

The Anarchy

Regole di campagna per i giochi dell'Epopea Normanna



Indice

1	Lo scopo del gioco	4
2	La mappa	4
2.1	Il terreno.....	4
3	Le schede di gioco	4
4	Le pedine	4
5	Le costruzioni	5
5.1	I villaggi.....	5
5.2	Gli edifici monastici.....	5
5.3	I castelli.....	5
6	Il turno di gioco	6
7	Lealtà	6
8	Gruppi di combattimento	7
8.1	Gestione dei gruppi di combattimento.....	7
8.2	Effettivi dei gruppi di combattimento.....	7
8.3	Movimenti.....	7
8.4	Rifornimento dei gruppi di combattimento.....	8
9	I nobili	8
10	Le macchine d'assedio & gli ingegneri	8
11	I mercenari	9
11.1	Spostamento.....	9
11.2	Reclutamento.....	9
11.3	Costo di un mercenario.....	9
11.4	Promessa di un futuro bottino.....	9
11.5	Distogliere dall'impiego un gruppo di mercenari.....	9
11.6	Spartizione del bottino derivato da un saccheggio.....	9
12	Convogli di rifornimento	9
13	Le finanze	10
13.1	Reclutamento delle truppe.....	10
13.2	Saccheggio.....	10
14	Incontri	10
14.1	Incontro tra due gruppi della stessa fazione.....	10
14.2	Incontro tra due gruppi di fazioni diverse.....	10
14.3	Incontro con un gruppo di mercenari.....	10
14.4	Incontro con un convoglio di rifornimento.....	10
14.5	Ingresso in un villaggio.....	10
14.6	Attacco ad un villaggio o ad un edificio monastico.....	10
15	Combattimento	11
15.1	Corrispondenza tra la mappa di campagna e le mappe tattiche.....	11
15.2	Posizionamento delle mappe tattiche.....	11
15.3	Numero di gruppi che prendono parte alla battaglia.....	12
15.4	Schieramento.....	12
15.5	Rifiuto di combattere.....	12
15.6	Fine della battaglia.....	13
15.7	Personaggi feriti durante i combattimenti.....	13

15.8	<i>I prigionieri</i>	13
16	<i>Gli assedi</i>	13
17	<i>Posizionamento sulla mappa campagna</i>	14
18	<i>Facoltativo : l'ambiente circostante</i>	14
18.1	<i>La meteorologia</i>	14
18.2	<i>Le stagioni</i>	14

Regole di campagna

1 Lo scopo del gioco

Siete un giovane cavaliere anglo-normanno che si è unito alla ribellione ed è incaricato dal suo signore di varie missioni, che siano portare rinforzo per proseguire l'assedio di un castello, mettere a ferro e fuoco la campagna intorno ad una città tenuta dai realisti, o scortare l'Imperatrice Matilde durante l'attraversamento di territori poco sicuri. Portando a termine queste missioni, guadagnerete in esperienza e in gloria e potrete sperare di diventare signore a vostra volta.

O allora siete un giovane cavaliere rimasto fedele al re Stefano e incaricato di supervisionare alla costruzione di un contro castello, di andare a chiedere rinforzi a Londra o di reclutare dei mercenari prima che siano assunti dai ribelli.

Gli scenari sono concepiti per generare degli scontri che saranno risolti sulle mappe tattiche.

Il principio del gioco campagna posa su due criteri essenziali :

- > **Le risorse** disponibili nelle città e nei villaggi, nei castelli o nei convogli di rifornimento. Queste risorse permettono ai gruppi di combattimento di rifornirsi, ma sono anche un bersaglio per i saccheggi.
- > **La lealtà** dei nobili anglo-normanni verso il re. Se la loro lealtà scende al di sotto di una certa soglia, questi nobili possono diventare ostili e ribellarsi.

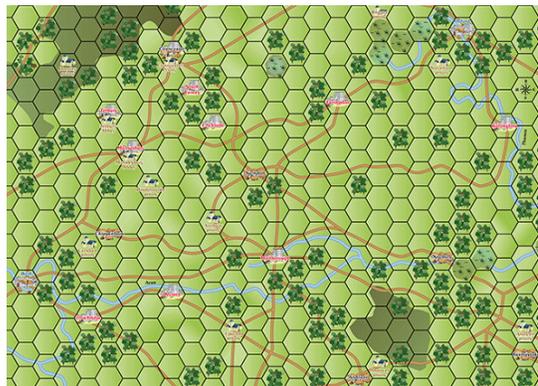
2 La mappa

La mappa doppia rappresenta una parte del sud-ovest dell'Inghilterra, da Basingstoke a Bath da Est a Ovest e da Andover a Oxford da Sud a Nord. È questa la parte del regno che vedrà la maggior parte degli scontri durante la guerra civile.

Ogni esagono rappresenta circa 5 km di terreno.

2.1 Il terreno

Il costo in punti di movimento (PM) per entrare in un esagono è in funzione del terreno, come indicato sulla Scheda di Gioco N°4. Quando un esagono combina più tipi di terreno, si tiene conto solo del costo del terreno più sfavorevole (per esempio, bisognerà spendere solo 3 PM per attraversare un fiume in un esagono di collina con una foresta, e non 5).



3 Le schede di gioco

Una prima scheda presenta tutte le tabelle necessarie per il gioco campagna.

Le altre schede di campagna permettono di tenere aggiornati, in funzione del periodo, gli effettivi dei diversi gruppi di combattimento (e la loro lealtà, in certi casi), il loro livello di rifornimento e il denaro di cui dispongono, il prestigio e la lealtà dei vari nobili, le risorse disponibili nelle città, nei villaggi, nei castelli e nei convogli di rifornimento.

4 Le pedine

Rappresentano delle costruzioni (castelli e contro-castelli), dei gruppi di combattimento, dei convogli di rifornimento o i capi dei gruppi (dei nobili, in genere).

- > Il numero blu in basso a sinistra rappresenta il potenziale di movimento della pedina, vale a dire il numero di punti di movimento che può spendere in ogni turno di gioco.
- > Il numero rosso in alto a sinistra è semplicemente un numero d'ordine.



- > La lettera a destra indica il tipo di gruppo (N per Normanni, W per i mercenari gallesi ed F per i mercenari fiamminghi).
- > Il colore di fondo indica l'appartenenza del nobile o del gruppo anglo-normanno ad una o all'altra delle due fazioni: rosso per il re, verde per gli Angioini.



5 Le costruzioni

5.1 I villaggi

Le seguenti agglomerazioni sono raggruppate secondo il nome generico di villaggio : villaggio, città e Priorato.

Un villaggio dipende sempre da un nobile e dalla fazione alla quale appartiene. Il suo comportamento è dettato dalla sua lealtà al re Stefano. Ogni villaggio ha un livello di risorse compreso tra 1 e 10. Ha un'influenza sulla capacità di un gruppo di combattimento a rifornirsi e reclutare dei nuovi membri se la lealtà del villaggio è superiore a 4.

Il livello delle risorse di ogni villaggio è dato nella scheda di gioco N°5 in funzione dell'anno in cui si svolge lo scenario. Solo i convogli di rifornimento possono approvvigionare un villaggio in risorse.

Facoltativo : il livello delle risorse può essere influenzato da diversi fattori :

- > Meteorologia,
- > Stagione.

5.2 Gli edifici monastici

I Priorati e le Abbazie sono già stampati sulla mappa. Notate che una di queste non esiste ancora durante il primo periodo del gioco (vedere la scheda di gioco N°5). Considerate l'esagono come un esagono di terreno aperto.

Gli edifici monastici vengono gestiti come dei villaggi.

5.3 I castelli

I castelli sono già stampati sulla mappa. Notate che certi castelli non esistono ancora durante il primo periodo del gioco (vedere la scheda di gioco N°5). Considerate l'esagono come un esagono di terreno aperto. Ogni scenario campagna precisa se sono stati costruiti dei castelli o dei contro-castelli in aggiunta a quelli indicati sulla mappa per rendere sicuro il territorio. I mercenari non possono costruire castelli.

Nel gioco vi sono 3 tipi di castelli :

- > Il castello di pietra, rappresentato nel gioco tattico dalla mappa del Torrione Normanno.
- > La torre di pietra circondata da una palizzata in legno, rappresentata nel gioco tattico dalla mappa del Nido d'Aquila (da GUISCARD).
- > La motta castrale in legno, rappresentata nel gioco tattico dalla mappa della Motta Castrale (da DIEX AÏE).



Ogni castello all'inizio dello scenario contiene una guarnigione di 10 combattenti. La composizione della guarnigione è determinata dalla tabella degli effettivi della scheda di gioco N°4. È comandata da un nobile la cui lealtà (vedere § 7) determina la fazione a cui il castello appartiene. I membri di queste guarnigioni possono essere reclutati da dei gruppi di combattimento, ma devono sempre restare almeno 5 combattenti a difesa del castello. La sola eccezione è alla fine di un assedio o di un attacco, se il numero dei difensori è inferiore a 5. Nei giorni successivi bisognerà prioritariamente far venire dei rinforzi a rinforzare la guarnigione e tornare ad almeno 5 difensori.

Il livello delle risorse di ogni castello è dato nella scheda di gioco N°5 in funzione dell'anno durante il quale si svolge lo scenario.

Facoltativo: il livello delle risorse può essere influenzato da diversi fattori :

- > Meteorologia (facoltativo),
- > Stagione (facoltativo).

6 Il turno di gioco

Ogni turno di gioco corrisponde ad un giorno. Il turno di campagna corrisponde anche ad un turno di assedio.

Organizzazione del turno di gioco

Le due fazioni completano ogni tappa prima di passare alla successiva :

- > Verifica delle provviste dei gruppi di 10 soldati o più (vedere § 8.4)
- > Riorganizzazione dei gruppi sullo stesso esagono (vedere § 8.1)
- > Pagamento dei riscatti dei nobili prigionieri (vedere § 15.8)
- > Creazione dei convogli di rifornimento nei villaggi o nei castelli e trasferimento delle risorse (vedere § 12)

I movimenti e gli incontri che ne conseguono sono gestiti in funzione del prestigio dei nobili, con quello con prestigio più elevato che si muove per primo, poi il successivo, ecc. Quando due nobili di fazione opposta hanno lo stesso livello di prestigio, è quello col più gran numero di personaggi nel suo gruppo che gioca per primo. I gruppi che non hanno prestigio giocano dopo, nell'ordine decrescente dei loro effettivi. Gli incontri possono condurre a delle battaglie tattiche o a degli assedi.

7 Lealtà

La lealtà si esprime verso il re Stefano.

All'inizio della partita ogni gruppo di combattimento anglo-normanno, villaggio, castello o edificio monastico ha un livello di lealtà compreso tra 1 e 10 (vedere la scheda di gioco N°5).

La lealtà dei gruppi di combattimento può essere influenzata da diversi fattori:

- > Personalità del nobile del gruppo
- > Numero di personaggi nel gruppo

Il livello di lealtà determina la fazione a cui appartiene un gruppo di combattimento anglo-normanno.

Quando entra in un esagono con un altro gruppo di combattimento anglo-normanno, il giocatore deve prima di tutto fare un test di lealtà utilizzando il suo livello di lealtà modificato dai fattori elencati qui sotto. Se il risultato è 4 o meno, il gruppo incontrato appartiene al partito angioino, se il risultato è 6 o più, appartiene al partito realista. Se i gruppi sono di una fazione diversa, un combattimento è possibile. Se almeno uno dei due gruppi è neutro, non accade nulla.

I gruppi di mercenari fanno un test di lealtà solo se si è fatta loro una promessa di bottino (vedere § 11.4).

Test di lealtà

Lealtà	Alleanza
1	Angioino
2	Angioino
3	Angioino
4	Angioino
5	Neutro
6	Neutro
7	Realista
8	Realista
9	Realista
10	Realista

Modificatori alla lealtà

Personalità del nobile:

Più il prestigio personale del nobile è grande, meno i gruppi incontrati avranno voglia di mostrarsi ostili. Utilizzate i seguenti modificatori al test di lealtà :

Prestigio del nobile:	Realista	Angioino
1 o 2	-2	+2
3 o 4	-1	+1
5 o 6	0	0

7 o 8	+1	-1
9 o 10	+2	-2

Numero di personaggi nel gruppo :

In caso di incontro con un altro gruppo di combattimento, fate la differenza tra il numero dei combattenti in ciascun gruppo situato nello stesso esagono. Utilizzate i seguenti modificatori al test di lealtà :

Differenza in rapporto al giocatore:	Realista	Angioino
10 o +	+2	-2
Da 5 a 9	+1	-1
Da -4 a +4	0	0
Da -5 a -9	-1	+1
-10 o -	-2	+2

Se il comandante di un gruppo ha un prestigio di 7 E è un realista, allora il modificatore di lealtà è +1. Se il suo gruppo è costituito da 15 personaggi e se il gruppo che incontra è costituito da 9 personaggi, allora si aggiunge un altro +1 al risultato del dado.

8 Gruppi di combattimento

8.1 Gestione dei gruppi di combattimento

Ogni gruppo è composto da almeno 3 personaggi. Questa quantità minima permette di creare dei gruppi di diversione, di esplorazione o di rinforzo. L'avversario non conosce la composizione di un gruppo di combattimento, ne conosce solo l'esistenza sulla mappa. Ne potrà conoscere la composizione solo se uno dei suoi gruppi si trova sullo stesso esagono.

Se un gruppo di combattimento è composto esclusivamente di cavalieri, si utilizza un segnalino di gruppo di cavalleria.

Questo tipo di gruppo si può muovere più rapidamente di un gruppo costituito esclusivamente di fanteria o da un misto dei due.

Durante la fase di riorganizzazione, un giocatore può dividere il suo gruppo in più gruppi. Può anche unire più gruppi per formarne uno solo più importante, a condizione evidentemente che si trovino sullo stesso esagono nello stesso momento.

Quando un gruppo si divide, la lealtà dei nuovi gruppi è identica a quella del gruppo di origine.

Quando più gruppi si uniscono, il livello di lealtà del nobile del gruppo più numeroso diventa il livello di lealtà del nuovo gruppo. Due o più gruppi di combattimento non possono stare per più di un turno sullo stesso esagono. Altrimenti devono raggrupparsi. In altri termini, più segnalini "Gruppo di combattimento" non possono essere presenti sullo stesso esagono per più di un turno.

Tutti i gruppi inferiori a 3 personaggi si dissolvono e i personaggi si disperdono.

Il numero dei gruppi che possono essere creati è limitato solo dal numero dei personaggi presenti sulla mappa campagna. Non è necessario che siano condotti da un nobile (vedere § 9).

8.2 Effettivi dei gruppi di combattimento

Gli scenari precisano il numero di combattenti in ciascun gruppo. Il loro tipo segue una ripartizione standard che varia a seconda della fazione come indicato nelle tabelle della Scheda di Gioco N°4. Se vi sono più di 12 personaggi, aggiungete semplicemente i risultati di 2 o più righe, conservando la riga del 10 per ogni decina.

Esempio : un gruppo di 15 Anglo-normanni sarà costituito aggiungendo gli effettivi delle righe 10 e 5.

8.3 Movimenti

Un gruppo di combattimento ha un potenziale di movimento di 5 esagoni per turno (indicato in blu in basso a sinistra della pedina). Se il gruppo è costituito esclusivamente da cavalieri, può muoversi di 8 esagoni per turno.

Il tipo di terreno attraversato ha un'influenza sugli spostamenti, come indicato sulla Scheda di Gioco N°4.

Un gruppo di combattimento può terminare la sua fase di movimento su un esagono occupato da un altro gruppo, che sia amico, nemico o neutro. Ma non ci può essere più di un gruppo per esagono alla fine del turno di gioco, più gruppi amici possono raggrupparsi (vedere § 8.1) e dei gruppi di fazioni opposte

dovranno combattersi o uno dei due ritirarsi. In caso di incontro con un gruppo neutro, quest'ultimo deve sempre indietreggiare.

8.4 Rifornimento dei gruppi di combattimento

Un gruppo di combattimento di meno di 10 soldati è considerato sempre rifornito. Invece un gruppo di combattimento contenente 10 soldati o più deve trovare delle provviste ogni giorno. Non ha la possibilità di immagazzinare delle provviste per più di una giornata. Il rifornimento è possibile se il gruppo si trova in un esagono con un villaggio, un castello della stessa fazione o un convoglio di provviste.

Il numero delle risorse necessarie per rifornire un gruppo di combattimento dipende dai suoi effettivi:

- > 1 se il gruppo di combattimento conta tra 10 e 19 personaggi,
- > 2 se il gruppo di combattimento conta 20 o più personaggi.

Se un gruppo di combattimento non ha potuto rifornirsi completamente per due giorni di fila, ne subirà le conseguenze in combattimento nel turno successivo:

- > Il gruppo di combattimento dovrà aggiungere +1 al risultato del dado in caso di combattimento e di tiro.
- > In più, senza provviste, il gruppo di combattimento potrà muoversi nel turno successivo solo della metà dei suoi punti di movimento (arrotondando per difetto), sia nel gioco campagna che nel gioco tattico.

Il rifornimento di un gruppo di combattimento può influenzare il livello di risorse del villaggio, del castello o del convoglio :

- > -1 se il gruppo di combattimento conta tra 10 e 19 personaggi,
- > -2 se il gruppo di combattimento conta 20 o più personaggi.

9 I nobili

Ogni nobile dispone di un certo prestigio che gli permette di avere un'influenza sulla lealtà dei gruppi incontrati. Il numero dei nobili e il loro prestigio iniziale sono indicati nello scenario scelto.

Ogni nobile è rappresentato dalla sua pedina e si comporta come un gruppo di combattimento se lo accompagnano dei combattenti. In questo caso vengono presi in considerazione solo i punti di movimento del gruppo.

Ogni nobile può essere o fedele al re o angioino. Piazzate la pedina che lo rappresenta con il lato del colore adatto: rosso per un fedele al re, verde per un angioino.



Il prestigio di un nobile aumenta di un punto per ogni battaglia tattica vinta. Si abbassa di un punto per ogni battaglia persa o per ogni ritirata prima di una battaglia. Si abbassa di un punto anche se saccheggia un villaggio e di due punti se saccheggia un edificio monastico.

Un nuovo nobile può apparire nel corso del gioco se un gruppo senza un nobile vince almeno due battaglie tattiche. Il suo personaggio di rango più elevato diventa allora il suo nobile, con un prestigio di 2.

Se il gruppo nel frattempo viene ricomposto, la regola qui sopra resta valida se è presente almeno il 50% degli effettivi di partenza.

10 Le macchine d'assedio & gli ingegneri

Un gruppo di macchine d'assedio è composto da almeno un ingegnere, una macchina d'assedio munita di ruote (ariete, galleria, torre d'assedio o mangano), 2 buoi per macchina d'assedio (4 per la torre d'assedio) e 3 contadini. Può essere o fedele al re o angioino. Piazzate la pedina che lo rappresenta con il lato del colore adatto: rosso per un fedele al re, verde per un angioino.



Un ingegnere può essere reclutato in una città al prezzo di £4 per la durata della campagna.

11 I mercenari

11.1 Spostamento

Un gruppo di mercenari è rappresentato da una pedina segnata dalla lettera F (Fiamminghi) o W (Gallesi, o Welsh, in inglese). Come le altre fazioni, può essere composto solo da cavalieri per spostarsi più velocemente.



Il piazzamento dei gruppi di mercenari all'inizio del gioco è indicato nello scenario. Un gruppo di mercenari è considerato come neutro fino a che non è stato reclutato da una delle fazioni.

Durante la fase di movimento, ogni gruppo di mercenari non reclutato è mosso alternativamente da ciascun giocatore. Deve dirigersi verso il gruppo di combattimento più vicino per cercare di farsi reclutare.



11.2 Reclutamento

Un gruppo di mercenari può essere reclutato in 2 modi :

- > pagandoli,
- > o promettendo loro una parte del futuro bottino (col rischio che diventino ostili se l'attacco tarda a realizzarsi o il bottino è insufficiente).

Una volta reclutata, la pedina che rappresenta il gruppo di mercenari è sovrapposta alla pedina della fazione reclutatrice e si sposta al ritmo del gruppo di combattimento meno mobile.

11.3 Costo di un mercenario

Ogni mercenario ingaggiato costa 2 £ per la durata della campagna.

11.4 Promessa di un futuro bottino

In caso di promessa di bottino, il gruppo di mercenari dovrà fare un test di lealtà per ogni turno che segue il suo reclutamento. Tutti i risultati di 3 o meno comportano la loro diserzione. In ogni turno successivo, si toglie 1 al tiro di dado (ossia per esempio -3 al quarto test).

È possibile pagare un gruppo di mercenari a cui si aveva promesso un bottino futuro per assicurarsi la loro fedeltà.

11.5 Distogliere dall'impiego un gruppo di mercenari

Un gruppo di mercenari che si sia unito alla fazione avversaria può esserne distolto al prezzo di 3 £ per mercenario per la durata della campagna, se nessuna truppa avversaria si trova a meno di 2 esagoni dai mercenari.

11.6 Spartizione del bottino derivato da un saccheggio

Il nobile del gruppo di combattimento decide il numero di punti di saccheggio da attribuire ai mercenari. Se questo numero è superiore o uguale al numero dei mercenari, questi restano leali fino alla fine della campagna. Se questo numero è inferiore, si tira 1D10 e si consulta la tabella di lealtà. In caso di risultato Rivolta, la totalità del gruppo di mercenari si ribella e ha immediatamente luogo una nuova battaglia tattica. Se una fazione impiega più di un gruppo di mercenari, dividete il bottino e testate la lealtà separatamente per ogni gruppo di mercenari: è possibile che certi si rivoltino mentre altri restino leali.

12 Convogli di rifornimento

I convogli di rifornimento sono rappresentati da una pedina. I convogli di rifornimento possono essere creati in un esagono di villaggio o castello amici nella fase di gioco corrispondente.



Ogni pedina contiene fino a 5 animali da soma e un conduttore. I convogli di rifornimento possono essere spostati di 5 esagoni al giorno fino a che possono essere guidati da un conduttore. Senza conduttore, un convoglio non può muoversi e resta sul posto.

Si possono trasferire fino a 5 punti di risorse tra un convoglio e un villaggio o un castello nella tappa di trasferimento delle risorse. Ogni risorsa trasferita in un convoglio di rifornimento deve essere dedotta dal totale del villaggio o del castello. Ogni animale da soma, rappresentato da un cavallo o un asino nel gioco tattico, trasporta 1 punto di rifornimenti.

I convogli di rifornimento proposti negli scenari sono neutri. È la presenza nello stesso esagono di un gruppo di combattenti che ne assicura la protezione che determina la fazione a cui appartiene. Se non è scortato, un convoglio di rifornimento fa la spola tra i punti di partenza e di arrivo dati nello scenario.

13 Le finanze

Ogni gruppo di combattimento dispone all'inizio della partita di una somma di denaro, espressa in Sterline (£) dettagliata nello scenario scelto. Questo denaro può servire a reclutare delle truppe nei villaggi o dei mercenari.

Il denaro può essere guadagnato saccheggiando dei villaggi o degli edifici monastici appartenenti all'altra fazione o neutri (vedere § 13.2).

13.1 Reclutamento delle truppe

Su riserva della lealtà e di risorse sufficienti, un nobile o un cavaliere possono reclutare uno o più personaggi in un villaggio al prezzo di 1£ per fante leggero o 0.5 £ per contadino (vedere la tabella di reclutamento della Scheda di Gioco N°4).

Un nobile può anche reclutare dei mercenari incontrati sulla mappa (vedere § 11.2).

13.2 Saccheggio

Se un gruppo di combattimento attacca un villaggio, un edificio monastico o un castello ed è vincitore alla fine della battaglia, può saccheggiare le risorse che restano. Un punto di saccheggio equivale ad 1 livello di risorse e vale 1£ negli scambi futuri. Il livello di risorse viene riaggiustato dopo il saccheggio.

14 Incontri

Questa fase del gioco determina le conseguenze di un incontro tra due gruppi o durante l'ingresso in un villaggio.

14.1 Incontro tra due gruppi della stessa fazione

È possibile modificare i gruppi durante la fase della riorganizzazione (vedere § 8.1). Non si tratta di un incontro nel senso utilizzato per queste regole.

14.2 Incontro tra due gruppi di fazioni diverse

È possibile ingaggiare un combattimento.

Notate che anche se i gruppi sono ostili, vi sarà uno scontro solo se uno dei due giocatori lo desidera.

14.3 Incontro con un gruppo di mercenari

È possibile reclutarli se sono alla ricerca di un impiego. Se sono già al servizio di un'altra fazione, è possibile distoglierli dall'impiego (vedere § 11.5) o ingaggiare un combattimento con loro.

14.4 Incontro con un convoglio di rifornimento

È possibile comprare tutta o una parte dei rifornimenti portati dal convoglio se questo appartiene alla stessa fazione del gruppo o è neutro.

Se il test di lealtà determina che il gruppo di combattimento che lo accompagna è della fazione opposta, è possibile saccheggiarlo alla fine di uno scontro tattico vittorioso. Un convoglio non scortato appartiene automaticamente al primo gruppo di combattimento che incontra.

14.5 Ingresso in un villaggio

È possibile rifornirsi o reclutare delle nuove truppe se il villaggio appartiene ad un nobile della stessa fazione. Se non è il caso, è possibile attaccare il villaggio per saccheggiarlo.

14.6 Attacco ad un villaggio o ad un edificio monastico

Il numero di combattenti disponibile è funzione del livello di risorse del villaggio : più le risorse sono elevate, più vi sono combattenti disponibili.

Il tipo di combattenti disponibili è dettagliato nella tabella della Scheda di Gioco N°4. Alla fine del combattimento, quale che sia il suo risultato, i combattenti del villaggio sopravvissuti vengono ritirati dal

gioco. In caso di un nuovo attacco durante uno dei turni successivi, la procedura di arruolamento dei combattenti riprende da capo, in funzione dei nuovi livelli di risorse disponibili nel villaggio.

15 Combattimento

15.1 Corrispondenza tra la mappa di campagna e le mappe tattiche

Il numero di mappe tattiche utilizzate per risolvere la battaglia dipende da numero totale dei personaggi ingaggiati nel combattimento :

- > 30 o meno : 1 mappa
- > da 31 a 60 : 2 mappe
- > 61 o più: 4 mappe

Se viene utilizzata solo una mappa tattica:

- > I gruppi che arrivano da Nord e da Nord-Est si schierano sul lato superiore della mappa tattica,
- > I gruppi che arrivano da Nord-Ovest si schierano sul lato sinistro della mappa tattica, ecc.

Se vengono utilizzate due mappe tattiche :

- > I gruppi che arrivano da Nord si schierano sul lato superiore della mappa tattica superiore,
- > I gruppi che arrivano da Nord-Ovest si schierano sul lato sinistro della mappa tattica superiore,
- > I gruppi che arrivano da Sud-Ovest si schierano sul lato sinistro della mappa tattica inferiore, ecc.

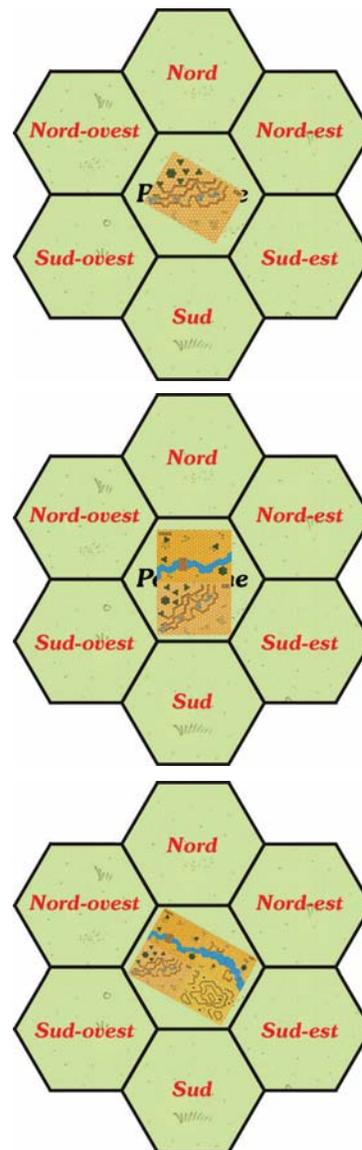
Se sono utilizzate quattro mappe tattiche:

- > I gruppi che arrivano da Nord si schierano sul lato superiore della mappa tattica superiore sinistra,
- > I gruppi che arrivano da Nord-Ovest si schierano sui lati sinistri della 2 mappe tattiche piazzate a sinistra,
- > I gruppi che arrivano da Sud-Ovest si schierano sul lato inferiore della mappa tattica inferiore sinistra,
- > I gruppi che arrivano da Sud si schierano sul lato inferiore della mappa tattica inferiore destra, ecc.

15.2 Posizionamento delle mappe tattiche

La scelta delle mappe tattiche dipende dalla natura dell'esagono campagna. Utilizzate almeno una delle mappe qui sotto, poi completate il campo di battaglia con delle mappe di terreno senza edifici (come La Prateria o Il Cammino dei Crociati).

A turno, i giocatori piazzano una mappa tattica orientata come gli pare. La prima mappa è sempre scelta dal giocatore non attivo. Una volta piazzata, i giocatori scelgono insieme o a caso il lato Nord, che corrisponderà al Nord della mappa campagna.



Scelta delle mappe tattiche

Esagono della mappa campagna	Terreno libero	Foresta	Colline	Palude	Fiume	Costa	Villaggio (*)	Motta
Mappe pubblicate da Historic-One	La Prairie Le Chemin des Croisés	Le Bois	Le Fossé Le Tertre La Colline	Le Lagon Le Fossé	La Rivière Le Pont de Bois Le Lagon Le Ruisseau	La Plage La Crique	Le Hameau Le Prieuré	Le Château Normand La Motte Castrale Le Nid d'Aigle
Mappe Cry Havoc originali	La Croisée des Chemins La Plaine	La Forêt			Le Moulin Le Gué	La Tour de Gué L'Abbaye	Le Village	

(*) Un villaggio può anche essere assemblato con le forme da ritagliare del villaggio sassone.

15.3 Numero di gruppi che prendono parte alla battaglia

Altri gruppi, amici o nemici, situati negli esagoni adiacenti a quelli dove deve aver luogo la battaglia, possono aggiungersi. Questi gruppi perdono allora la possibilità di muoversi ulteriormente in quel turno. Bisognerà memorizzare la posizione dell'esagono precedente l'arrivo di ogni gruppo, poichè questo avrà un'incidenza sullo svolgimento della battaglia tattica.

15.4 Schieramento

In funzione della situazione derivata dalla fase di incontro, i gruppi si schierano sul lato della mappa tattica che corrisponde al loro arrivo sull'esagono della mappa campagna.

Il giocatore attaccante sceglie se schierarsi per primo o meno. In seguito può scegliere di scatenare la battaglia o lasciarlo fare al suo avversario.

15.5 Rifiuto di combattere

Se il gruppo attaccato non desidera combattere, ogni personaggio del gruppo deve subire un test d'infiltrazione utilizzando la tabella qui sotto e tirando 1D10. Vengono applicati i modificatori d'infiltrazione tattica nello stesso modo per questi personaggi:

- > Cavaliere : -1
- > In armatura : -1
- > Ferito : +2

In più, il nobile comandante del gruppo perde un punto di prestigio.

Tabella di rifiuto al combattimento

Dado	Risultato
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personaggio prigioniero
6	Personaggio prigioniero
7	Personaggio prigioniero
8	Personaggio ferito
9	Personaggio ferito
0	Personaggio ucciso

15.6 Fine della battaglia

Il combattimento termina con uno dei 4 risultati seguenti:

- > Un avversario è completamente eliminato. La fazione vittoriosa resta nell'esagono del gioco campagna in cui si è svolta la battaglia. La pedina che rappresenta l'altro gruppo viene ritirata dal gioco.
- > Un avversario decide di fuggire dal campo di battaglia. Il gruppo battuto viene piazzato sulla mappa campagna in uno dei 3 esagoni situati nel senso del loro arrivo. La fazione vittoriosa resta nell'esagono del gioco campagna in cui si è svolta la battaglia.
- > Un avversario decide di arrendersi. La fazione vittoriosa resta nell'esagono del gioco campagna in cui si è svolta la battaglia mentre tutti gli avversari sopravvissuti vengono fatti prigionieri. Vedere il § 22 per la gestione dei prigionieri.
- > La battaglia dura da 12 turni e nessuna fazione ha potuto soddisfare una delle condizioni di cui sopra. Ogni avversario si ritira su uno o più dei 3 esagoni situati nel senso del loro arrivo sulla mappa campagna. Se una fazione era già presente nell'esagono del gioco campagna all'inizio della battaglia, indietreggia nell'esagono opposto alla direzione presa dal suo avversario.

15.7 Personaggi feriti durante i combattimenti

Un personaggio ferito durante un combattimento tattico si sposta in seguito con una penalità di 3 punti di movimento sulla mappa campagna. Se fa parte di un gruppo che contiene altri personaggi validi, la totalità del gruppo viene penalizzata (poichè devono aspettare il o i feriti).

Un personaggio ferito durante un combattimento deve dirigersi verso l'agglomerazione alleata più vicina per curarsi.

Potrà ripartire solo una volta guarito.

Deve dirigersi verso un castello o un villaggio della stessa fazione.

Si utilizza la tabella di guarigione sulla scheda di gioco N°3 per sapere in quanti turni il personaggio si ristabilisce.

Se il villaggio dove si trova il personaggio ferito viene attaccato, potrà combattere con il suo potenziale di combattimento di personaggio ferito.

15.8 I prigionieri

Il gruppo prigioniero sarà scortato a partire dal turno successivo per un gruppo di almeno 3 uomini verso:

- > Il castello o il villaggio della stessa fazione più vicino al campo di battaglia ;Piazzate la pedina corrispondente al gruppo prigioniero sotto la pedina che serve da scorta.

Una volta arrivati a destinazione, i prigionieri vengono eliminati dal gioco (con l'eccezione dei nobili messi a riscatto) e la scorta ritrova tutte le sue capacità come gruppo di combattimento.

Se non è possibile costituire un gruppo per scortare i prigionieri, questi vengono massacrati.

I nobili prigionieri sono messi a riscatto. Il loro riscatto è in funzione del loro livello di prestigio (un punto di prestigio = 2£ di riscatto). Quando il riscatto di un nobile viene pagato, è libero di partire con 2 cavalieri, scelti prioritariamente tra gli altri prigionieri.

Nota per il gioco tattico : se durante un giorno successivo il convoglio dei prigionieri viene attaccato, i prigionieri disarmati avranno un potenziale di difesa di 1. Un personaggio amico dovrà restare un turno intero senza combattere a lato del prigioniero per liberarlo. Il personaggio liberato dovrà restare un turno intero a lato di un personaggio morto o stordito per prendere le sue armi (e ritrovare così i suoi valori di combattimento iniziali).

16 Gli assedi

Utilizzate le regole del gioco tattico con le seguenti modifiche : ogni punto di risorse permette agli assediati di tenere 2 giorni di assedio. Quando tutte le risorse sono esaurite, i difensori devono arrendersi.

La loro sorte dipende allora dalla tabella fornita sul foglio di gioco N°3.

Conseguenze della resa:

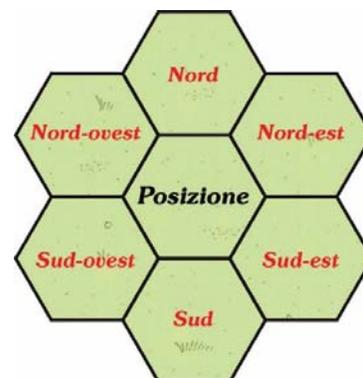
Se il risultato del dado è compreso tra:

3-4 : Testate ogni difensore con 1D10, nell'ordine crescente del loro valore d'attacco. È massacrato con un risultato tra 1 e 5. Terminate i test quando la metà dei difensori sono morti.

5-7 : il vincitore forma uno o più gruppi di combattimento con i prigionieri. I cavalieri sono tutti smontati. Ogni gruppo di prigionieri deve essere accompagnato da un gruppo di scorta.

17 Posizionamento sulla mappa campagna

Gli scenari propongono dei piazzamenti in prossimità di un punto di riferimento (più spesso un villaggio). La posizione relativa in rapporto ad un luogo è espressa dal suo orientamento sui punti cardinali come mostra l'illustrazione qui a lato.



18 Facoltativo : l'ambiente circostante

Questi parametri vengono determinati all'inizio della partita e non cambiano più per il resto dello scenario campagna.

18.1 La meteorologia

Delle cattive condizioni atmosferiche possono distruggere i raccolti dell'anno precedente, delle condizioni eccellenti possono, invece, migliorare il rendimento dei raccolti e, di conseguenza, avere un'influenza sul livello delle risorse disponibili.

Il test meteorologico viene fatto all'inizio dello scenario e la sua influenza sarà permanente per tutta la durata della campagna (ogni turno rappresenta un giorno, non è verosimile che una partita duri un tempo sufficientemente lungo perchè questo parametro possa cambiare nel corso della campagna).

Tabella della meteorologia

Dado	Influenza sulle risorse
1	-3
2	-2
3	-1
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+2
0	+3

18.2 Le stagioni

La stagione in cui si svolge la partita può avere un'influenza sullo spostamento delle truppe (nella cattiva stagione, le inondazioni o la neve rendono il cammino difficilmente praticabile).

La stagione viene determinata all'inizio della partita e la sua influenza sarà permanente durante tutta la durata della partita di campagna.

Tabella delle stagioni

Dado	Stagione	Influenza sugli spostamenti
1	Inverno	-2
2	Inverno	-2
3	Primavera	-1
4	Primavera	-1
5	Estate	-
6	Estate	-
7	Estate	-
8	Autunno	-1
9	Autunno	-1
0	Autunno	-1

