

The Anarchy

Sequenza di gioco

- Il primo giorno, l'assediatto determina lo stato delle sue provviste (cfr § 7.1.1), ciò che condiziona la durata dell'assedio se riesce a respingere tutti gli assalti. Quindi segue una sequenza che viene ripetuta tutti i giorni:
- 1 - Tirare 2D10 per sapere se un avvenimento aleatorio modifica il corso dell'assedio (cfr § 7.1.2).
 - 2 - Tirare 1D10 per sapere chi ha l'iniziativa quel giorno (cfr § 7.1.3).
 - 3 - I personaggi feriti nei giorni precedenti e che siano guariti vengono rimessi in gioco.
 - 4 - Il giocatore che ha l'iniziativa decide l'azione che desidera intraprendere quel giorno (cfr § 7.1.3).
 - 5 - Gestione delle attività quotidiane (cfr § 7.6).
 - 6 - Se nella giornata vi sono stati dei feriti, 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 eseguite, il segnalino di assedio viene spostato di una casella.

Iniziativa

All'inizio di ciascun 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. Il giocatore che ha l'iniziativa può allora scegliere una delle azioni seguenti:

Assediante	Difensore
Assalto contro il castello o l'edificio	Sortita contro l'accampamento
Avanzare una galleria per iniziare uno scavo	Sortita per i rifornimenti
Combattere nella mina	Fare una contro-mina
Negoziare la resa della guarnigione	Combattere nella mina
	Sortita contro la mina
	Sortita generale

Se il Difensore decide di non intraprendere nessuna azione, l'iniziativa va allora al suo avversario.

Attività quotidiane

Queste attività possono essere condotte tutti i giorni, salvo che un'azione specifica lo proibisca.

Assediante	Difensore
Appiccicare il fuoco a delle strutture in legno	Appiccicare il fuoco a delle strutture in legno
Scavare una mina	Scavare una contro-mina
Bombardare le mura	
Costruire delle nuove macchine d'assedio	

Rifornimento

All'inizio di un assedio, un tiro di dado determina il numero di giorni di provviste di cui dispongono gli assediati. Questo numero può essere modificato in funzione del numero degli assediati:

Numero di dadi	Modificatori in funzione del numero degli assediati						
	-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Castello, motta 3D10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Priorato, cascina 1D10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6
Cappella 1D10	≥ 19	18 - 16	15 - 13	12 - 10	9 - 7	6 - 4	≤ 3

Se il numero modificato è inferiore o uguale a 2, si considera che l'assedio termini alla fine dei due giorni. Per ogni animale da soma che raggiunga l'edificio assediato, si aggiunge un giorno di provviste.

Efficacia del blocco

Se gli assediati non lasciano uomini sufficienti a mantenere un blocco efficace, l'approvvigionamento degli assediati resta possibile 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	+4 al risultato del dado sulla tabella degli avvenimenti
≤ 1	Cattiva	+8 al risultato del dado sulla tabella degli avvenimenti

Costruzione delle macchine d'assedio

Numero di giorni	5 personaggi inquadriati da un ingegnere possono costruire:
1	2 grappini o 2 fascine o 2 scale o 2 mantelletti o 2 marmitte d'olio
4	1 ballista o 1 ariete o 1 galleria
8	1 petriera o 1 mangano
12	1 torre d'assedio

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

Gradi di demolizione

	Muro in pietra doppio (P)	Muro in pietra semplice (S)	Struttura in legno (L)
	Castello normanno Torre bizantina Porto fortificato	Muri a secco Priorato Porta d'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		

Tabella di bombardamento

Tiro di 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	1C	1C	1C	1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	3C	3C	4C	4C	D/4C
2							1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	D/3C	D/3C
3										1C	1C	D/1C	D/2C	D/2C	D/2C
4										D	D	D	D/1C	D/1C	D/1C
5								D	D	D	D	D	D	D	D
6								D	D	D	D	D	D	D	D
7					D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
8		D	D	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 da assedio.

P : muro in pietra doppio (castello)
S : muro in pietra semplice (priorato)
B : struttura in legno (bertesche, impalcature, porte)

Modificazioni al tiro di dado:

-1 per il mastio del castello normanno

Tabella di guarigione

Tiro di dado	Il personaggio guarisce in:
1	1 giorno
2	2 giorni
3	3 giorni
4	4 giorni
5	5 giorni
6	10 giorni
7	15 giorni
8	20 giorni
9	Parecchi mesi
10	Il personaggio muore

Alla fine di ogni giorno di combattimento, si tira un dado per ogni nuovo personaggio ferito:

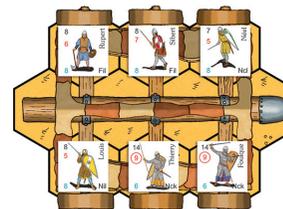


Tabella degli incendi

Tiro di dado	L'incendio si estende	Marmitta d'olio	Frecce incendiarie contro: Petriera, ballista, porta, impalcatura, mangano, ponte	Torre d'assedio, ariete, galleria, bertesca	Spegner l'incendio
1					D
2					D
3					D
4					DA
5					DA
6					
7	F				
8	F	F	F		
9	F	F	F		
10	F	F	F	F	

Aggiungere +2 al risultato del tiro di 1D10 e +1 per ogni arciere in più quando questa tabella viene utilizzata durante un giorno di assedio (cfr § 7.5).

Legenda:

F - Il fuoco prende o si estende
D - Il fuoco nell'esagono viene spento
DA - Il fuoco causato dalla freccia incendiaria nell'esagono viene spento

Tabella di resa

Il giocatore Assediante tiro 1D10 e aggiunge i punti dei modificatori che si applicano all'assedio in corso :

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

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

Sorte dei difensori

Nel gioco campagna, la tabella qui sotto determina la sorte di una guarnigione che si arrende:

Dado	Risultato
1	Tutti i difensori sono massacrati
2	Tutti i difensori sono massacrati
3	La metà dei difensori è massacrata, l'altra è prigioniera
4	La metà dei difensori è massacrata, l'altra è prigioniera
5	I difensori sono fatti prigionieri
6	I difensori sono fatti prigionieri
7	I difensori sono fatti prigionieri
8	I difensori sono liberi di partire
9	I difensori sono liberi di partire
10	I difensori sono liberi di partire

Conseguenze:

- 3-4 : testare ogni difensore con 1D10. È massacrato con un risultato tra 1 e 5. Terminare il test quando la metà dei difensori sono morti.
- 3-7 : il vincitore forma uno o più gruppi di combattimento con i prigionieri. I cavalieri vengono tutti smontati. Ogni gruppo di prigionieri deve essere accompagnato da un gruppo di scorta.