

Gli scenari tattici

Vi proponiamo 15 scenari di difficoltà crescente che vi permetteranno di familiarizzarvi con le regole di THE ANARCHY. Certi scenari necessitano di elementi di gioco disponibili in commercio, in particolare dei giochi GUISCARD e DIEX AIE, e delle mappe La Pianura, L'Ovile, Il Fiume e Il Sentiero dei Crociati.

La tabella di acquisto proposta alla fine del fascicolo vi permette di creare i vostri scenari equilibrando le forze in campo. Su www.cryhavocfan.org è disponibile un programmino su Excell che vi permetterà di costruire più facilmente i vostri scenari.

Indice

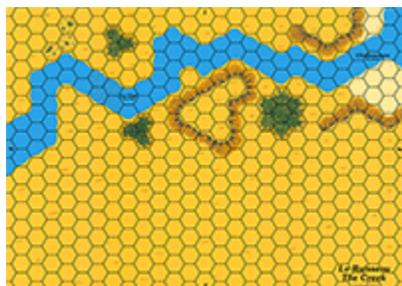
Scenario 1 : Non fidatevi dei mercenari !	2
Scenario 2 : il guado.....	3
Scenario 3 : Il convoglio	5
Scenario 4 : La disfatta di Winchester	7
Scenario 5 : L'abbazia di Wherwell.....	9
Scenario 6 : L'abbazia di La Croix Saint Leufroy	11
Scenario 7 : il castello di Harptree.....	13
Scénario 8 : Il castello di Rouen	16
Scenario 9 : Il castello di Carrouges	18
Scenario 10 : Oil Bucket Challenge.....	20
Scenario 11 : L'assedio di Wareham.....	22
Scenario 12 : La rivolta di Bedford	24
Scenario 13 : L'assedio di Trowbridge	26
Scenario 14 : Il castello di Dunster	28
Scenario 15 : L'assedio di Wallingford	30
Tabella degli acquisti	34

Scenario 1 : Non fidatevi dei mercenari !

La storia

Giugno 1137 : per il quarto anno consecutivo, Goffredo d'Angiò lancia una scorreria attraverso la Normandia, incendiando dei villaggi e impadronendosi di numerosi monasteri. Il re Stefano vuole fermarlo a Argentan ma una disputa scoppia in seno al suo esercito tra i suoi mercenari fiamminghi condotti da Guglielmo d'Ypres e le truppe normanne condotte da Roberto di Gloucester. La disputa degenera ben presto in una vera e propria battaglia.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



I Fiamminghi si schierano sulla metà sinistra della mappa, a più di 4 esagoni dalla plicatura centrale. I Normanni vengono piazzati sulla metà destra della mappa, anche loro a più di 4 esagoni dalla plicatura centrale. Ogni giocatore tira 1D10. Colui che fa il risultato più alto gioca per primo. La partita si gioca in 8 turni.

Le pedine

I Fiamminghi		I Normanni					
	Johannes Bernhard Rutger Waldo Sibert Diggo Dagmar Ivo		Josselin		Rhiryd		Bernard Edgard Louis Joël Alain
	Ekbert Wigo				Faramond Loos Holger Gifford		Gaylord

Condizioni di vittoria

Al termine degli 8 turni, si contano i punti dei sopravvissuti da una parte e dall'altra utilizzando la tabella di acquisto alla fine di questo libretto. La fazione con più punti vince la partita.

Epilogo

L'esercito si sciolse e la maggior parte dei baroni normanni se ne andarono con i loro vassalli al seguito. Il re ne inseguì alcuni fino a Pont Audemer, ma rinunciò a condurli in combattimento. Dovette concludere una tregua di due anni con il conte d'Angiò.

Fonti

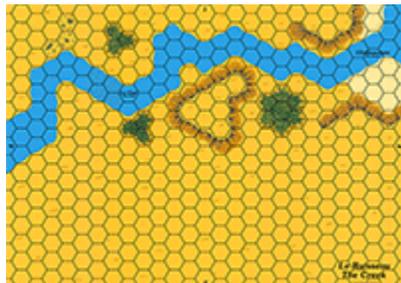
Jim Bradbury – Stephen and Matilda - Pagina 168

Scenario 2 : il guado

La storia

Ottobre 1142. Il re Stefano insegue l'Imperatrice Matilde fino a Oxford. Le truppe reali si avvicinano alla città fortificata, separata da un fiume, mentre la guarnigione tira delle frecce dai bastioni e li prende in giro davanti alle mura. Stefano decide di caricare gli Angloini imprudentemente usciti dalla città attraversando un guado.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



I realisti si schierano a nord el fiume, presso il lato 1 della mappa.

Gli Angloini sono posizionati a meno di 4 esagoni dal lato 3.

I realisti giocano per primi.

La partita si gioca in 12 turni.

Le pedine

Gli Angloini					
<p>12 7 6</p> <p>Cavalieri a piedi</p>	Thierry Dreux Edmond	<p>6 8</p> <p>Fanteria leggera</p>	Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël	<p>8 4 8</p> <p>Giavellotti</p>	Garnier Simon
<p>9 8 8</p> <p>Fanteria leggera fiamminga</p>	Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid	<p>7 8 6</p> <p>Balestrieri</p>	Ekbert Wigo		
I realisti					
<p>27 14 12</p> <p>Cavalieri</p>	Gauthier Jehan Richard Baudouin Amaury Henry	<p>20 10 14</p> <p>Uchelwir</p>	Gruffydd Llywelyn Owen Trahaearn	<p>9 5 8</p> <p>Fanteria leggera gallese</p>	Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr

Regole speciali

Fuga degli Angioini : Tutti i soldati angioini che escono dalla mappa sono considerati in fuga e non possono più rientrare sul terreno.

Condizioni di vittoria

I realisti devono respingere gli Angioini nella città fortificata (che si trova al di là del lato 3 della mappa). Alla fine dei 12 turni, e se almeno 5 realisti sono ancora in vita, si conta il numero di Angioini che restano sulla mappa:

- > 20 e più : Clamorosa vittoria angioina – il re è respinto e la città di Oxford può sostenere un lungo assedio.
- > Tra 15 e 19 : Vittoria marginale angioina – gli Angioini si ritirano in buon ordine nella città mentre i realisti dovranno utilizzare altri mezzi per impadronirsi della città.
- > Tra 10 e 14 : Vittoria marginale realista – Gli Angioini si riversano nella città, inseguiti dalle forze del re. Gli scontri nelle vie di Oxford si annunciano incerti.
- > Meno di 9 : Clamorosa vittoria realista – Il re si riversa in città e la incendia.

Se restano meno di 5 realisti, è una clamorosa vittoria angioina.

Epilogo

La carica di Stefano fu irresistibile. Le sue truppe inseguirono gli Angioini in fuga dentro la città, incendiando le case e cingendo d'assedio il castello in cui si era rifugiata l'Imperatrice.

Fonti

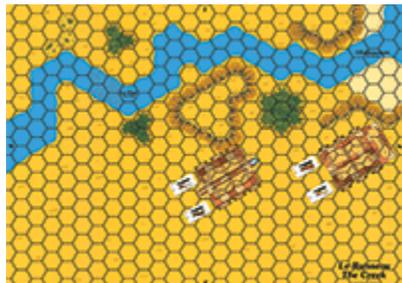
Jim Bradbury – Stephen and Matilda - Pagina 137

Scenario 3 : Il convoglio

La storia

Ottobre 1142. Il re Stefano assedia l'Imperatrice Matilde nel suo castello di Oxford. Le truppe realiste fanno venire delle macchine d'assedio da Londra per accelerare la presa del castello. Avvisati dalle loro spie, gli Angioini inviano un gruppo per distruggerle nel cammino.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Le macchine d'assedio, con i loro traini, sono schierate come indicato qui di lato.

La scorta si piazza a meno di 3 esagoni dalle macchine d'assedio e dai loro traini.

Gli Angioini sono piazzati fuori mappa ed entrano dal lato 3.

I realisti giocano per primi.

La partita si gioca in 12 turni.

Le pedine

I realisti							
 29 ▲ 17 Aymar 12 Nck Cavalieri	Aymar Philippe Foulque	 15 ▲ 10 Herbert 15 Ncl Cavalleria leggera	Herbert Néel	 6 8 Galeran Nil Fanteria leggera	Galeran Bernard Anselme Alain	 6 3 Reynald Nip Contadini	Reynald Curteis Lambert Godbert
 6 5 Gaylord 8 Nis Frombolieri	Gaylord Everard	 6 5 Edon 8 Nis Mazzafusti	Edon Gerbold	 7 4 Jack 8 Nib Operai	Tom Lovell Howard	 4 4 Waleran 8 Nie Ingegneri	Waleran Hamelin
Gli Angioini							
 32 ▲ 22 Miles 12 Nck Cavalieri	Aubry Miles Josselin Amaury Baudouin	 10 6 8 Degmar Fil Fanteria fiamminga	Bono Bernhard Sibert Menfrid Ivo Rutger Diggo	 7 6 Ekbert 6 Fix Balestrieri	Ekbert Wigo		

Regole speciali

Distruggere le macchine d'assedio : Un personaggio deve restare un turno intero senza combattere in un esagono di macchina d'assedio per distruggere questo esagono. Piazzare un segnalino "Danneggiato" per indicare che l'esagono è distrutto. Una macchina è considerata distrutta quando 5 esagoni sono danneggiati.

Condizioni di vittoria

Gli Angloini devono distruggere le macchine d'assedio e catturare o uccidere gli ingegneri per impedire che possano supervisionare la costruzione di nuove macchine. Contate 1 punto per esagono di macchina d'assedio danneggiata o ingegnere ucciso. Contate 10 punti per macchina distrutta e 2 punti per ingegnere catturato (potrà sempre lavorare per gli Angloini in seguito).

- > 15 e più : Clamorosa vittoria angioina – il castello di Oxford è salvo e il morale dei realisti è severamente colpito da questa sconfitta.
- > Tra 11 e 14 : Vittoria marginale angioina – queste macchine non rappresentano più un pericolo immediato e l'esercito di soccorso dovrebbe bastare per togliere l'assedio e liberare l'Imperatrice.
- > Tra 6 e 10 : Vittoria marginale realista – Le macchine potranno essere riparate e partecipare all'assalto finale.
- > Meno di 6 : Clamorosa vittoria realista – La caduta del castello è solo questione di giorni.

Epilogo

Le macchine d'assedio bombardarono Oxford senza che alcun esercito di soccorso venisse in aiuto agli assediati. Matilde riuscì a fuggire giusto prima di Natale per rifugiarsi a Wallingford.

Sources

Jim Bradbury – Stephen and Matilda - Pagina 137

Scenario 4 : La disfatta di Winchester

La storia

14 Settembre 1141 : mentre il re Stefano è sempre tenuto prigioniero dopo la battaglia di Lincoln, i capi angioini assediati a Winchester decidono di fuggire. Roberto di Gloucester e la retroguardia difendono la fuga di Matilde. Le truppe realiste condotte dal mercenario Guglielmo d'Ypres la raggiungono a Stockbridge, dove un ponte attraversa il fiume Trent.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Gli Angioini entrano dal lato 4 della mappa Il Ponte di Legno, a Nord del fiume.

I realisti entrano dal lato 1 della mappa Il Ruscello.

I realisti giocano per primi.

La partita si gioca in 12 turni.

Le pedine

I realisti							
 <p>26 ▲ Richard 14 12 Nck Cavalieri</p>	<p>Gauthier Jehan Thierry Richard Dreux Edmond</p>	 <p>15 ▲ Herbert 10 15 Ncl Cavalleria leggera</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	 <p>20 ▲ Owen 10 14 Wcm Uchelwirs galesi</p>	<p>Llywelyn Owen</p>	 <p>9 5 8 Wll Fanteria leggera gallese</p>	<p>Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr</p>
 <p>6 3 8 Nip Contadini</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Lambert Godbert Randall</p>	 <p>7 4 8 Wia Archi lunghi galesi</p>	<p>Kener Ednyfed</p>				
Gli Angioini							
 <p>32 ▲ Miles 22 12 Nck Cavalieri</p>	<p>Aymar Philippe Baudouin Aubry Miles Josselin Foulque Amaury Henry</p>	 <p>8 ▲ Matilda 6 12 Ncc Donne</p>	<p>Matilda Eleonor</p>				

Condizioni di vittoria

Gli Angioini devono uscire dal lato 2 della mappa Il Ruscello, a sud di questo. Alla fine dei 12 turni, utilizzate lo schema qui sotto per determinare il vincitore :

- Ogni Angioino uscito dal lato 2 della mappa Il Ruscello vale 3 punti;
- Ogni Angioino a sud del fiume sulla mappa Il Ruscello vale 2 punti ;
- Ogni Angioino a sud del fiume sulla mappa Il Ponte di Legno vale 1 punto ;
- Matilde e Roberto (Miles) raddoppiano i punti qui sopra in funzione delle loro rispettive posizioni alla fine della partita.

Se Matilde et Roberto non sono morti o prigionieri, il numero di punti determina la vittoria:

- > 25 e più : Clamorosa vittoria angioina – I capi del partito angioino sono riusciti a fuggire e Matilde potrà far valere i suoi diritti sulla corona mentre Stefano è prigioniero.
- > 24 punti o meno : Vittoria marginale angioina – Le truppe realiste non sono riuscite a fermare il grosso della truppa, e queste vanno a costituire una minaccia costante in un regno senza capi.

Se Matilde e/o Roberto sono morti o prigionieri:

- > Roberto o Matilde morti : vittoria marginale realista – il morale degli angioni sarà duramente colpito ed è probabile che i negoziati volgeranno a favore del re.
- > Roberto o Matilde prigionieri : Clamorosa Vittoria realista – Ecco una moneta di scambio ideale per far liberare il re.

Epilogo

Lo scontro volse alla rotta per gli angioini, certi fuggirono, altri si arresero ai contadini che li linciarono. Roberto si battè coraggiosamente ma fu fatto prigioniero dal Conte del Surrey, Guglielmo di Warren, e condotto in prigionia al castello di Rochester.

Fonti

Jim Bradbury – Stephen and Matilda - Pagina 124

Scenario 5 : L'abbazia di Wherwell

La storia

Settembre 1141 : L'Imperatrice Matilde è assediata a Winchester. Un esercito di soccorso condotto da Giovanni FitzGilbert (padre del futuro Guglielmo il Maresciallo) è radunato nella vicina abbazia di Wherwell, che hanno fortificato. Vogliono tentare di forzare il blocco del castello e portare dei rifornimenti, ben necessari alla guarnigione assediata. I realisti decidono di metterli fuori gioco tentando di incendiare l'abbazia.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Piazzate 6 impalcature di un esagono presso le finestre della Chiesa. Piazzate 6 scale negli esagoni adiacenti.

Gli Angioini si piazzano nell'Abbazia.

I realisti si schierano a meno di 4 esagoni dal ruscello, sulla riva destra.

I realisti giocano per primi.

La partita si gioca in 15 turni.

Le pedine

I realisti							
 15 (11) Aymar Nck Cavalieri a piedi	Aymar Philippe Foulque	 8 5 Herbert Ncl Cavalleria leggera a piedi	Herbert Néel Avray	 9 7 Abélard Nil Fanteria leggera	Abélard Barthélémy Edgard Joël	 10 6 Dagmar Fil Fanteria leggera fiamminga	Johannes Rutger Bono Sibert Dagmar Franko Ivo Rupert
 7 4 Rhiryd Wia Archi lunghi gallesi	Rhiryd Kener Ednyfed Meilyr						
Gli Angioini							
 16 (12) Miles Nck Cavalieri a piedi	Miles Aubry Josselin	 9 6 Galeran Nil Fanteria leggera	Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf	 8 4 Garnier Nij Giavellotti	Garnier Simon	 6 5 Gaylord Nis Frombolieri	Gaylord Everard
 7 (6) Ekbert Fix Balestrieri	Ekbert Wigo						

Regole speciali

Appiccare il fuoco ai tetti : Un tetto può essere incendiato nello stesso modo di altre sovrastrutture in legno. Le sole differenze sono:

- > Un esagono di tetto in fiamme non impedisce il movimento dei personaggi situati al di sotto.
- > Quando più del 50% del tetto di un edificio (esempio : il refettorio o il transetto nord) è in fiamme, il tetto crolla e ogni personaggio situato al di sotto subisce un test con 1D6 :
 - o 6 : il personaggio riesce a fuggire. Lo si piazza su un esagono adiacente all'edificio incendiato e accessibile (attraverso una porta, o una finestra) ;
 - o 4-5 : il personaggio è ferito ma riesce ugualmente a fuggire ;
 - o 1-3 : il personaggio è morto.
- > Piazzate un segnalino "Macerie" sugli esagoni dell'edificio di cui il tetto è crollato. Le regole d'uso delle macerie si trovano al § 6.4.

La fuga : Tutti i personaggi che fuggono dai lati 1, 2 o 4 della mappa Il Priorato non possono tornare sul terreno di gioco.

Condizioni di vittoria

I realisti devono neutralizzare gli Angioini uccidendoli, facendoli prigionieri o mettendoli in fuga. Alla fine dei 15 turni, si contano gli Angioini ancora in vita sulla mappa del Priorato:

- > 12 e più : Clamorosa vittoria angioina – I realisti hanno fallito e questo gruppo potrà raggiungere l'esercito di soccorso che si prepara a togliere l'assedio a Oxford e liberare l'Imperatrice Matilde.
- > Da 8 a 11 : Vittoria marginale angioina – L'incendio ha allarmato altre turpe angioine nei paraggi che si preparano a soccorrerli.
- > Da 5 a 8 : Vittoria marginale realista – Ecco un bel gruppo di ribelli che non porrà più problemi. Ma ne restano altri!
- > Meno di 5 : Clamorosa vittoria realista – i rari sopravvissuti saranno impiccati sotto le mura di Oxford per incitare la garnigione ad arrendersi.

Epilogo

I realisti gettarono delle torce nella Chiesa per incendiarla. La maggior parte degli Angioini uscirono e si arresero. Il tetto di piombo in fiamme crollò su FitzGilbert che scappò ma ne fu accecato.

Fonti

Jim Bradbury – Stephen and Matilda - Pagina 122

Scenario 6 : L'abbazia di La Croix Saint Leufroy

La storia

Ottobre 1136 : Roger de Conches, un partigiano di Roberto di Gloucester, devasta le terre del vescovo di Evreux in Normandia. Questa azione di distruzione impedisce al rappresentante del re in Normandia, Galeran di Meulan, e ai suoi cavalieri di andare a combattere gli Angloini che attaccano Le Sap, una cittadina più a ovest. Roger decide di attaccare un castello di Galeran a La Croix Saint Leufroy. L'assalto è un fallimento ma si rifà sull'Abbazia lì nei pressi per saccheggiarla e catturarne i monaci.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate la mappa Il Ponte di Legno e le case sassoni di DIEX AÏE per completare la mappa del Priorato. Piazzate le case come indicato qui di lato.

Gli abitanti del villaggio si posizionano nel Priorato e nel villaggio sulla riva sinistra del fiume. I monaci devono essere nel Priorato mentre le donne devono essere nel villaggio, a meno di 3 esagoni dal fiume.

Gli uomini di Roger entrano dal lato 3 della mappa Il Ponte di Legno. Giocano per primi.

La partita si gioca in 15 turni.

Le pedine

Gli uomini di Roger de Conches					
	Aymar Philippe Foulque		Herbert Néel Avray		Abélard Barthélémy Edgard Joël Louis Ernulf
Gli abitanti del villaggio					
	Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looy Randall Holger		Gaylord Everard		Fulbert Hamon Vital
					Tom Lovell Howard Jack

 <p>2 2 6 Cuthbert Nic Monaci</p>	<p>Cuthbert Philip</p>	 <p>2 2 4 Eleanor Ncc Donne</p>	<p>Eleanor Rosamunda (G) Leoflada (DA)</p>				
---	----------------------------	---	--	--	--	--	--

Regole speciali

Cattura dei monaci e delle donne: i monaci e le donne devono essere catturati. Si utilizzano le regole di cattura del § 1.4 con le seguenti modifiche:

- > Un differenziale di combattimento di 10 (o più) basta per catturare un monaco o una donna ;
- > Il personaggio circondato si arrende in tutti i casi;
- > Non si usa il suo lato ferito quando è prigioniero, e un solo uomo d'arme basta per scortarlo.

Combattimento dei monaci e delle donne: i monaci e le donne devono indietreggiare se si trovano a meno di 2 esagoni da un nemico, questo per evitare che non preferiscano essere uccisi piuttosto che catturati.

Condizioni di vittoria

Gli uomini di Roger de Conches devono incendiare il villaggio e catturare le donne e i monaci per ottenere un riscatto. Gli abitanti del villaggio lo devono impedire. Alla fine dei 15 turni, vengono attribuiti i seguenti punti vittoria :

- > 3 punti per ogni monaco o donna catturati,
- > 2 punti per ogni casa del villaggio incendiata .

Il conto dei punti determina la vittoria :

- > 20 punti o più : Clamorosa vittoria degli uomini di Roger – i riscatti permetteranno di migliorare il quotidiano nel lungo inverno che si avvicina. Quanto al villaggio, sono solo dei contadini, chi se ne preoccupa?
- > Da 14 a 19 punti : vittoria marginale degli uomini di Roger – La resistenza è stata più forte del previsto, ma si potrà comunque tirare un profitto dai prigionieri. Quanto agli altri, potremo sempre tornare.
- > Da 8 a 13 punti : vittoria marginale degli abitanti del villaggio – Malgrado le perdite, gli scorridori sono stati respinti. Bisognerà comunque prendere delle precauzioni se decidono di tornare.
- > 7 punti o meno : clamorosa vittoria degli abitanti del villaggio – i saccheggiatori hanno capito che avevano a che fare con gente più forte di loro.

Epilogo

Il borgo dei monaci fu incendiato, la Chiesa attaccata e i monaci rapiti. Roger continuò con le sue devastazioni nella regione ma al ritorno, quando aveva inviato il grosso delle sue truppe col bottino e i prigionieri verso la città di Acquigny, viene attaccato in una foresta da Galeran e da 500 cavalieri. Malgrado il suo coraggio, è fatto prigioniero.

Fonti

Orderic Vital - Historiae ecclesiasticae

Scenario 7 : il castello di Harptree

La storia

1138 : alcuni piccoli castelli vicini a Bristol si sono uniti alla rivolta. Il re Stefano si dirige col suo esercito verso Bristol per sedare la ribellione. Durante il cammino, decide di attaccare il castello di Harptree tenuto da un piccolo gruppo di ribelli. La guarnigione esce dal castello e spera di prenderli di sorpresa. Ma Stefano riserva loro una sorpresa!

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate le mappe Il Fossato e Il Ponte di Legno di DIEX AïE in complemento alle due mappe del gioco.

Gli Angloini piazzano i loro gruppi di attacco a meno di 3 esagoni dal bordo sinistro delle mappe Il Ruscello e Il Fossato. La guarnigione è piazzata sui bastioni e il mastio ma non può trovarsi nella corte del castello.

La fanteria realista è schierata sulla metà destra della mappa Il Ruscello. La cavalleria realista è piazzata fuori mappa, lungo il lato 1 della mappa Il Ponte di Legno. Interviene su un tiro di dado (vedere la regola speciale).

Mettere la pedina Ponte al di sopra del fossato. Le porte del castello sono

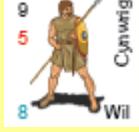
aperte.

Gli Angloini giocano per primi.

La partita si gioca in 12 turni.

Le pedine

I realisti			
La fanteria		La cavalleria	
 10 6 8 Fil Fanteria leggera fiamminga	Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert	 7 6 6 Ekbert Fix Balestrieri	Ekbert Wigo
 29 17 12 Nck Cavalieri	Gauthier Jehan Richard Aymar Philippe Foulque	 15 10 15 Ncl Cavalleria leggera	Herbert Néel Avray

	4		Henry		Gruffydd Llywelyn Owen Trahaearn		
Gli Angioini							
La guarnigione				Il gruppo d'attacco			
	Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr		Cadwgan Gwyn Madog Tegwared		Garnier Simon		Gaylord Everard
	Rhiryd Kener Ednyfed		Galeran Bernard Anselme Alain		Abelard Barthélémy Edgard Joël		Aubry Miles Josselin
	Thierry Dreux						

Regole speciali

Intervento della cavalleria : ad ogni turno, il giocatore realista tira 1D10. La cavalleria interviene con un risultato di 8 o più. In ogni turno seguente, si aggiunge 2 al risultato del dado. La cavalleria interverrà quindi per forza a partire dal turno 4.

Le porte del castello : possono essere chiuse solo dopo che un cavaliere realista ha attraversato il ponte al di sopra del fiume.

Condizioni di vittoria

L'obiettivo dei realisti è di prendere il castello di sorpresa. Alla fine dei 12 turni, si fa il conto dei personaggi ancora in vita nel castello per ciascuna fazione, e si sottrae il numero di Angioini al numero dei realisti:

- > 5 e più : clamorosa vittoria realista – i difensori sopravvissuti si arrendono. Harptree sarà un'eccellente base per mettere a ferro e fuoco i dintorni di Bristol.
- > Da 1 a 4 : Vittoria marginale realista – i difensori sopravvissuti hanno negoziato una resa onorevole che permetterà al re di prendere possesso del castello in una settimana se nessun esercito di soccorso si manifesta.
- > 0 : Parità

- > Da -1 a -4 : Vittoria marginale angioina – La sorpresa delle truppe realiste è stata svelata e il castello resiste ancora.
- > -5 o meno : Clamorosa vittoria angioina – grave fallimento per il re Stefano. La resistenza eroica di Harptree mette fine alla sua scorreria verso Bristol e rientra a Londra.

Epilogo

Stefano aggira i ribelli che hanno imprudentemente avanzato fuori del castello e la sua cavalleria ne raggiunge rapidamente le porte . Sorprendono la guarnigione, incendiano le porte e piazzano delle scale contro le mura. La piccola guarnigione si arrende rapidamente.

Fonti

Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 66

Scénario 8 : Il castello di Rouen

La storia

1144 : Goffredo d'Angiò è già padrone di tutto l'ovest della Normandia. La città di Rouen è l'ultimo focolaio di resistenza. Il conte installa il suo accampamento su una collina che domina la città e fa tagliare degli alberi per costruire delle macchine d'assedio. La città cade rapidamente, ma il castello, conosciuto come la Torre, e tenuto dal conte di Warenne, resiste ed è assediato. I lanci di pietre sono incessanti e una porzione delle mura finisce per crollare. È la corsa al massacro!

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate le mappe Il Castello e Il Ruscello e posizionatele come mostrato qui di lato.

Piazzate le 3 pedine Macerie come indicato sulla mappa tra le torri di Reading e Fitz-Roy.

I Normanni si piazzano per primi sui bastioni o ad almeno due esagoni da essi.

Gli Angioini si schierano sulla riva sinistra del ruscello, a meno di 4 esagoni dall'acqua.

I Normanni giocano per primi.

La partita si gioca in 12 turni.

Le pedine

Gli Angioini			
 Cavalieri a piedi	Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Foulque Baudouin Aubry Miles Josselin Amaury Henry Dreux Edmond	 Fanteria leggera	Galeran Bernard Anselme Louis Alain Emulf Abélard Barthélémy Edgard Joël
 Frombolieri	Gaylord Everard	 Scale	4
		 Mantelleti	3
I Normanni (Diex Aie)			
 Cavalieri a piedi	Roussel Baudri Mauger	 Fanteria media	Bouchard Orderic Emault Gervais Herluin Renouf
		 Balestrieri	Asselin Gérolde Vougrin
		 Fanteria bretone	Erwan Gwendal Malo

 Rock Stockpile Pietre	4						
---	---	--	--	--	--	--	--

Regole speciali

Mura demolite : Utilizzate le regole del § 6.4.

Nessuna barricata : tenuto conto del limite di tempo e delle condizioni di vittoria, sarebbe facile (ma irrealistico) per il difensore barricare semplicemente le sue truppe nel mastio attendendo la fine della partita. Per questa ragione, questo comportamento è proibito.

Condizioni di vittoria

L'assedio è durato troppo a lungo e gli Angloini lo devono prendere ad ogni costo. Alla fine dei 12 turni, si conta il numero dei Normanni che restano in vita nel castello :

- > 12 o più : Clamorosa vittoria normanna – gli Angloini fuggono. Il loro conte non potrà pretendere ancora per molto di diventare duca.
- > Da 9 a 11 : Vittoria marginale normanna – il nemico deve indietreggiare. La giornata è nostra, ma le nostre provviste diminuiscono. Se un esercito di soccorso non arriva rapidamente, non potremo tenere a lungo.
- > Da 6 a 8 : Vittoria marginale angioina – i difensori non sono più abbastanza numerosi per resistere ancora a lungo. La Normandia sarà presto nostra.
- > 5 o meno : Clamorosa vittoria angioina – il castello è preso e il nostro conte potrà diventare duca di Normandia.

Epilogo

Ci vorranno tre mesi di assedio perchè il castello alla fine si arrenda, a corto di viveri. Le altre piazze che resistono ancora capitoleranno rapidamente e Goffredo si potrà far chiamare duca di Normandia.

Fonti

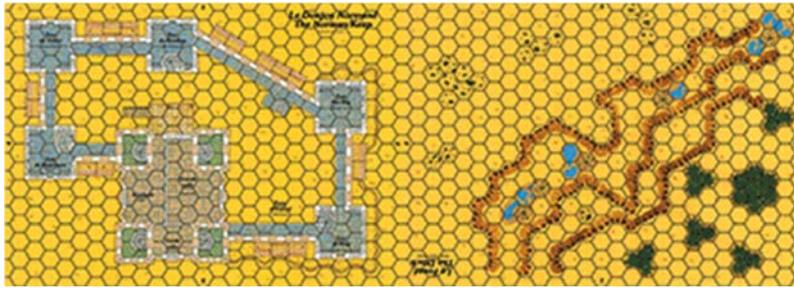
Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 174

Scenario 9 : Il castello di Carrouges

La storia

Ottobre 1136 : il conte d'Angiò Goffredo attraversa la Sarthe con un grande esercito e devasta la regione di Alençon. A nord-ovest di questa città, mette sotto assedio il castello di Carrouges, tenuto dal cavaliere Gauthier. Il castello è difeso da delle bertesche, ciò che rende l'assalto diretto con delle scale impossibile. Le macchine d'assedio sono entrate in azione e hanno distrutto rapidamente qualche bertesca. L'assalto può essere lanciato.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate la mappa Il Fossato di DIEX AïE come coplemento della mappa del castello.

Piazzate le bertesche come indicato qui di lato.

I Normanni si schierano nel castello. Gli Angloini vengono piazzati sulla mappa Il Fossato. Piazzano le loro 6 fascine nei fossati del castello.

Gli Angloini giocano per primi. La partita si gioca in 15 turni.

Le pedine

Gli Angloini							
<p>15 10 6 Nck</p> <p>Cavalleria a piedi</p>	Josselin Miles Aymar Richard Edmond	<p>8 5 8 Ncl</p> <p>Cavalleria leggera a piedi</p>	Herbert Néel Avray	<p>8 6 8 Nil</p> <p>Fanteria leggera</p>	Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël	<p>8 3 8 Nip</p> <p>Contadini</p>	Godbert Hutchin Reynald Lambert
<p>8 4 8 Nij</p> <p>Giavellotti</p>	Garnier Simon	<p>6 5 8 Nis</p> <p>Mazzafrusti</p>	Edon Gerbold	<p>6 5 8 Nis</p> <p>Frombolieri</p>	Gaylord Everard	<p>4 4 8 Nie</p> <p>Ingegneri</p>	Waleran Hamelin
<p>Ballista</p> <p>Balliste</p>	2	<p>Scale</p>	4	<p>Mantelletti</p>	3	<p>Fascine</p>	6
I Normanni (Diex Aïe)							
<p>10 6 6 Ncm</p> <p>Cavalleria media a piedi</p>	Bertrand Charles Raoul	<p>7 5 8 Ncl</p> <p>Cavalleria leggera a piedi</p>	Enguerrand Rotrou Giroix	<p>10 8 6 Nim</p> <p>Fanteria media</p>	Bouchard Orderic Gervais	<p>7 5 8 Nia</p> <p>Arcieri</p>	Fulbert Hamon Vital

 <p>Fanteria bretone</p>	<p>Erwan Gwendal Malo</p>	 <p>Pietre</p>	<p>4</p>				
---	-----------------------------------	---	----------	--	--	--	--

Regole speciali

Nessuna barricata : tenuto conto del limite di tempo e delle condizioni di vittoria, sarebbe facile (ma irrealistico) per il difensore barricare semplicemente le sue truppe nel mastio attendendo la fine della partita. Per questa ragione, questo comportamento è proibito.

Condizioni di vittoria

L'assedio non deve tardare l'avanzamento dell'esercito angioino. Bisogna dunque prenderlo rapidamente. Alla fine dei 15 turni, si conta il numero di Normanni rimasti in vita nel castello:

- > 12 o più : clamorosa vittoria normanna – gli Angioini devono aspettarsi un lungo assedio. La scorceria del conte d'Angiò si è arrestata, e le sue possibilità di successo sono ben compromesse.
- > Da 9 a 11 : Vittoria marginale normanna – il nemico è respinto per la giornata, ma domani tornerà ancora più determinato.
- > Da 6 a 8 : Vittoria marginale angioina – l'ultima sacca di resistenza cadrà ben presto e l'esercito angioino potrà riprendere ad avanzare.
- > 5 o meno : clamorosa vittoria angioina – il castello non avrà resistito a lungo alla superiorità angioina.

Epilogo

Il castello cadde in 3 giorni, ma Gauthier riprese il suo posto appena l'esercito angioino partì.

Fonti

Orderic Vital - Historiae ecclesiasticae

Scenario 10 : Oil Bucket Challenge

La storia

1145: Roberto di Gloucester aveva costruito un castello a Faringdon per controllare l'accesso alla città di Malmesbury. Il re Stefano, con l'aiuto delle milizie londinesi, decise di assediare il castello. Costruì un contro-castello per proteggere i suoi uomini, poi attaccò il castello ogni giorno, senza fermarsi e con dei notevoli successi. Questa mattina ha deciso di finirla e invia un forte gruppo all'assalto dei bastioni con delle scale. Gli Angloini li attendono con uno strano regalo di benvenuto.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Gli Angloini si piazzano per primi nel castello.

I realisti si posizionano a meno di 4 esagoni dalla riva destra del ruscello.

I realisti giocano per primi.

La partita si gioca in 12 turni.

Le pedine

I realisti							
 12 (8) Dreux Nck Cavalieri a piedi	Amaury Jehan Gauthier Dreux Richard Edmond	 6 3 Reymald Nip Contadini	Reynald Curteis Ansgot Gifford Godbert Looy Randall Holger	 6 8 Galeran Nil Fanteria leggera	Galeran Anselme Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard	 8 4 Garnier Nij Giavellotti	Garnier Simon
 9 5 Cynwrig Wil Fanteria leggera	Cynwrig Ednowain Cadwaladr	 8 5 Gwyn Wij Giavellotti	Cadwgan Gwyn Tegwared	 13 (6) 8 Gruffydd Wom Uchelwyr a piedi	Guffydd Owen Trahaearn	 7 4 Rhiryd Wia Archi lunghi gallesi	Rhiryd Ednyfed Meilyr
 6 5 Edon Nis Mazzafrusti	Edon Gerbold	 6 5 Gaylord Nis Frombolieri	Gaylord Everard	 Against Wall Scale	6		
Gli Angloini							
 16 (12) Miles Nck Cavalieri a piedi	Miles Josselin Aymar	 8 5 Herbert Ncl Cavalleria	Herbert Néel	 7 (6) 6 Ekbert Fix Balestrieri	Ekbert Wigo	 10 6 Dagmar Fil Fanteria	Johannes Rutger Sibert Bono Dagmar Rupert

		leggera a piedi				leggera fiamminga	
 Operai	Tom Lovell Howard Jack	 Marmitte d'olio	4	 Pietre	4		

Condizioni di vittoria

Gli angioini devono respingere l'assalto. Se alla fine dei 12 turni nessun realista è riuscito ad entrare nel castello, sarà una vittoria clamorosa degli angioini. Se dei realisti sono entrati nel castello, si fa la differenza tra il numero dei realisti in vita sui bastioni e nel castello e il numero dei difensori:

- > Più di 15 : clamorosa vittoria realista – il morale degli Angioini è severamente colpito dalla perdita di questo importante castello. Il re potrà avvantaggiarsi ancor più.
- > Da 10 a 14 : Vittoria marginale realista – la vittoria è stata difficile, ma Malmesbury non è più una minaccia.
- > Da 5 a 9 : Parità – il re lancerà un nuovo assalto nei prossimi giorni.
- > Da 0 a 4 : vittoria marginale angioina – ora al re mancheranno le risorse per lanciare un nuovo assalto anche se l'assedio non è stato tolto.
- > Meno di 0 : Clamorosa vittoria angioina – il re non ha altra scelta che quella di togliere l'assedio poiché non ha più abbastanza truppe per mantenere un blocco efficace.

Epilogo

Stefano non contenne la sua voglia di vincere la difesa di Faringdon : un corpo di arcieri rovesciò una pioggia di frecce sul castello e vennero utilizzate delle macchine d'assedio. Durante la scalata, numerosi assediati vennero uccisi. Dopo dei negoziati il castello finì per arrendersi.

Fonti

Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 150

Scenario 11 : L'assedio di Wareham

La storia

1142 : Stefano aveva approfittato dell'assenza di Roberto di Gloucester in Normandia per attaccare il porto di Wareham. La guarnigione era insufficiente e le truppe del re non ebbero problemi ad incendiare la città e prendere il castello. Rientrato dal continente, Roberto è deciso a riprendere questo porto essenziale. I moli e la città sono ripresi rapidamente, quindi mette sotto assedio il castello. Le macchine sono in posizione e viene costruita una torre.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate le mappe Il Nido d'Aquila di GUISCARD e La Prateria (o un'altra mappa qualsiasi di terreno piano se non l'avete).

Piazzate la torre d'assedio come indicato, a 3 esagoni di distanza dall'albero.

La guarnigione realista si schiera nel castello.

Gli Angloini vengono piazzati sulla mappa La Prateria.

Gli Angloini giocano per primi.

La partita si gioca in 15 turni.

Le pedine

I realisti (Guiscard)							
 <p>13 10 6 Roger Nck</p> <p>Conte a piedi</p>	Roger	 <p>12 10 6 Onfroy Nck</p> <p>Cavalieri a piedi</p>	Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy	 <p>9 6 6 Angilbert Nim</p> <p>Fanteria normanna</p>	Gauvin Romaric Nizier Angilbert Etienne	 <p>5 4 8 Alaric Nia</p> <p>Arcieri</p>	Alaric Alphonse Merlin Sigismond
 <p>Oil Bucket</p> <p>Marmitte d'olio</p>	2						
Gli Angloini							
 <p>15 11 6 Aymar Nck</p> <p>Cavalieri a piedi</p>	Aymar Jehan Gauthier Thierry Foulque Dreux Richard Edmond	 <p>6 3 8 Reynald Nip</p> <p>Contadini</p>	Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looy Randall Holger	 <p>10 6 8 Dagmar Fil</p> <p>Fanteria leggera fiamminga</p>	Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert	 <p>7 6 6 Ekbert Fix</p> <p>Balestrieri</p>	Ekbert Wigo

 <p>Frombolieri</p>	Gaylord Everard	 <p>Mazzafrusti</p>	Edon Gerbold	 <p>Ingegneri</p>	Waleran Hamelin	 <p>Balliste</p>	2
 <p>Mantelletti</p>	4						

Regole speciali

Nessuna barricata : tenuto conto del limite di tempo e delle condizioni di vittoria, sarebbe facile (ma irrealistico) per il difensore barricare semplicemente le sue truppe nel mastio attendendo la fine della partita. Per questa ragione, questo comportamento è proibito.

Condizioni di vittoria

Gli Angioini devono prendere rapidamente il castello per poter riprendere la marcia verso Oxford dove si trova assediata l'Imperatrice. Alla fine dei 15 turni, si conta il numero dei Normanni rimasti in vita nel castello:

- > 12 o più : clamorosa vittoria realista – Roberto è bloccato davanti a Wareham, cosa che dovrebbe permettere al re di prendere Oxford senza dover temere l'arrivo dell'esercito di soccorso di Roberto di Gloucester.
- > Da 9 a 11 : Vittoria marginale realista – La torre d'assedio non ha avuto l'effetto desiderato, ma restano ancora tutte le altre macchine d'assedio.
- > DA 6 a 8 : vittoria marginale Angioina – La guarnigione non potrà resistere al prossimo assalto, ma questo contrattacco ci ritarda nel portare soccorso a Matilde.
- > 5 o meno : Clamorosa vittoria angioina – il castello è preso e Wareham sarà un porto perfetto per accogliere i rinforzi provenienti dalla Normandia. E ora in marcia verso Oxford.

Epilogo

La guarnigione fu spaventata dallo schieramento di forze e negoziò un accordo assai corrente in quel periodo: inviò un messaggio al re e se questi non si fosse presentato con un esercito di soccorso prima di una certa data, la guarnigione si impegnava ad arrendersi. Il re intanto assediava Matilde a Oxford e non volle essere distolto dal suo scopo. Alla fine del periodo di attesa, il castello si arrese.

Fonti

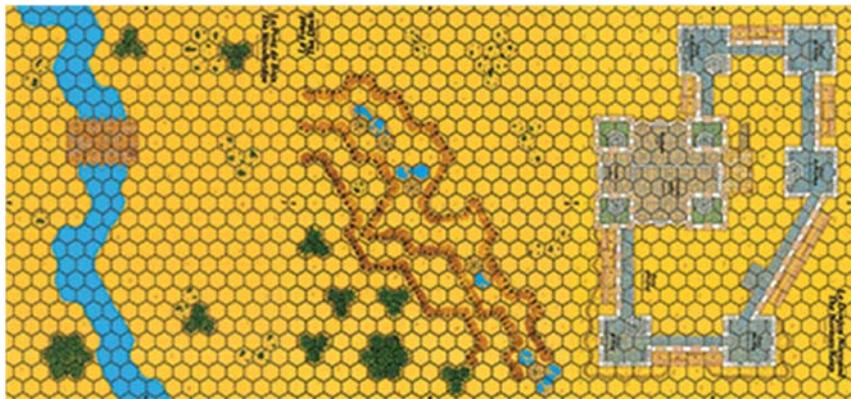
Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 137

Scenario 12 : La rivolta di Bedford

La storia

Natale 1138 : Miles Beauchamp teneva il castello di Bedford per il re e lo considerava come suo bene ereditario. Ma Stefano lo voleva dare a Ugo di Beaumont, venuto da una potente famiglia che il re voleva ringraziare dei suoi servigi. Miles rifiutò i regali che il re gli proponeva in cambio, cosa che lo rese furioso. Per finirlo, Stefano pose l'assedio davanti a Bedford. Aveva portato degli arcieri che annaffiarono di frecce i punti più esposti del castello. Furono anche messe in opera delle macchine d'assedio, che si prepararono a far cadere un diluvio di pietre sulla guarnigione.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate le mappe Il Ponte di Legno e Il Fossato di DIEX AÏE come complemento alla mappa del castello.

Piazzate le bertesche come indicato qui di lato, come anche il segnalino del ponte per attraversare il fossato del castello.

Gli uomini di Miles si piazzano all'interno del castello. I cavalieri sono tutti smontati e i cavalli sono piazzati nella corte.

Le truppe reali si schierano sulle mappe Il Ponte di Legno e Il Fossato. I mangani devono essere piazzati sulla mappa Il Ponte di Legno. I cavalieri sono tutti smontati e i loro cavalli devono trovarsi sulla riva sinistra del fiume. I 6 segnalini di fascine vengono piazzati dal giocatore delle truppe reali prima dell'inizio del gioco.

Le truppe reali giocano per prime. Le macchine d'assedio sono cariche e possono tirare dal primo turno.

La partita si gioca in 20 turni.

Le pedine

Miles Beauchamp (Diex Aïe)							
 16 12 Miles Nck Cavalieri a piedi	Miles Aubry Josselin	 13 9 Baudri Nck Cavalieri a piedi	Roussel Baudri Geoffroy	 10 8 Orderic Nim Fanteria media	Bouchard Orderic Gervais Herluin	 7 5 Fulbert Nia Arcieri	Fulbert Hamon
 Oil Bucket Marmitta d'olio	2	 Rock Stockpile Pietre	2	 9 7 Erwan Nil Fanteria bretone	Erwan Gwendal Malo	 7 5 Asselin Nix Balestrieri	Asselin
Le truppe reali							
 15 11 Aymar Nck Cavalieri a piedi	Aymar Jehan Gauthier Philippe Thierry Foulque Dreux	 9 6 Galeran Nil Fanteria leggera	Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélar	 8 4 Garnier Nij Giavellotti	Garnier Pierre Simon	 6 3 Reynald Nip Contadini	Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford

	Richard Edmond		Barthélemy Edgard Joël				Godbert Faramond Looys Randall Holger
	Botulf Robyn		Edon Guibert		Waleran Hamelin Ymbert Guérin		1
	4		3		4		6

Regole speciali

Nessuna barricata : tenuto conto del limite di tempo e delle condizioni di vittoria, sarebbe facile (ma irrealistico) per il difensore barricare semplicemente le sue truppe nel mastio attendendo la fine della partita. Per questa ragione, questo comportamento è proibito.

Condizioni di vittoria

Alla fine dei 20 turni, si conta il numero dei partigiani di Miles rimasti in vita nel castello (se alcuni hanno fatto una sortita, non ne si tiene conto):

- > 12 o più : clamorosa vittoria di Miles – Miles ha avuto ragione a resistere e il re dovrà riconoscere che il castello è ben suo.
- > Da 9 a 11 : Vittoria marginale di Miles – La guarnigione ha tenuto bene ma l'assedio sarà ancora lungo, e nessuno vi verrà in aiuto.
- > Da 6 a 8 : Vittoria marginale realista – ancora un assalto come questo e il castello sarà reso al suo legittimo proprietario.
- > 5 o meno : clamorosa vittoria realista – ecco cosa costa opporsi alla volontà del re. Miles finirà i suoi giorni in una segreta.

Epilogo

L'assedio durò cinque settimane, al termine delle quali la guarnigione si arrese.

Fonti

Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 63

Scenario 13 : L'assedio di Trowbridge

La storia

1140 : il re Stefano lancia una scorreria nel cuore delle terre di Roberto di Gloucester, avendo come obiettivo il castello di Trowbridge nell'ovest del Wiltshire, una fortezza tenuta da Onfroy di Bohun, sposato alla figlia di un altro capo della ribellione, Miles di Gloucester. Il re mette a sacco la regione prima di assediare Trowbridge. Vengono costruite delle macchie d'assedio e l'assalto è imminente.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Utilizzate la mappa Il Ponte di Legno di DIEX AÏE in complemento alla mappa del castello.

Piazzate l'ariete e le bertesche come indicato qui a lato.

I tre esagoni sotto le bertesche di fronte all'ariete sono già danneggiati (2° grado) da dei precedenti tiri di mangano.

Gli Angioini si posizionano nel castello.

I realisti si schierano sulla mappa Il Ponte di Legno.

I realisti giocano per primi.

La partita si gioca in 15 turni.

Le pedine

I realisti							
	Aymar Gauthier Jehan Philippe Richard Foulque Aubry Miles Josselin		Herbert Néel Avray		Simon Pierre		Sibert Bono Diggo Menfrid Franko Rupert
Cavalieri a piedi		Cavalleria leggera a piedi		Giavellotti		Fanteria leggera fiamminga	
	Ekbert Wigo		Guibert Gerbold		Botulf Robyn Everard		Derek Ansgot Gifford Faramond Randall Holger
Balestrieri		Mazzafrusti		Frombolieri		Contadini	
	4		4				
Scale		Mantelletti					
Gli Angioini							
	Dreux Thierry Edmond		Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr		Cadwgan Gwyn Madog Tegwared		Rhiryd Kener Ednyfed Meilyr
Cavalieri a piedi		Fanteria		Giavellotti gallesi		Archi lunghi gallesi	

		leggera gallese			
 Oil Bucket Marmitte d'olio	2	 Rock Stockpile Pietre	2		

Regole speciali

Nessuna barricata : tenuto conto del limite di tempo e delle condizioni di vittoria, sarebbe facile (ma irrealistico) per il difensore barricare semplicemente le sue truppe nel mastio attendendo la fine della partita. Per questa ragione, questo comportamento è proibito.

Condizioni di vittoria

Alla fine dei 15 turni, si conta il numero degli Angioini rimasti in vita nel castello :

- > 12 o più : clamorosa vittoria angioina – La scorreria del re termina qui e questi dovrà rientrare a Londra.
- > Da 9 a 11 : Vittoria marginale angioina – L'assalto è fallito ma bisogna sperare che le richieste di aiuto inviate a Roberto di Gloucester vengano ascoltate, o senza queste dovremo arrenderci in un prossimo futuro.
- > DA 6 a 8 : vittoria marginale realista – Malgrado questo successo, ci vorranno ancora dei lunghi giorni di assedio per aver ragione della resistenza, ma la motivazione dei baroni si spegne a poco a poco a questa prospettiva.
- > 5 o meno : clamorosa vittoria realista – ancora un castello conquistato. Ecco una cosa che dovrebbe rinforzare l'autorità del re sui baroni dalla fedeltà incerta.

Epilogo

I baroni che accompagnavano il re erano meno motivati dei ribelli e non volevano un blocco troppo lungo, cosa che forzò Stefano a togliere l'assedio. Mise comunque un importante gruppo di cavalieri leggeri nel vicino castello di Devizes per sorvegliare la regione.

Fonti

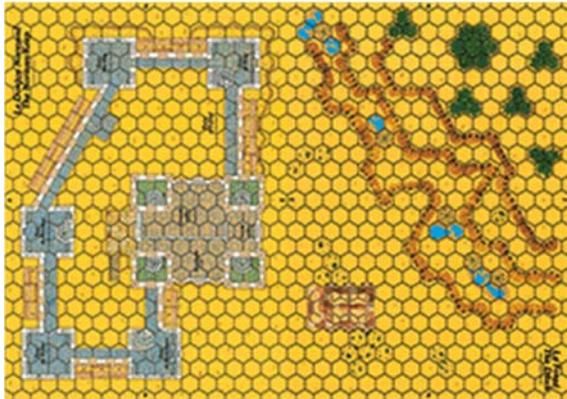
Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 86

Scenario 14 : Il castello di Dunster

La storia

1139 : Guglielmo di Mohun si ribella nell'ovest. Il suo castello di Dunster è pieno di fanti e cavalieri e devasta la regione. Il re decide di costruire un contro-castello lì vicino per contenerlo. Delega il comando dell'assedio a Enrico di Tracy, che decide di minare le mura della fortezza.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Si utilizza la mappa Il Fossato di DIEX AïE in associazione alla mappa del castello.

Piazzate la galleria e le bertesche come indicato nell'illustrazione. Piazzate il segnalino di ponte al di sopra del fossato del castello.

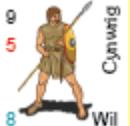
Gli uomini di Guglielmo di Mohun vengono piazzati all'interno del castello. I cavalli dei cavalieri sono nella corte.

Le truppe realiste sono schierate sulla mappa Il Fossato.

Le truppe realiste giocano per prime.

La partita si gioca in 20 turni (vedere la regola speciale).

Le pedine

Le truppe reali					
 <p>16 12 6 Cavalieri a piedi</p>	<p>Aubry Miles Josselin Dreux Thierry Edmond</p>	 <p>5 4 8 Ingegneri</p>	<p>Guérin Ymbert</p>	 <p>7 4 8 Operai</p>	<p>Tom Lovell Howard Jack</p>
 <p>8 7 8 Fanteria leggera fiamminga</p>				 <p>Sibert Waldo Diggo Dagmar Ivo Franko</p>	
 <p>7 6 8 Balestrieri</p>	<p>Ekbert Wigo</p>	 <p>5 4 8 Mazzafrusti</p>	<p>Guibert Edon</p>	 <p>5 5 8 Frombolieri</p>	<p>Botulf Robyn</p>
 <p>6 3 8 Contadini</p>				 <p>Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Godbert Randall</p>	
 <p>7 4 8 Archi lunghi gallesi</p>	<p>Rhiryd Kener</p>	 <p>8 5 8 Giavellotti gallesi</p>	<p>Cadwgan Gwyn</p>	 <p>9 5 8 Fanteria leggera gallese</p>	<p>Cynwrig Bleddyn</p>
 <p>Ballista Balliste</p>	1	 <p>Mantelletti</p>	3		

Gli uomini di Guglielmo di Mohun					
 <p>Cavalieri a piedi</p>	Aymar Philippe Foulque	 <p>Cavalleria leggera a piedi</p>	Herbert Néel Avray	 <p>Fanteria leggera</p>	Galeran Abélard Barthélémy Bernard
 <p>Uchelwir a piedi</p>	Gruffydd	 <p>Contadini</p>	Gifford Faramond Holger Loos	 <p>Marmitte d'olio</p>	2
		 <p>Pietre</p>			1

Regole speciali

Fare uno scavo su più giorni : il capitolo 7 contiene delle regole dettagliate per gestire le giornate di assedio, ma questa è una versione molto semplificata destinata unicamente alla gestione di uno scavo su più giorni.

Una giornata corrisponde a 5 turni di gioco. Il test di scavo (cfr § 6.3.3) può quindi aver luogo solo una volta ogni 5 turni.

Condizioni di vittoria

La guarnigione deve impedire o ritardare al massimo lo scavo. Nel momento in cui le mura crollano, la partita finisce ed è una vittoria per le truppe realiste. Se il gioco arriva fino al ventesimo turno senza che nessun esagono di muro sia crollato, è una vittoria per gli uomini di Guglielmo di Mohun.

Epilogo

Nessun testo ci racconta i dettagli dell'assedio, ma ne seguì una battaglia di cavalleria in cui 104 cavalieri angioini vennero catturati.

Fonti

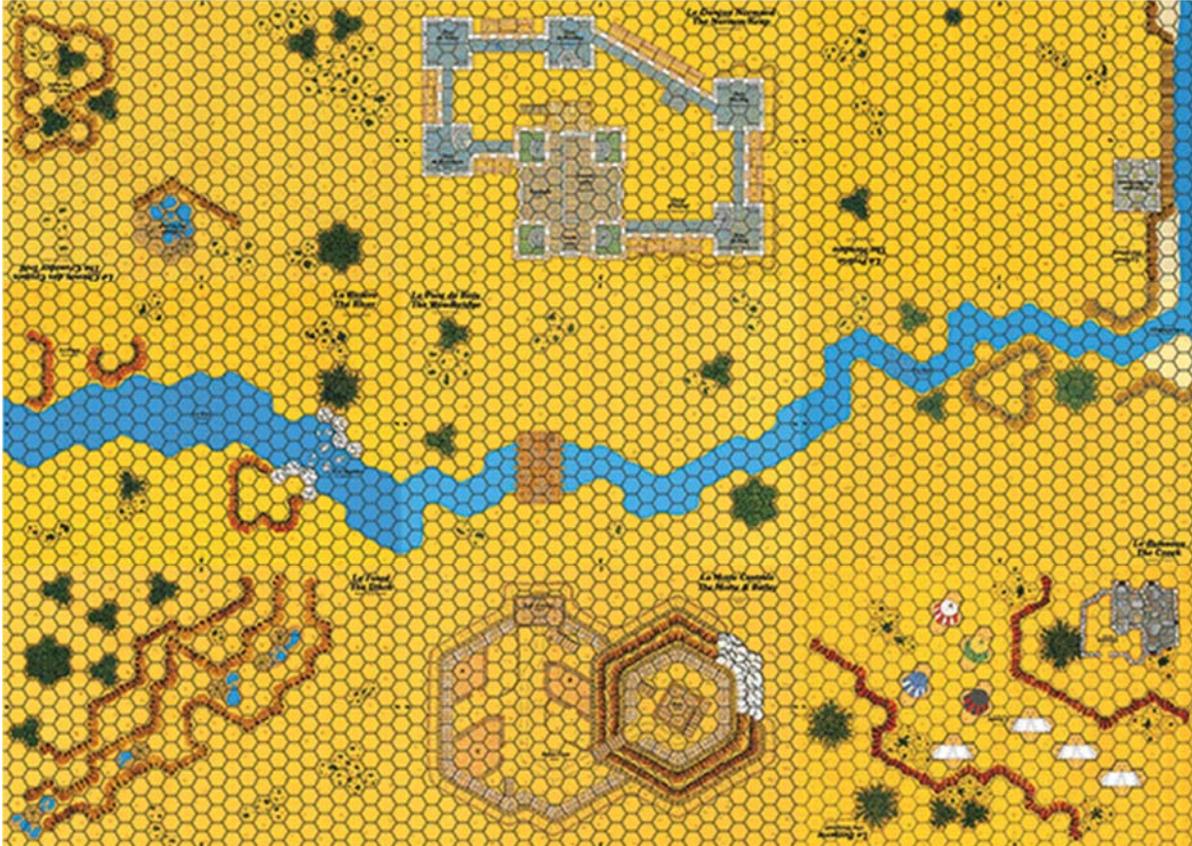
Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 67

Scenario 15 : L'assedio di Wallingford

La storia

1153 : Il castello di Wallingford è stato una spina nel fianco di Stefano dall'inizio della guerra civile. Questo castello era il più orientale di tutta la zona controllata dagli Angioini e Stefano aveva cercato di prenderlo dal 1139 senza successo. Aveva fatto costruire 2 contro-castelli per sorvegliarlo. In quest'anno 1153 il figlio di Matilde, il futuro re Enrico II, si trova nei pressi di Wallingford e la guarnigione, al limite delle forze, conta su di lui per rompere l'assedio.

Montaggio delle mappe & posizioni di partenza



Avrete bisogno delle seguenti mappe in complemento delle mappe Il Castello Normanno e Il Ruscello : Il Ponte di Legno, Il Fossato e La Motta Castrale di DIEX AIE, La Prateria, L'Ovile e Il Molo (quest'ultima serve solo per l'estetica generale della mappa e non ha alcun ruolo tattico). Bisognerà anche utilizzare le tende fornite in GUISCARD.

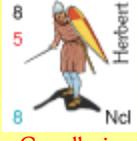
Piazzate le bertesche sul castello e le tende sulla mappa L'Ovile come indicato nell'illustrazione.

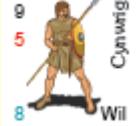
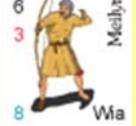
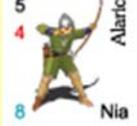
Nota: non avrete bisogno di assemblare tutte queste mappe in permanenza! Le regole speciali precisano quali mappe utilizzare in funzione dell'azione effettuata ogni giorno.

Il castello dispone di 20 giorni di provviste.

Il tiro d'iniziativa determina chi inizia a giocare.

Pedine

Le truppe reali							
 <p>Cavalieri a piedi</p>	<p>Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Foulque Baudouin Aubry Miles Josselin Amaury Henry Dreux Edmond</p>	 <p>Fanteria leggera</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Emulf Abélard Barthélémy Edgard Joël</p>	 <p>Contadini</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looys Randall Holger</p>	 <p>Fanteria leggera fiamminga</p>	<p>Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert</p>
 <p>Cavalleria leggera a piedi</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	 <p>Mazzafrusti</p>	<p>Edon Gerbold Guibert</p>	 <p>Frombolieri</p>	<p>Gaylord Everard Botulf Robyn</p>	 <p>Giavellotti</p>	<p>Garnier Simon Pierre</p>
 <p>Balestrieri</p>	<p>Ekbert Wigo</p>	 <p>Ingegneri</p>	<p>Waleran Hamelin Ymbert Guérin</p>	 <p>Operai</p>	<p>Tom Lovell Howard Jack</p>		
 <p>Balliste</p>	<p>2</p>	 <p>Mangani</p>	<p>2</p>	 <p>Gallerie</p>	<p>1</p>		

Gli Angioini (Guiscard)							
 <p>13 10 6</p> <p>Conti a piedi</p>	Robert Roger	 <p>12 10 6</p> <p>Cavalieri a piedi</p>	Guillaume Arthur Tancrède Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon	 <p>9 6 6</p> <p>Fanteria normanna</p>	Gauvin Romaric Nizier Angilbert Etienne Pierrick	 <p>8 6 6</p> <p>Giavellotti</p>	Gildas Audomar Alcuin Landry
 <p>13 6 8</p> <p>Uchelwir a piedi</p>	Guffrydd Llywelyn Owen	 <p>9 5 8</p> <p>Fanteria leggera gallese</p>	Cynwrig Cadwaladr	 <p>7 5 8</p> <p>Giavellotti galesi</p>	Tegwared Madog	 <p>6 3 8</p> <p>Archi lunghi</p>	Ednyfed Meilyr
 <p>5 4 8</p> <p>Arcieri</p>	Philibert Merlin Sigismond Olivier	 <p>Oil Bucket</p> <p>Marmitte d'olio</p>	3	 <p>Rock Stockpile</p> <p>Pietre</p>	3		

Regole speciali

Cavalli senza cavaliere : Tutti i cavalieri possono montare a cavallo. Si deve decidere all'inizio di una giornata d'assedio se i cavalieri saranno montati o meno, in funzione dell'azione scelta.

Azioni durante i giorni di assedio : Le diverse azioni dei giorni di assedio si svolgono su alcune mappe del terreno di gioco :

> Azione 1 : All'assalto !

Il difensore del castello, se ha l'iniziativa, può scegliere di attaccare il contro-castello (rappresentato dalla motta castrale).

L'attaccante sceglie la mappa complementare al castello da attaccare (Torrione Normanno o Motta) partendo dalla disposizione mostrata nell'illustrazione.

> Azione 2 : Sortita contro l'accampamento nemico

Si utilizzano le mappe L'Ovile (con l'accampamento) e Il Ruscello posizionate come indicato nell'illustrazione.

> Azione 5 : Sortita generale

Il difensore sceglie una zona di 4 mappe contigue comprendente il castello come indicato nell'illustrazione.

Condizioni di vittoria

- > Se il castello di Wallingford cade in seguito ad un assalto, è una vittoria clamorosa dei realisti : Wallingford era divenuto il simbolo della ribellione e il colpo inferto al loro morale è terribile.
- > Se il castello finisce tutti i suoi viveri, è una vittoria marginale dei realisti, poichè le forze immobilizzate per l'assedio avrebbero potuto servire altrove.
- > Se l'efficacia del blocco (cfr § 7.1.4) resta media per 5 giorni, è una vittoria marginale per gli Angioini, poichè il castello ha i mezzi per resistere a lungo.
- > Se l'efficacia del blocco resta cattiva per 5 giorni, o se i realisti devono togliere l'assedio in seguito ad un avvenimento aleatorio, è una vittoria clamorosa per gli Angioini : la resistenza di Wallingford stà diventando leggendaria.

Epilogo

Enrico raggiunse Wallingford e lanciò il suo esercito su uno dei due contro-castelli chiamato Crowmarsh. Riuscì a far entrare dei viveri a Wallingford, catturò una torre d'assedio e 60 arcieri che fece decapitare. Il re si avvicinò con un grande esercito ma i due belligeranti firmarono una tregua che condusse qualche settimana più tardi alla fine della guerra civile.

Fonti

Jim Bradbury – Stephen and Matilda – Pagina 183

Tabella degli acquisti

Questa tabella vi permette di concepire i vostri scenari equilibrando le forze presenti. Un programmino su Excell su www.cryhavocfan.org vi aiuterà a calcolare rapidamente il costo totale del vostro esercito.

Per un assedio, si raccomanda che i punti dati all'assediate siano almeno per il 50% superiori a quelli dell'assediato, o il doppio.

Costo di base di un personaggio	
Cavaliere con cotta di maglia	ATT + DIF
Cavaliere leggero	ATT + DIF
Personaggio a piedi con cotta di maglia	ATT + DIF
Personaggio a piedi senza cotta di maglia	ATT + ½ DIF (1)
Lanciatore di giavellotto	2 ATT
Arciere (arco corto)	2 ATT + DIF
Arciere (arco lungo)	3 ATT + DIF
Fromboliere	3 ATT + DIF
Balestriere con armatura	3 ATT + 2 DIF
Mazzafrusto	3 ATT + 2 DIF
Ingegnere	4 ATT + 2 DIF
Clero, contadino, civile	ATT

(1) Arrotondare se necessario per difetto

Animali, materiali e provviste	
Cavallo da monta equipaggiato	12
Cavallo da soma	8
Âsino da soma	6
Bue	6

Equipaggiamento d'assedio	
Fascina	10
Scala	10
Mantelletto	10
Mucchio di pietre	15
Marmitta d'olio	20
Galleria	20
Ballista	25
Petriera	30
Mangano	40
Ariete	40
Torre d'assedio	50

N .B. ATT e DIF sono le abbreviazioni di Punti d'Attacco e Punti di Difesa.