.5 Tirare da un livello inferiore

Un personaggio nella linea di tiro può essere ignorato se è distante N esagoni o meno dal bersaglio; N designa il numero di livelli al di sopra del tiratore (due esagoni separati da una scarpata sono ad un livello di distanza).



Esempio : Gerold il balestriere non può tirare su Munro il fromboliere poichè il cavaliere Mauger si trova a 2 esagoni di distanza da Munro, che non è che ad un livello al di sopra di Gerold. Munro può al contrario tirare su Vital (e viceversa) dato che il tiro passa al di sopra di Gervais e di Ernault in basso. Vital al contrario non può tirare su Lachlan o Aluinn dato che Arnoul si trova nella linea di tiro. Se Arnoul fosse stordito, potrebbe tirare. Ruairidh non può tirare su Arnoul poichè Lachlan si trova nella linea di tiro.

6 COMBATTIMENTO

Quando due o più personaggi si trovano su esagoni adiacenti, possono combattere. Ogni combattimento è facoltativo. La decisione di attaccare stà al giocatore che è di turno. I suoi personaggi si chiameranno allora attaccanti. Nel turno di gioco successivo si difenderanno contro gli attaccanti avversari. Ogni personaggio può solo effettuare un attacco per turno ma un difensore può essere attaccato più volte da attaccanti diversi.

Per risolvere un combattimento, si sottrae la forza dell'attaccante (**numero nero**) alla forza di difesa del personaggio attaccato (**numero rosso**). Si ottiene così una differenza che corrisponde ad una colonna di risultati possibili che figura nella Tabella dei Combattimenti appropriata sulla Scheda di Gioco N°2. Non resta allora all'attaccante che tirare un dado per conoscere il risultato esatto del combattimento in corso. Esistono due Tabelle di Combattimento: una serve per risolvere i combattimenti contro i personaggi a cavallo, l'altra contro i personaggi a piedi.

6.1 Effetto del terreno sul combattimento

La differenza in un combattimento può essere modificata dalla natura del terreno su cui si trova ciascuno dei personaggi coinvolti. Come si può vedere nella tabella sui tipi di terreno (vedere la Scheda di Gioco N°1), un terreno può influenzare un combattimento in tre modi: può essere neutro (0), svantaggiare il personaggio che vi si trova (-), o avvantaggiarlo (+).

A seconda del terreno che ciascuno occupa si può quindi essere indotti a modificare la differenza iniziale spostando la colonna dei risultati possibili verso sinistra o verso destra.

Si considera che un personaggio a cavallo si trovi sul terreno meno vantaggioso tra i due esagoni che occupa.

Se i due avversari si trovano su terreni equivalenti, la colonna non cambia e il rapporto di forza resta dunque lo stesso.

Attaccante in	contro	Difensore in	Ripercussioni sulla colonna dei risultati possibili (0 / 4, 5 / 8, 9 / 15, etc.)
-		+	Spostare di 2 colonne a sinistra
-		0	Spostare di 1 colonna a sinistra
0		+	Spostare di 1 colonna a sinistra
0		-	Spostare di 1 colonna a destra
+		0	Spostare di 1 colonna a destra
+		-	Spostare di 2 colonne a destra

6.2 Combattimento tra più personaggi

Quando due (o più) personaggi decidono di attaccare un personaggio nemico, possono attaccarlo individualmente o allora sommare i loro punti di attacco in un unico totale che viene confrontato al potenziale del difensore. Se attaccano insieme hanno diritto, in più, a spostare il rapporto di forze così ottenuto di una colonna verso destra (vedere l'esempio qui sotto). Questa regola si applica contro un personaggio a cavallo solo se viene attaccato da più cavalieri.

Quando il risultato di un combattimento indica che uno degli attaccanti o dei difensori è stato stordito o ferito, è il giocatore del campo in questione che decide quale tra i suoi personaggi incassa il colpo. Al contrario, il risultato "attaccante indietreggia" o "difensore indietreggia" si applica a tutti i personaggi che hanno partecipato all'attacco o alla difesa.

Un personaggio stordito è automaticamente ucciso se, non importa in quale fase, tutti gli esagoni accessibili che lo circondano sono occupati da nemici.

Se gli attaccanti decidono di attaccare insieme e si trovano su terreni diversi, è il terreno meno vantaggioso che sarà preso in considerazione per confrontarlo a quello occupato dal difensore.

Se più difensori vengono attaccati dallo stesso attaccante (o gruppo di attaccanti) e si trovano su terreni diversi, è il terreno meno vantaggioso che sarà preso in considerazione per confrontarlo a quello occupato dal o dagli attaccanti.

Esempio: poniamo che due personaggi attacchino un nemico con una differenza di 9. Se uno si trova su un terreno (0) e l'altro su un terreno (-), si considera che i due attaccanti si trovino entrambi su un terreno (-). Se il difensore si trova su un terreno (0), la tabella degli Effetti del Terreno sul Combattimento (vedere la Scheda di Gioco) indica che la differenza deve essere spostata di una colonna verso sinistra (9/15 diventa 5/8). Ma dato che vi sono più attaccanti, questi hanno il diritto di spostare la differenza di una colonna verso destra. Il combattimento sarà dunque risolto con una differenza compresa tra 9 e 15, dato che il numero di attaccanti controbilancia lo svantaggio del terreno.

6.3 Combattimento contro un difensore in armatura

Quando un personaggio attacca un difensore in armatura (potenziale di difesa inscritto in un cerchio), aggiunge 1 punto al numero ottenuto al tiro di dado. Questo numero modificato indicherà il risultato del combattimento. Se vi sono più difensori e non tutti sono in armatura, questa regola non si applica, ma gli eventuali danni saranno allora inflitti a un personaggio senza armatura.

6.4 - Arretramento dopo il combattimento

L'arretramento si applica a tutti i difensori o attaccanti implicati. Un personaggio può indietreggiare attraverso esagoni contenenti dei personaggi amici. Può ugualmente spostare dei personaggi amici per

ritrovarsi alla distanza richiesta dal suo punto di partenza. I personaggi spostati possono a loro volta spostare altri personaggi amici, ciò che può dare come risultato una ritirata a cascata. Ma se il personaggio che indietreggia o uno dei personaggi spostati è obbligato a passare o fermarsi su un esagono adiacente ad un nemico, deve subire le eventuali conseguenze della tabella di infiltrazione delle linee nemiche.

È impossibile indietreggiare attraverso un esagono occupato da un nemico. Un personaggio che non può indietreggiare di tutta la distanza necessaria viene automaticamente ferito.

Importante: un personaggio stordito o ferito viene considerato morto se nuovamente stordito o ferito. Un personaggio stordito che sia obbligato a indietreggiare è ugualmente considerato morto.

6.5 - Avanzata dopo il combattimento

Se, in seguito ad un combattimento, gli attaccanti o i difensori hanno dovuto indietreggiare (o se uno di essi è stato stordito o ucciso), il giocatore vittorioso può far avanzare uno dei suoi personaggi di un numero di punti uguale alla metà del suo potenziale di movimento. Il primo esagono attraversato dovrà necessariamente essere uno degli esagoni evacuati dal nemico (o l'esagono del personaggio stordito o ucciso).

L'avanzata dopo il combattimento non è obbligatoria ma deve essere effettuata immediatamente, senza attendere il risultato degli altri combattimenti in corso.

Solo un personaggio implicato in un combattimento può approfittare dell'avanzata dopo il combattimento. I punti di movimento utilizzati durante l'avanzata dopo il combattimento non impediscono al personaggio in questione di muovere normalmente durante la sua fase di gioco.

N.B. L'avanzata dopo il combattimento deve tenere conto della regola che riguarda l'infiltrazione delle linee nemiche (§ **Error! Reference source not found.**), ma con la seguente restrizione: un personaggio nemico che si trovi adiacente all'esagono attraversato non provoca un tiro di dado se si trova ingaggiato nello stesso momento in un combattimento, in attacco come in difesa. Che il combattimento abbia o no già avuto luogo non ha importanza.

6.6 Restrizioni al combattimento

In regola generale, il combattimento è impossibile se l'attaccante non può andare sull'esagono che attacca.

Esempi: un soldato in armatura non può attaccare un personaggio su un esagono di fiume; un cavaliere non può attaccare un personaggio su un esagono di albero.

6.7 Tiri e combattimenti riguardanti i cavalli

Quando un cavaliere viene disarcionato in seguito ad un combattimento o un tiro, la giusta pedina – cavaliere stordito, ferito o ucciso – viene posizionata dal giocatore a cui appartiene su uno degli esagoni adiacenti a quelli del suo cavallo. Nel caso in cui tutti gli esagoni adiacenti siano occupati, si sposta un personaggio amico di un esagono per fare posto al cavaliere disarcionato. Se è completamente circondato da nemici, un cavaliere disarcionato è automaticamente ucciso. Il cavallo invece resta sul posto e deve essere rappresentato solo (morto o vivo a seconda del risultato indicato).

Se un giocatore decide di attaccare un cavallo senza cavaliere, risolve il combattimento o il tiro come se avesse a che fare con un personaggio a cavallo senza armatura. I risultati D o E per i tiri, e G, H o I per i combattimenti, comportano la morte del cavallo.

N.B. Tutti i cavalli hanno un potenziale di 1 punto in difesa.

Non leggete oltre! Potete già giocare gli Scenari 1 e 2.

7 TATTICHE DI COMBATTIMENTO

7.1 Cavalieri con lancia

Questa regola si applica alle pedine dei cavalieri con una lancia senza gagliardetto.

Per poter tirare una lancia, il cavaliere deve avere sempre il bersaglio nel suo arco frontale o laterale.

Esempio a sinistra: il cavaliere scozzese Urquhart può tirare sui Gwendal e Roussel, ma non su Herluin e Charles.

Un cavaliere può tirare al di sopra di un personaggio amico a piedi che gli sia adiacente. Questo è possibile se il bersaglio si trova ad almeno 3 esagoni di distanza dal tiratore.



Esempio a destra: Urquhart può tirare su Charles e Herluin, ma non su Gwendal.

7.1.1 Modifiche dovute alla distanza di tiro

Tipo di arma utilizzata	Corte distanza	Media distanza	Lunga distanza
Modifica al dado	Nessuna modifica	+1	+2
Cavaliere con lancia	Da 1 a 3 esagoni	Da 4 a 6 esagoni	Da 7 a 9 esagoni

Cadenza di tiro e movimento: solo tiro offensivo, nessuna limitazione al movimento.

7.2 Carica e contro-carica di cavalleria

7.2.1 La carica di un cavaliere isolato

La carica di cavalleria è una forma di attacco che consente di ottenere un miglior rapporto di forza in combattimento. Prima di effettuare i suoi movimenti, un giocatore può annunciare delle cariche di cavalleria. Per ogni carica, designa il cavaliere, il bersaglio e il percorso scelto. Per essere valida, la carica di un cavaliere deve soddisfare le seguenti condizioni:

- > Il nemico bersaglio deve essere situato, all'inizio della carica, nell'arco frontale del cavaliere (vedere lo schema qui sotto) ed essere a lui visibile. Una linea di vista è equivalente ad una linea di tiro, ma solo i personaggi a cavallo bloccano la linea di vista di un cavaliere.
- > Il cavaliere deve percorrere almeno 6 esagoni e il suo movimento non deve comportare alcuna svolta brusca che gli faccia spendere dei punti di movimento supplementari, al di fuori del costo normale di ogni esagono (voir §4.4).
- > Gli ultimi 4 esagoni della carica devono essere in linea retta, nella direzione dell'esagono occupato dal bersaglio.

Arco frontale di un cavaliere

Gli esagoni arancioni fanno parte dell'arco frontale del cavaliere.

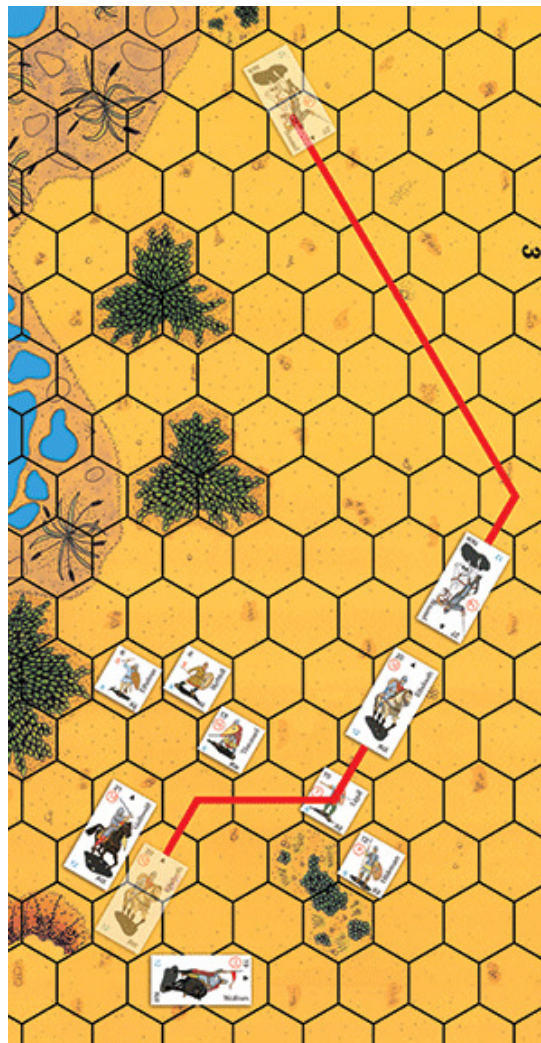
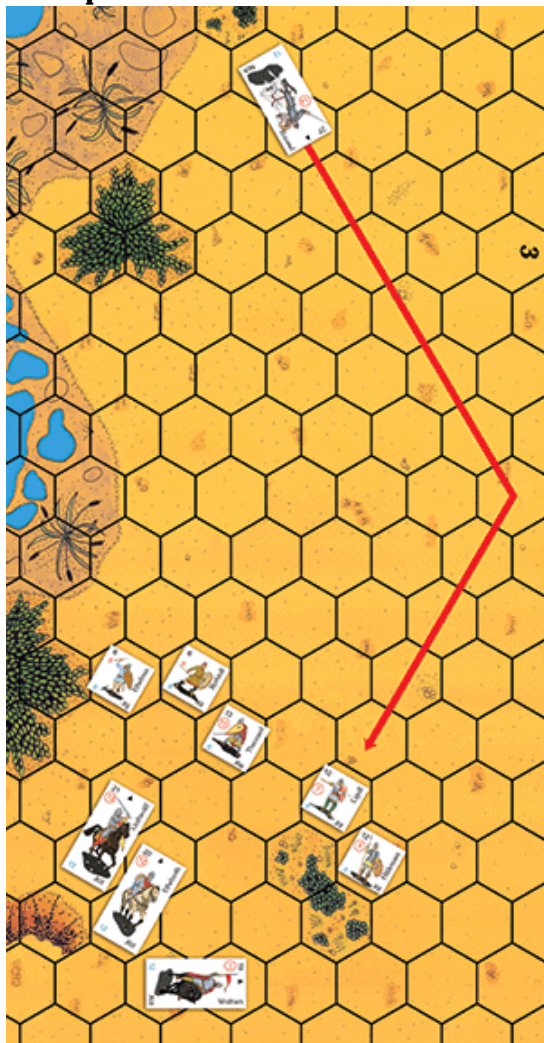


7.2.2 La contro-carica

Dopo l'annuncio di ogni carica, il giocatore avversario ha la possibilità di annunciare una contro-carica di uno dei suoi cavalieri. Questo annuncio deve essere fatto immediatamente, senza attendere l'annuncio di altre eventuali cariche. Il personaggio che effettua la contro-carica non è necessariamente il personaggio bersaglio della carica avversaria. Per essere valida, la contro-carica di un cavaliere deve soddisfare le seguenti condizioni:

- > Il cavaliere che contro-carica deve avere il cavaliere che carica nel suo arco frontale (vedere lo schema qui sopra) e deve poterlo vedere.
- > Una contro-carica deve sempre condurre all'occupazione da parte del cavaliere designato degli ultimi 2 esagoni del percorso della carica avversaria. Vale a dire, carica e contro-carica si incontrano frontalmente sugli ultimi 4 esagoni della carica inizialmente prevista, con ciascuno dei cavalieri che occupa rispettivamente 2 di questi esagoni (vedere lo schema qui sotto).
- > Per raggiungere questa posizione, il cavaliere che contro-carica non deve percorrere più della metà del numero di esagoni previsto per la carica iniziale (arrotondando se necessario per difetto). In più, come per il cavaliere avversario, il suo movimento non deve comportare alcuna svolta brusca che gli faccia spendere dei punti di movimento supplementari.

Esempio di carica e di contro-carica



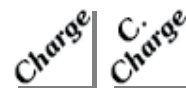
Il cavaliere normanno Roussel annuncia una carica contro il thegn Ligulf in 10 esagoni. Il thegn a cavallo Ethelnoth decide di contro-caricare e viene incontro al cavaliere occupando gli ultimi 2 esagoni della carica inizialmente prevista.

Guthwold avrebbe ugualmente potuto essere scelto per la contro-carica, ma non Wulfram, dato che non ha il Normanno nel suo arco frontale all'inizio della carica.

Non è possibile effettuare più di una carica o contro-carica contro uno stesso personaggio nello stesso turno di gioco. Una volta annunciate una carica o una contro-carica, non si può tornare indietro né modificarne il percorso. Nessun tiro difensivo può essere effettuato contro un cavaliere che carica se è stata annunciata una contro-carica.

Se un cavaliere viene sottoposto ad una carica nemica distante almeno 6 esagoni e questa carica viene diretta contro il suo arco frontale, può contro-caricare. In questo caso, avanza di 2 esagoni verso il nemico sulla stessa traiettoria di quest'ultimo.

Negli scenari in cui i cavalieri sono numerosi, si consiglia di utilizzare le pedine indicatrici di carica e contro-carica. Si posano allora le pedine indicatrici sui personaggi coinvolti.



7.2.3 Influenza sui combattimenti

Un cavaliere che carica vede il suo potenziale di attacco aumentare della metà. Un cavaliere che contro-carica vede il suo potenziale di difesa aumentare della metà. Si arrotonda eventualmente per difetto.

Esempio: un cavaliere normanno che possiede 28 punti di attacco carica un cavaliere scozzese che possiede 9 punti in difesa. Il cavaliere ottiene 14 punti di bonus, cosa che gli dà un potenziale di attacco di 42 punti per quel turno. Se il cavaliere scozzese ha la possibilità di contro-caricare, aggiungerà 4 punti al suo potenziale di difesa, che gli darà 13 punti per questa contro-carica.

Cariche e contro-cariche sono sempre risolte in combattimenti separati, indipendentemente da altri attacchi eventuali contro uno o l'altro dei cavalieri implicati.

N.B. Nel caso in cui il potenziale di difesa del cavaliere che controcarica sia superiore al potenziale di attacco del cavaliere che carica, si invertono i ruoli conservando gli stessi potenziali: l'attaccante diventa difensore e viceversa. I risultati sfavorevoli al cavaliere che contro-carica tuttavia non vengono presi in considerazione.

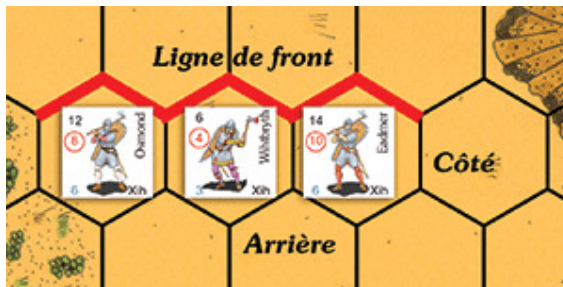
7.2.4 La carica raggruppata a lancia abbassata

Tutti i gruppi di almeno 3 cavalieri normanni che siano adiacenti e carichino nella stessa direzione in linea retta accumulano i vantaggi della regola di carica qui sopra e dello spostamento di una colonna verso destra sulla tabella dei risultati.

7.3 Rifiuto di combattere

Un personaggio che ha un potenziale di movimento superiore a quello del suo o dei suoi attaccanti può decidere di rompere il combattimento giocando sulla sua superiore facoltà di movimento. Un cavaliere indietreggia di 2 esagoni, un fante di uno. La ritirata può essere eseguita solo su esagoni liberi da tutti i personaggi. Non si può spostare un personaggio amico per indietreggiare. Un personaggio che indietreggia su esagoni adiacenti ad un nemico subisce i risultati della tabella di infiltrazione.

7.4 Il muro di scudi



Il giocatore Sassone può allineare i suoi Huscarls e i suoi Thegns a piedi fianco a fianco per gruppi di almeno 3 personaggi (vedere lo schema). I due lati di esagono che fanno da cappello alla parte superiore di ogni pedina formano la linea di fronte. Tutti gli Huscarls e/o i Thegns a piedi che formano la linea vengono considerati in riparo forte dal punto di vista dei tiri, e in terreno favorevole quando vengono attaccati, non importa quale sia la natura del terreno che occupano.

Tuttavia questi vantaggi valgono solo se la linea di tiro o l'attacco avvengono attraverso la linea di fronte. I tiri e gli attacchi dai lati o dal retro vengono risolti normalmente.

7.5 L'ascia a due mani

Riservata ai guerrieri esperti, questa tecnica conferiva una potenza straordinaria in attacco ma rendeva ugualmente il personaggio più vulnerabile in difesa, dato che non poteva servirsi del suo scudo. Solo i personaggi che possiedono un'ascia e appartengono alle seguenti categorie possono servirsene.

- > Per i Sassoni: l'Earl Aegelferth, gli Huscarl e il Ceorl Alfmaer
- > Per i Normanni: il cavaliere Geoffroy e il fante Bouchard

Sono anche richieste altre due condizioni: il personaggio deve essere a piedi e in buona salute.











Al momento di ingaggiare il combattimento, il giocatore in questione designa i guerrieri che attaccheranno utilizzando l'ascia a due mani. Su ciascuno di questi piazza un segnalino "ascia" in modo da visualizzarlo facilmente. I personaggi designati vedono il loro potenziale di attacco raddoppiare per la fase di combattimento in corso. Durante la fase del giocatore avversario, questi stessi personaggi vengono considerati in situazione sfavorevole (-) se vengono attaccati, svantaggio che si aggiungerà al calcolo che riguarda la natura del terreno (+, 0 o -). Quando un tiratore li prende a bersaglio, sottrae 1 punto al risultato del tiro di dado prima di consultare la tabella di tiro. Resta la protezione dovuta alle armature. Quando arriva nuovamente il suo turno di gioco, un giocatore può decidere di ritirare il segnalino "ascia" da un personaggio o, al contrario, di lasciarlo. Se il segnalino "ascia" viene ritirato, il potenziale di attacco del personaggio ridiventa normale e non subisce più gli svantaggi in difesa (tiri e combattimento) legati a questa tecnica di combattimento.



Non leggete oltre! Potete giocare gli Scenari 3, 4 e 5.

8 LE CASE E ALTRI EDIFICI

8.1 Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sui combattimenti
	Interno di una casa	1 a piedi Intransitabile per i cavalli (salvo la soglia di una porta)	Nessuno	+
	Muro in argilla	Intransitabile	Totale	0
	Finestra in un muro	4 a piedi per attraversare, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Att. - Dif. +
	Porta in un muro	1	Medio	Dif. +
	Scala	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	Barriera	2 per attraversare	Medio	Dif. +
	Angolo esterno	1	Medio	0
	Soglia della Sala	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Medio se tiro nell'asse, altrimenti totale	Dif. +
	Trono	2 dal davanti, intransitabile dai lati	Leggero	Dif. +
	Focolare	2	Nessuno	Dif. -

8.2 I tiri

8.2.1 Tiro attraverso le finestre

a) Dall'interno: un personaggio in una casa non può tirare verso l'esterno se non a partire da un esagono di finestra. La linea di tiro parte allora dal centro del bordo esterno della finestra e non dal centro dell'esagono.

b) Dall'esterno: un personaggio situato all'esterno non può tirare attraverso una finestra se il suo bersaglio non si trova immediatamente dietro la finestra stessa. La linea di tiro deve poter raggiungere il centro dell'esagono di finestra, altrimenti il tiro non è possibile. Caso particolare: un tiratore posto sull'esagono direttamente adiacente al bordo della finestra può tirare all'interno della casa in maniera normale. La sua linea di tiro parte allora dal centro del bordo interno della finestra. Il suo campo di tiro è tuttavia limitato ai soli esagoni che formano la stanza, compresi gli esagoni di porta e gli altri esagoni di finestra.

Tutti i personaggi che si trovano all'interno di una casa beneficiano di un riparo medio quando gli si tira attraverso una finestra.

8.2.2 Tiro attraverso le porte

Un personaggio situato all'interno o all'esterno di un edificio può tirare attraverso una porta se la sua linea di tiro non attraversa un'altra porta o una finestra. È possibile, però, tirare attraverso una porta contro un personaggio che si trovi su un altro esagono di porta o un esagono di finestra. Il calcolo della linea di tiro viene fatto normalmente.

Quando un personaggio tira a partire da un esagono di porta, la sua linea di tiro parte dal centro dell'apertura e non dal centro dell'esagono.

Tutti i personaggi beneficiano di un riparo medio quando gli si tira attraverso una porta. Non è evidentemente il caso quando il tiratore si trova sull'esagono di porta in questione.

8.2.3 Muri

È impossibile tirare attraverso un muro, se non per l'apertura di una porta o di una finestra. Nel momento in cui una linea di tiro tocca un muro il tiro è impossibile.

8.3 Riparo

8.3.1 Interno di una casa

I personaggi che si trovano all'interno di una casa beneficiano di un riparo medio quando gli si tira attraverso una porta o una finestra.

8.3.2 Muri

I personaggi dietro un muro beneficiano di un riparo totale ed è impossibile tirare loro.

8.3.3 Porte di una casa

I personaggi su esagoni di porta beneficiano di un riparo medio. Questo riparo è tuttavia limitato ad un solo lato (esterno o interno) della porta o dell'ingresso. Se è sottoposto ad un tiro incrociato nella stessa fase, un personaggio deve scegliere da quale lato è coperto.

8.3.4 Angoli esterni di un edificio

I personaggi su esagoni che contengono un angolo esterno di un edificio beneficiano di un riparo medio quando il tiratore si trova su un esagono che non gli permette di scorgere i due lati dell'edificio nello stesso momento. Se è sottoposto ad un tiro incrociato nella stessa fase, un personaggio deve scegliere da quale lato è coperto.

Esempio di tiro incrociato

Due Sassoni tirano nella stessa fase su un nobile normanno situato su un angolo di un edificio. Questi non può beneficiare due volte di un riparo medio. Il giocatore che lo controlla deve indicare in rapporto a quale tiratore è coperto.

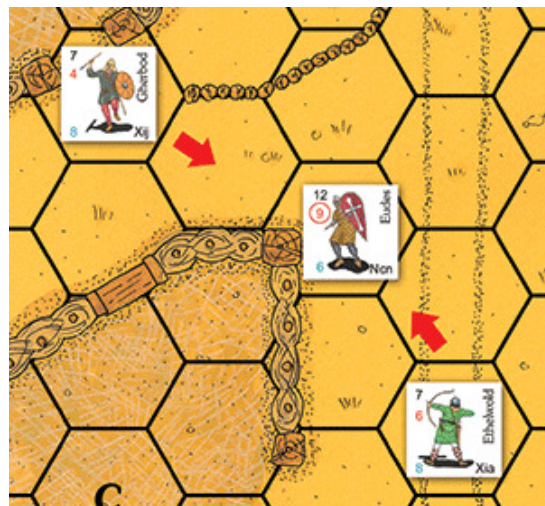
8.4 Movimento

I muri sono inattraversabili. Per entrare in una casa bisogna passare da una porta o da una finestra.

I cavalli, con o senza cavaliere, non possono entrare in un esagono interno di una casa. Possono però occupare gli esagoni di porta delle case.

8.4.1 Movimento attraverso le finestre

Solo i personaggi a piedi possono passare attraverso una finestra. Tale movimento è impossibile se l'esagono situato dall'altro lato della finestra è occupato da un personaggio nemico.



N.B. I personaggi in armatura feriti non possono più passare attraverso una finestra dato che il loro potenziale di movimento è ridotto a 3 punti e ce ne vogliono 4 per passare dall'altro lato.

8.4.2 Barriere

Sono concepite per fermare i polli e i maiali, non degli uomini bardati di ferro. Un personaggio le può scavalcare al costo di 2PM o distruggerle restando immobile durante un turno intero nel corso del quale non può né tirare né combattere.

8.5 Combattimenti




8.5.1 Combattimento attraverso una porta o una finestra

Quando ha luogo un combattimento attraverso una porta, il difensore si trova sempre in terreno favorevole (+), che sia posizionato all'interno come all'esterno dell'edificio.

Non leggete oltre! Potete giocare gli Scenari 6 e 7

9 I CASTELLI

9.1 Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sui combattimenti
	Fossato	4 (1 se da un esagono di fossato adiacente), intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	Fossato riempito	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Nessuno	0
	Ponte	1, intransitabile dal fossato	Nessuno	0
	Porta	Intransitabile quando la porta è chiusa	Totale (se il tiro vi passa attraverso)	0
	Palizzata	1 Attraversamento impossibile	Totale (se il tiro attraversa la palizzata)	Impossibile
	Piattaforma	1 a piedi 4 da una scala	Forte	0
	Scala	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	Rampa	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Nessuno se si tira dai lati	0
	Porta Chiusa	Intransitabile quando la porta è chiusa	Totale (se il tiro vi passa attraverso)	0
	Porta Aperta	2 a piedi Intransitabile a cavallo	Leggero	-
	Porta Distrutta	2 a piedi 4 a cavallo	-	-

9.2 Elementi di difesa

9.2.1 Le palizzate

Tagliate in tronchi di pino proveniente dalle vicine foreste, le palizzate sono un ostacolo più temibile di quanto sembri, e sono insuperabili senza una scala. Un volta in cima, l'attaccante può solo saltare dall'altro lato, a rischio di rompersi le ossa.

Per sapere se è ben atterrato, tirare 1D6. Un personaggio in armatura aggiunge 1 al risultato del dado:

- > da 1 a 4, il salto è riuscito;
- > 5 o 6, il personaggio è ferito.

Un esagono di palizzata può anche essere distrutto col fuoco. Se una palizzata è distrutta, si posiziona sull'esagono in questione un segnalino di Palizzata Bruciata (Burnt Palisade). L'esagono diventa transitabile con la penalità di 1PM. Un personaggio che resta su questo esagono si trova in posizione sfavorevole se vi combatte.



9.2.2 Le piattaforme

Un attaccante con una scala può saltare dalla palizzata sulla piattaforma. Per sapere se è ben atterrato, tirare 1D6. Un personaggio in armatura aggiunge 1 al risultato del dado :

- > da 1 a 5, il salto è riuscito;
- > 6, il personaggio è ferito.

Un esagono di piattaforma può essere incendiato come una palizzata.

9.2.3 Il ponte mobile

L'accesso alla bassa corte avviene per mezzo di un ponte mobile che scavalca il fossato. Un personaggio che resti per un turno intero senza combattere in un esagono adiacente al ponte lo può far basculare nel fossato o ritirarlo, impedendo così l'accesso al castello. Se il ponte è stato semplicemente ritirato e posto sotto la torre d'ingresso, è possibile che venga rimesso in posizione da un personaggio che resti un turno intero senza combattere in un esagono adiacente. Se il ponte è caduto nel fossato, non è più recuperabile per tutta la durata dello scenario.



9.2.4 La porta della torre d'ingresso

La torre di ingresso è chiusa da una porta.

Non è possibile tirare dentro o attraverso un esagono contenente una porta quando questa è chiusa.

Per aprire o chiudere la porta, un personaggio deve trovarsi adiacente alla porta stessa e non può né muovere né combattere (compreso tirare) per un turno intero. Alla fine del turno, la porta può essere manovrata. Se è aperta, girare il segnalino Porta.



Le porte non possono essere aperte se non dall'interno della bassa corte.

9.2.5 Le porte basculanti

L'accesso alla motta si fa per mezzo di una rampa chiusa alle due estremità da delle porte basculanti manovrate da una catena e che consente solo il passaggio dei fanti.

Un personaggio deve restare un turno completo su un esagono dietro la porta per poterla azionare.

Per convenzione, la porta è chiusa. Quando è alzata, si piazza il segnalino Porta Aperta (Open Gate).

9.2.6 Incendiare le difese in legno

È possibile appiccare il fuoco al ponte o a una porta con delle frecce (vedere § 10.3). Se la struttura è bruciata, si volta la pedina per mostrare il suo lato distrutto (Destroyed Gate) o si toglie la pedina (ponte, porta della torre).

9.3 I tiri

9.3.1 Tiro attraverso le porte

Un personaggio situato all'esterno o all'interno di un edificio può tirare attraverso una porta nel momento in cui si trova alla stessa altezza della porta e che la linea di tiro non passa per una porzione di muro.

Quando un personaggio tira a partire da un esagono di porta, o da un esagono situato dietro un lato di esagono con una porta, la sua linea di tiro parte dal centro dell'apertura e non dal centro dell'esagono.

9.3.2 Tiro a partire dalle finestre della torre e dalle piattaforme

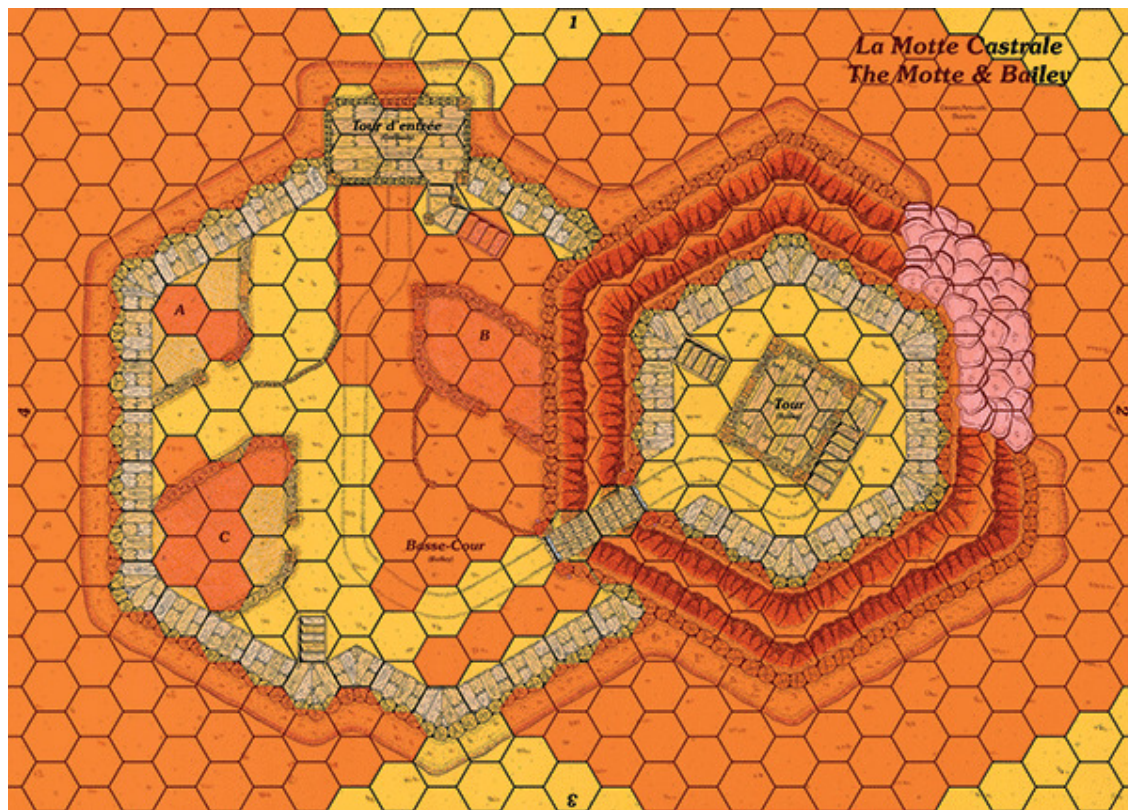
Quando un personaggio su un esagono di torre mira ad un bersaglio esterno all'edificio, la sua linea di tiro parte dal centro del lato scelto per tirare e non dal centro dell'esagono. In tutti gli altri casi la linea di tiro viene calcolata normalmente.

Due personaggi, uno situato in basso, all'interno della piazza, l'altro su una delle piattaforme della palizzata, si possono tirare addosso.

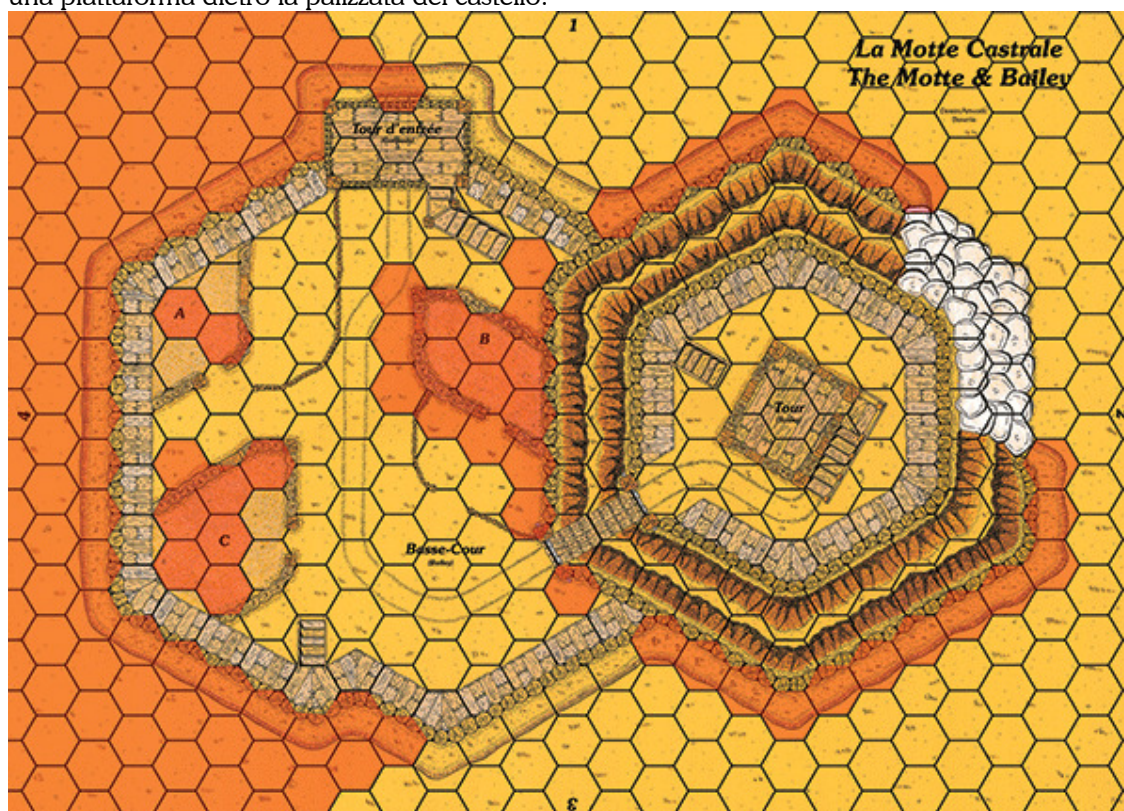
9.3.3 Tiro a partire da livelli diversi

In regola generale, quando il tiratore e il suo bersaglio non si trovano sullo stesso livello e sono separati da un ostacolo (bastione, casa, ecc.) il tiro è possibile se il personaggio situato in basso si trova almeno tanto lontano dall'ostacolo quanto il personaggio in alto.

La mappa qui sotto mostra gli esagoni che non possono essere raggiunti da un tiratore situato nel torrione (o in cima alla scala di accesso).



La mappa qui a lato mostra gli esagoni che non possono essere raggiunti da un tiratore situato su una piattaforma dietro la palizzata del castello.



9.3.4 Restrizioni al tiro

I bersagli situati su degli esagoni di sterpaglia, scarpata, palude, roccia o fiume non beneficiano più di alcun riparo nel raggio indicato se gli si tira da una piattaforma o una finestra della torre.

La casa e gli alberi situati eventualmente in basso ad una palizzata non bloccano i tiri da una piattaforma all'altra.

I lanciatori di giavellotto, di lancia e i frombolieri non possono tirare da una finestra della torre. Una lancia non può essere tirata ad un difensore situato in alto (su una piattaforma, per esempio).

9.3.5 Tiro contro personaggi situati sulle piattaforme o dietro una finestra della torre

Dal momento che un tiro è possibile dall'alto verso il basso, è anche possibile dal basso verso l'alto.

9.4 Riparo

9.4.1 Piattaforma

I personaggi su questi esagoni beneficiano di un riparo forte quando la linea di tiro passa per la palizzata dietro cui si riparano.

9.4.2 Interno del castello

Quando la porta è abbassata, tutti i personaggi situati all'interno del castello beneficiano di un riparo totale riguardo all'esterno se non si trovano né su una piattaforma né dietro una finestra.

Se un esagono di palizzata o la porta sono distrutti, il tiro diventa possibile attraverso questo esagono. Il bersaglio beneficia di un riparo leggero.

9.4.3 Porte

Un personaggio su un esagono di porta beneficia di un riparo medio. Questo riparo è tuttavia limitato ad un solo lato (esterno o interno) della porta. Se sottoposto ad un tiro incrociato, il personaggio deve scegliere da quale lato è coperto.

Tutti i personaggi all'interno di un edificio beneficiano di un riparo medio quando gli si tira attraverso una porta. Non è evidentemente il caso quando il tiratore si trova sull'esagono della porta in questione.

9.4.4 Muri e palizzata

I personaggi dietro una porzione di muro senza aperture o una palizzata beneficiano di un riparo totale. È impossibile tirargli addosso.

9.5 Movimento

9.5.1 Restrizioni al movimento

I muri, la palizzata, le feritoie e le finestre del torrione sono inattraversabili. Per entrare nel torrione bisogna passare da una porta.

Gli esagoni di palizzata sono inattraversabili dall'esterno del castello a meno che non ci si serva di una scala d'assedio. Gli esagoni di piattaforma sono accessibili dall'interno per mezzo delle scale.

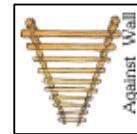
10 ASSALIRE IL CASTELLO

10.1 La scala da assedio

10.1.1 Altezza delle scale

Le scale da assedio permettono di raggiungere la cima delle palizzate.

Si noti che la torre non può essere scalata.



10.1.2 Trasporto e installazione

Una scala da assedio può essere trasportata da due personaggi qualsiasi. Si utilizza in questo caso la pedina "scala orizzontale" e vi si posizionano i personaggi al di sopra. I personaggi che portano una scala non possono ingaggiare dei combattimenti, tirare o provocare un test d'infiltrazione. Il loro potenziale di movimento è ridotto di 2 punti.

Quando uno dei personaggi (o tutti e due) arriva ai piedi delle palizzate, è possibile raddrizzare la scala. Si cambia allora la pedina "scala orizzontale" con una pedina "scala verticale", che può essere posizionata su uno dei due esagoni occupati in precedenza dalla scala orizzontale e puntare verso uno degli esagoni di palizzata adiacenti.

10.1.3 Movimenti

Salire o scendere da una scala da assedio costa 3 punti di movimento. I personaggi possono passare dalla cima della scala all'esagono di palizzata a cui è appoggiata spendendo 4 punti di movimento o grazie all'avanzata dopo il combattimento. Non dimenticate di tirare 1D6 per verificare che il salto dalla palizzata sulla piattaforma sia riuscito (vedere la regola 9.2.2).

È possibile ad un personaggio che abbia 8 punti di potenziale di movimento di salire su una scala e passare su un esagono di palizzata nello stesso turno di gioco, se la scala è stata posizionata in un turno precedente.

10.1.4 Cambio di orientamento

Una scala verticale può essere spostata di un esagono o orientata diversamente nello stesso esagono da due personaggi che devono trovarsi adiacenti all'esagono della scala. Ciascuno dei personaggi spende 2 punti di movimento per eseguire l'operazione. È impossibile spostare o riorientare una scala se vi è qualcuno sopra.

10.1.5 Tiro e combattimento

Un tiratore in cima ad una scala può solo tirare nell'esagono di palizzata di fronte a lui. Il suo bersaglio continua a beneficiare di un riparo forte.

I personaggi su scale da assedio non beneficiano di nessun riparo e si considera che si trovino su un terreno svantaggioso (-) in caso di combattimento.

10.1.6 Come rovesciare una scala da assedio

Un personaggio su un esagono di piattaforma che si trovi esattamente di fronte alla cima di una scala può tentare di farla cadere invece di tirare e combattere normalmente.

Il tentativo si effettua durante la sequenza di combattimento del personaggio.

Si tira un dado:

- > da 1 a 6: la scala è rovesciata.
- > da 7 a 10: la scala resta in piedi.

Se una scala viene rovesciata, si sostituisce la scala verticale con una pedina di "scala orizzontale". Dovrà essere posizionata dal giocatore che l'ha fatta cadere in modo che una delle due metà della scala occupi ancora l'esagono in cui si trovava in piedi. Il personaggio che si trovava eventualmente sulla scala cade anche lui e deve essere posizionato dal suo proprietario su uno degli esagoni adiacenti a quello della scala verticale, con l'eccezione, beninteso, degli esagoni di piattaforma.

Il personaggio che cade in questo modo può essere posizionato sopra un altro personaggio o sulla scala che è appena stata rovesciata. Il personaggio si ferisce automaticamente nella caduta e, se si ritrova accumulato ad un altro personaggio, quest'ultimo è stordito. Un personaggio già ferito o stordito è ucciso. Le scale non hanno effetto sui personaggi sui quali eventualmente cadano.

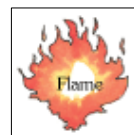
10.1.7 Rovesciare una scala dal basso

Un personaggio può tentare di rovesciare una scala a partire dal basso esattamente come se il tentativo venisse effettuato dall'alto (vedere § 10.1.6). Per fare ciò basta che il personaggio si trovi su un esagono adiacente alla base della scala.

10.2 Appiccare o spegnere un incendio

10.2.1 Come appiccare un incendio

Un personaggio può appiccare il fuoco ad un esagono di fortificazione in legno o in argilla restando su uno degli esagoni adiacenti per un turno completo. Se nel turno che ha seguito il suo arrivo sul posto non è stato scacciato dal suo avversario e se non ha mosso all'inizio della sua fase di gioco, il personaggio può appiccare il fuoco ad un esagono adiacente piuttosto che tirare e combattere normalmente. Al momento di combattere, si posiziona una pedina di fiamme sull'esagono bersaglio.



10.2.2 Come l'incendio può estendersi

Alla fine della fase di gioco del suo avversario, un giocatore verifica per ciascun esagono al quale ha appiccato il fuoco se l'incendio si estende o meno. Il fuoco può estendersi agli esagoni adiacenti solo se contengono un elemento in legno o in argilla (palizzata, ponte, casa, ecc.). Si tira il dado una volta per ogni esagono adiacente che risponda a questi criteri e si consulta la Tabella degli Incendi nella colonna "L'incendio si estende". È evidente che questo non si applica agli incendi che l'avversario è riuscito a spegnere durante la sua fase di gioco.

10.2.3 Come spegnere un incendio

Un personaggio può tentare di spegnere l'incendio se si trova adiacente ad un esagono in fiamme. Ogni personaggio può fare un tentativo per turno e in direzione di un solo esagono. Si possono avere più tentativi sullo stesso esagono da parte di personaggi diversi. Un personaggio non deve né muovere, né tirare, né combattere durante la fase di gioco in cui tenta di spegnere

un incendio. Al momento dei combattimenti si tira il dado una volta per ogni personaggio e si consulta la Tabella degli Incendi nella colonna “Spegnere l’incendio”.

10.2.4 Evacuazione di un esagono in fiamme e restrizioni al movimento

Se il fuoco prende o si estende ad un esagono che contiene un personaggio, questi deve indietreggiare immediatamente di un esagono, altrimenti viene ferito nel primo turno e ucciso nel secondo. Nel momento in cui un esagono è in fiamme, diventa intransitabile.

Un personaggio stordito che si trova su un esagono in fiamme riprende immediatamente coscienza se totalizza da 1 a6 con 1D10. Nel caso contrario, muore tra le fiamme!

10.2.5 Danni causati dal fuoco

Se un esagono brucia per tre turni (non necessariamente consecutivi), il suo contenuto è irrimediabilmente distrutto. Per ricordarsi di ogni turno trascorso utilizzare le pedine segnate con 1, 2 e 3.

10.3 Frecce incendiarie

Gli arcieri possono tirare delle frecce cosparse d’olio incendiato al posto delle frecce normali. Queste frecce sono inefficaci contro i personaggi ma possono appiccare il fuoco alle strutture in legno e in argilla.

Le frecce incendiarie possono essere tirate solo contro bersagli situati a corta distanza. Invece di consultare le tabelle di tiro, il giocatore in questione tira un dado e consulta la Tabella degli Incendi nella colonna corrispondente al bersaglio preso di mira (questa esprime nello stesso tempo la difficoltà di colpire il bersaglio e la difficoltà di appiccarvi il fuoco).

Se il fuoco prende, si piazza immediatamente una pedina di fiamme sull’esagono in questione.

10.4 Fossato riempito

Prima di partire all’assalto della motta, il giocatore che rappresenta l’assediente posiziona le pedine di “fossato riempito” sugli esagoni di fossato di sua scelta. Il numero di pedine di “fossato riempito” di cui dispone è indicato in ogni scenario.

Riempire una parte del fossato facilita non solo lo spostamento dei personaggi a piedi ma è anche l’unico modo di portare le scale da assedio ai piedi delle palizzate.

Negli scenari che coprono più giorni di assedio, le pedine “fossato riempito” vengono ritirate alla fine di ogni giornata e rimesse in posizione prima di ogni assalto.



Non leggete oltre! Ora potete giocare gli Scenari 8 e 9

11 SVOLGIMENTO DI UN ASSEDIO

Un assedio si svolge su più giorni. La durata di un assedio dipende dalla quantità di acqua e di cibo di cui gli assediati dispongono se un assalto non è riuscito. Tutte le azioni che si svolgono durante un assedio vengono aggiornate sulla Scheda di Assedio.

Dal secondo giorno di assedio e per ciascuno dei giorni successivi, i giocatori devono rispettare il seguente svolgimento:

11.1 Sequenza di gioco

Il primo giorno l’assediate determina lo stato delle sue provviste, cosa che condiziona la durata dell’assedio se riesce a respingere tutti gli assalti. Segue quindi una sequenza che viene ripetuta tutti i giorni:

- 1 - Tirare 2D10 per sapere se un avvenimento aleatorio modifica il corso dell’assedio (cfr § 11.6).
- 2 - Tirare 1D10 per sapere qui ottiene l’iniziativa per quel giorno (cfr § 11.1.3).
- 3 - Le pedine ferite nei giorni precedenti e che sono guarite vengono rimesse in gioco.

4 - L'assediente può tentare di incendiare delle strutture in legno o in argilla se ha degli arcieri (cfr 11.3).

5 - Il giocatore che ha l'iniziativa decide l'azione che intende effettuare quel giorno (cfr § 11.4).

6 - Se ci sono stati dei feriti durante la giornata i giocatori tirano 1D10 per ogni personaggio ferito e lo piazzano sulla scheda di assedio alla data prevista per la sua guarigione (cfr § 11.1.5).

7 - Dopo che tutte le azioni sono state condotte a termine, il segnalino di assedio viene spostato di una casella.

11.1.1 Provviste

All'inizio dell'assedio un tiro di dado determina il numero di giorni di provviste di cui dispongono gli assediati. Il castello si arrenderà alla fine di questo periodo, per mancanza di cibo.

Il numero di giorni dipende dal tipo di edificio :

> Castello: tirare 3D10

> Gran Sala sassone: tirare 1D10

Questo numero può essere modificato in funzione del numero di assediati.

	Numero al dado	Modificatore in funzione del numero di assediati						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Castello	3D10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 21	20 - 11	10 - 5	≤ 4
Gran Sala	1D10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6

Se il numero modificato è uguale o inferiore a 2, si considera che l'assedio termina dopo 2 giorni, tempo massimo di digiuno per gli assediati. Questo numero non varia più durante l'assedio in funzione del numero di assediati che restano ogni giorno, salvo afflusso massiccio di rifugiati.

Anche l'arrivo di un convoglio di provviste può influenzare la durata di un assedio: per ogni animale da trasporto che raggiunge l'edificio assediato si aggiunge un giorno di provviste.

11.1.2 Avvenimenti aleatori

All'inizio di ogni giorno si tirano 2D10 sulla Tabella degli Avvenimenti (cfr § 11.6) per sapere se si verifica un fatto imprevisto. Durante i primi 5 giorni di assedio si aggiunge sistematicamente +5 al risultato del dado, e tutti i risultati superiori a 20 vengono considerati 20. Ogni avvenimento può verificarsi una sola volta per assedio. Se il risultato del tiro di dado propone un avvenimento che si è già verificato, si considera che quel giorno non accade nulla.

11.1.3 Iniziativa

All'inizio di ogni giorno di assedio ogni giocatore tira 1D10. L'Assediante aggiunge sistematicamente 4 punti al numero ottenuto.

Colui che ottiene il numero più alto ha l'iniziativa. In caso di parità è l'Assediante che ha l'iniziativa.

> Se è l'Assediante che ha l'iniziativa può lanciare un assalto contro il castello o l'edificio (cfr §11.4.1), costruire dei nuovi equipaggiamenti (cfr § **Error! Reference source not found.**) e/o trattare la resa della guarnigione (cfr § 11.5).

> Se è il Difensore che ha l'iniziativa può tentare una sortita per i rifornimenti (cfr § 11.4.2), o decidere di una sortita generale (cfr § 11.4.3).

> Se il Difensore decide di non intraprendere alcuna azione, l'iniziativa va al suo avversario.

L'azione intrapresa viene annotata con un'abbreviazione nella casella del giorno in questione.

Nota: se possedete il gioco Guiscard, sono possibili altre azioni, come la costruzione di macchine da assedio, il bombardamento dei muri o una sortita contro l'accampamento degli assediati.

11.1.4 Efficacia del blocco

Se gli assediati non lasciano uomini sufficienti per mantenere un blocco efficace, l'approvvigionamento degli assediati resta possibile, dato che l'assediante non può controllare tutta la campagna circostante. Si fa riferimento alla seguente tabella per sapere se il blocco è efficace o meno:

Rapporto Assediati/Assediati	Impatto sul blocco
> 2	Pieno effetto
Tra 1.1 e 2	Aggiungere +4 al risultato del dado sulla tabella degli avvenimenti
≤ 1	Aggiungere +8 al risultato del dado sulla tabella degli avvenimenti

11.1.5 Tabella di guarigione

Negli scenari che coprono più giorni, o più settimane, i personaggi feriti possono eventualmente guarire dalle ferite prima della fine dell'assedio. Alla fine di ogni giornata di combattimento, si tira un dado per ogni nuovo personaggio ferito e si consulta la Tabella di Guarigione dalle ferite sulla scheda di assedio. Si nota allora sulla scheda di assedio la data in cui si ristabilisce nella casella "Feriti". Al mattino del giorno in questione e a condizione di non essere stato ucciso prima in combattimento, il personaggio ferito viene sostituito dal suo equivalente in buona salute.

11.2 Costruzione degli equipaggiamenti

Gli assediati possono costruire una scala da assedio o un insieme di fascine che occupi un esagono in 2 giorni durante l'assedio:

Ci vogliono 5 personaggi al giorno per costruire questi equipaggiamenti. Questi non possono partecipare ad alcuna azione tattica durante questo tempo e vengono piazzati nella casella corrispondente della Scheda di Assedio.

11.3 Come incendiare le fortificazioni?

11.3.1 La Scheda di Assedio

È sulla Scheda di Assedio che vengono riportati i danni inflitti ai muri e agli edifici. Questa contiene in particolare una Tabella degli Incendi e una mappa ridotta dei diversi edifici che permette di riportare immediatamente il risultato dell'azione sull'esagono bersaglio.

11.3.2 Incendiare delle strutture durante un giorno di assedio

Se l'assediante dispone di arcieri, può tentare di appiccare il fuoco a edifici o strutture in legno dell'edificio assediato, non importa quale sia l'azione intrapresa in quel giorno o quale campo abbia l'iniziativa. I risultati sono ottenuti utilizzando la stessa tabella degli Incendi già utilizzata per il gioco tattico con le seguenti modifiche:

Il giocatore assediante sceglie un esagono bersaglio al giorno.

Si aggiunge 2 al risultato del dado;

si aggiunge 1 al risultato del dado per ogni arciere in più in suo possesso.

Esempio: l'assediante dispone di 3 arcieri e prende di mira un esagono con una casa. Bisogna totalizzare almeno un 8 al dado per incendiare un esagono di casa. Al tiro di dado, si aggiunge 2 per tener conto della fase di assedio e 2 per i 2 arcieri in più (ossia +4 al tiro di dado). Tutti i risultati del D10 superiori o uguali a 4 appiccicano il fuoco a questo esagono.

L'assediato può tentare di spegnere l'incendio nell'esagono in fiamme, ma senza modificatori al risultato del tiro di dado.

L'espansione del fuoco viene testata successivamente per ogni esagono adiacente che possa essere incendiato, aggiungendo 2 al risultato del dado. Se un nuovo esagono prende fuoco, l'assediante può nuovamente tentare di spegnerlo. Questa sequenza continua fino a che un esagono adiacente ad un esagono in fiamme può essere incendiato.

11.3.3 Conseguenze dell'incendio

Quando più nessun esagono può essere incendiato, si fa il bilancio: piazzare un segnalino "Struttura incendiata" su ogni esagono che l'assediato non è riuscito a spegnere.

Tutti i personaggi che si trovano su un esagono al momento della sua completa distruzione vengono feriti nel crollo della struttura incendiata.

11.4 Azioni

Ciascuna delle azioni descritte nelle pagine che seguono dura una giornata. Nessun'altra attività è consentita nei giorni in cui hanno luogo dei combattimenti corpo-a-corpo, salvo tentare di appiccare il fuoco a delle strutture.

11.4.1 Azione 1: all'assalto!

Terreno di gioco: viene utilizzata una sola mappa : La Motta Castrale per il castello, e la mappa Il Ponte di Legno per la Gran Sala.

Le fazioni presenti: ogni giocatore può utilizzare i personaggi che gli restano.

Posizione di partenza e svolgimento dell'azione

L'assediante può far entrare le sue forze da un lato qualsiasi della mappa in un turno qualsiasi. Ma, nel turno che precede il loro ingresso sulla mappa, gli assediati in questione devono essere disposti lungo il lato scelto. In questo modo, i difensori hanno un turno per rischierarsi prima dell'ingresso in gioco del nuovo attaccante.

> L'Assediante piazza delle pedine di "Palizzata Incendiata" sugli esagoni che è riuscito a distruggere nei giorni precedenti.

> L'Assediante piazza tante pedine di "Fascine" nei fossati quante ne ha potute costruire nei giorni precedenti.

> Il Difensore dispone i personaggi che gli restano ovunque all'interno del castello o dell'edificio.

> L'Assediante allora posiziona i personaggi che gli restano al di fuori della mappa, lungo i lati aperti della mappa della fortificazione, a scelta. I personaggi fuori mappa possono entrare in una qualsiasi fase di movimento degli assediati ma lo devono fare dal lato lungo il quale si sono posizionati.

> L'Assediante inizia il primo turno di gioco.

> L'azione continua fino a che il castello o l'edificio non sono stati presi o fino a che tutti gli assediati non hanno lasciato la mappa.

Fine di un assalto

Un assalto viene considerato terminato quando nessun combattimento corpo a corpo ha avuto luogo per 5 turni e che tutti i difensori sono separati dagli attaccanti da una palizzata, una porta o un esagono intransitabile. Alla fine di un assalto tutti i difensori incapaci di tracciare un percorso libero fino al centro dell'edificio sono automaticamente fatti prigionieri.

Questo frazionamento dell'azione, fedele alla realtà degli scontri dell'epoca, permette agli attaccanti di raggrupparsi e agli assediati di guadagnare tempo. Si noterà anche che il castello può essere preso in due assalti, mentre uno solo dovrebbe essere sufficiente per la Gran Sala.

Gli assediati assediati

Quando gli assediati si sono impadroniti di una parte del castello e che gli assediati continuano a resistere all'interno della ridotta difensiva, può accadere che un esercito arrivi in rinforzo per tentare di rompere l'assedio dall'esterno (vedere la tabella degli avvenimenti). Di fronte ai nuovi arrivati gli assediati hanno la scelta di dare battaglia all'esterno (vedere § 11.4.3), o allora rifugiarsi nella parte del castello che controllano.

Se decidono di dare battaglia all'esterno, gli assediati devono optare per una delle due seguenti soluzioni:

> o dare battaglia con tutte le loro forze ritirandosi dalla parte del castello che controllano. In questo caso gli assediati recuperano automaticamente il controllo di tutta la posizione.

> o dividere le loro forze in due parti: una parte andrà a dare battaglia mentre l'altra continuerà l'assedio all'interno della piazza. In questo caso gli assediati ottengono automaticamente l'iniziativa e possono tentare di riprendere la parte del castello tenuta dall'assediante. Se gli assediati rinunciano a prendere l'iniziativa, questa riviene agli assediati. La battaglia e i combattimenti all'interno del castello devono essere giocati simultaneamente, e i giocatori passeranno da un tavolo all'altro.

Sul piano del cibo, gli assediati hanno a loro disposizione le razioni lasciate dagli assediati quando hanno ripiegato nella cittadella e quelle che hanno eventualmente portato con loro. Nel caso in cui il gruppo rifugiato nel torrione tenga ancora una parte dei bastioni esterni, il gruppo venuto in rinforzo può, col favore della notte, far pervenire 1D6 di rifornimenti per giorno di assedio.

Per quanto riguarda l'iniziativa, i ruoli sono ormai invertiti: gli assediati diventano assediati e quelli che tengono la palizzata diventano assediati. Le trattative riguardanti la resa di una o dell'altra fazione sono sospese. Si applicano solo i casi di resa automatica.

Regola speciale: gli assediati hanno la possibilità di fermare immediatamente l'assalto, terminando così la giornata in corso, se durante un assalto tutti i difensori si ritrovano nelle fortificazioni della motta (compresa la rampa se la porta inferiore resta chiusa).

Ad ogni ripiegamento degli assediati, questi perdono la metà dei giorni di rifornimento che gli restano.

Durante i giorni successivi, quando è lanciato un nuovo attacco, tutti i difensori devono essere posizionati nella ridotta difensiva e gli assediati ovunque con l'eccezione della ridotta. Se resta ancora un tiratore tra i difensori, gli assediati devono essere posizionati fuori dalla portata del tiro. L'assalto può allora iniziare.

11.4.2 Azione 2: sortita per rifornimenti

Dei difensori sono usciti col favore della notte e tentano di rientrare al mattino presto con dei viveri. Devono evitare le pattuglie che mantengono il blocco.

Terreno di gioco: la mappa Il Fossato o la mappa Il Ponte di Legno (a scelta dell'Assediante).

> Fino a che tengono le palizzate del castello o un edificio intero, e ogni volta che hanno l'iniziativa, gli assediati possono effettuare delle sortite per i rifornimenti. I membri del gruppo di rifornimento devono essere scelti tra gli assediati (non più di un terzo della guarnigione). Non ci può essere più di un tentativo al giorno. Tornano con 1D6 di animali da carico, con ciascuno che porta una giornata di rifornimenti.

> Le pattuglie degli assediati possono essere formate da 8 uomini al massimo e non possono avere più di 2 cavalieri e 2 tiratori ciascuna.

Posizioni di partenza e svolgimento dell'azione: il giocatore Difensore inizia il primo turno di gioco facendo entrare il gruppo dei rifornimenti dal lato 2 o 4 della mappa. Durante il primo turno, i personaggi che compongono la o le pattuglie, se ne arriva una seconda (vedere la regola speciale) non possono muoversi che della metà del loro potenziale di movimento abituale (arrotondando se necessario per difetto). La o le pattuglie entrano da uno dei tre lati restanti a scelta del giocatore Attaccante. Nessun tiro difensivo può essere effettuato dalla pattuglia durante il primo turno. A partire dal secondo turno di gioco tutto ridiventa normale. L'azione continua fino a che tutti i difensori hanno attraversato la mappa da parte a parte.

Turno di gioco	Una nuova pattuglia interviene se il risultato del dado è uguale o inferiore a:
1	1
2	3
3	5
4 e +	7

Regola speciale: prima di ciascuna delle sue fasi di gioco l'Assediante tira 1D10 e consulta la Tabella qui sopra per sapere se interviene una nuova pattuglia. Più pattuglie possono essere chiamate a intervenire nel corso dell'azione.

Ogni volta che interviene una nuova pattuglia, l'Assediante ne sceglie una tra quelle che non sono ancora intervenute e la fa entrare sulla mappa da un lato qualsiasi.

11.4.3 Azione 3: sortita generale

Questa azione non può aver luogo che una volta nel corso dell'assedio.

Terreno di gioco: la mappa Il Fossato o la mappa Il Ponte di Legno (a scelta dell'Assediato).

Posizioni di partenza e svolgimento dell'azione: questa azione coinvolge tutti i Difensori e Assediati. I Difensori si posizionano per primi a meno di 5 esagoni da uno dei bordi sinistro o destro della mappa. Gli Assediati si posizionano allora a meno di 5 esagoni dal bordo opposto. L'Assediato inizia lo scontro.

> L'azione continua fino a che una delle due fazioni si ritira o è distrutta. Se l'Assediante si ritira, l'assedio è rotto. Il difensore ha la possibilità di ritirarsi nel castello o nell'edificio. In questo caso, l'assedio continua.

11.5 Resa del castello o di un edificio

Un castello o un edificio si arrendono automaticamente in due casi:

- > non c'è più cibo sufficiente per i difensori ancora in vita.
- > tutti in personaggi con capacità di comando (cavalieri e nobili normanni, Earls e Thegns a cavallo sassoni, cavalieri medi scozzesi) sono stati uccisi.

Nel corso di una giornata di assedio, l'assediante può anche tentare di trattare la resa della guarnigione. Tira allora un dado a 10 facce e consulta la Tabella di Resa qui sotto. Modifica il numero ottenuto col dado in funzione della situazione specifica in cui si trovano gli assediati: se ottiene 12 o più, la guarnigione si arrende.

11.5.1 – Tabella di Resa

Il giocatore Assediante tiro 1D10 e aggiunge i punti dei modificatori che si applicano all'assedio in corso :

	+1	se gli assediati sono almeno 2 volte più numerosi degli assediati;
o	+2	se gli assediati sono almeno 3 volte più numerosi degli assediati.
	+1	se gli assediati sono riusciti a fare una breccia nella palizzata della bassa corte o nel muro dell'edificio;
o	+2	se gli assediati si sono resi padroni della palizzata della bassa corte;
o	+3	se gli assediati tengono la palizzata della bassa corte e sono riusciti a fare una breccia nella palizzata della motta.

- > Se il numero modificato raggiunge il 12, il castello o l'edificio si arrendono.
- > Con meno di 12 , l'assedio continua.
- > Resa automatica: una guarnigione si arrende automaticamente se non ha più niente da mangiare o se tutti i personaggi abilitati al comando sono morti.

Si noterà che vengono presi in considerazione per l'attribuzione dei bonus tre fattori diversi: il numero degli assediati, il livello di rifornimenti degli assediati e il grado di avanzamento dell'assedio. Solo i bonus provenienti da fattori diversi sono accumulabili.

Ora potete giocare tutti gli scenari!

11.6 Tabella degli avvenimenti

Dado	Avvenimento	Effetti
20	Un cavaliere entra nella tenda del comandante degli assediati	È un messaggero che porta una missiva di primaria importanza. Gli assediati devono togliere immediatamente l'assedio.
19	Un esercito di soccorso è in vista	L'assediato dispone di 250 punti per costituire un esercito che beneficia automaticamente dell'iniziativa per quel turno.
18	Pioggia continua	La pioggia riempie le cisterne degli assediati, cosa che rimonta loro il morale, mentre gli assediati sguaizzano nel fango. > l'Assediato aggiunge 5 punti al suo tiro di iniziativa
17	Un sicario si infila nel campo degli assediati	Si infila nella tenda del comandante degli assediati, un lungo coltello in mano. Tirare 1D10: > 7 a 10: il comandante è ucciso, > 4 a 6: il comandante è ferito, > 1 a 3: il sicario ha fallito il suo tentativo
16	Un sicario si infila nel campo degli assediati	Si dirige verso gli equipaggiamenti da assedio e tenta di sabotare una macchina. Tirare 1D10: > 6 a 10: l'equipaggiamento è distrutto > 1 a 5: tentativo mancato
15	Epidemia di dissenteria nel campo degli assediati	Tirare 1D10 per conoscere il numero di personaggi affetti (feriti). Ogni giocatore decide alternativamente chi ne è affetto. Anche i personaggi già feriti possono essere colpiti dall'epidemia.
14	Afflusso di rifugiati	Degli abitanti dei dintorni sono riusciti a mettersi al riparo nell'edificio degli assediati. Ma sono bocche da sfamare in più! Tirare 1D10 per determinare il numero di fanti leggeri che viene ad aggiungersi ai difensori. Avanzare il segnalino dei giorni di assedio di più caselle se il numero totale di assediati ha un impatto sulle capacità di approvvigionamento.
13	Una spia ha aperto la porta dell'edificio dall'interno	Un gruppo di assediati è riuscito a infiltrarsi nell'edificio. L'assediante beneficia automaticamente dell'iniziativa per quel turno e lancia un assalto. > Castello: piazzare 6 assediati nella corte. > Gran Sala : piazzare 4 assediati nell'edificio.
12	Hanno rubato una parte delle provviste!	Avanzare il segnalino di assedio di 4 caselle
11	Dei rinforzi per gli assediati	L'assediante dispone di 250 punti per costituire un esercito. Non può comprare equipaggiamenti da assedio.
10	La raccolta del legno è stata fruttuosa	La costruzione delle scale da assedio è accelerata : se ne potranno avere 4 già domani
9	Gli assediati pensano che un traditore si annidi tra loro	Tirare 1D10 per ogni assediato. Il primo a ottenere un risultato 0 è il traditore. Viene subito ucciso.
8	L'acqua del pozzo è stata avvelenata	Tirare 1D10 per conoscere il numero di personaggi colpiti (feriti). Ogni giocatore decide alternativamente chi ne è colpito. Anche i personaggi già feriti possono essere colpiti dall'epidemia.
7	Del fumo di leva lontano	Non è che un fuoco di sterpaglie. Nessuna influenza sull'assedio
6	Il comandante della guarnigione non sta bene	Non è che un'indisposizione passeggera. Nessuna influenza sull'assedio
Da 5 a 1	-	

L'epopea normanna

Questa serie di giochi ritraccia l'avventura dei Normanni a partire del XI secolo, sia in Francia, che in Inghilterra, che nell'Italia del Sud, in Sicilia o in Medio Oriente.

Già apparso:

GUISCARD : questo gioco di simulazione ritraccia l'epopea dei Normanni, condotti da Roberto il Guiscardo (l'astuto), nell'Italia del Sud e in Sicilia nell'XI secolo. Il gioco oppone le diverse fazioni dell'epoca come i Bizantini, gli Arabi di Sicilia, i Tedeschi, i Longobardi, e, beninteso, i Normanni, giunti come semplici mercenari nel mezzo di questo pasticcio di interessi divergenti e che presero il potere con le armi.

Di prossima apparizione :

THE ANARCHY : questa espansione ritraccia la guerra in Inghilterra e Normandia tra il re Etienne di Blois e l'Imperatrice Matilde nella prima metà del XII secolo. Il gioco conterrà un modulo campagna, delle nuove pedine e due mappe tattiche: il torrione Normanno, simile a quelli che il potere normanno fece costruire in Inghilterra e nel Nord della Francia per consolidare i suoi possedimenti, e un Priorato.

Uscita prevista: seconda metà del 2015

MARE NORMANNORUM (Il mare dei Normanni, così i cronisti medievali chiamarono il Mediterraneo Centrale nel XII secolo) permetterà di combinare le pedine e le mappe di Guiscard e di Diex Aie con quelle del PORTO FORTIFICATO e di CARACCHE E GALEE per continuare gli scontri tra Normanni, Bizantini e Saraceni sul mare o durante gli assedi dei porti. MARE NORMANNORUM conterrà anche delle nuove pedine che rappresenteranno dei combattenti della prima metà del XII secolo e potranno essere utilizzate per degli scenari in Terra Santa tra la Prima e la Seconda Crociata.

Uscita prevista: seconda metà del 2016

IL CRAC DEI CAVALIERI : questa espansione rappresenterà abbastanza fedelmente l'imponente fortezza della Siria su due mappe di taglia standard. Sarà accompagnata da una plancia di pedine che rappresenterà dei cavalieri Ospitalieri come anche delle macchine da assedio.

Uscita prevista: seconda metà del 2017

PLANTAGENETI : questo gioco completo con moduli di campagna ritracerà gli accaniti scontri tra Plantageneti e Capetingi in Francia nella seconda metà del XII secolo.

Uscita prevista: seconda metà del 2018