

DIEX AIE

Regole di campagna

1. Lo scopo del gioco

Voi siete un giovane cavaliere normanno che è stato incaricato dal vostro signore di diverse missioni, che siano una raccolta di imposte, la supervisione della costruzione di una motta castrale o la distruzione di un villaggio in un territorio spesso ostile e dove il pericolo si annida dietro ogni angolo di strada. Portando a termine queste missioni, guadagnerete in esperienza e in gloria e potrete sperare di diventare a vostra volta signore.

O allora siete un Thegn sassone ben deciso a ribellarvi all'autorità di un presunto re venuto dall'altro lato della Manica e a quella dei suoi tirapiedi che tentano di imporvi un nuovo stile di vita.

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

Il principio del gioco campagna posa su due criteri essenziali:

- > **Le risorse** disponibili nei villaggi, le motte castrali o i convogli di rifornimento. Queste risorse consentono ai gruppi di combattimento di rifornirsi, ma sono anche un bersaglio per i saccheggi.
- > **La lealtà** dei villaggi e dei gruppi di combattimento sassoni verso il Re. Se la loro lealtà scende al di sotto di una certa soglia, questi gruppi possono divenire ostili e ribellarsi.

2. Le mappe

La prima mappa rappresenta una parte del nord dell'Inghilterra, da York alla foce del Tees. È questa parte del regno, sottomessa alle influenze vichinghe e scozzesi, che sarà devastata dai Normanni durante la rivolta del 1069.



La seconda mappa rappresenta il sud dell'Inghilterra, da Hastings a Cantorbery. Questa verrà utilizzata per la campagna del 1066.

Ogni esagono rappresenta circa 5 km di terreno.



3. Le schede di gioco

Una prima scheda presenta tutte le tabelle necessarie al gioco campagna.

Le altre schede di campagna permettono di aggiornare, in funzione della mappa utilizzata e del periodo, gli effettivi dei diversi gruppi di combattimento (e in certi casi la loro lealtà), il loro livello di rifornimento e il denaro di cui dispongono, il prestigio dei diversi comandanti, le risorse disponibili nei villaggi, le motte castrali, i convogli di rifornimenti e la lealtà dei villaggi.

4. Le pedine

Rappresentano o delle costruzioni (motta castrale), o dei gruppi di combattimento, dei convogli di rifornimenti o dei comandanti dei gruppi (di solito dei cavalieri).

- > Il **numero blu** in basso a sinistra rappresenta il potenziale di movimento della pedina, cioè il numero di punti di movimento che può spendere in ogni turno di gioco.
- > Il **numero rosso** in alto a sinistra è semplicemente un numero d'ordine.
- > La **lettera a destra** indica la fazione (N per Normanni, X per Sassoni, S per Scozzesi, V per Vichinghi e M per Mercenari).

5. I villaggi

Sono raggruppate sotto il nome generico di villaggio le seguenti agglomerazioni : villaggio piccolo, villaggio grande, città, abbazia e porto (che non è altro che un villaggio in riva al mare).

Un villaggio non può essere che sassone, e il suo comportamento è dettato dalla sua lealtà al re Guglielmo. Ogni villaggio sassone possiede un livello di risorse, compreso tra 1 e 10. Vi è un'influenza sulla capacità di un gruppo di combattimento a rifornirsi e a reclutare dei nuovi membri se la lealtà del villaggio è superiore a 4.



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

- > La meteorologia,
- > La stagione,

6. Le motte castrali

Ogni scenario di campagna precisa il numero e la localizzazione delle motte castrali costruite dai Normanni per rendere sicuro il territorio. I Sassoni, gli Scozzesi e i Vichinghi non possono costruire delle motte. Piazzare una pedina Motta su ogni esagono indicato nello scenario.



Ogni motta contiene all'inizio dello scenario una guarnigione di 10 combattenti normanni. I membri di queste guarnigioni possono essere reclutati da dei gruppi di combattimento, ma devono sempre restare almeno 5 combattenti per difendere la motta. La sola eccezione, se il numero dei difensori è inferiore a 5, è per il risultato di un assedio o di un attacco. Bisognerà prioritariamente nei giorni successivi far arrivare dei rinforzi per rinforzare la guarnigione e ritornare ad almeno 5 difensori.

Ogni motta castrale possiede un livello di risorse compreso tra 1 e 5, che può essere influenzato da diversi fattori:

- > La meteorologia (facoltativo),
- > La stagione (facoltativo).

7. Il terreno

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

8. Il turno di gioco

Ogni turno di gioco corrisponde ad una giornata. Il turno di campagna corrisponde anche ad un turno d'assedio.

Organizzazione del turno di gioco

- > Verifica dei rifornimenti dei gruppi di 10 soldati e più (vedere § 12)
- > Riorganizzazione dei gruppi sullo stesso esagono (vedere § 10)
- > Creazione dei convogli di rifornimento nei villaggi o nelle motte e trasferimento delle risorse (vedere § 14)
- > Spostamenti (vedere § 11)
- > Incontri (vedere § 18)
- > Battaglie tattiche (vedere § 20)
- > Assedi (vedere § 23)

9. Lealtà

La lealtà si esprime verso il re Guglielmo. È dunque totale per i gruppi normanni, ma è aleatoria per i gruppi e i villaggi sassoni. Ogni villaggio o gruppo di combattimento Sassone possiede un livello di lealtà compreso tra 1 e 10 all'inizio della partita (vedere una delle schede di campagna). La loro lealtà può essere influenzata da diversi fattori:

- > Personalità del comandante del gruppo,
- > Numero di personaggi nel gruppo normanno, Saccheggi (vedere § 17).

Il livello di lealtà ha un'influenza sull'accoglienza che incontrerà il gruppo controllato dal giocatore normanno. Nel momento in cui entra su un esagono con un villaggio o un gruppo di combattimento sassone, il giocatore Sassone deve per prima cosa fare un test di lealtà utilizzando il suo attuale livello di lealtà modificato dai fattori elencati qui sotto. Se il risultato è 3 o meno, il villaggio o il gruppo si rivoltano e possono attaccare il gruppo normanno.

Gli altri gruppi di combattimento non devono fare il test di lealtà:

- > I gruppi di combattimento Scozzesi e Vichinghi sono sempre considerati ostili,
- > I gruppi di combattimento Normanni sono sempre leali,

I gruppi di mercenari fanno un test di lealtà solo se si ha fatta loro una promessa di bottino (vedere § 22).

Test di lealtà

Dado	Risultato
Da 1 a 3	Rivolta
Da 4 a 10	-

Modificatori alla lealtà

Personalità del comandante:

Più il prestigio del comandante è grande, meno i gruppi o i villaggi incontrati avranno voglia di ribellarsi. Utilizzare i seguenti modificatori al test di lealtà:

- > -2 al test di lealtà se il prestigio del comandante è inferiore o uguale a 2
- > -1 al test di lealtà se il prestigio del comandante è inferiore o uguale a 4
- > +1 al test di lealtà se il prestigio del comandante è superiore o uguale a 6
- > +2 al test di lealtà se il prestigio del comandante è superiore o uguale a 8

Numero di personaggi nel gruppo Normanno :

Nel caso di incontro con un gruppo di combattenti Sassoni, fate la differenza tra il numero dei Normanni e il numero dei combattenti nel gruppo situato nello stesso esagono. Utilizzare i seguenti modificatori al test di lealtà:

- > +2 se la differenza è superiore a 10,
- > +1 se la differenza è superiore a 5,
- > -1 se la differenza è superiore a -5 e la lealtà del gruppo Sassone è inferiore a 5,
- > -2 se la differenza è superiore a -10 e la lealtà del gruppo Sassone è inferiore a 5.

Il numero di Normanni in un gruppo che entra in un villaggio ha anche un'influenza sulla sua lealtà (più questi sono numerosi, meno gli abitanti del villaggio avranno voglia di ribellarsi). Utilizzare i seguenti modificatori al test di lealtà:

- > Nessuna influenza se vi sono 10 combattenti o meno,
- > +1 da 11 a 20 combattenti,
- > +2 al di là di 20 combattenti.

10. Gruppi di combattimento

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

Se un gruppo di combattimento è composto esclusivamente da cavalieri, si utilizza un segnalino di gruppo di cavalleria. Questo tipo di gruppo si può spostare più velocemente di un gruppo costituito esclusivamente da fanteria o da un misto dei due.

Durante la fase di riorganizzazione, un giocatore può dividere un gruppo in più gruppi.

Può anche riunire più gruppi per formarne uno solo più importante, a condizione certamente che si trovino sullo stesso esagono nello stesso momento.

Quando un gruppo Sassone si divide, la lealtà dei nuovi gruppi è identica a quella del gruppo di origine. Quando più gruppi si riuniscono, il livello di lealtà del comandante del gruppo più numeroso diventa il livello di lealtà del nuovo gruppo. Due o più gruppi di combattimento non possono stazionare sullo stesso esagono per più di un turno. Altrimenti devono essere raggruppati. In altre parole, più segnalini "Gruppo di combattimento" non possono essere presenti sullo stesso esagono per più di un turno.

Tutti i gruppi inferiori a 3 personaggi vengono dissolti e i personaggi che restano sono perduti (si disperdono nella regione).



11. Movimenti

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

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

12. Rifornimento dei gruppi di combattimento

Un gruppo di combattimento di meno di 10 soldati è considerato sempre rifornito. Al contrario, un gruppo di combattimento contenente 10 soldati o più deve trovare dei rifornimenti ogni giorno. Non c'è la possibilità di immagazzinare dei rifornimenti per più di una giornata. Il rifornimento è possibile se il gruppo si trova su un esagono con un villaggio, una motta o un convoglio di rifornimenti.

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

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

Se il gruppo di combattimento non ha potuto rifornirsi completamente per 2 giorni consecutivi, ne subirà le conseguenze in combattimento nel turno successivo :

- > Il gruppo di combattimento dovrà dedurre -1 al risultato del tiro di dado in caso di combattimento o di tiro.
- > In più, senza rifornimenti, il gruppo di combattimento non potrà muoversi nel turno seguente se non della metà dei suoi punti di movimento (arrotondando per difetto), sia nei giochi campagna che tattici.

Il rifornimento di un gruppo di combattimento può avere influenza sul livello delle risorse del villaggio, della motta castrale o del convoglio :

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

13. I comandanti

Ogni comandante dispone di un certo prestigio che gli consente di avere un'influenza sulla lealtà dei villaggi o dei gruppi incontrati. Il numero dei comandanti e il loro prestigio iniziale è indicato nello scenario scelto.

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

Il prestigio di un comandante aumenta di un punto per ogni battaglia tattica vinta. Si abbassa di un punto per ogni battaglia persa o per ogni ritirata prima della battaglia.

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

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



14. Convogli di rifornimento

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

Ogni pedina contiene fino a 5 animali da carico e un conduttore. I convogli di rifornimento possono muoversi di 5 esagoni al giorno fino a che c'è un conduttore per guidarli. Senza conduttore, un convoglio non può muoversi e resta sul posto.

Si possono trasferire fino a 5 punti di risorse tra un convoglio e un villaggio o una motta nella fase di trasferimento delle risorse. Ogni animale da carico, rappresentato da un cavallo o un asino nel gioco tattico, trasporta 1 punto di rifornimento.

Un convoglio di rifornimento è neutro; è la presenza nel suo stesso esagono di un gruppo di combattimento che ne assicura la protezione che determina la fazione a cui appartiene. Se non è scortato, un convoglio di rifornimento fa la spola tra i punti di partenza e di arrivo dati dallo scenario.

15. Le finanze

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

Il denaro può anche essere guadagnato saccheggiando dei villaggi (vedere § 17).

16. Reclutamento delle truppe

Su riserva di lealtà e di risorse sufficienti, un nobile o un cavaliere normanno possono reclutare uno o più fanti leggeri in un villaggio al costo di 1£ per personaggio (vedere la tabella di reclutamento nella Scheda di Gioco N°4). Un gruppo o un comandante sassone non possono reclutare in un villaggio a meno che non difenda la stessa causa: un villaggio ribelle con un gruppo ribelle; un villaggio leale con un gruppo sassone leale. Normanni e Sassoni possono anche reclutare dei mercenari incontrati sulla mappa (vedere § 22).

I gruppi scozzesi e vichinghi non possono reclutare.

17. Saccheggio

Se un gruppo di combattimento attacca un villaggio ed è vincitore alla fine della battaglia tattica, può allora saccheggiare le risorse rimanenti nel villaggio. Un punto di saccheggio è equivalente ad 1 livello di risorse, e vale 1£ negli scambi futuri. Il livello di risorse del villaggio viene riaggiustato dopo il saccheggio. L'estensione del saccheggio avrà un'influenza sulla lealtà del villaggio (vedere la tabella di saccheggio della Scheda di Gioco N°4), dunque potrete scegliere di saccheggiare il villaggio solo parzialmente.

18. Incontri

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

Incontro tra due gruppi della stessa fazione

È possibile modificare i gruppi durante la fase di riorganizzazione (vedere § 10).

Incontro tra due gruppi di fazioni diverse

- > Sassone/Normanno: un test di lealtà determinerà l'attitudine dei Sassoni. Se sono ostili, è possibile ingaggiare un combattimento.
- > Scozzese o Vichingo/Normanno: sono sempre ostili ed è possibile ingaggiare un combattimento.
- > Sassone o Scozzese/Vichingo: sono sempre ostili ed è possibile ingaggiare un combattimento.
- > Scozzese/Sassone: il gruppo scozzese è considerato ostile con un risultato di 4 o più con 1D10.

Notare che anche se i gruppi sono ostili, si avrà uno scontro solo se i due giocatori lo vogliono.

Incontro con un gruppo di mercenari

È possibile reclutarli se sono alla ricerca di un impiego. Se sono già al servizio di un'altra fazione, è possibile fargli cambiare partito (vedere § 22) o ingaggiare uno scontro con loro.

Incontro con un convoglio di rifornimenti

È possibile acquistare tutta o una parte dei rifornimenti trasportati dal convoglio se il convoglio appartiene alla stessa fazione del gruppo o se il test di lealtà riesce quando il convoglio è sassone.

Se il test di lealtà determina che il gruppo di combattimento che lo accompagna è ostile, è possibile saccheggiarlo dopo un combattimento tattico vittorioso. Un convoglio non scortato appartiene automaticamente al primo gruppo di combattimento che lo incontra.

Ingresso in un villaggio

È possibile rifornirsi e reclutare delle nuove truppe se il test di lealtà è positivo. Se l'attitudine del villaggio è ostile (test di lealtà negativo), è possibile attaccare il villaggio per saccheggiarlo.

19. Attacco ad un villaggio

Il numero di combattenti disponibile in un villaggio è funzione dei livelli di risorse e di lealtà del villaggio stesso: più le risorse sono elevate, più vi sono combattenti disponibili. Allo stesso modo, più la lealtà è debole, più vi sono combattenti disponibili.

Il tipo di combattenti disponibile è dettagliato nella tabella della Scheda di Gioco N°4. I combattenti aggiuntivi disponibili in seguito ad un test di lealtà sono da prendere nella fanteria leggera (per almeno il 50% degli effettivi), poi tra i tiratori e la fanteria media/pesante.

Note riguardanti la tabella: NR indica il numero di risorse disponibili. Arrotondare il risultato NR/x per eccesso.

Esempio : un villaggio ha un livello di risorse di 8 e una lealtà di 3. Può mobilitare 17 combattenti secondo la tabella, a cui aggiunge $(8/3=2,6)$, ovvero 3 combattenti in più vista l'ostilità del villaggio: 2 fanti leggeri ed 1 tiratore (o thegn a piedi).

Alla fine dello scontro, e non importa quale sia il suo risultato, i combattenti del villaggio sopravvissuti vengono ritirati dal gioco. In caso di nuovo attacco durante un turno successivo, la procedura di arruolamento dei combattenti viene ricominciata da principio, in funzione dei nuovi livelli di risorse disponibili e della lealtà del villaggio.

Se un villaggio perde uno scontro, la sua lealtà aumenta di 3 punti. Se vince lo scontro, la sua lealtà si abbassa di 3 punti.

20. Combattimento

Ritirata prima del combattimento.

Un gruppo può rifiutare un combattimento se gli resta almeno 1 punto di movimento. In questo caso deve lasciare l'esagono dove si trova il gruppo avversario e muoversi del massimo di punti di movimento che gli restano. Se il gruppo avversario lo vuole attaccare durante la stessa fase, non potrà evitare nuovamente lo scontro.

In virtù della sua superiore capacità di movimento, un gruppo di cavalleria che ha ancora almeno 1 punto di movimento disponibile può rifiutare un combattimento se il suo avversario non è un altro gruppo di cavalleria. Può rifiutare il combattimento più di una volta nella stessa fase di gioco.

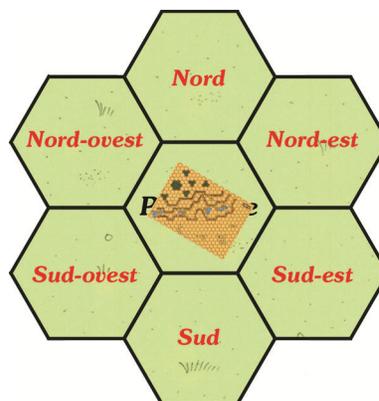
Corrispondenza tra la mappa campagna e le mappe tattiche

Il numero di mappe tattiche utilizzate per risolvere le battaglie dipende dal numero totale di personaggi coinvolti nello scontro:

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

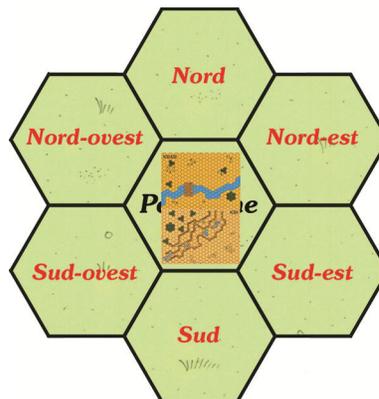
Se viene utilizzata una sola mappa tattica:

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



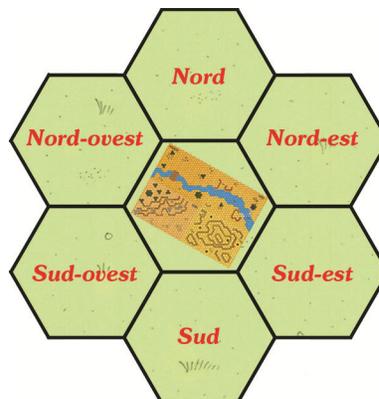
Se vengono utilizzate due mappe tattiche:

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



Se vengono utilizzate quattro mappe tattiche:

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



Posizionamento delle mappe tattiche

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

Ciascuno a suo turno, i giocatori posizionano una mappa tattica orientata come preferiscono. La prima mappa viene sempre scelta dal giocatore non attivo. Una volta posizionata la mappa, i giocatori scelgono insieme o a sorteggio il lato Nord, che corrisponderà al Nord della mappa campagna.

Scelta delle mappe tattiche

Esagono della mappa campagna	Terreno libero	Foresta	Colline	Palude	Fiume	Riva del mare	Villaggio (*)	Motta
Mappe pubblicate su cryhavocfan	La Prateria Il Cammino dei Crociati	Il Bosco	Il Fossato Il Poggio La Collina	La laguna Il Fossato	Il Fiume Il Ponte di Legno La Laguna	La Spiaggia La Cala	Il Paese	La Motta Castrale Il Nido d'Aquila
Mappa Cry Havoc originale	L'incrocio delle strade La Pianura	La Foresta			Il Mulino Il Guado	La Torre di Guardia L'Abbazia	Il Villaggio	

(*) Un villaggio può anche venire assemblato con le forme da ritagliare del villaggio sassone su una mappa di terreno a scelta del giocatore sassone.

Numero di gruppi che prendono parte alla battaglia

Più gruppi di una stessa fazione o alleati possono attaccare insieme lo stesso gruppo nemico se terminano il loro movimento nello stesso esagono. Bisogna memorizzare la posizione dell'esagono precedente l'arrivo di ogni gruppo, poiché questo avrà un'incidenza sullo svolgimento della battaglia tattica.

Schieramento

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

Il giocatore attaccante sceglie se schierarsi per primo oppure no. Può quindi scegliere di iniziare la battaglia o lasciarlo fare al suo avversario.

Fine della battaglia

Il combattimento finisce con uno dei 4 risultati seguenti :

- > Un avversario è completamente eliminato. La fazione vincitrice resta sull'esagono di gioco campagna in cui si è svolta la battaglia. La pedina che rappresenta l'altro gruppo viene ritirata dal gioco.
- > Un avversario decide di fuggire dal campo di battaglia. Il gruppo battuto viene piazzato sulla mappa campagna in uno dei 3 esagoni situati nel senso del loro arrivo. La fazione vincitrice resta sull'esagono del gioco campagna in cui si è svolta la battaglia.
- > Un avversario decide di arrendersi. La fazione vincitrice resta nell'esagono di gioco campagna in cui si è svolta la battaglia mentre tutti gli avversari sopravvissuti sono fatti prigionieri. Vedere il § 21 per la gestione dei prigionieri.
- > La battaglia dura da 12 turni e nessuno dei due campi ha potuto raggiungere una delle condizioni di cui sopra. Ogni avversario si ritira in uno o più dei 3 esagoni situati nel senso del loro arrivo sulla mappa campagna. Se una fazione era già presente nell'esagono di gioco campagna all'inizio della battaglia, indietreggia nell'esagono opposto alla direzione presa dal suo avversario.

Personaggi feriti durante i combattimenti

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

Un personaggio ferito durante un combattimento deve dirigersi verso l'agglomerazione amica più vicina per curarsi. Non potrà ripartire che una volta guarito.

- > Un Normanno (o Sassone leale) deve dirigersi verso una Motta o un villaggio leale.
- > Un sassone in rivolta verso un villaggio ribelle.

Si utilizza la Tabella di Guarigione sulla Scheda di Gioco N°3 per sapere in quanti turni il personaggio si ristabilisce.

Uno Scozzese o un Vichingo feriti non possono farsi curare in un villaggio e le loro ferite impiegano dunque più tempo a guarire: aggiungere 2 al risultato del dado sulla Tabella di Guarigione.

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

21. I prigionieri

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

- o La motta o il villaggio leali più vicini al campo di battaglia se i Normanni sono i vincitori;
- o Il villaggio ostile più vicino se i Sassoni sono i vincitori;
- o La costa più vicina se i Vichinghi sono i vincitori ;
- o L'esagono del lato Nord più vicino se gli Scozzesi sono i vincitori.

Piazzare la pedina corrispondente al gruppo di prigionieri sotto la pedina che serve da scorta.

Una volta giunti a destinazione, i prigionieri sono eliminati dal gioco e la scorta ritrova tutte le sue capacità come gruppo di combattimento.

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

Nota per il gioco tattico : se durante uno dei giorni successivi il convoglio dei prigionieri viene attaccato, i prigionieri disarmati hanno solo un potenziale di difesa di 1. Un personaggio amico dovrà restare un turno intero senza combattere di fianco ad un prigioniero per liberarlo. Il personaggio liberato dovrà restare un turno intero a fianco di un personaggio morto o stordito per prendere le sue armi (e ritrovare i suoi valori di combattimento iniziali).

22. I mercenari

Spostamento

Un gruppo di mercenari è rappresentato da una pedina indicata da una lettera M. Come le altre fazioni, può essere composta da soli cavalieri per spostarsi più velocemente.

Lo spostamento dei gruppi di mercenari all'inizio del gioco è indicato nello scenario.

Un gruppo di mercenari è considerato neutrale fino a che non è reclutato da una delle fazioni. Durante una fase di movimento, ogni gruppo di mercenari non reclutato viene spostato alternativamente da ciascun giocatore. Deve dirigersi verso il gruppo di combattimento più vicino per cercare di farsi reclutare.



Reclutamento

Un gruppo di mercenari può essere reclutato in due modi:

- > pagandolo,
- > promettendogli una parte del futuro bottino (con il rischio di vederli diventare ostili se l'attacco tarda a realizzarsi o se il bottino è insufficiente).

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

Costo di un mercenario

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

Promessa di un futuro bottino

In caso di promessa di bottino, il gruppo di mercenari dovrà fare un test di lealtà in ogni turno successivo al suo reclutamento. In ogni turno successivo, si sottrae 1 al risultato del dado (ovvero -3 per esempio al quarto test).

È possibile pagare un gruppo di mercenari a cui precedentemente si aveva promesso del bottino per assicurarsi la loro lealtà.

Divisione del bottino risultato di un saccheggio

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

23. Gli assedi

Le fazioni non normanne (Sassoni, Scozzesi, Vichinghi o Mercenari) possono assediare una motta castrale tenuta dai Normanni.

Utilizzare le regole del gioco tattico con le seguenti modifiche :

Ogni punto di risorse permette agli assediati di tenere 2 giorni di assedio. Quando tutte le risorse sono esaurite, i difensori devono arrendersi. La loro sorte dipende allora dalla tabella di resa qui a fianco:

Tabella di resa

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
0	I difensori sono liberi di partire

Conseguenze della resa:

Se il risultato del tiro di dado è compreso tra :

3-4 : testare ogni difensore con 1D10, nell'ordine crescente del loro valore di attacco. 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.

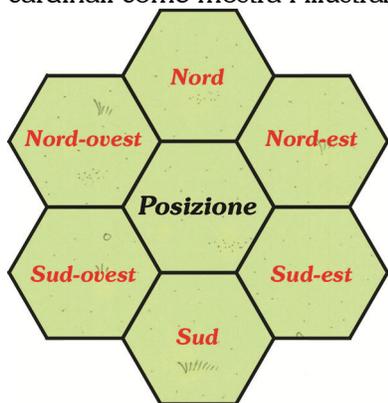
24. Effettivi dei gruppi di combattimento

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

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

25. Positionamento sulla mappa campagna

Gli scenari propongono dei piazzamenti nelle vicinanze di un punto di repere (più sovente un villaggio). La posizione relativa in rapporto ad un luogo è espressa dal suo orientamento sui punti cardinali come mostra l'illustrazione qui sotto.



26. Facoltativo : l'ambiente circostante

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

La meteorologia

Un cattivo tempo può distruggere i raccolti dell'anno precedente, un tempo eccellente può invece migliorare il rendimento dei raccolti e quindi avere un'influenza sul livello di risorse disponibili.

Il test della meteorologia viene fatto all'inizio dello scenario e la sua influenza sarà permanente per tutta la durata della campagna (ogni turno rappresenta un giorno, difficilmente una partita durerà un tempo sufficientemente lungo perché questo parametro possa cambiare nel corso della campagna).

Tabella della meteorologia

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

Le stagioni

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

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

Tabella delle stagioni

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