

# The Anarchy

*Regole d'assedio per i giochi dell'Epopea Normanna*



# Indice

<b>1</b>	<b>COMBATTIMENTO SU TERRENI SCOPERTI.....</b>	<b>5</b>
1.1	Tipi di terreno .....	5
1.2	Il mazzafrusto.....	5
1.3	I buoi.....	5
1.4	Catturare un personaggio .....	6
1.5	Tabelle di combattimento .....	6
<b>2</b>	<b>IL PRIORATO.....</b>	<b>7</b>
2.1	Tipi di terreno .....	7
2.2	Le impalcature .....	7
2.2.1	Fattori tattici.....	7
2.2.2	Restrizioni a tiro e movimento.....	8
2.3	La porta della Chiesa.....	8
2.3.1	Aprire o chiudere la porta.....	8
2.3.2	Sfondare la porta .....	8
2.3.3	Appiccare il fuoco alla porta .....	8
<b>3</b>	<b>IL CASTELLO NORMANNO.....</b>	<b>9</b>
3.1	Tipi di terreno .....	9
3.2	Difese d'entrata .....	10
3.2.1	Fattori tattici.....	10
3.2.2	Aprire/chiudere la porta .....	10
3.2.3	Il ponte dormente .....	10
3.2.4	Incendiare le difese di entrata in legno.....	10
3.2.5	Bombardamento degli elementi di difesa in legno.....	10
3.3	Le bertesche .....	10
3.3.1	Descrizione e posizionamento .....	10
3.3.2	Fattori tattici.....	11
3.3.3	Movimenti.....	11
3.3.4	Riparo.....	11
3.3.5	Tiri .....	11
3.3.6	Protezione contro le macchine da assedio .....	12
3.3.7	Protezione contro gli arieti .....	13
3.3.8	Protezione contro il fuoco .....	13
3.3.9	Combattimento .....	13
3.4	I fossati.....	13
3.4.1	Tiro da un esagono di fossato.....	13
3.4.2	Tiro contro i personaggi situati nel fossato del castello.....	13
3.4.3	Riparo.....	13
3.4.4	Scale e fossato.....	13
3.5	Il mantelletto.....	13
3.5.1	Spostamento della macchina.....	13
3.5.2	Orientamento del mantelletto e riparo .....	14
3.5.3	Restrizioni al tiro e al movimento .....	14
3.5.4	Restrizioni al combattimento .....	14
3.6	Diversi.....	14
3.6.1	Le porte.....	14
3.6.2	Le scale .....	14
3.6.3	Ritirata.....	14
<b>4</b>	<b>ALL'ASSALTO DEL CASTELLO.....</b>	<b>15</b>
4.1	Tipo di equipaggiamento d'assedio.....	15
4.2	La torre d'assedio .....	15

4.2.1	Descrizione .....	15
4.2.2	Altezza della torre d'assedio .....	16
4.2.3	Riparo.....	16
4.2.4	Spostare la torre.....	16
4.2.5	Movimento all'interno della torre d'assedio .....	16
4.2.6	Restrizioni al tiro .....	16
4.2.7	Tirare da una torre d'assedio .....	17
4.2.8	Movimento e combattimento da una torre d'assedio .....	17
4.2.9	Appiccare il fuoco alla torre d'assedio.....	17
<b>4.3</b>	<b>Marmitte d'olio bollente .....</b>	<b>18</b>
4.3.1	Funzionamento .....	18
4.3.2	Spostamento.....	18
4.3.3	Risoluzione dell'attacco .....	18
<b>4.4</b>	<b>La ballista .....</b>	<b>19</b>
4.4.1	Funzionamento .....	19
4.4.2	Spostamento.....	19
4.4.3	Risoluzione dei tiri .....	19
4.4.4	Restrizioni al tiro .....	19
4.4.5	Restrizioni al movimento.....	19
<b>4.5</b>	<b>I lanci di pietre .....</b>	<b>19</b>
4.5.1	Messa in opera .....	19
4.5.2	Spostamento del mucchio di pietre .....	19
4.5.3	Frequenza di tiro.....	20
4.5.4	Risoluzione del tiro .....	20
<b>5</b>	<b>LE MACCHINE D'ASSEDIO .....</b>	<b>21</b>
<b>5.1</b>	<b>Il mangano.....</b>	<b>21</b>
5.1.1	Funzionamento .....	21
5.1.2	Uso tattico .....	21
5.1.3	Riparazione dei mangani danneggiati .....	21
<b>5.2</b>	<b>L'ariete .....</b>	<b>21</b>
5.2.1	Spostamento della macchina.....	21
5.2.2	Movimento all'interno dell'ariete .....	22
5.2.3	Funzionamento .....	22
5.2.4	Restrizioni al tiro e riparo.....	22
5.2.5	Mura con bertesche .....	22
5.2.6	Ariete e combattimento corpo a corpo.....	22
5.2.7	Appiccare il fuoco all'ariete.....	22
<b>5.3</b>	<b>La galleria mobile .....</b>	<b>22</b>
5.3.1	Riparo.....	22
5.3.2	Spostare la galleria .....	23
5.3.3	Movimento all'interno della galleria .....	23
5.3.4	Restrizioni al tiro .....	23
5.3.5	Appiccare il fuoco alla galleria.....	23
<b>6</b>	<b>DISTRUGGERE LE FORTIFICAZIONI.....</b>	<b>24</b>
<b>6.1</b>	<b>Tipi di terreno .....</b>	<b>24</b>
<b>6.2</b>	<b>I mezzi di cui dispongono gli assediati .....</b>	<b>24</b>
<b>6.3</b>	<b>Gli scavi.....</b>	<b>24</b>
6.3.1	Costruire la galleria su ruote.....	24
6.3.2	I lavori .....	24
6.3.3	Progressione dello scavo.....	24
6.3.4	Crollo delle mura.....	25
6.3.5	Accelerazione dei lavori .....	25
6.3.6	Contro-mine .....	25
6.3.7	Distruggere la galleria mobile .....	25
6.3.8	Gioco tattico e giorni di assedio .....	25
<b>6.4</b>	<b>Mura demolite.....</b>	<b>26</b>

6.4.1	Disposizione delle pedine .....	26
6.4.2	Tiro e riparo .....	26
6.4.3	Movimento .....	26
<b>7</b>	<b><i>SVOLGIMENTO DI UN ASSEDIO</i></b> .....	<b>27</b>
<b>7.1</b>	<b>Sequenza di gioco</b> .....	<b>27</b>
7.1.1	Stato delle provviste .....	27
7.1.2	Avvenimenti aleatori.....	27
7.1.3	Iniziativa .....	27
7.1.4	Efficacia del blocco .....	28
7.1.5	Gestione dei feriti.....	28
<b>7.2</b>	<b>La Scheda di Assedio</b> .....	<b>28</b>
<b>7.3</b>	<b>Il bombardamento</b> .....	<b>28</b>
7.3.1	I diversi gradi di demolizione .....	28
7.3.2	Procedura .....	29
7.3.3	La tabella di bombardamento .....	29
7.3.4	Conseguenze della demolizione.....	29
<b>7.4</b>	<b>Costruzione degli equipaggiamenti da assedio</b> .....	<b>29</b>
<b>7.5</b>	<b>Appiccare il fuoco a delle strutture in legno durante un assedio</b> .....	<b>30</b>
7.5.1	Incendiare delle strutture in legno.....	30
7.5.2	Conseguenze dell'incendio.....	30
<b>7.6</b>	<b>Attività quotidiane</b> .....	<b>30</b>
<b>7.7</b>	<b>Azioni</b> .....	<b>30</b>
7.7.1	Azione 1 : all'assalto !.....	30
7.7.2	Azione 2 : Sortita contro l'accampamento nemico .....	31
7.7.3	Azione 3 : Sortita per le provviste.....	32
7.7.4	Azione 4 : mine e contro-mine.....	33
7.7.5	Azione 5 : Sortita generale .....	33
<b>7.8</b>	<b>Resa del castello o di un edificio</b> .....	<b>33</b>
7.8.1	Tabella di resa .....	33
<b>7.9</b>	<b>Tabella degli avvenimenti</b> .....	<b>35</b>

# 1 COMBATTIMENTO SU TERRENI SCOPERTI

## 1.1 Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza sul combattimento
	<b>Terreno piano</b>	1	Nessuno	0
	<b>Sterpaglia</b>	2 a piedi, 4 a cavallo	Leggero	-
	<b>Albero</b>	2 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-
	<b>Scarpata</b>	2 a piedi, 4 a cavallo	Medio se il tiro attraversa la parte superiore della scarpata	-
	<b>Spiaggia</b>	1	Nessuno	0
	<b>Acqua bassa</b>	2	Leggero	-
	<b>Fiume</b>	4 a piedi, intransitabile per i personaggi montati o in armatura	Leggero, salvo che il tiratore si trovi a bordo acqua	-
	<b>Guado</b>	2	Nessuno	0

## 1.2 Il mazzafrusto

Questo lanciatore di pietre o di mezzi incendiari può tirare al di sopra di ostacoli alti come alberi o muri. Si utilizza il bersaglio di impatto delle macchine da assedio per determinare l'esagono raggiunto dal proiettile. Tenuto conto del suo tiro balistico, il mazzafrusto non può raggiungere dei bersagli situati a meno di 3 esagoni.



## 1.3 I buoi

Le macchine da assedio come la galleria, l'ariete o la torre d'assedio possono essere tirate da un tiro di buoi. Sono necessari due buoi per avanzare di un massimo di 4 esagoni per turno. Se c'è un solo bue, il tiro si deve fermare. Un personaggio si deve trovare adiacente ai due buoi per dirigere la manovra. Se non è più presente, il tiro si deve fermare.

Per attaccare o staccare un bue dal tiro, un personaggio deve restare adiacente all'animale per un turno intero senza compiere nessun'altra azione.

Nota: le macchine da assedio possono anche essere spinte da due personaggi (vedere § **Error! Reference source not found.**)



## 1.4 Catturare un personaggio

Se, nel corso di uno scontro, più personaggi ottengono un differenziale di combattimento di 60 (o più) contro un cavaliere o un nobile che non si trovi adiacente ad alcun personaggio del suo campo, quest'ultimo può essere catturato. Per sapere se il personaggio circondato chiede di arrendersi, si tira un dado:

- > da 1 a 4, il personaggio si arrende;
- > da 5 a 10, il personaggio continua coraggiosamente il combattimento!

Quando il personaggio si arrende, si utilizza il lato "ferito" della sua pedina. Deve allora essere scortato fino a uno dei bordi del terreno di gioco da due uomini d'arme. La scorta deve restare in esagoni adiacenti a quello del prigioniero lungo tutto il percorso (il prigioniero si muove con i suoi guardiani).

Il prigioniero può tentare di scappare durante la sua fase di movimento nelle seguenti circostanze:

- > Se un membro della sua scorta non si trova più in un esagono adiacente al suo (per negligenza o perché è stato ucciso o obbligato a indietreggiare in seguito ad un tiro o un combattimento).
- > Se un membro della sua scorta viene attaccato da un personaggio amico. In questo caso, invece di fuggire, il prigioniero può aggiungersi all'attacco come in un normale combattimento tra più personaggi.
- > Se la sua scorta di 2 uomini è ridotta ad uno solo in seguito ad un tiro o un combattimento, può tentare di scappare anche se la scorta restante si trova in un esagono adiacente.

Se il personaggio catturato non era stato ferito prima di essere fatto prigioniero, può ritrovare il suo pieno potenziale; se resta un turno intero vicino ad un personaggio morto, può prendere le sue armi.

## 1.5 Tabelle di combattimento

Sono state rese più letali per i diversi potenziali, accorciando l'ampiezza delle sezioni, e modificando alcuni risultati troppo sfavorevoli all'attaccante nelle colonne 9-12 e 13-20.

***Non leggete oltre! Potete già giocare gli Scenari 1, 2, 3 e 4***


## 2 IL PRIORATO

### 2.1 Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza sul combattimento
	<b>Interno di edificio</b>	1 a piedi, intransitabile per i personaggi montati (salvo la soglia della porta)	Nessuno	+
	<b>Muro</b>	Intransitabile	Totale	0
	<b>Finestra nel muro</b>	4 a piedi per attraversarla, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Att. - Dif. +
	<b>Porta nel muro</b>	1	Medio	Dif. +
	<b>Scala</b>	2 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Nessuno	-
	<b>Angolo esterno</b>	1	Medio	0
	<b>Finestra della Chiesa</b>	Intransitabile se non con una scala e/o una impalcatura	Leggero	Dif. +
	<b>Finestra della Cappella</b>	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Forte	Dif. + (Combattimento impossibile attraverso)
	<b>Mobili</b>	2 a piedi	Leggero	-
	<b>Muretto</b>	3 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Dif. +

### 2.2 Le impalcature

#### 2.2.1 Fattori tattici

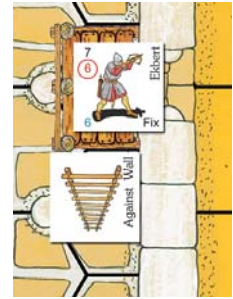
Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di copertura	Influenza del terreno sul combattimento
	<b>Impalcatura</b>	1 a piedi (+2 per attraversare una merlatura), intransitabile per i personaggi montati	Leggero	-

### 2.2.2 Restrizioni a tiro e movimento

Le impalcature sono rappresentate da pedine di 1, 2 o 3 esagoni di lunghezza. Si può salire su un'impalcatura dal suolo solo tramite delle scale (pedina di scala installata).

Il livello d'elevazione di un'impalcatura è identico a quello del muro sul quale si appoggia. Un personaggio può spostarsi liberamente su un esagono di impalcatura (che è considerato trovarsi a 3 o 4 metri di altezza). Non è possibile tirare al di sotto dallo stesso esagono di impalcatura, e la semplice balaustra in legno non porta alcuna protezione ad un personaggio su un'impalcatura.

Le impalcature possono bruciare come le altre strutture in legno.



## 2.3 La porta della Chiesa

La grande porta della Chiesa del Priorato può essere incendiata o sfondata.

### 2.3.1 Aprire o chiudere la porta

Un personaggio deve terminare il suo movimento nell'esagono della porta, e smettere di muovere o combattere (compresi i tiri) per un turno intero. Alla fine del turno, la porta può essere manovrata. Se è aperta, girare il segnalino "Porta" nell'esagono che contiene il personaggio che aziona la porta.



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

La porta non può essere aperta se non dall'interno della Chiesa.

### 2.3.2 Sfondare la porta

Una porta può essere sfondata da due attaccanti posizionati su due esagoni adiacenti alla porta stessa (e dallo stesso lato). Questi non devono compiere nessun'altra azione per 2 turni per riuscirci. Una volta sfondata, la porta resta aperta fino alla fine della partita.

### 2.3.3 Appiccare il fuoco alla porta

Utilizzate le regole di incendio dei paragrafi § 10.2 di GUISCARD o DIEX AÏE.

***Non leggete oltre ! Potere già giocare gli Scenari 5 e 6***



## 3 IL CASTELLO NORMANNO

### 3.1 Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza sul combattimento
	<b>Muro del castello</b>	Intransitabile	Totale	Impossibile
	<b>Bastioni</b>	1 a piedi, 4 da una scala	Forte	Dif. +
	<b>Porta della torre</b>	1 a piedi, intransitabile per i personaggi montati	Medio	Dif. +
	<b>Feritoia</b>	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Forte	Dif. + (Combattimento impossibile attraverso)
	<b>Finestra</b>	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Media	Dif. +
	<b>Finestra bifora</b>	1 a piedi, intransitabile dall'esterno	Media	Dif. +
	<b>Piattaforma</b>	1 a piedi, intransitabile al di sopra del parapetto	Leggero	0
	<b>Fossato</b>	4 (1 se da un esagono di fossato adiacente), intransitabile per i cavalli	Nessuno	-
	<b>Fossato riempito</b>	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Nessuno	0

## 3.2 Difese d'entrata

### 3.2.1 Fattori tattici

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	<b>Porta</b>	Intransitabile quando la porta è chiusa	Totale (se il tiro vi passa attraverso)	<b>0</b>
	<b>Ponte dormente</b>	1, intransitabile dal fossato	Nessuno	<b>0</b>
	<b>Ponte dormente distrutto</b>	Intransitabile quando il ponte è distrutto	Nessuno	-

### 3.2.2 Aprire/chiudere la porta

La porta del castello si apre e si chiude come quella del Priorato (vedere § 2.3).

### 3.2.3 Il ponte dormente

Questo ponte in legno permette di attraversare il fossato. I difensori possono distruggerlo volontariamente per ritardare l'avanzata degli assalitori.

Nel gioco tattico, due personaggi devono restare 2 turni negli esagoni adiacenti ad un ponte dormente per poterlo distruggere.

Nel gioco strategico, ci vuole una giornata per distruggere il ponte dormente.

Quando un ponte dormente è distrutto, si piazza l'apposito segnalino (Burnt Bridge) sull'esagono di ponte. L'esagono diventa intransitabile. Due personaggi adiacenti a questo esagono che non compiano nessuna altra azione per 2 turni possono posizionare una passerella per sostituire il ponte distrutto.



### 3.2.4 Incendiare le difese di entrata in legno

È possibile appiccare il fuoco alla porta o al ponte dormente con delle frecce o dell'olio (vedere 4.3). Questi elementi di difesa in legno vengono considerati come una torre d'assedio ai fini dei risultati.

### 3.2.5 Bombardamento degli elementi di difesa in legno

Le macchine d'assedio possono bombardare un esagono di mantelletto, palizzata, bertesca, impalcatura o ponte dormente. Come per i muri, un solo esagono di difesa in legno può essere bombardato in un giorno. Basta però un risultato D per distruggere un esagono di difesa in legno.

## 3.3 Le bertesche

### 3.3.1 Descrizione e posizionamento

Vengono proposti 3 tipi di bertesche, che coprono rispettivamente 1, 2 e 3 esagoni per prendere in considerazione tutte le configurazioni. Viene rappresentato solo il pavimento della bertesca, con i suoi spazi tra le plance per il tiro verticale. È indispensabile ritagliare questi spazi con un taglierino per poter "vedere" una pedina nemica situata ai piedi del muro. Per un maggior realismo le caditoie verranno sempre piazzate verso l'esterno.

Le bertesche possono essere installate contro la cinta esterna di un castello o di una torre.

Il livello di elevazione di una bertesca è identico a quello del muro contro il quale è costruita. Non è quindi possibile passare da una bertesca ad un'altra se non si trovano allo stesso livello.

Ogni scenario precisa se possono essere posizionate delle bertesche o meno.

### 3.3.2 Fattori tattici

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	<b>Bertesche</b>	1 a piedi (+2 per attraversare la merlatura), intransitabile per i personaggi montati	Forte (se il tiro attraversa le feritoie), medio (se il tiro attraversa le caditoie)	-

### 3.3.3 Movimenti

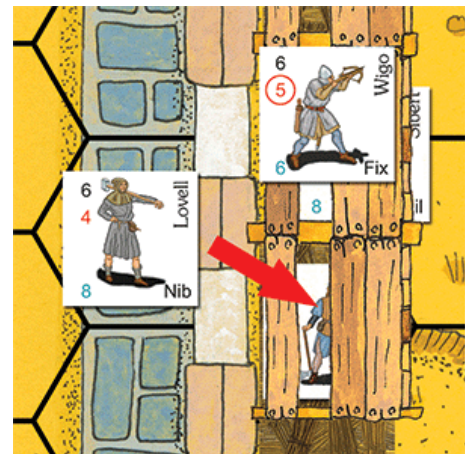
I movimenti da un esagono di bertesca ad un altro costano 1 PM. È possibile passare da un esagono di muro merlato ad un esagono di bertesca scavalcando la merlatura al prezzo di 2 PM (questo costo è inferiore a quello per scavalcare la merlatura da una scala poichè lo spostamento è molto più facile).

Una scala non può essere eretta contro un esagono di bertesca. Nemmeno una torre da assedio può attaccare un esagono di bertesca poichè la sua palizzata in legno impedisce l'abbassamento del ponte levatoio.

Tenuto conto delle differenze di livello, è possibile avere fino a 4 personaggi sullo stesso esagono:

- > un esagono Fascina;
- > un esagono attaccante ai piedi delle mura;
- > l'esagono bertesca;
- > un esagono difensore situato dentro la bertesca.

Esempio: il castello è attaccato e i fossati sono stati riempiti fino ai piedi delle mura sotto le bertesche. I mercenari fiamminghi Rupert e Sibert sono ai piedi delle mura (ci si chiede perché!) e Lovell il muratore si appresta a scavalcare la merlatura (al prezzo di 2 PM + 1 PM) per posizionarsi alla verticale di Rupert e tirargli qualche pietra. Al contrario dalla sua posizione, Wigo può tirare su Rupert ma non su Sibert che si trova sulla sua verticale (vedere § 3.3.5.2).



### 3.3.4 Riparo

Tutti i personaggi dentro una bertesca beneficiano di un riparo forte se il tiro arriva dall'esterno, attraverso le feritoie in legno. Se invece il tiro arriva da un attaccante situato contro le mura in basso e che tiri attraverso le caditoie in linea diretta ad una distanza massima di un esagono dal bersaglio, il riparo è solo medio. La protezione è solo media anche se il tiro proviene da un esagono di merlatura adiacente.

I personaggi in esagoni di merlatura situati dietro esagoni di bertesca beneficiano di un riparo infinito.

Il riparo esterno delle bertesche contro i tiri si applica a tutti i proiettili, che siano tirati dal suolo, dall'interno di una torre d'assedio o dal suo ultimo livello che domina sempre le merlature e le bertesche. Nello stesso modo, il riparo infinito fornito dalle merlature dietro una bertesca si applica a tutte queste situazioni. Queste regole riflettono la protezione offerta dal tetto delle bertesche.

### 3.3.5 Tiri

#### 3.3.5.1 Tiro attraverso le feritoie

Il tiro può avvenire dall'arco frontale di ogni esagono di bertesca se il tiratore possiede un arco o una balestra.

Il tiro attraverso esagoni di bertesca da esagoni di merlatura non è possibile.

#### 3.3.5.2 Lanciare attraverso le caditoie

È possibile lanciare dei proiettili come delle pietre (vedere § 4.5) o dei giavellotti attraverso le caditoie sugli attaccanti situati nello stesso esagono ai piedi delle mura.

Il tiro di frecce non è autorizzato poichè il tiro verticale con archi o balestre sembra impossibile nella realtà.

Un attaccante al suolo non può tirare sui difensori nelle bertesche attraverso le caditoie se non con un arco o una balestra. Non può trovarsi a più di un esagono dalla bertesca.

### 3.3.5.3 Tiri e livelli

Un tiratore situato ad un livello superiore della bertesca può tirare al di sopra di questa applicando le regole di GUISCARD, ma prendendo come punto di riferimento l'esagono di bertesca e non l'esagono di merlatura situato davanti a lui in basso.

**Esempio :** il balestriere Ekbert può tirare su non importa quale esagono al di là delle bertesche. L'arciere Ednyfed non può tirare poichè le bertesche costruite davanti a lui bloccano la sua linea di tiro.

### 3.3.5.4 Baliste da difesa

I difensori possono installare delle baliste sulle mura merlate, ma queste non possono essere installate nelle bertesche. Il tiro attraverso un esagono di bertesca non distrutto è impossibile.

### 3.3.6 Protezione contro le macchine da assedio

Una bertesca non ha la stessa resistenza di un muro di pietra contro dei proiettili tirati da una catapulta o una petriera.

Però protegge le mura adiacenti dai tiri diretti di queste armi da getto. Perciò non è possibile bombardare un esagono di muro merlato se la traiettoria attraversa un esagono di bertesca (immaginando una linea diretta da un'arma da getto situata fuori mappa, ma nell'asse).

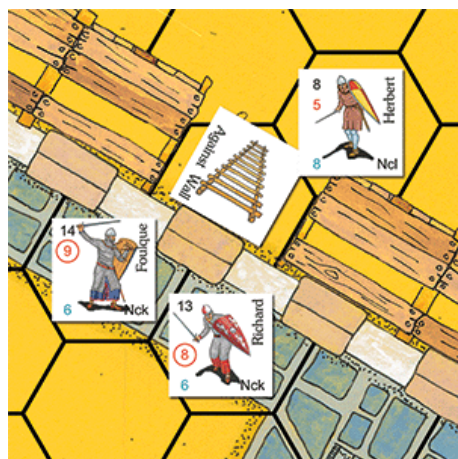
Come per le mura, un solo esagono di bertesca può essere bombardato al giorno. Utilizzate la tabella qui sotto per determinare i danni subiti. Basta per altro un risultato D per distruggere un esagono di bertesca.

Tiro di dado	Numero di punti di bombardamento				
	1	3	6	9	12+
1	1C				
2			1C		
3				D/1C	
4				D	D/1C
5			D	D	D
6			D	D	D
7		D	D	D	D
8	D	D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

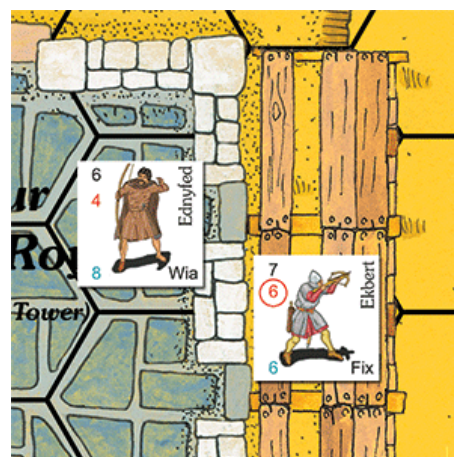
#### Legenda:

D : la bertesca é distrutta

C : numero di punti di bombardamento distrutti a causa dei danni alle macchie da assedio.



Quando un esagono di bertesca viene distrutto, si ritira semplicemente la pedina bertesca dal gioco (o si sostituisce una pedina di 3 esagoni con una di 2 esagoni). Gli esagoni di merlatura che erano situati immediatamente dietro ritrovano le



loro caratteristiche normali.

**Esempio :** l'esagono con la scala conteneva delle bertesche che sono state bombardate. Herbert (e i suoi amici) possono avvicinarsi alla scala per scalare il muro scoperto. Nel turno successivo, gli esagoni di merlatura in cui si trovano Foulque e Richard possono essere bombardati.

### 3.3.7 Protezione contro gli arieti

Un ariete può attaccare la base di un muro che sia o meno equipaggiato con una bertesca. Questo significa che è possibile avere fino a 6 pedine sullo stesso esagono di bertesca: un segnalino di fossato riempito, l'ariete e l'attaccante all'interno a livello del suolo; il segnalino bertesca, il difensore e un barile d'olio a livello superiore.

### 3.3.8 Protezione contro il fuoco

La bertesca rischia di prendere fuoco, malgrado l'effetto ritardante delle pelli tagliate di fresco. Sulla tabella degli incendi, la bertesca viene trattata come le altre strutture in legno. Il fuoco può propagarsi agli esagoni di bertesca adiacenti. Non è possibile entrare in un esagono di bertesca in fiamme.

### 3.3.9 Combattimento

A causa delle caditoie, tutti i combattenti situati su un esagono di bertesca subiscono uno svantaggio dato che devono fare attenzione a dove mettono i piedi. Un personaggio in un esagono di bertesca può combattere solo dei nemici situati su un esagono di bertesca o di merlatura adiacenti. Non può combattere un personaggio sul ponte levatoio di una torre d'assedio.

**Esempio :** la torre d'assedio ha dovuto aspettare che i tre esagoni di bertesca in rosso fossero distrutti prima di poter abbassare il ponte levatoio. Solo Ivo può combattere il cavaliere. Bertrand non può impedirlo.



## 3.4 I fossati

### 3.4.1 Tiro da un esagono di fossato

Dato che un tiro è possibile dall'alto verso il basso, è ugualmente possibile dal basso verso l'alto, ma i personaggi situati nel fossato del castello non possono tirare contro i bastioni o le aperture.

### 3.4.2 Tiro contro i personaggi situati nel fossato del castello

I personaggi posizionati dietro le aperture delle torri e sui bastioni possono tirare nel fossato nel momento in cui la muraglia non blocca la linea di tiro. A partire dalle finestre del torrione, le possibilità di tiro sono poco numerose dato che i personaggi nel fossato sono generalmente troppo vicini al muro.

I personaggi situati all'esterno del castello e che desiderino tirare nel fossato devono trovarsi o nel fossato stesso, o su un esagono adiacente al suo bordo. Dato che il fossato è abbastanza profondo, un tiratore situato su un esagono adiacente al suo bordo può tirare al di sopra dei personaggi che si trovano nel fossato.

### 3.4.3 Riparo

I personaggi in esagoni di fossato non beneficiano di alcun riparo.

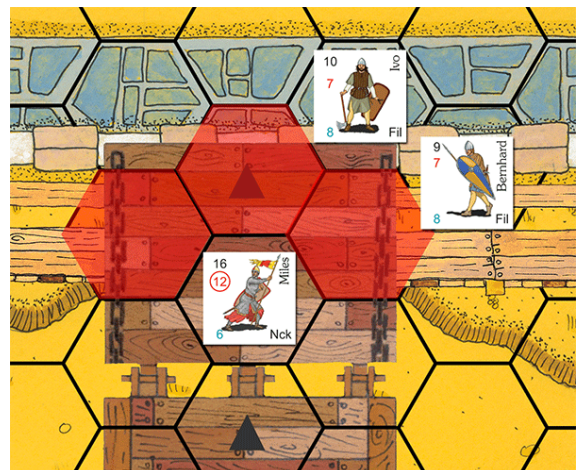
### 3.4.4 Scale e fossato

Una scala non può essere drizzata contro un muro da un esagono di fossato se questo non è stato prima riempito.

## 3.5 Il mantelletto

### 3.5.1 Spostamento della macchina

Un personaggio può spostare un mantelletto nel momento in cui si trova sullo stesso esagono, ma il suo potenziale di movimento è ridotto di 2 punti. Tutti i terreni intransitabili per i cavalli lo sono ugualmente per i mantelletti con l'eccezione degli esagoni di "fossato riempito".



### 3.5.2 Orientamento del mantelletto e riparo



Nel momento in cui è portato sulla mappa, un mantelletto deve essere orientato in maniera precisa: la parte superiore dello schermo deve essere allineata ad uno dei lati dell'esagono.

Nel momento in cui la linea di tiro passa per il lato scelto per l'allineamento o uno dei due lati che gli sono adiacenti (esagoni arancioni nell'esempio a lato), tutti i personaggi situati su un esagono di mantelletto beneficiano di un riparo forte, quale sia

l'esagono in cui è posizionato il tiratore. In caso contrario, lo schermo non offre alcun riparo dato che il tiratore si trova, di fatto, dallo stesso lato del mantelletto rispetto al personaggio.

### 3.5.3 Restrizioni al tiro e al movimento

L'esagono occupato dal mantelletto blocca la linea di tiro dei personaggi situati allo stesso livello di elevazione.

Un personaggio su un esagono di mantelletto può tirare in tutte le direzioni.

Gli esagoni di mantelletto sono intransitabili ai cavalli.

### 3.5.4 Restrizioni al combattimento

Ogni combattimento attraverso il lato di esagono scelto per l'allineamento del mantelletto è impossibile. È anche impossibile indietreggiare attraverso questo lato.

## 3.6 Diversi

### 3.6.1 Le porte

Le porte di Oxford e la porta del torrione seguono le regole del § 2.3.

### 3.6.2 Le scale

Il combattimento con personaggi sulle mura non è possibile se non attraverso il lato superiore della pedana di scala.

### 3.6.3 Ritirata

Se l'ultimo nobile o cavaliere del gruppo di attaccanti viene ucciso, i sopravvissuti devono ritirarsi.

***Non leggete oltre! Potete già giocare gli Scenari 7 e 8***

## 4 ALL'ASSALTO DEL CASTELLO

### 4.1 Tipo di equipaggiamento d'assedio

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	<b>Torre d'assedio</b> livello del suolo	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Totale (eccetto che dal retro : nessuno)	-
	<b>Torre d'assedio</b> Livelli	1 a piedi, intransitabile per i cavalli	Totale (eccetto l'ultimo livello : leggero)	0
	<b>Torre d'assedio</b> Livello 2 Ponte levatoio abbassato	1 a piedi, intransitabile per i cavalli	Nessuno (per i tiri dallo stesso livello o +)	+ (per esagoni che toccano la merlatura)
	<b>Torre d'assedio</b> Argano	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Leggero (se il ponte levatoio è abbassato)	-

### 4.2 La torre d'assedio

#### 4.2.1 Descrizione

##### 4.2.1.1 I diversi elementi

La torre d'assedio è costituita da 5 elementi :

- > Il Livello 0, con le ruote, è utilizzato dai personaggi che spostano la torre d'assedio.
- > Le Livello 1 è solo un livello intermedio per raggiungere il successivo e fornire un riparo ai personaggi pronti all'assalto. Notate che questo livello non è utilizzato quando si assalta un bastione di livello 1.
- > Le Livello 2 è il livello d'assalto che dà accesso al ponte levatoio.
- > Il ponte levatoio può essere alzato o abbassato. La pedina viene utilizzata solo quando è abbassato.
- > Il Livello 3 serve a tirare sui nemici dietro i merli da una posizione sopraelevata.

La parte anteriore della torre d'assedio è verticale, così che la faccia anteriore di ogni livello occupa sempre la stessa posizione sulla mappa. Per ritardare la propagazione del fuoco, la parte anteriore della torre d'assedio è ricoperta da pelli fresche.

##### 4.2.1.2 Le scale

I personaggi possono salire o scendere tra i livelli 1, 2 e 3 per mezzo di scale interne (utilizzare un segnalino di scala installata).

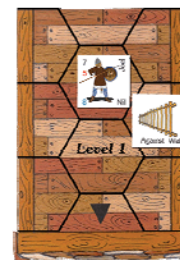
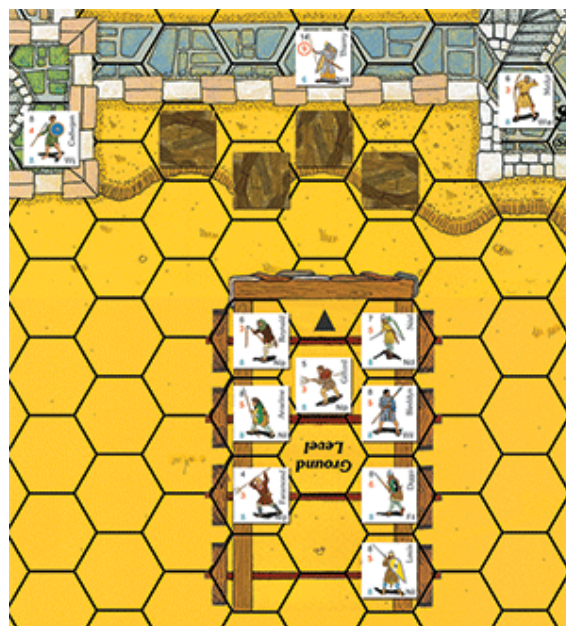
Queste scale sono sempre fisse.

Quando le scale sono mobili, una squadra esterna deve drizzare la scala quando la torre d'assedio è ferma per salire o scendere dal livello 1 al suolo.

La torre d'assedio deve sempre essere ferma per permettere ad un personaggio di salire o scendere dal livello 1.

##### 4.2.1.3 Pedine sulla o fuori dalla mappa

Solo il Livello 0 è posizionato sulla mappa quando la torre d'assedio si trova a più di 2 esagoni da un qualsiasi esagono di bastione.



Quando il ponte levatoio è abbassato, vengono piazzate al loro posto sulla mappa le pedine di Livello 2 e di ponte levatoio.

Si consiglia di utilizzare un altro foglio di torre d'assedio per posizionare i personaggi sui vari livelli fuori mappa.

#### 4.2.2 Altezza della torre d'assedio

Anche se è rappresentata con 3 livelli, l'altezza della torre d'assedio sarà riportata a 2 livelli quando i bastioni attaccati saranno solo di livello 1. Basta non utilizzare il Livello 1 della torre e considerare il Livello 2 e il ponte levatoio come se fossero a Livello 1, e il Livello 3 a Livello 2.

Se le mura attaccate sono di livello 3, si considera allora che il Livello 1 della torre d'assedio ricopra in effetti 2 livelli di altezza, e ci vorranno 6 PM per salire o scendere la scala che consente di raggiungere il livello del ponte levatoio.

#### 4.2.3 Riparo

I personaggi situati ai Livelli 0 e 1 beneficiano di un riparo infinito.

I personaggi situati al Livello 2 beneficiano di un riparo infinito fino a che il ponte levatoio resta alzato. Quando viene abbassato, non hanno più riparo contro i proiettili tirati attraverso gli esagoni del ponte levatoio. I personaggi dietro le feritoie laterali beneficiano di un riparo medio quando il tiro passa dalla feritoia.

I personaggi a Livello 3 beneficiano di un riparo medio quando i proiettili attraversano una feritoia della torre d'assedio.

La torre d'assedio è completamente aperta nella parte posteriore. In caso di tiro da dietro, i personaggi a livello del suolo non beneficiano più di alcun riparo, mentre quelli situati ai vari piani più alti beneficiano di un riparo leggero se si trovano negli esagoni del bordo posteriore. I giocatori possono utilizzare le regole di tiro contenute nel § **Error! Reference source not found.** per colpire dei bersagli situati più all'interno della torre.

#### 4.2.4 Spostare la torre

Sono necessari per spostare la torre di 2 PM per turno almeno 8 personaggi al suolo. Il movimento è ridotto ad un punto per turno se vi sono tra 4 e 7 personaggi al suolo. Al di sotto di 4, la torre non può muoversi. Il movimento è possibile solo in linea retta, in avanti o all'indietro. All'inizio dell'assalto e se si utilizza solo una mappa di castello, l'attaccante posiziona la torre d'assedio a cavallo su un lato della mappa, dopo averla diretta nella direzione voluta.

A causa delle sue 8 ruote, la torre d'assedio non può girare sul suo asse.

La torre d'assedio si può spostare solo su terreno piano o degli esagoni di fossato riempito.

Se uno o più personaggi che spingono la torre d'assedio vengono ingaggiati in combattimento, potrà spostarsi nel turno successivo solo alla velocità consentita dal numero dei personaggi restanti al suolo.

**Esempio : 3 dei 10 personaggi che spingono la torre d'assedio vengono attaccati sul retro. I 7 personaggi rimanenti potranno spingere la torre d'assedio di un solo esagono nel turno successivo.**



Una volta che il ponte levatoio è stato abbassato, la torre d'assedio non può più muovere.

#### 4.2.5 Movimento all'interno della torre d'assedio

Una torre d'assedio può contenere fino a 10 personaggi ai livelli 1 e 2, e 6 al livello 3, senza contare i 12 personaggi che la possono spingere al suolo. Un personaggio che entra in un esagono di torre d'assedio a livello del suolo deve spendere 2 PM. Per salire su ciascun livello, dovrà spendere 3 PM per livello. Il movimento tra esagoni di torre sullo stesso livello costerà solo 1 PM per esagono. I personaggi sulle scale vengono considerati come se si trovassero ad un livello intermedio.

#### 4.2.6 Restrizioni al tiro

È possibile tirare dentro un esagono di torre d'assedio, ma non attraverso. Quando la torre d'assedio si sposta, i personaggi che tirano da questa aggiungono 1 al risultato del dado sulla tabella dei risultati di tiro. Si applicano tutte le regole di tiro descritte più sopra.



#### 4.2.7 Tirare da una torre d'assedio

Il Livello 3 della torre d'assedio domina sempre i bastioni attaccati di un livello. Per questo è possibile tirare dal Livello 3 della torre d'assedio all'interno delle fortificazioni nel momento in cui siano rispettate le restrizioni al tiro. I difensori non beneficiano di riparo se non sono situati immediatamente dietro un merlo o in una zona riparata di un castello o di una città.

Quando si tira dal Livello 2 attraverso il ponte levatoio abbassato o dalle feritoie, i personaggi sugli esagoni di merlatura beneficiano di un riparo forte.

#### 4.2.8 Movimento e combattimento da una torre d'assedio

Quando una torre d'assedio si trova solo più ad un esagono di distanza da uno o più esagoni di bastione, 2 personaggi situati sui 2 esagoni di argano possono abbassare il ponte levatoio. Questi non possono né muovere, né combattere, né tirare per un turno intero. Il ponte levatoio può essere abbassato all'inizio della successiva fase di movimento degli attaccanti. In questo momento, potete sostituire il Livello 0 posizionato sulla mappa col Livello 2 e il suo ponte levatoio abbassato sull'esagono di bastione.

Tutti i personaggi sull'esagono di bastione che si trovano sotto il ponte levatoio una volta che questo è abbassato tirano 1D10:

- > Se il risultato è 1-5, il difensore si ritira di un esagono senza danni (ma si applicano le restrizioni standard) ;
- > Se il risultato è 6-7, il difensore indietreggia di un esagono ed è stordito;
- > Se 8-9, il difensore indietreggia di un esagono ed è ferito;
- > Se 10, è ucciso dal ponte levatoio;
- > Se il difensore porta un'armatura, aggiungere 1 al risultato del dado (per riflettere la sua minor agilità nell'evitare la massa che si abbatte).

Passare da un ponte levatoio ad un bastione (o viceversa) costa 2 PM. È anche possibile beneficiare di un'avanzata dopo il combattimento per effettuare questo movimento.

I personaggi sul ponte levatoio della torre d'assedio e quelli situati sui bastioni possono ingaggiare il combattimento nel momento in cui i loro esagoni sono adiacenti. I combattimenti possono anche svolgersi in tutti i livelli della torre d'assedio. D'altra parte, il combattimento tra 2 personaggi situati su 2 livelli diversi è possibile solo se uno di loro si trova su una scala. I personaggi al suolo possono attaccare o essere attaccati da dietro.



#### 4.2.9 Appiccare il fuoco alla torre d'assedio

Si applicano le regole per appiccare il fuoco o utilizzare delle frecce incendiarie. Il rapporto di 1:10 si applica solo per i tiri sulla parte anteriore della torre d'assedio, a causa dell'effetto ritardante delle pelli fresche. Ogni tentativo sui lati o la parte posteriore della torre viene risolto utilizzando la Tabella degli Incendi contro i trabucchi/mangani/balliste, vale a dire 3 possibilità su 10.

Il fuoco su un esagono di torre d'assedio si espande sugli esagoni adiacenti e gli esagoni immediatamente al di sopra e al di sotto negli altri livelli.

Ogni livello della torre d'assedio diventa impraticabile una volta che almeno il 50% dei suoi esagoni sia completamente bruciato. Per questo la torre d'assedio non può più avanzare una volta che 7 esagoni del livello suolo siano stati bruciati completamente. Il fuoco può essere spento da un esagono adiacente sullo stesso livello o dallo stesso esagono se il personaggio è situato al livello immediatamente inferiore o superiore. Un personaggio su un livello in fiamme è indenne durante il primo turno, ma deve indietreggiare durante il secondo, o rischia di essere ferito ed ucciso nel terzo. Se un piano inferiore viene completamente bruciato, i livelli superiori crollano. Tutti i personaggi nei piani superiori o inferiori (tranne il livello suolo) muoiono nel crollo. I personaggi a livello del suolo devono tirare 1D6:

- > 6 : il personaggio scappa. Viene piazzato su un esagono adiacente sul retro della torre d'assedio;
- > 4-5 : il personaggio è ferito ma riesce lo stesso a scappare;
- > 1-3 : il personaggio è ucciso.

## 4.3 Marmitte d'olio bollente

### 4.3.1 Funzionamento

I difensori piazzati negli esagoni di bastione possono rovesciare delle marmitte d'olio bollente sulla testa degli attaccanti e sulle macchine d'assedio situate in basso, su degli esagoni adiacenti al loro. Due personaggi situati da una parte e dall'altra della pedina marmitta possono rovesciare l'olio bollente su dei personaggi che si trovano su una scala, su esagoni di "muro demolito" o situati in una galleria o un ariete. Una torre d'assedio non potrà essere incendiata in questo modo. Non è neanche possibile rovesciare una marmitta su un ponte levatoio di una torre d'assedio a meno che non sia gettato da un'altezza più elevata (per esempio una torre adiacente). Se l'olio viene versato attraverso una merlatura, ogni portatore deve spendere 2 PM supplementari per mettere in posizione la marmitta. Non vi è costo in punti movimento quando si rovescia una marmitta attraverso il pavimento di una bertesca.



Dei personaggi che rovesciano dell'olio bollente devono farlo durante la loro fase di gioco, al momento del combattimento. Non possono tirare o combattere normalmente durante questa stessa fase.

### 4.3.2 Spostamento

Quando due personaggi si spostano con una marmitta d'olio bollente, si piazzano le due pedine da una parte e dall'altra della pedina di marmitta. Questi personaggi vedono il loro potenziale di movimento ridursi di 2 punti. Se uno dei due personaggi viene stordito, ucciso o deve indietreggiare, la marmitta cade e si spande nel raggio di un esagono. Tutti i personaggi, amici o nemici, in questo perimetro devono subire le conseguenze di un attacco con un differenziale compreso tra 13 e 20. Tutti gli ostacoli verticali (come un parapetto o un muro di pietra) impediscono la propagazione dell'olio bollente.

**Esempio :** Gifford e Godbert volevano impedire a Galeran di scalare il muro versandogli una marmitta d'olio bollente sulla testa, ma Godberg è stato stordito da un tiro di fionda. Si accascia al suolo e la marmitta cade, spandendosi sugli esagoni evidenziati in arancione. Gifford, Godberg e il povero Foulque che viene in rinforzo dal basso dovranno subire le conseguenze di un attacco con un differenziale compreso tra 13 e 20. Galeran al contrario è protetto dal parapetto del muro e non subisce alcun danno!



### 4.3.3 Risoluzione dell'attacco

Tutti gli attaccanti che ricevono dell'olio bollente senza essere protetti da una macchina d'assedio subiscono immediatamente un attacco con un differenziale compreso tra 51 e 70 sulla Tabella dei Combattimenti contro personaggi a piedi. Un personaggio protetto da una macchina d'assedio subisce questo attacco solo se la macchina prende fuoco. Per sapere se la macchina prende fuoco, il giocatore in causa tira il dado e consulta la Tabella degli Incendi nella colonna "Marmitta d'olio". Se il fuoco prende, si gira la pedina della marmitta dal lato fiamme e si risolve il combattimento con un differenziale compreso tra 51 e 70.

Quale sia il risultato del combattimento, il personaggio attaccato dovrà indietreggiare immediatamente.

Se il fuoco non prende, si toglie la pedina di marmitta.

Quando un attacco viene diretto solo contro un personaggio e non contro una macchina d'assedio, la pedina di marmitta viene automaticamente tolta dopo la risoluzione del combattimento.

L'olio si spande anche sugli esagoni adiacenti, situati allo stesso livello o in basso. Tutti i personaggi su uno di questi esagoni subiscono le conseguenze di un combattimento con un differenziale compreso tra 13 e 20.

Importante: si applicano anche alle marmitte d'olio bollente tutte le regole riguardanti gli incendi (come si espande, con spegnerlo, evacuazione e danni).

## 4.4 La ballista

### 4.4.1 Funzionamento

Una ballista può tirare ogni tre turni, nella stessa sequenza dei balestrieri. Per farla funzionare due personaggi devono trovarsi vicino alla ballista durante questi tre turni. Almeno uno dei due deve essere un ingegnere (ferito o meno).

N.B. Per ben indicare ogni turno trascorso, utilizzate i segnalini 1, 2 e 3, ponendo la pedina sulla ballista nel turno corrispondente.



### 4.4.2 Spostamento

Trasportata da due personaggi che non fanno nient'altro durante il turno, una ballista può essere spostata di 2 esagoni per turno in terreno piano e di un esagono solamente in terreno accidentato (cespugli o scale). Gli assediati possono eventualmente proteggere le loro balliste con dei mantelletti. Prima dell'assalto, i difensori possono piazzare le loro balliste dove meglio credono all'interno del castello.

### 4.4.3 Risoluzione dei tiri

#### 4.4.3.1 Tirare ad un bersaglio:

- > Calcolate la distanza che separa la ballista dal suo bersaglio (il numero di esagoni con l'eccezione di quello in cui si trova la ballista) per conoscere la gittata ;
- > Annotate il tipo di bersaglio (a piedi o montato) ;

Quindi, per risolvere il tiro, determinate l'esagono di impatto.

#### 4.4.3.2 Determinazione dell'esagono di impatto

- > Tirate 1D10 e consultate la figura nella Scheda di Gioco 2 per conoscere l'esagono di impatto veramente raggiunto. Questo varia in un 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"). In caso contrario il tiro non ha alcun effetto (a parte aver consumato delle munizioni);
- > Tirate 1D10 e leggete il risultato nella tabella di tiro corrispondente;

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

### 4.4.4 Restrizioni al tiro

È impossibile tirare attraverso un esagono contenente una ballista.

### 4.4.5 Restrizioni al movimento

Nessun personaggio può passare su un esagono occupato da una ballista.

## 4.5 I lanci di pietre

Il lancio di una pietra su un nemico è forse la forma di combattimento più antica del mondo. Perciò la si trova ancora nel Medio Evo, in particolare durante gli assedi dove, con l'aiuto della differenza di livello, quest'arma era di una certa efficacia contro gli assalitori.



### 4.5.1 Messa in opera

Per poter lanciare delle pietre devono essere rispettate due condizioni :

- > Avere una riserva di proiettili vicina;
- > Essere situati in un esagono adiacente ad un nemico e su un livello superiore. Questo caso si realizza quando il lanciatore è situato in un esagono di torre, muro, o impalcatura e il bersaglio si trova in basso (o sta salendo su una scala);
- > O essere situato sullo stesso esagono se il difensore è in un esagono di bertesca e il difensore in basso.

Attenzione: un esagono "macerie", risultato di un bombardamento d'artiglieria, non può servire alla costituzione di un mucchio di proiettili.

### 4.5.2 Spostamento del mucchio di pietre

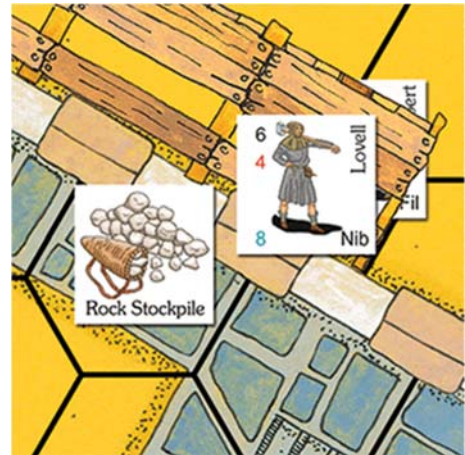
Due personaggi possono spostare il mucchio di pietre di un esagono per turno se non sono ingaggiati in nessun'altra azione.

### 4.5.3 Frequenza di tiro

La frequenza di tiro e le restrizioni al movimento indotte vengono determinate dalla distanza che separa il mucchio di pietre dal lanciatore:

- > Se questo si trova nello stesso esagono, si applicano le restrizioni dell'arco corto;
- > Se questo è distante un esagono, si applicano le restrizioni dell'arco lungo;
- > Se questo è distante due esagoni, si applicano le restrizioni della balestra;
- > Se questo è distante più di due esagoni, il tiro è impossibile.

**Esempio:** Lovell si trova nella bertesca ed è pronto a lanciare una pietra al mercenario fiammingo Sibert situato sotto di lui. Dato che il mucchio di pietre si trova ad un esagono di distanza, potrà spostarsi di soli 4 PM se decide di lanciare la sua pietra durante la fase di tiro offensivo.



Il lancio di pietre può essere effettuato nella fase di tiro offensivo e (o) difensivo. Verranno applicate le stesse restrizioni di tiro degli arcieri o dei balestrieri.

### 4.5.4 Risoluzione del tiro

In tutti i casi, e quale sia la frequenza di tiro utilizzata, il lancio è risolto come un tiro di arco corto.

***Non leggete oltre! Potete già giocare gli Scenari 9, 10 e 11***

## 5 LE MACCHINE D'ASSEDIO

### 5.1 Il mangano

#### 5.1.1 Funzionamento

Un solo mangano non può bombardare più di un esagono al giorno. Può bombardare esagoni diversi in giorni diversi. Nello stesso giorno, più macchine d'assedio possono bombardare esagoni diversi o aggiungere i loro punti di bombardamento contro lo stesso esagono.

Un mangano vale 3 punti di bombardamento.

L'equipaggio necessario al funzionamento di un mangano è costituito da 4 personaggi (compreso un ingegnere). Per poterla far funzionare devono essere adiacenti alla macchina d'assedio e non compiere alcun'altra azione.



#### 5.1.2 Uso tattico

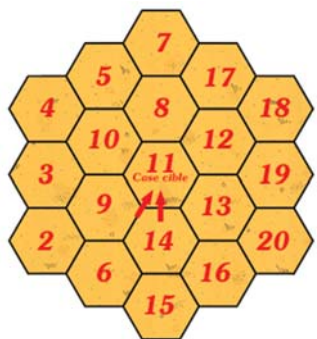
In alcuni scenari, questa macchina d'assedio può essere utilizzata in tempo reale. La frequenza di tiro è ogni 4 turni (cosa completamente irrealistica, ma bisogna pur favorire la giocabilità). La gittata massima è di 50 esagoni.

- > Edificio, muro o struttura nell'esagono colpito: applicate i risultati della tabella di bombardamento con 6 punti di bombardamento per il mangano.
- > Edificio, muro o struttura negli esagoni adiacenti: applicate i risultati della tabella di bombardamento con 3 punti di bombardamento per il mangano.

##### 5.1.2.1 Restrizioni al tiro e movimento

Quando vengono schierati sulla mappa, i mangani subiscono le stesse restrizioni di tiro e movimento delle balliste (vedere § 0), ma non possono essere spostati.

##### 5.1.2.2 Risoluzione del tiro



Tenuto conto della scarsa precisione di quest'arma, l'esagono effettivamente colpito può variare in un raggio di 2 esagoni attorno all'esagono bersaglio. Si tirano 2D10 per determinare l'esagono di impatto in cui la pietra è effettivamente caduta (e che sarà senza dubbio diverso dall'esagono bersaglio). Le frecce indicano la direzione del tiro, a seconda che la linea di tiro tra il mangano e il bersaglio attraversi il lato di un esagono o passi da un vertice.

Tutti i personaggi in questo esagono sono immediatamente uccisi. Tenuto conto delle schegge, i personaggi negli esagoni adiacenti subiscono un risultato equivalente ad un tiro di ballista.

In più, consultate la tabella di bombardamento (vedere § 7.3.3) per ogni edificio, muro, struttura o macchina d'assedio nell'esagono di impatto (o

negli esagoni adiacenti) come descritto al § 5.1.2.

#### 5.1.3 Riparazione dei mangani danneggiati

Come si può vedere nella Tabella di Bombardamento, i mangani, che non sempre sono ben progettati, possono danneggiarsi con l'uso (risultato C). La loro potenza di bombardamento può ritrovarsi ridotta o addirittura annullata (i punti di bombardamento in meno vengono ripartiti a scelta del giocatore tra le macchine in causa). Ci vorrà una giornata per riparare le macchine danneggiate, quale che sia il loro numero. Una macchina in riparazione non potrà servire per bombardare. Le macchine distrutte, anche parzialmente, dal fuoco non potranno essere riparate.

### 5.2 L'ariete

#### 5.2.1 Spostamento della macchina

Almeno 6 personaggi sono necessari per spostare un ariete di 2 PM per turno. Il movimento viene ridotto ad un punto per turno se vi sono tra 3 e 5 personaggi. Al di sotto di 3, l'ariete non può muoversi.

Il movimento è possibile solo in linea retta, sia in avanti che all'indietro. All'inizio dell'assalto e se viene utilizzata solo una mappa di castello, l'attaccante posiziona l'ariete a cavallo di un lato di mappa, dirigendolo verso la direzione voluta.

A causa delle sue 6 ruote, l'ariete non può girare sul suo asse.

L'ariete può muoversi solo su terreno piano o esagoni di fossato riempito.

Se uno o più personaggi che spingono l'ariete vengono ingaggiati in un combattimento, potrà muoversi solo alla velocità permessa dal numero dei personaggi restanti nel turno successivo.

### 5.2.2 Movimento all'interno dell'ariete

I serventi dell'ariete non possono essere spostati se non negli esagoni esterni dove si trovano le ruote. I 4 esagoni centrali dove si trova la trave sono intransigibili. Si può entrare in un ariete solo attraverso gli esagoni anteriore o posteriore. Un personaggio che entri in un esagono di ariete deve spendere 2 PM.

### 5.2.3 Funzionamento

Se un ariete arriva in un esagono adiacente alle mura di un castello, può servire dalla sequenza di combattimento seguente (sequenza 4 della fase di gioco).

Un ariete vale 9 punti di bombardamento se manovrato da 6 serventi. Se vi sono solo da 3 a 5 serventi, l'ariete disporrà solo di 5 punti di bombardamento.

Si tira il dado ogni due turni di gioco ma non si tiene conto dei risultati C. I danni sono riportati ogni volta sulla Scheda d'Assedio. Un ariete può attaccare sia esagoni già danneggiati che esagoni intatti. Se viene bombardato un esagono di torre, l'assediante sottrae 1 punto dal numero ottenuto col dado.

Un ariete non può essere utilizzato contro le mura del mastio.

### 5.2.4 Restrizioni al tiro e riparo

Gli esagoni occupati dall'ariete bloccano la linea di tiro dei personaggi situati allo stesso livello di elevazione.

I personaggi sotto la tettoia dell'ariete beneficiano di un riparo totale, a meno che il tiro non attraversi gli esagoni frontale o posteriore, e allo stesso livello. Dei personaggi in un ariete non possono tirare.

### 5.2.5 Mura con bertesche

Un ariete può attaccare la base di un muro che sia equipaggiato o meno con delle bertesche. Questo significa che è possibile avere fino a 6 pedine sullo stesso esagono di bertesca: un segnalino di fossato riempito, l'ariete e l'attaccante all'interno a livello del suolo: il segnalino di bertesca, il difensore e una cassa di pietre al livello superiore.

Se il muro crolla, crolla anche l'esagono di bertesca situato davanti.

### 5.2.6 Ariete e combattimento corpo a corpo

Se uno dei personaggi che serve ad azionare l'ariete ingaggia un combattimento, o tenta di spegnere un incendio, il bombardamento viene interrotto e potrà riprendere solo con un turno di ritardo.

Un personaggio sotto la tettoia dell'ariete può attaccare gli esagoni adiacenti ed essere attaccato a partire da questi. Non potrà però essere contato nel computo dei punti di bombardamento durante quel turno.

### 5.2.7 Appiccare il fuoco all'ariete

Vengono applicate le regole per appiccare il fuoco o utilizzare le frecce incendiarie. Utilizzare un rapporto di 1:10 a causa dell'effetto ritardante delle pelli fresche.

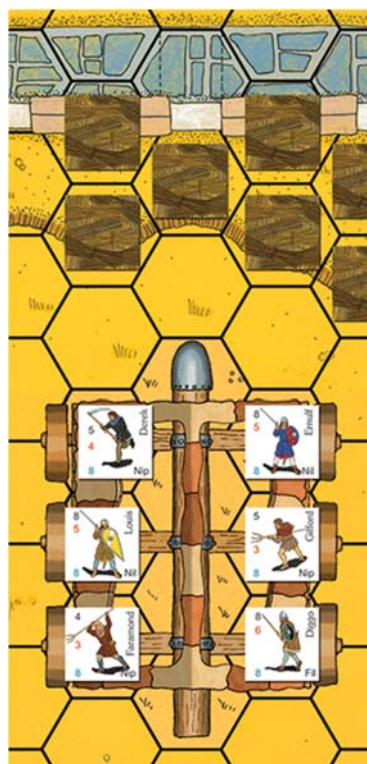
Un ariete viene considerato fuori uso una volta che 6 dei suoi esagoni sono completamente bruciati. Il fuoco può essere spento da un esagono adiacente o dallo stesso esagono se il tetto è in fiamme. Un personaggio sotto una tettoia in fiamme è indenne durante il primo turno, ma deve indietreggiare nel secondo turno per non essere ferito, o ucciso al terzo turno.

## 5.3 La galleria mobile

### 5.3.1 Riparo

I personaggi situati nella galleria mobile beneficiano di un riparo infinito.

La galleria è completamente aperta nella parte posteriore. In caso di tiro da dietro, i personaggi all'interno non beneficiano più di alcun riparo.



### 5.3.2 Spostare la galleria

Sono necessari almeno 6 personaggi per spostare la galleria di 2 PM per turno. Il movimento è ridotto ad un punto per turno se ci sono solamente tra 3 e 5 personaggi. Al di sotto di 3, la galleria non si può muovere. Il movimento è possibile solo in linea retta, sia in avanti che all'indietro. All'inizio dell'assalto, e se viene utilizzata solo una mappa di castello, l'attaccante posiziona la galleria a cavallo di un lato della mappa, dopo averla diretta nella direzione voluta.

A causa delle sue 6 ruote, la galleria non può girare sul suo asse.

La galleria si può muovere solo su terreno piano. Non è possibile scavare una mina al di sotto di un fossato anche se questo è stato riempito con delle fascine, quindi la galleria può essere condotta solo contro un muro senza fossato.

Se uno o più dei personaggi che spingono la galleria è ingaggiato in combattimento, questa non potrà muovere se non alla velocità consentita dal numero dei personaggi restanti nel turno successivo.

### 5.3.3 Movimento all'interno della galleria

Una galleria che si sposta può contenere fino a 8 personaggi tra le ruote. Gli esagoni sotto la tettoia nella parte anteriore sono accessibili solo quando la galleria è ferma e contro un muro, per le operazioni di mina. Un personaggio che entra in un esagono di galleria deve spendere 2 PM.

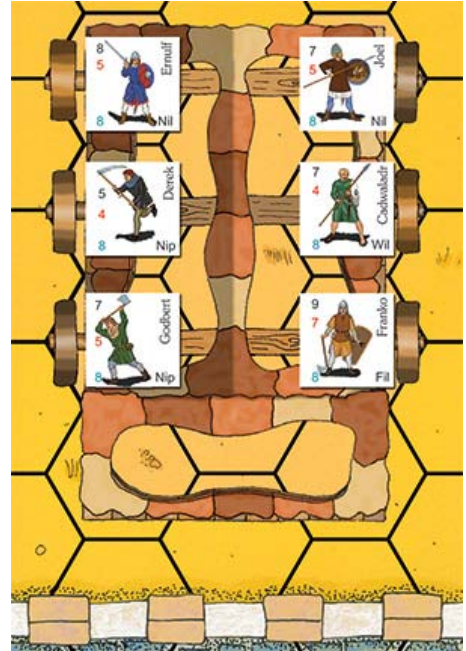
### 5.3.4 Restrizioni al tiro

È possibile tirare dentro un esagono della galleria dal retro, ma non attraverso questa. Si può tirare solo da uno dei tre esagoni posteriori della galleria e verso la parte posteriore.

### 5.3.5 Appiccare il fuoco alla galleria

Vengono applicate le regole per appiccare il fuoco o utilizzare delle frecce incendiarie. Utilizzare un rapporto di 1 :10 a causa dell'effetto ritardante delle pelli fresche.

Una galleria viene considerata fuori uso una volta che 6 dei suoi esagoni sono completamente bruciati. Il fuoco può essere spento da un esagono adiacente o dall'esagono stesso se il tetto è in fiamme. Un personaggio sotto un tetto in fiamme è indenne durante il primo turno, ma deve indietreggiare nel secondo per non essere ferito e ucciso nel terzo.



***Non leggete oltre ! Potete già giocare gli Scenari 12 e 13***

## 6 DISTRUGGERE LE FORTIFICAZIONI

### 6.1 Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono	Tipo di riparo	Influenza del terreno sul combattimento
	<b>Muro demolito</b>	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Medio	-
	<b>Scavo</b>	2 a piedi, intransitabile per i cavalli	Tiro impossibile	-

### 6.2 I mezzi di cui dispongono gli assediati

Possono essere utilizzati diversi tipi di macchine d'assedio per distruggere le mura di un castello, di una città o una bertesca: i mangani, le petriere e gli arieti. Anche lo scavo è un elemento efficace per distruggere i bastioni. Petriere e mangani lanciano delle grosse pietre a distanza e, negli scenari, vengono generalmente posizionati al di fuori della mappa. Gli arieti e le gallerie su ruote, al contrario, devono essere condotti ai piedi delle mura per poter bombardare per contatto diretto. Mentre il bombardamento a distanza esclude ogni altra azione, l'ariete o la galleria possono essere utilizzati durante l'assalto al castello.

### 6.3 Gli scavi

Elemento essenziale di ogni assedio medievale, lo scopo dello scavo era di scavare delle gallerie sotto i bastioni del castello assediato consolidandole con puntelli di legno, poi di appiccarvi il fuoco. Una volta bruciati i puntelli, le mura crollavano sotto il proprio peso.



#### 6.3.1 Costruire la galleria su ruote

L'insieme dei lavori deve essere diretto da un ingegnere. Bisogna prima di tutto costruire una galleria su ruote in legno per proteggere i minatori dai tiri degli assediati. Ogni ingegnere che abbia 5 personaggi ai suoi ordini può costruire una galleria in 4 giorni di assedio (cfr § 7.4).

#### 6.3.2 I lavori

Una volta che la galleria è stata portata contro i bastioni o la torre, lo scavo può iniziare. Ogni minatore vale 1 punto di bombardamento (cfr § 7.3.3). La velocità di progressione dello scavo dipende dal numero di minatori presenti. La presenza di un ingegnere nella galleria è indispensabile alla condotta dei lavori ma non conta nel calcolo dei punti di bombardamento.

#### 6.3.3 Progressione dello scavo

La progressione dello scavo è limitata ad 1 esagono di muro scavato al giorno. Contate ogni giorno il numero di minatori presenti alla volta nella galleria e negli esagoni precedentemente scavati per conoscere il numero di punti di bombardamento. Consultate la tabella di bombardamento del § 7.3.3 dopo aver tirato 1D10.

Un risultato D significa che l'esagono è stato puntellato e che sarà possibile continuare i lavori l'indomani. Non si tiene conto dei risultati C. Piazzate una pedina "Mine" (scavo in italiano) per indicare che l'esagono di bastione o di torre è puntellato. Con l'avanzare dei lavori, è possibile portare dei minatori supplementari (1 per esagono scavato).

Un personaggio in una mina viene considerato come se si trovasse ad un livello di elevazione -1.

Ogni personaggio situato sulle mura verrà piazzato al di sopra del segnalino "Mine" (vedere l'esempio della sezione 6.3.2)





Esempio : Waleran l'ingegnere ha costruito la sua galleria e l'ha portata contro le mura del castello. Prende di mira una sezione di 5 esagoni di larghezza. Sarà dunque necessario scavare 3 esagoni di mura prima di tentare di appiccare il fuoco ai puntelli. Per il momento, solo 2 esagoni sono stati scavati.

#### 6.3.4 Crollo delle mura

Perchè la sezione di muro o la torre crollino, è necessario che :

- > la metà (arrotondata per eccesso) degli esagoni di muro compresi tra 2 torri (strutture) o 2 cambi di direzione (o la metà degli esagoni che formano la circonferenza di una torre) siano stati scavati;
- > tutti i minatori siano stati evacuati dallo scavo e dalla galleria ;
- > deve passare un giorno supplementare per lasciare il tempo al fuoco di fare il suo effetto .

Quando queste tre condizioni sono soddisfatte, tirate 1D10. Se il risultato è:

- > 1 o 2 : fallimento, il fuoco non ha bruciato tutti i puntelli o lo scavo è stato mal fatto !
- > Da 3 a 10 : successo, il muro crolla con un rumore d'apocalisse !

In caso di successo, piazzare una pedina Macerie su ogni esagono che forma il muro (o la torre).

In caso di fallimento, il tentativo fallisce definitivamente : sarà troppo pericoloso tornare nella galleria che rischia di crollare da un momento all'altro. Ogni giorno di assedio successivo, si tira 1D10 per sapere se il muro alla fine crolla. Per questo bisogna fare 1 al tiro di dado.

#### 6.3.5 Accelerazione dei lavori

È possibile scavare 2 esagoni al giorno al posto di uno. Durante la consultazione della tabella di bombardamento, i risultati C indicano il numero di minatori feriti nel corso di queste interminabili ore di lavoro massacrante. Un minatore ferito conta per mezzo punto di bombardamento.

#### 6.3.6 Contro-mine

Gli assediati possono tentare di scavare una contro-mina per raggiungere la mina avversaria e combattere i minatori nemici. Vengono qui applicate tutte le regole viste in precedenza (eccetto evidentemente la galleria su ruote).

Il gruppo che costituisce la contro-mina si raccoglie nella corte di fronte al muro che subisce lo scavo. Devono essere in esagoni adiacenti.

Esempio : 6 contro-minatori si allineano nella corte nel prolungamento della galleria su ruote. Notate che l'esagono in cui si trova Gwyn è considerato come un esagono di corte e non di muro.

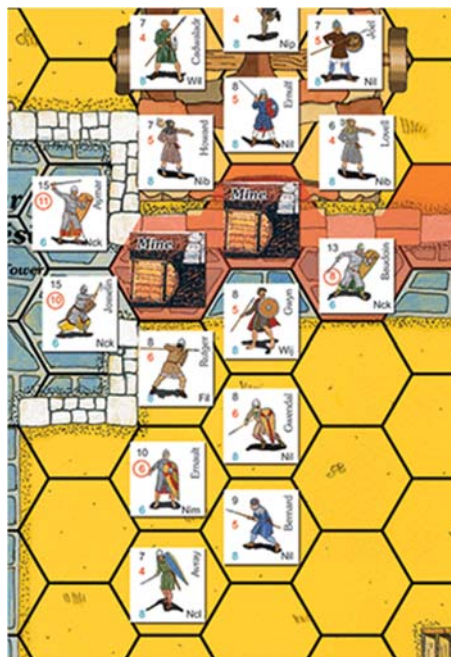
Quando i due gruppi arrivano a contatto, si risolvono i combattimenti normalmente. Dopo aver scacciato i minatori nemici, gli assediati possono ricolmare il buco al ritmo di un esagono al giorno. Anche qui si applicano le stesse regole del paragrafo qui sopra, e un successo sulla tabella di bombardamento permette di ritirare una pedina "Mine". Si possono accelerare i lavori al ritmo di 2 esagoni ricolmati al giorno (con le stesse restrizioni).

#### 6.3.7 Distruggere la galleria mobile

Se durante un giorno di assedio successivo il difensore ottiene l'iniziativa, avrà la possibilità di fare una sortita per distruggere la galleria su ruote o attaccare i minatori.

#### 6.3.8 Gioco tattico e giorni di assedio

A differenza dei mangani e delle petriere, lo scavo combina elementi tattici (l'avvicinamento ai bastioni, il combattimento nelle mine se viene lanciata una contro-mina, l'attacco alle gallerie) e degli elementi che durano dei giorni interi (lo scavo di un esagono di muro o il crollo del muro stesso). Le azioni tattiche sono decise in funzione del tiro di iniziativa (vedere § 7.1.3). Non è possibile mischiare azioni tattiche e di assedio nello stesso giorno.



## **6.4 Mura demolite**

### **6.4.1 Disposizione delle pedine**

Negli scenari tattici, l'attaccante piazza le pedine di "muro demolito" seguendo lo stesso principio delle pedine "fascine". Al contrario, negli scenari d'assedio, le pedine "muro demolito" vengono disposte solo sugli esagoni effettivamente demoliti dai mangani, dalle petriere, dagli arieti o dagli scavi degli assediati.



### **6.4.2 Tiro e riparo**

È possibile tirare dentro o attraverso un esagono di "muro demolito". La breccia così aperta permette di tirare all'interno del castello. I personaggi su un esagono di "muro demolito" beneficiano di un riparo medio indipendentemente da dove gli si tiri.

### **6.4.3 Movimento**

Quando una pedina "muro demolito" viene posta su un esagono di bastione, muro del castello o feritoia, questo esagono diventa accessibile da tutti gli esagoni che lo circondano, a meno che non vi sia un muro ancora intatto a bloccare il passaggio. Si può anche passare da un esagono di fossato (riempito o meno) o da un esagono di bastione ad un esagono di "muro demolito" spendendo 2 punti di movimento.

Invece per passare da un esagono "muro demolito" ad un esagono di bastione, torre o mastio, un personaggio spende 3 punti di movimento.

***Non leggete oltre ! Potete già giocare lo Scenario 14***

## 7 SVOLGIMENTO DI UN ASSEDIO

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

Dal secondo giorno di assedio e per ogni giorno successivo, i giocatori devono rispettare lo svolgimento seguente :

### 7.1 Sequenza di gioco

Il primo giorno, l'assedio determina lo stato delle sue provviste (cfr § 7.1.1), cosa che condiziona la durata dell'assedio se riesce a respingere tutti gli assalti. Quindi segue una sequenza che verrà ripetuta tutti i giorni:

- 1 - tirate 2D10 per sapere se un avvenimento aleatorio modificherà il corso dell'assedio (cfr § 7.1.2).
- 2 - tirate 1D10 per sapere chi ha l'iniziativa per quel giorno (cfr § 7.1.3).
- 3 - le pedine ferite nei giorni precedenti e che sono guarite vengono rimesse in gioco.
- 4 - il giocatore che ha l'iniziativa decide l'azione che vuole compiere quel giorno (cfr § 7.1.3).
- 5 - gestione delle attività quotidiane (cfr § 7.6).
- 6 - se vi 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 § 7.1.5).
- 7 - dopo che tutte le azioni sono state compiute, il segnalino di assedio viene spostato di una casella.

#### 7.1.1 Stato delle 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 : tirate 3D10
- > Priorato : tirate 1D10

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

	Numero di dadi	Modificatori in funzione del numero di assediati						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Castello	3D10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Priorato	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 finirà alla fine dei 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 un afflusso massivo di rifugiati.

Anche l'arrivo di un convoglio di provviste può influenzare la durata dell'assedio: per ogni cavallo o asino da soma che raggiunge l'edificio assediato, si aggiunge un giorno di provviste.

#### 7.1.2 Avvenimenti aleatori

All'inizio di ogni giornata, si tirano 2D10 sulla tabella degli avvenimenti (cfr § 7.9) per sapere se si è verificato un fatto imprevisto. Durante i primi 5 giorni d'assedio si aggiunge sistematicamente +5 al risultato del dado, e tutti i risultati superiori a 20 vengono trattati come 20. Ogni avvenimento può verificarsi solo una volta per assedio. Se il risultato del tiro di dado propone un avvenimento già accaduto, si considera che quel giorno non avviene nulla di particolare.

#### 7.1.3 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 il Priorato (cfr §7.7.1), portare una galleria contro le mura per iniziare uno scavo o combattere nella mina (cfr § 7.7.4) o negoziare al resa di una guarnigione (cfr § 7.8).
- > Se è il Difensore che ha l'iniziativa , può decidere di fare una sortita contro l'accampamento nemico (cfr §7.7.2), tentare una sortita per i rifornimenti (cfr § 7.7.3), fare una contro-mina, combattere nelle mine o fare una sortita contro la mina (cf § 7.7.4) o di fare una sortita generale (cfr § 7.7.5).
- > Se il Difensore decide di non intraprendere alcuna azione, l'iniziativa torna al suo avversario.

L'azione scelta viene annotata con un'abbreviazione nella casella del giorno in questione. Ogni casella del calendario serve anche ad annotare i danni subiti a causa delle macchine d'assedio.

#### 7.1.4 Efficacia del blocco

Se gli assediati non lasciano abbastanza uomini per mantenere un blocco efficace, resta possibile portare provviste agli assediati 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	Efficacia	Impatto sul blocco
> 2	Buona	Pieno effetto
Tra 1.1 e 2	Media	Aggiungete +4 al risultato del tiro di dado sulla tabella degli avvenimenti
≤ 1	Cattiva	Aggiungete +8 al risultato del tiro di dado sulla tabella degli avvenimenti

#### 7.1.5 Gestione dei feriti

Negli scenari che coprono più giorni, o più settimane, i personaggi feriti possono eventualmente guarire dalle loro 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 d'assedio. Si annota quindi sulla scheda d'assedio la data in cui si dovrà ristabilire nella casella "Blessés" ("Feriti"). Al mattino del giorno in questione, e a condizione che non sia stato ucciso prima in combattimento, il personaggio ferito viene rimpiazzato dal suo equivalente in buona salute.

## 7.2 La Scheda di Assedio

È sulla Scheda di Assedio, disponibile per ogni mappa, che vengono riportati i danni inflitti alle mura del castello o del Priorato. Questa riporta in particolare una mappa ridotta degli edifici che permette di riportare immediatamente il risultato dell'azione sull'esagono bersaglio.

## 7.3 Il bombardamento

### 7.3.1 I diversi gradi di demolizione

I vari muri e sovrastrutture degli edifici vengono distrutti in più tappe, che sono funzione della resistenza dei materiali utilizzati :

	Muro doppio in pietra (P)	Muro semplice in pietra (S)	Struttura in legno (B)
	Castello normanno Torre bizantina Porto fortificato	Muri a secco Priorato Porta di ingresso	Bertesche Impalcature Pusterle Palizzate Ponte
1	Muro leggermente danneggiato	Muro danneggiato	Struttura demolita
2	Muro danneggiato	Muro demolito	
3	Muro molto danneggiato		
4	Muro demolito		

Ogni tappa nella demolizione corrisponde ad un bombardamento riuscito (risultato D sulla Tabella di Bombardamento).

Nel bombardamento a distanza, la demolizione è limitata ad una tappa per giorno e per esagono bersaglio. L'uso di un ariete permette, però, di progredire di più gradi nella demolizione di un esagono durante lo stesso assalto. Se l'ariete è una macchina di demolizione più rapida ed efficace, è tuttavia più pericolosa da usare e più facile da neutralizzare.

Sul piano dei movimenti, dei combattimenti e del riparo, gli esagoni danneggiati continuano ad essere considerati normalmente fino a che non sono completamente demoliti.

### 7.3.2 Procedura

Ogni giorno, l'assediante sceglie quale(i) esagono(i) bombarderà – bertesche, palizzate, mura, bastioni, torri o mastio – e quante macchine assegna ad ogni esagono. Fa quindi il totale dei punti di bombardamento per esagono e consulta la Tabella di Bombardamento. Il risultato dipende dal tipo di esagono bombardato:

- > **P** per un muro in pietra doppio ;
- > **S** per un muro in pietra semplice;
- > **L** per una struttura in legno (palizzata o bertesca)

L'assediante ha il diritto di tirare un dado per esagono. Vengono applicati dei modificatori se si tratta di un esagono di torre o mastio, per riflettere il maggior spessore.

Le mura del mastio adiacenti alla corte interna non possono essere bombardate prima che sia stato demolito almeno un esagono delle mura di cinta. Possono essere bombardati solamente i 3 esagoni di muro più vicini alla breccia.

### 7.3.3 La tabella di bombardamento

Dado	Punti di bombardamento																	
	1			3			6			9			12 & +					
	P	S	L	P	S	L	P	S	L	P	S	L	P	S	L			
1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3C	4C	4C	D/4			
	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C				C			
2							1	1	1	2	2	2C	3C	D/3	D/3			
							C	C	C	C	C		C	C	C			
3										1	1	D/1	D/2	D/2	D/2			
										C	C	C	C	C	C			
4													D	D	D			
													C	C	C			
5										D	D	D	D	D	D			
6										D	D	D	D	D	D			
7							D	D	D	D	D	D	D	D	D			
8			D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D			
9		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D			
10	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D			

#### Legenda:

D : La struttura bersaglio è danneggiata

C : Numero di punti di bombardamento distrutti a causa dei danni alle macchine d'assedio.

#### Modificazioni al tiro di dado:

- 1 per il mastio del castello normanno;
- 2 per le grandi torri rotonde (Porto Fortificato);
- 3 per i grandi torrioni (Porto Fortificato).

### 7.3.4 Conseguenze della demolizione

Quando un esagono di struttura è stato demolito, vi si piazza sopra una pedina "muro (o palizzata) demolito". Tutti i personaggi che si trovano in un esagono al momento della sua completa demolizione sono feriti nel crollo del muro o della struttura.

## 7.4 Costruzione degli equipaggiamenti da assedio

La costruzione delle macchine d'assedio deve essere sempre supervisionata da un ingegnere. Ogni ingegnere che abbia 5 personaggi ai suoi ordini può costruire:

- > in 1 giorno : 2 grappini o 2 fascine o 2 scale o 2 mantelletti o 2 marmitte d'olio ;
- > in 4 giorni : 1 ballista o 1 ariete o 1 galleria ;
- > in 8 giorni : 1 petriera o 1 mangano ;
- > in 12 giorni: 1 torre d'assedio.

Dieci personaggi sotto la guida di un ingegnere possono ridurre i tempi di montaggio per 2 per ogni macchina, per 4 con 20 personaggi.

I personaggi assegnati alla costruzione di questi equipaggiamenti non possono partecipare a nessun'altra azione tattica durante questo periodo e vengono piazzati nella casella corrispondente della Scheda di Assedio.

## 7.5 Appiccare il fuoco a delle strutture in legno durante un assedio

### 7.5.1 Incendiare delle strutture in legno

Se l'assediante dispone di arcieri, può tentare di appiccare il fuoco a delle strutture in legno dell'edificio assediato come le bertesche. I risultati vengono ottenuti utilizzando la stessa tabella degli Incendi 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 ;

> Aggiunge 1 al risultato del dado per ogni arciere aggiuntivo in suo possesso.

**Esempio :** l'assediante dispone di 3 arcieri. Prende di mira un esagono con una bertesca. Bisogna ottenere un minimo di 8 al dado per incendiare un esagono di bertesca. 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 dado). Tutti i risultati del D10 superiori o uguali a 4 appiccheranno il fuoco all'esagono.

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

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

L'assediato può utilizzare questa regola per appiccare il fuoco alle macchine d'assedio situate a portata di tiro, come la galleria.

### 7.5.2 Conseguenze dell'incendio

Tutti gli esagoni in fiamme sono distrutti il giorno stesso. Quando più nessun esagono può essere incendiato , si tirano le somme : ritirate le bertesche su ogni esagono che l'assediato non è riuscito a spegnere.

## 7.6 Attività quotidiane

Le tre attività menzionate qui sopra (bombardamento delle strutture, costruzione delle macchine d'assedio e appiccare il fuoco a delle strutture in legno) così come le mine e le contro-mine, possono essere condotte tutti i giorni. Nel capitolo seguente vengono precisate le eccezioni legate all'azione condotta nello stesso giorno.

## 7.7 Azioni

Ciascuna delle azioni descritte nelle pagine che seguono dura un giorno. Notate che certe di queste azioni impediscono alcune delle azioni giornaliere descritte più sopra.

### 7.7.1 Azione 1 : all'assalto !

**Terreno di gioco :** Utilizzate la mappa dell'edificio assediato (castello o Priorato) e una mappa di terreno senza costruzioni (per esempio il ruscello). È da questa mappa che arriverà l'assalto. L'assediante decide la sua posizione in rapporto alla mappa dell'edificio assediato.

Se durante questa azione di gioco tattico vengono utilizzate delle petriere o dei mangani, non possono essere impiegati per la sequenza di bombardamento.

**Le forze in campo:** ogni giocatore può utilizzare i personaggi che gli restano.

**Conseguenze sulle attività giornaliere:** non può aver luogo nessuna attività giornaliera con l'eccezione della costruzione delle macchine d'assedio, se i personaggi necessari non vengono utilizzati per l'assalto.

### **Posizioni di partenza e svolgimento dell'azione**

L'assediante può far entrare le sue forze da non importa quale lato della mappa di terreno scoperto, e in non importa quale turno.

> L'Assediante piazza delle pedine "Muro demolito" o "Palizzata demolita" sugli esagoni che è riuscito a distruggere nei giorni precedenti.

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

> Il Difensore dispone i personaggi che gli restano dove gli pare all'interno del castello o del Priorato.

> L'Assediante quindi piazza i personaggi che gli restano fuori dalla mappa, lungo i lati aperti della mappa di terreno scoperto, a scelta. I personaggi fuori mappa possono rientrare in non importa quale fase di movimento degli assediati ma lo devono fare dal lato lungo il quale sono stati piazzati.

- > L'Assediante inizia il primo turno di gioco.
- > L'azione continua fino a che il castello o il Priorato vengano presi o che tutti gli assediati abbiano lasciato la mappa.

### **Fine di un assalto**

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

Questa interruzione dell'azione, fedele alla realtà dei combattimenti dell'epoca, permette agli attaccanti di raggrupparsi e agli assediati di guadagnare tempo. Si noterà anche che il castello o il Priorato possono essere presi in due assalti.

### **Gli assediati assediati**

Quando gli assediati sono diventati padroni di una parte del castello o del Priorato e gli assediati continuano a resistere all'interno della ridotta difensiva, può accadere che una truppa 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 tra dare battaglia all'esterno (vedere § 7.7.5), o rifugiarsi nella parte del castello o del Priorato che controllano.

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

- > o dare battaglia con tutte le loro forze ritirandosi dalla parte del castello o del Priorato che controllano. In questo caso, gli assediati recuperano automaticamente il controllo di tutta la piazza.
- > o dividere le loro forze in due : 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 o del Priorato tenuta dagli assediati. Se l'assediato rinuncia a prendere l'iniziativa, questa torna all'assediante. La battaglia e i combattimenti all'interno del castello devono essere giocati simultaneamente, con ciascun giocatore che passa da un tavolo all'altro.

Se gli assediati del castello rinunciano a dare battaglia e decidono di rifugiarsi nella parte che controllano, possono portarci le loro balliste. Niente impedisce agli assediati di tentare di darvi fuoco durante gli assalti. Sul piano del cibo, gli assediati hanno a disposizione le razioni lasciate dagli assediati quando hanno ripiegato nella ridotta difensiva. Nel caso in cui il gruppo rifugiatosi nella ridotta difensiva tenga ancora una parte delle mura esterne o una sezione del Priorato con un accesso esterno, il gruppo venuto in rinforzo può, col favore della notte, fargli pervenire 1D6 giorni di provviste per giorno di assedio.

Per quanto riguarda l'iniziativa, i ruoli sono ormai invertiti : gli assediati divengono assediati e quelli che tengono una porzione di mura o un edificio avanzato diventano assediati. Tuttavia, se il nuovo assediante decide per il bombardamento a distanza, il gruppo che tiene le mura esterne può decidere di assalire la ridotta difensiva, anche se non ha ottenuto l'iniziativa. I negoziati che riguardano la resa di una o dell'altra fazione sono sospesi. Sono applicabili solo i casi di resa automatica (vedere la Scheda di Gioco N.3).

**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 in una sola parte di uno dei seguenti edifici :

- > Il mastio per il castello,
- > La Chiesa o in alternativa gli edifici convittuali per il Priorato.

Se gli assediati devono ripiegare, perdono la metà (arrotondando per difetto) dei giorni di provviste che gli restano.

Nei giorni successivi, quando viene portato un nuovo assalto, tutti i difensori dovranno essere piazzati nella ridotta difensiva e gli assediati ovunque con l'eccezione di questa ridotta. Se resta ancora un tiratore tra i difensori, gli assediati devono trovarsi fuori portata di tiro. L'assalto può allora cominciare.

## **7.7.2 Azione 2 : Sortita contro l'accampamento nemico**

**Terreno di gioco:** mappa di terreno senza costruzioni (la mappa Il Ruscello, per esempio), utilizzando le 8 tende di GUISCARD.

### **Le forze in campo**

L'Assediante può utilizzare un terzo dei personaggi che gli restano (arrotondando per difetto). Non può includere più della metà dei personaggi di una stessa categoria. Esempio : se l'Assediante ha ancora 9 cavalieri, non più di 4 potranno partecipare a questa azione.

I Difensori possono utilizzare la metà dei personaggi che gli restano (arrotondando per difetto) senza alcuna restrizione particolare.

**Conseguenze sulle attività giornaliere:** nessuna

**Posizioni di partenza e svolgimento dell'azione**

> L'Assediante piazza i suoi personaggi ovunque sulla mappa. In più, deve schierare almeno un terzo delle macchine d'assedio che possiede (mangano, petriera, ariete, torre d'assedio e ballista). Arrotonda se necessario per eccesso. Esempio: se l'Assediante possiede 3 mangani, 3 petriere, 1 torre e 3 balliste, che fa in tutto 10 macchine d'assedio, ne deve piazzare almeno 4 sulla mappa.

> L'Assediato inizia il primo turno di questa azione facendo entrare i suoi personaggi da un lato qualsiasi della mappa. Possono entrare da più lati e in più gruppi. Certi gruppi possono ritardare il loro arrivo sulla mappa ed entrare vari turni più tardi, se il giocatore lo desidera.

> L'azione continua fino a che tutti i personaggi di una o dell'altra fazione abbiano lasciato la mappa.

Se tutti i personaggi del padrone dell'accampamento lasciano la mappa, le tende e le macchine d'assedio restanti sono tutte distrutte.

**Regola speciale:** L'Assediato può appiccare il fuoco alle macchine d'assedio e alle tende. In più, gli arcieri possono tirare delle frecce incendiarie. Ogni arciere ha con lui solamente 6 frecce da incendiare. Può comunque riceverne o darne ad un collega se passa un turno intero al suo lato. Durante questo turno, nessuno dei due personaggi può muovere, combattere o tirare.

Per ogni multiplo di 5 esagoni di tenda distrutto dal fuoco durante l'azione, l'Assediante sarà obbligato a passare un'intera giornata a ricostituire le sue scorte. L'assediante non può condurre nessun'altra azione mentre ripara il suo accampamento, a parte difendersi contro altre sortite. Questo non riguarda le truppe che occupano una parte dell'edificio assediato. Esempio: se sono stati distrutti 12 esagoni di tenda, l'Assediante dovrà attendere 2 giorni prima di riprendere attivamente l'assedio. Il Difensore, dal canto suo, può effettuare delle sortite se ottiene l'iniziativa.

**7.7.3 Azione 3 : Sortita per le provviste**

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

**Terreno di gioco:** mappa di terreno senza costruzioni (la mappa Il Ruscello, per esempio).

> Fino a che tengono le mura del castello o una parte del Priorato con un accesso verso l'esterno, e ogni volta che hanno l'iniziativa, gli assediati possono effettuare delle sortite per le provviste. I membri del gruppo devono essere presi tra gli assediati, (non più di un terzo della guarnigione). Non può esserci più di un tentativo al giorno. Tornano con 1D6 di animali da soma, ciascuno dei quali porta una giornata di provviste.

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

**Conseguenze sulle attività giornaliere:** nessuna

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

**Regola speciale**

Prima di ogni sua fase di gioco, l'Assediante tira 1D10 e consulta la Tabella qui sotto per sapere se interviene una nuova pattuglia. Più pattuglie possono 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.

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



#### 7.7.4 Azione 4 : mine e contro-mine

Possono essere condotti 4 diversi tipi d'azione :

- > Assediante : portare la galleria contro le mura;
- > Difensore : iniziare una contro-mina. Quest'azione non può essere condotta se l'attaccante non ha iniziato uno scavo durante uno dei giorni precedenti ;
- > Assediante o difensore: combattimento nelle mine, una volta che le due mine sono connesse ;
- > Difensore: sortita contro le mine.

Per queste azioni viene utilizzata solo la mappa Castello.

**Conseguenze sulle attività quotidiane:** nessuna

**Posizioni di partenza e svolgimento dell'azione:** L'assediante può far entrare le sue forze da un qualsiasi lato di mappa in un turno qualsiasi. Ma, nel turno che precede il loro ingresso sulla mappa, gli assediati in questione devono disporsi lungo il lato scelto. In questa maniera, i difensori hanno un turno per ridisporsi prima dell'entrata in gioco dei nuovi attaccanti. Solo un terzo dei difensori può essere utilizzato per le attività di contro-mina.

> L'azione continua fino a che nessun attaccante può più essere raggiunto da un tiro avversario o ucciso da un assediato. Si conta allora il numero degli attaccanti nella galleria, cosa che determina il numero di punti di bombardamento da utilizzare per la giornata.

> L'attività quotidiana è gestita come indicato nel § 6.3.3, poiché un solo esagono può essere scavato e puntellato al giorno. Se il muro crolla, l'assalto attraverso la breccia potrà essere dato solo il giorno successivo.

#### 7.7.5 Azione 5 : Sortita generale

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

Si utilizza la mappa del castello o del Priorato e una mappa di terreno piano da scegliere da parte del Difensore tra Il Ruscello, Il Cammino dei Crociati, Il Fiume, Il Ponte di Legno, Il Fossato, La Prateria o altro.

**Conseguenze sulla attività quotidiane :** nessuna attività quotidiana potrà aver luogo, con l'eccezione della costruzione delle macchine d'assedio, se i personaggi necessari non vengono utilizzati per contrastare la sortita.

**Posizioni di partenza e svolgimento dell'azione :** quest'azione coinvolge tutti i Difensori e gli Assediati. I Difensori si installano sulla mappa della fortificazione, gli Assediati sulla mappa di terreno piano. Solo i tiratori dei difensori possono restare all'interno della fortificazione. L'Assediato inizia il combattimento.

> L'azione continua fino a che una delle forze presenti si ritira o è annientata. Se l'Assediante si ritira, l'assedio è rotto. Il difensore ha la possibilità di ritirarsi nell'edificio fortificato. In questo caso, l'assedio continua.

### 7.8 Resa del castello o di un edificio

Un castello o il Priorato si arrendono automaticamente in due casi:

- > Non vi sono più provviste sufficienti per i difensori ancora in vita.
- > Tutti i personaggi con capacità di comando (cavalieri, conti e nobili) sono stati uccisi.

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

#### 7.8.1 Tabella di resa

Il giocatore Assediante tira 1D10 e aggiunge i punti delle modificazioni che si applicano all'assedio in questione:

	+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 nelle mura di cinta del castello o nelle mura del Priorato ;
O	+2	Se gli assediati sono padroni del muro di cinta del castello ;
O	+3	Se gli assediati tengono le mura di cinta del castello e sono riusciti a fare una breccia nel muro del mastio.

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

Si noterà che vengono presi in considerazione tre fattori diversi per le modifiche: il numero degli assediati, il livello delle razioni degli assediati e il grado di avanzamento dell'assedio. Sono accumulabili solo i bonus provenienti da fattori diversi.

***Ora potete giocare tutti gli scenari !***

## 7.9 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 questo turno.
18	Il figlio del castellano è stato catturato e gli assediati minacciano di impiccarlo sotto le mura del castello	Il morale della guarnigione ne risente. Gli assediati ritirano 2 punti al loro lancio di dado per l'iniziativa fino alla fine dell'assedio.
17	Un sicario si infila nel campo degli assediati	Si infila nella tenda del comandante degli assediati, un lungo coltello in mano. Tirate 1D10 : > da 7 a 10 : il comandante è ucciso, > da 4 a 6 : il comandante è ferito, > da 1 a 3 : il sicario fallisce il suo tentativo
16	Un sicario si infila nel campo degli assediati	Si dirige verso gli equipaggiamenti d'assedio e tenta di sabotare una macchina. Tirate 1D10 : > da 6 a 10 : l'equipaggiamento è distrutto > da 1 a 5 : tentativo fallito
15	Epidemia di dissenteria nel campo degli assediati	Tirare 1D10 per conoscere il numero dei personaggi colpiti (feriti). Ogni giocatore decide alternativamente chi ne è colpito. I personaggi già feriti possono anch'essi essere colpiti dall'epidemia e muoiono (vedere .
14	Afflusso di rifugiati	Degli abitanti dei dintorni sono riusciti a mettersi al riparo negli edifici assediati. Ma sono delle bocche da sfamare in più ! Tirare 1D10 per determinare il numero di fanti leggeri che si aggiungono ai difensori. Avanzare il segnalino del giorno di assedio di più caselle se il numero totale degli assediati ha un impatto sulle capacità di approvvigionamento (cfr § 7.1.1).
13	Una spia ha aperto la porta dell'edificio dall'interno	Un gruppo di assediati riesce a infiltrarsi nell'edificio. L'assediante beneficia automaticamente dell'iniziativa per questo turno e lancia un assalto. > Castello: piazzare 6 assediati nella corte. > Priorato : 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 delle macchine d'assedio.
10	Un ingegnere ha raggiunto gli assediati	Sotto la sua direzione, la costruzione delle macchine d'assedio viene accelerata : ogni macchina che necessita di più di 3 giorni per essere assemblata può essere costruita con un giorno di meno.
9	Gli assediati pensano che tra di loro si nasconda un traditore	Tirare 1D10 per ogni assediato. Il primo ad ottenere un risultato 0 è il traditore. Verrà 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 affetto. I personaggi già feriti possono anch'essi essere affetti dall'epidemia.
7	La guarnigione si impegna ad arrendersi se l'esercito di soccorso non si presenta entro 10 giorni	A meno di un risultato di 19 durante uno dei giorni seguenti, la guarnigione si arrende dopo 10 giorni di assedio.

6	Il comandante della guarnigione non si sente bene	È solo un'indisposizione passeggera. Nessuna influenza sull'assedio.
5	In seguito a dei dissensi nel consiglio, una parte degli assediati decide di togliere l'assedio	Tirate 1D10. Se il risultato è X, $X0\%/2$ degli assediati vengono ritirati dal gioco (esempio : se $X=7$ , allora $70\%/2=35\%$ arrotondando alla decina inferiore, ovvero 30%, o 3 personaggi su 10, ripartiti in maniera equa tra le diverse classi di personaggi)
4	-	
3	-	
2	-	