

SCHEDA DI GIOCO N° 2

Caratteristiche dei tiratori

Anglo-Normanni	Flamminghi	Gallesti	Tipo di arma da lancio	Gittata			Cadenza del tiro	Limitazioni al movimento
				Corta +0	Media +1	Lunga +2		
			Lancia a cavallo	1-3	4-6	7-9	Solo Offensivo	Nessun limite
			Lancia a piedi	1-4	5-8	9-12	Solo Offensivo	Nessun limite
			Giavellotto a piedi	1-5	6-12	13-25	Solo Offensivo	Nessun limite
			Frombola	1-8	9-15	16-30	Solo Offensivo	Movimento ridotto della metà*
			Mazzafrusto	3-10	11-20	21-40	Solo Offensivo	Movimento ridotto della metà*
			Arco lungo	1-20	21-40	41-80	Solo Offensivo	Movimento ridotto della metà*
			Balestra	1-15	16-30	31-60	Offensivo + Difensivo	Movimento impossibile
			Ballista	1-30	31-60	61-100	Offensivo ogni 3 turni	Movimento impossibile

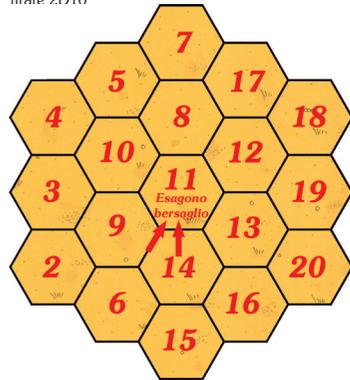
* Arrotondare eventualmente per difetto.

Modificatori	Circostanze	Modificatori	Circostanze
+2	Tiratore a lunga distanza	-2	Arciere/Fromboliere/Balestriere a meno di 4 esagoni dal bersaglio
+1	Tiratore ferito Tiratore a media distanza		

Determinazione dell'esagono di impatto

Tutti i tiratori + la ballista:
tirare 1D10

Petrieria, mangano, mazafrusto:
tirare 2D10



The Anarchy

Tiro contro personaggi a cavallo / 1D10

Tiro di dado secondo l'arma utilizzata				Risultato secondo il riparo			
Ballista	Balestra Mazzafrusto	Arco lungo Frombola Lancia	Arco corto Giavellotto Pietra	Nessuno	Leggero	Medio	Forte
1-3	1			E	E	D	
4	2	1		E	D	C	
5	3	2	1	D	C	C	
6	4	3	2	C	C	B	
7	5	4	3	C	B	A	
8	6	5	4	B	A	A	
+9	7	6	5	A	A	-	
	8	7	6	A	-	-	
	+9	+8	+7	-	-	-	

Aggiungere +1 al tiro di dado se il bersaglio è in armatura (10+1=10).

Spiegazione dei risultati

- : Tiro mancato. Nessun effetto

A : Tiro offensivo : il cavaliere indietreggia di 4 esagoni (\$) Tiro difensivo : il potenziale di movimento del cavaliere è ridotto di 4 esagoni per questo turno.

B : Cavallo illeso : cavaliere stordito e disarcionato

C : Tiro offensivo : cavallo illeso / cavaliere ferito; Tiro difensivo : idem + A. Cavallo solo : ucciso

D : Tiro offensivo : cavallo ucciso, cavaliere ferito e disarcionato. Tiro difensivo : idem + cavaliere pesante può avanzare a piedi di 1 esagono, cavaliere leggero di 2

E : Cavallo illeso ; cavaliere ucciso e dissarcionato. Cavallo solo : ucciso

(§) Il personaggio bersaglio deve indietreggiare immediatamente. Può indietreggiare attraverso esagoni che contengono personaggi amici. Può ugualmente spostare dei personaggi amici per ritrovarsi alla distanza richiesta dal suo punto di partenza. Ma se il personaggio che indietreggia o uno dei personaggi spostati è obbligato a passare o fermarsi su un esagono adiacente ad un nemico, deve subire le eventuali conseguenze della tabella di infiltrazione delle linee nemiche. È impossibile indietreggiare attraverso un esagono occupato da un nemico. Un personaggio che non può indietreggiare di tutta la distanza necessaria viene automaticamente ferito.

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

Tiri

Tiro contro personaggi a piedi / 1D10

Tiro di dado secondo l'arma utilizzata				Risultato secondo il riparo			
Ballista	Balestra Mazzafrusto	Arco lungo Frombola Lancia	Arco corto Giavellotto Pietra	Nessuno	Leggero	Medio	Forte
1-3	1			C	C	C	B
4	2	1		C	C	B	B
5	3	2	1	C	B	B	B
6	4	3	2	B	B	B	A
7	5	4	3	B	B	A	A
8	6	5	4	B	A	A	A
+9	7	6	5	A	A	A	-
	8	7	6	A	A	-	-
	+9	+8	+7	-	-	-	-

Aggiungere +1 al tiro di dado se il bersaglio è in armatura (10+1=10).

Spiegazione dei risultati

- : Tiro mancato. Nessun effetto

A : Tiro offensivo : il personaggio indietreggia di 2 esagoni (\$) Tiro difensivo : il potenziale di movimento del personaggio è ridotto di 2 esagoni per questo turno.

B : Tiro offensivo : personaggio ferito ; Tiro difensivo : idem + può avanzare solo della metà dei punti che gli restano (arrotondare se necessario per difetto)

C : Personaggio ucciso

Combattimento

Combattimento contro personaggi a cavallo / 1D10

Dado	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/12	13/20	21/30	31/50	51/70	71/90	>90
1	C	D	F	F	G	H	H	I	I	I	I
2	C	C	E	F	F	G	H	H	I	I	I
3	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I	I
4	B	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I
5	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H	H
6	A	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H
7			A	B	C	C	D	E	F	F	G
8				B	C	C	D	E	F	F	F
9					B	C	C	D	E	F	F
10						B	C	C	D	E	E

Se vi sono più attaccanti, si sposta il differenziale di una colonna verso destra

Aggiungere +1 al dado se il difensore è in armatura (10+1=10).

Spiegazione dei risultati

- A - Un attaccante ferito
- B - Tutti gli attaccanti indietreggiano di 1 esagono (§)
- C - Tutti i difensori indietreggiano di 1 esagono (§)
- D - Un cavaliere stordito e disarcionato
- E - Un cavaliere stordito e disarcionato; cavallo ucciso
- F - Un cavaliere ferito
- G - Un cavaliere ferito e disarcionato ; cavallo ucciso
- H - Un cavaliere ucciso e disarcionato ; cavallo illeso
- I - Un cavaliere ucciso e disarcionato; cavallo ucciso

Test d'infiltrazione

Quando un personaggio attraversa, nel corso del suo spostamento, un esagono adiacente a uno o più nemici in posizione di attacco, il personaggio in questione deve immediatamente subire un test d'infiltrazione (prima di eventualmente proseguire il suo cammino). Il giocatore avversario tira 1D10 per ognuno dei nemici presenti, e consulta la tabella d'infiltrazione. Un personaggio che termina il suo movimento su un esagono adiacente al nemico deve attaccare tutti i nemici negli esagoni adiacenti o fare un test d'infiltrazione per ogni nemico che non desidera combattere e che non sia attaccato in questa fase.

Combattimento contro personaggi a piedi / 1D10

Dado	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/12	13/20	21/30	31/50	51/70	71/90	>90
1	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
3	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
4	B	B	C	C	D	E	E	F	F	F	F
5	A	B	B	C	C	D	E	E	F	F	F
6	A	A	B	B	C	D	D	E	E	F	F
7			A	B	C	C	D	D	E	E	E
8				A	B	C	C	D	D	E	E
9					B	B	C	C	D	E	E
10						B	B	C	C	D	E

Se vi sono più attaccanti, si sposta il differenziale di una colonna verso destra

Aggiungere +1 al dado se il difensore è in armatura (10+1=10).

Spiegazione dei risultati

- A - Un attaccante ferito
- B - Tutti gli attaccanti indietreggiano di 1 esagono (§)
- C - Tutti i difensori indietreggiano di 1 esagono (§)
- D - Un difensore stordito
- E - Un difensore ferito
- F - Un difensore ucciso

Tabella d'infiltrazione

Da 1 a 5	Pas de dommages		
6 o 7	Arrêt du déplacement		
8 o 9	Personnage blessé		
10	Personnage tué		
Personaggi che tentano d'infiltrarsi all'infiltrazione (bonus accumulabile al dado)	Personaggi che tentano di opporsi all'infiltrazione (malus accumulabile al dado)		
Cavaliere	-1	Cavaliere	+1
Armatura	-1	Ferito	-2
Ferito	+2		