



REGOLE DEL GIOCO

INTRODUZIONE

Se è la prima volta che giocate a Cry Havoc, vi consigliamo di consultare rapidamente il riassunto intitolato «Come si gioca a Cry Havoc?», prima di leggere queste regole. Vi troverete una descrizione generale del gioco che vi aiuterà a capire meglio quanto segue.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Ogni partita di Cry Havoc si compone di una successione di giri di gioco e ogni giro di gioco comporta due fasi distinte, una per ciascuno dei due campi che si affrontano. Durante la sua fase di gioco, il giocatore in questione fa muovere, tirare e combattere i suoi personaggi. In ogni sceneggiatura è indicato quale dei due campi gioca per primo.

ORGANIZZAZIONE DEL GIRO DI GIOCO

Ogni fase di un giro di gioco si svolge nel modo seguente:
(il termine «tutti» si riferisce qui a tutti i personaggi di uno stesso campo)

Fase del primo giocatore

1. Tutti gli arcieri e i balestrieri possono tirare, ad eccezione di quelli che sono stati impegnati in uno scontro nel giro di gioco precedente.
2. Tutti i personaggi possono spostarsi, ad eccezione dei balestrieri che hanno appena tirato.
3. Tutti gli arcieri possono tirare di nuovo, compresi coloro che sono stati impegnati in uno scontro nel giro di gioco precedente.
4. Tutti i personaggi adiacenti a personaggi nemici possono dar battaglia.
5. Tutti i personaggi amici che sono stati storditi, durante la fase dell'avversario, sono rimessi in piedi (si capovolgono le pedine in questione).

Fase del secondo giocatore

Si svolge esattamente sul modello di quella del primo giocatore. Quando la sequenza N° 5 è terminata, comincia un nuovo giro di gioco e il primo giocatore ricomincia dalla sequenza N° 1.

N.B. ... importante rispettare l'ordine di successione delle sequenze. Non si può cominciare una nuova sequenza se la precedente non è ancora terminata.

TIRO CON L'ARCO O CON LA BALESTRA

Anche se è soprattutto il dado che determina un tiro con l'arco o con la balestra, ci sono tuttavia, diversi fattori che possono modificare le condizioni di tiro. Riferitevi alla scheda speciale che troverete nella scatola del gioco.

Su questa scheda, a sinistra della tabella che si riferisce ai tipi di terreno, ci sono tutte le tabelle che servono alla valutazione dei tiri. Il primo indica le eventuali modifiche da apportare alla cifra ottenuta col dado, in funzione della distanza di tiro e dello stato di salute del tiratore. Le tre tabelle seguenti corrispondono ciascuna ad una categoria di bersagli. A seconda della situazione nella quale ci si trova, si fa riferimento dunque ad una delle tre tabelle, nella colonna Arco o Balestra, a seconda dell'arma usata. Si lancia una volta il dado. Si segue poi, orizzontalmente la linea della cifra ottenuta (dopo la modificazione) e, nella colonna corrispondente alla copertura del bersaglio, si ha il risultato del tiro: A, B, C, D, o nessun effetto. La trascrizione dei risultati possibili è data con ogni tabella. La copertura che offre ogni tipo di terreno è indicata nella tabella centrale.

Considereremo adesso i casi particolari che determinano delle restrizioni di tiro.

RESTRIZIONI DI TIRO

1. Linea di tiro

Un personaggio può tirare contro un personaggio nemico a condizione che esista una linea di tiro libera tra la casella del tiratore e quella del bersaglio. La linea di tiro consiste in una linea retta immaginaria tracciata dal centro dell'esagono del tiratore fino al centro dell'esagono del bersaglio.

Se questa linea attraversa una casella contenente o un personaggio o un tipo di terreno diverso dal terreno piano, il tiro subisce le restrizioni spiegate nei paragrafi seguenti.

N.B.: Due personaggi su caselle adiacenti possono sempre tirarsi contro, a meno che siano separati da un muro senza aperture.

2. Tiro al di sopra di altri personaggi

Se la linea di tiro di un balestriere passa attraverso una casella occupata da un personaggio vivo, il tiro è impossibile. Per personaggio vivo s'intende anche un personaggio stordito o un cavallo o una mula.

Gli arcieri, invece, possono tirare al di sopra d'altri personaggi a condizione che il bersaglio si trovi a media o lunga distanza e goda solo di una copertura leggera (o non abbia per niente copertura).

3. Tiri al di sopra di terreni diversi dal terreno piano

a) **Cespugli** : Se ci sono cespugli tra il tiratore e il suo bersaglio, quest'ultimo gode di una copertura leggera.

b) **Alberi** : Se ci sono degli alberi tra il tiratore e il bersaglio, il tiro è impossibile. Invece, è possibile tirare contro un bersaglio che si trova in una casella albero, a condizione che la linea di tiro non attraversi nessuna altra casella albero.

c) **Scarpata** : Le caselle scarpata non bloccano la linea di tiro, a condizione che essa non attraversi la parte alta della scarpata. Quando la linea di tiro passa attraverso l'alto della scarpata, il tiro è possibile solo se il personaggio ad un livello inferiore si trova almeno altrettanto lontano dalla casella scarpata, di quel che lo è il personaggio situato in alto. Se è più vicino, la linea di tiro è bloccata e nessun tiro è possibile (vedi di seguito, caso di E e di B). **Eccezioni:** il tiro è possibile : - quando il personaggio ad un livello inferiore si trova sulla casella scarpata stessa (caso di C e di E). In questo caso, può tirare, ma possono anche tirare contro di lui (in quest'ultimo caso gode di una copertura media); - quando i due personaggi si trovano su due scarpate differenti ed alla stessa altezza, il che è il caso di A, b e D nell'esempio seguente.

Esempio

- A può tirare contro B, C (copertura leggera dovuta ai cespugli), D e E.
- B può tirare contro A, C e D (tutti e due copertura leggera), ma non contro E che si trova più vicino alla casella scarpata.
- C può tirare contro D, contro E (la linea di tiro non passa per la parte alta della scarpata), come contro A e B (tutti e due copertura leggera).
- D può tirare contro A, B (copertura leggera), C e E (tutti e due copertura media).
- E può tirare contro A, C, D ma non contro B.

4. Tiro attraverso le finestre

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

b) **Dall'esterno** : Un personaggio situato all'esterno può tirare attraverso una finestra solo se il bersaglio si trova esattamente dietro la finestra. La linea di tiro deve poter raggiungere il centro della casella finestra, altrimenti il tiro è impossibile.

CASO PARTICOLARE: Un tiratore appostato sulla casella direttamente adiacente al davanzale della finestra può tirare all'interno della casa in modo normale. La sua linea di tiro partirà, allora, dal centro del davanzale interno della finestra. Il suo campo di tiro è tuttavia limitato alle sole caselle che formano la stanza, comprese le caselle porte e le altre caselle finestra.

Un personaggio situato all'interno di una casa gode di una copertura media, nel caso che gli si tiri contro attraverso una finestra.

5. Tiro attraverso le porte

Un personaggio situato all'esterno o all'interno d'un edificio può tirare attraverso una porta, a condizione che la sua linea di tiro non passi per un'altra porta o una finestra. E' invece possibile tirare attraverso una porta contro un personaggio che si trova su un'altra casella porta o una casella finestra. Il calcolo della linea di tiro si fa normalmente.

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

Ogni personaggio gode di una copertura media quando gli si tira contro attraverso una porta. Ciò non accade naturalmente quando il tiratore si trova sulla casella in questione.

Le restrizioni concernenti le porte si applicano pure agli ingressi di cortile e a tutte le combinazioni di questi due tipi di aperture.

6. Muri

E' impossibile tirare attraverso un muro, salvo attraverso l'apertura di una porta o di una finestra. Appena una linea di tiro tocca un muro, il tiro è impossibile.

COPERTURA

a) **Scarpata:** I personaggi su caselle scarpata godono di una copertura media se la linea di tiro passa attraverso la parte alta della scarpata (vedi anche paragrafo 3.c, pagina 3).

b) **Cespugli:** ... possibile tirare contro e attraverso delle caselle cespugli. Nei due casi, il bersaglio gode di una copertura leggera.

c) **Alberi:** I personaggi su caselle albero godono di una copertura leggera. ... possibile tirare contro una casella albero ma non attraverso di essa.

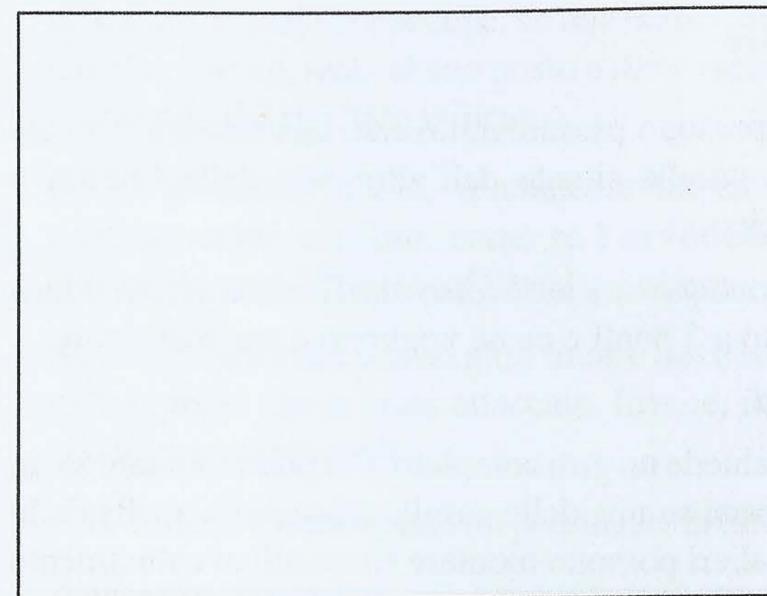
d) **Interno di casa:** I personaggi che si trovano all'interno di una casa godono di una copertura media quando gli tirano contro, attraverso una porta o una finestra.

e) **Cortile d'edificio:** I personaggi che si trovano nel cortile d'un edificio godono di una copertura media, se tirano contro di loro, attraverso una porta o un ingresso di cortile.

f) **Muri:** I personaggi dietro un muro godono di una copertura totale ed è impossibile tirare contro di loro.

g) **Porte di casa e ingressi di cortile:** I personaggi su caselle porta o ingresso di cortile godono di una copertura media. Questa copertura è tuttavia limitata ad un solo lato (esterno o interno) della porta o dell'ingresso. Se è vittima di un tiro incrociato, un personaggio deve scegliere da quale lato è al coperto.

h) **Angoli esterni d'edificio:** I personaggi su caselle che contengono un angolo esterno d'edificio godono di una copertura media quando il tiratore è su una casella che non gli permette discorgere i due lati dell'edificio nello stesso tempo. Se è vittima di un tiro incrociato, un personaggio deve scegliere da quale lato è al coperto.



ESEMPIO DI TIRO INCROCIATO

Due balestrieri tirano durante lo stesso giro contro un personaggio nemico situato all'angolo di un edificio. Quest'ultimo non può godere due volte di una copertura media.

Il giocatore che lo controlla deve indicare rispetto a quale tiratore è al coperto.

i) **Cavalieri al coperto:** Un personaggio a cavallo occupa due caselle. Se le due caselle non offrono la stessa copertura, si considera che il personaggio gode sempre della copertura più forte. Esempio: un personaggio a cavallo occupa una casella terreno piano e una casella cespugli. Egli gode dunque di una copertura leggera.

MOVIMENTO

Ogni personaggio ha un numero di punti di movimento scritto sulla pedina che lo rappresenta (cifra blu). Ogni casella attraversata gli fa spendere un numero di punti, corrispondente alla difficoltà che essa rappresenta (vedi tabella Tipi di Terreno). Ad ogni giro, un giocatore può spostare tutti i suoi personaggi o una parte di essi, utilizzando tutto il potenziale di movimento di ciascuno o parte di esso. I punti di movimento inutilizzati non possono essere trasferiti da un personaggio all'altro, nè essere conservati per i giri seguenti.

RESTRIZIONI DI MOVIMENTO

1. I personaggi non possono passare attraverso caselle contenenti personaggi nemici viventi, anche storditi. ... possibile, invece, attraversare caselle contenenti personaggi amici.

2. I muri sono inattraversabili. Per entrare in una casa o in un cortile, bisogna passare attraverso una porta o una finestra.

3. I cavalli, con o senza cavaliere, non possono entrare in una casella albero o in una casella interno di casa. possono però penetrare nei cortili e persino occupare una casella porta di casa.

4. Le caselle, contenenti tre uomini morti o un cavallo morto, costano un punto di movimento in più del loro costo normale.

5. Le caselle, contenenti sei uomini morti o due cavalli morti, diventano inattraversabili (... lo stesso nel caso di caselle contenenti tre uomini morti e un cavallo morto).

Movimento attraverso le finestre

Solamente i personaggi a piedi possono passare attraverso una finestra. Un tale movimento è impossibile se la casella situata dall'altro lato della finestra è occupata da un personaggio nemico.

N.B. I personaggi feriti non possono passare attraverso una finestra perché il loro potenziale di movimento è ridotto a 3 punti e ce ne vogliono 4 per scavalcare.

Montare o smontare da cavallo

Montare o smontare da cavallo richiede un giro completo. Per poter montare su un cavallo, il personaggio deve trovarsi su una delle caselle adiacenti a quelle della sua cavalcatura. Solamente i cavalieri possono montare su cavalli eventualmente catturati in combattimento. Quando un cavaliere monta o rimonta a cavallo, si sostituiscono le pedine cavaliere a piedi + cavallo con la pedina che rappresenta lo stesso cavaliere sulla sua cavalcatura. Un cavaliere ferito non può più montare o rimontare a cavallo.

Cavalli senza cavaliere

I cavalli, che non hanno cavaliere, restano immobili fino a che siano montati o condotti per le briglie. Per condurre un cavallo per le briglie, basta far passare un qualsiasi personaggio, anche ferito, per una delle caselle adiacenti a quelle del cavallo. Il personaggio può continuare per la sua strada, seguito ormai dal cavallo, che si considera come una semplice estensione della pedina che lo conduce.

Mule

Le mule sono trattate allo stesso modo dei cavalli senza cavaliere, ma non possono essere mai montate. Le mule possono essere attaccate l'una all'altra e condotte in fila indiana come si conduce un cavallo per le briglie. Attaccare o staccare due mule occupa un personaggio per tutta la sua fase di gioco, sia nel caso di animali morti che in quello di animali vivi.

SOVRAPPOSIZIONE DELLE PEDINE

In nessun momento della partita, ci possono essere due personaggi viventi su una stessa casella. Tuttavia, è possibile far passare dei personaggi attraverso caselle, contenenti un personaggio amico.

COMBATTIMENTO

Quando due o più personaggi si trovano in caselle adiacenti, possono combattere. I combattimenti non sono obbligatori. La decisione dipende dal giocatore, di cui è il turno di giocare. I suoi personaggi si chiameranno allora **attaccanti**. Nella fase di gioco seguente, essi si difenderanno contro gli attaccanti avversari.

Per valutare uno scontro, si divide la forza dell'attaccante (cifra nera) per la forza in difesa del personaggio attaccato (cifra rossa).

Si ottiene così un rapporto di forze, che corrisponde ad una colonna di risultati possibili che figurano nella Tabella dei Risultati dei Combattimenti appropriata. L'attaccante, allora, deve solo lanciare il dado, per conoscere il risultato esatto dello scontro in corso. Sulla scheda speciale fornita con il gioco, vi sono due Tabelle dei Risultati dei Combattimenti: una serve a valutare i combattimenti contro personaggi a cavallo, l'altra contro personaggi a piedi.

Quando si calcola un rapporto di forze, se necessario, si arrotonda la cifra ottenuta, in favore del difensore. Così, un attaccante di forza 8 contro un difensore di forza 3 da un rapporto di forze di 2,3 contro 1, che si arrotonda a 2 contro 1 (2-1).

Gli attacchi effettuati a meno di 1 contro 1 (1-1) sono impossibili.

Effetti del terreno sui combattimenti

Il rapporto di forze d'uno scontro può essere modificato dalla natura del terreno sul quale si trova ciascuno dei personaggi implicati. Come si può vedere nella tabella dei tipi di terreno (vedi scheda speciale), un terreno può influenzare uno scontro in uno dei tre seguenti modi: può essere neutro (0), oppure avvantaggiare il personaggio che vi si trova (+), o allora svantaggiarlo (-).

A seconda del terreno occupato da ciascuno degli avversari si può essere portati a modificare il rapporto di forze iniziale, spostando la colonna dei risultati possibili verso destra o verso sinistra, il che spiega la tabella situata al di sopra delle due Tabelle dei Risultati dei Combattimenti, che figurano sulla stessa scheda.

Si considera che un personaggio a cavallo si trova sul terreno meno vantaggioso delle due caselle che occupa.

Combattimenti a più personaggi

Quando un personaggio si trova su una casella adiacente a più avversari, può scegliere di combattere contro tutti, o solo contro alcuni, o persino contro nessuno di essi. Se decide di attaccarne più d'uno, deve aggiungere i loro punti di difesa in un solo fattore globale che mette, in seguito, in rapporto con i suoi punti di attacco.

Quando due personaggi (o più) decidono d'attaccare un personaggio nemico, possono attaccarlo individualmente oppure addizionando i loro punti di attacco in un solo fattore globale, che è messo in rapporto con la forza del difensore.

Quando il risultato di uno scontro indica che uno degli attaccanti o dei difensori è stato stordito o ferito, il giocatore di quel campo decide quale dei personaggi è stato colpito. Invece, il risultato «attaccante retrocesso» o «difensore retrocesso» si applica a tutti i personaggi che hanno partecipato all'attacco o alla difesa.

Se gli attaccanti decidono di attaccare insieme e si trovano su terreni differenti, è il terreno meno vantaggioso che sarà preso in considerazione, per paragonarlo a quello occupato dal difensore. **Esempio:** Mettiamo che due personaggi attacchino uno stesso nemico a 4 contro 1 (4-1). Se uno si trova su un terreno (+) e l'altro su un terreno (-), i due attaccanti saranno considerati come se si trovassero su un terreno (-). Se il difensore si trova su un terreno (0), la tabella degli effetti del Terreno sui Combattimenti (vedi scheda speciale) indica che il rapporto di forze deve essere spostato di una colonna verso sinistra, per cui lo scontro viene valutato a 3-1.

Avanzata dopo lo scontro

Se, in seguito ad uno scontro, gli attaccanti o i difensori sono costretti a retrocedere (o se uno di loro è stato ucciso), il giocatore vittorioso può fare avanzare uno dei suoi personaggi, della metà del suo potenziale di movimento. La prima casella attraversata dovrà necessariamente essere una delle caselle evaquate dal nemico (o la casella del personaggio ucciso). Quest'avanzata però è limitata ad una casella, se il personaggio che l'effettua è adiacente ad un personaggio nemico, prima di spostarsi.

L'avanzata dopo lo scontro non è obbligatoria, ma deve essere effettuata immediatamente, senza aspettare di terminare gli altri combattimenti in corso.

Solo un personaggio implicato nello scontro può beneficiare dell'avanzata dopo lo scontro. I punti di movimento, utilizzati durante l'avanzata dopo lo scontro, non impediscono al personaggio in questione di spostarsi normalmente durante la sua fase di gioco.

Restrizioni di scontro

Non è possibile combattere contro un personaggio situato al di là di una finestra.

Un personaggio a cavallo non può attaccare un nemico che si trova tra il fogliame di un albero o all'interno di una casa (la casella porta non fa parte dell'interno della casa).

TIRO E COMBATTIMENTO CONTRO DEI CAVALLI O DELLE MULE

Quando un cavaliere è disarcionato, in seguito ad un combattimento o ad un tiro, la pedina appropriata (cavaliere stordito, ferito o morto) è messa in gioco dal giocatore al quale appartiene, su una delle caselle adiacenti a quelle del cavallo. Il cavallo, invece, resta al suo posto e deve essere rappresentato solo (morto o vivo a seconda del risultato indicato).

Se un giocatore decide d'attaccare un cavallo senza cavaliere, si valuta il combattimento o il tiro, come se l'avversario fosse un personaggio a cavallo, ignorando però le ferite inflitte al cavaliere.

Se una mula è attaccata ad altre mule e deve retrocedere, devono retrocedere pure tutte le mule che le sono attaccate. Invece, il personaggio che eventualmente le conduce non retrocede.

N.B. Cavalli e mule hanno un potenziale di difesa equivalente ad 1 punto di forza.

REGOLE OPZIONALI

Ogni giocatore può inventare le proprie regole opzionali ed arricchire così un po' l'universo di CRY HAVOC. Noi ve ne proponiamo qui due. Ne troverete altre in SIEGE, un gioco interamente compatibile con CRY HAVOC e che ha come tema le tattiche d'assedio del Medio Evo.

Munizioni limitate

Per ogni arciera o balestriere, si lancia tre volte il dado. La somma delle cifre ottenute corrisponde al numero di frecce che il personaggio possiede. Si scrive questo numero su un foglio di carta sotto al nome del personaggio e si sottraggono le frecce a mano a mano che vengono tirate.

Due personaggi possono scambiarsi delle munizioni durante la partita se si trovano su caselle adiacenti e se nessuno dei due è in contatto col nemico. Qualunque sia il numero delle frecce, lo scambio dura una fase di gioco completa, durante la quale i due personaggi non possono fare nient'altro. ... pure possibile prendere le frecce nella faretra di un morto, sempre rispettando le restrizioni enunciate precedentemente.

Resa e riscatto

Solo un cavaliere può arrendersi e può arrendersi solo ad un altro cavaliere. Per gli altri personaggi non c'è quartiere.

Se, durante un combattimento, più personaggi tra cui un cavaliere, ottengono un rapporto di forze di 8-1 (o più) contro un cavaliere nemico che non è adiacente ad alcun personaggio del suo campo, questi può arrendersi.

Per saper se il cavaliere chiede grazia, si lancia un dado: da 1 a 4, il cavaliere si arrende; da 5 a 10, continua coraggiosamente il combattimento!

Se il cavaliere si arrende, si poggia una pedina «riscatto» («ransom» in inglese) sulla pedina cavaliere (un cavaliere ferito riceve una pedina riscatto sulla quale c'è scritto «wounded»/ferito). Se un cavaliere è a cavallo nel momento in cui si arrende, deve smontare immediatamente da cavallo.

Indipendentemente dal fatto che un cavaliere riesca a fuggire o meno, fino alla fine della partita conserverà i nuovi potenziali di combattimento che figurano sulla pedina riscatto.

Quando un cavaliere si arrende, deve essere scortato fino ad uno dei bordi della mappa di gioco da un cavaliere o un sergente, oppure da due uomini armati. La scorta deve restare nelle caselle adiacenti a quelle del prigioniero durante tutto il percorso (il cavaliere prigioniero si muove con i propri guardiani).

Un cavaliere può tentare la fuga durante la sua fase di movimento nelle seguenti circostanze:

1. Se un membro della scorta non è più in una casella adiacente alla sua (per negligenza o perché è stato ucciso o costretto a retrocedere in seguito ad un tiro o ad un combattimento).

2. Se un membro della scorta è attaccato da un personaggio amico. In tal caso, invece di fuggire, il cavaliere può unirsi all'attacco come in un normale combattimento a più personaggi.

Se il cavaliere tenta di fuggire o di attaccare un membro della scorta, ed è di nuovo raggiunto dai suoi nemici, questi possono farlo prigioniero ancora una volta o attaccarlo. Se il cavaliere è attaccato deve combattere fino alla morte, perché fuggendo ha perduto il diritto di chiedere grazia.

TIPI DI TERRENI

Aspetto	Denominazione	Costo in punti di movimento	Tipo di copertura	Influenza del terreno sui combattimenti
	Terreno piano	1	Inesistente	0
	Scarpata (alto della scarpata)	2	Media	-
	Cespugli	2	Leggera	-
	Albero	2 a piedi Inattraversabile per i cavalli	Leggera	-
	Interno di casa	1 a piedi Inattraversabile per i cavalli	Media se il tiro attraversa finestra o porta altrimenti Inesistente	+
	Muro d'edificio	Inattraversabile	Totale	0
	Finestra	4 a piedi per scavalcarla. Inattraversabile per i cavalli	Media se il tiro attraversa finestra o porta / altrimenti Inesistente	Combattimento impossibile attraverso finestra
	Angolo esterno d'edificio	1	Media se il tiratore non scorge i due lati dell'edificio	0
	Porta di casa o ingresso di cortile	1 (i cavalli possono andarci)	Media	+

Il tipo di copertura influenza gli arcieri e i balestrieri. Il vantaggio (+) lo svantaggio (-) determinato da un terreno influenza il combattimento corpo a corpo.