

SCHEDA DI GIOCO 2

Caratteristiche dei tiratori

Nomanni	Sassoni	Scozzesi	Vichinghi*	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**
				Frombola				Offensivo + Difensivo	Movimento impossibile
				Arco corto a piedi	1-10	11-25	26-50	Solo Offensivo	Nessun limite
				Arco corto a piedi				Offensivo + Difensivo	Movimento ridotto della metà**
				Balestra	1-15	16-30	31-60	Offensivo O Difensivo	Movimento impossibile

* Non forniti nel gioco. Da acquistare separatamente
 ** 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 : tirare 1D10



Diex Aie

Tiro contro personaggi a cavallo / 1D10

Tiro di dado secondo l'arma utilizzata			Risultato secondo il riparo			
Balestra	Frombola Lancia	Arco corto Giavellotto	Nessuno	Leggero	Medio	Forte
1			E	E	D	Nessun riparo forte per i personaggi a cavallo
2	1		E	D	C	
3	2	1	D	C	C	
4	3	2	C	C	B	
5	4	3	C	B	A	
6	5	4	B	A	A	
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 puo' avanzare a piedi di 1 esagono, cavaliere leggero di 2
- E : Cavallo illeso ; cavaliere ucciso e disarcionato. Cavallo solo : ucciso

(§) Il personaggio bersaglio deve indietreggiare immediatamente. Puo' indietreggiare attraverso esagoni che contengono personaggi amici. Puo' 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. Un personaggio che non puo' 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			
Balestra	Frombola Lancia	Arco corto Giavellotto	Nessuno	Leggero	Medio	Forte
1			C	C	C	B
2	1		C	C	B	B
3	2	1	C	B	B	B
4	3	2	B	B	B	A
5	4	3	B	B	A	A
6	5	4	B	A	A	A
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 immediatamente 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 + puo' avanzare solo della metà dei punti che gli restano (arrotondare se necessario per difetto).
- C : Personaggio ucciso

COMBATTIMENTO

Combattimento contro personaggi a cavallo / 1D10

Dé	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/15	16/25	26/40	41/60	61/80	81/100	>100
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
9						B	C	C	D	E	F
10							B	C	C	D	E

Se vi sono più attaccanti a cavallo, si sposta il differenziale di una colonna verso destra.
 +1 al dado se il difensore è in armatura

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

Infiltrazione delle linee nemiche

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. Il personaggio subisce tanti attacchi d'opportunità quanti sono i nemici che soddisfano queste condizioni (un solo attacco per nemico e per fase).

Combattimento contro personaggi a piedi / 1D10

Dé	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/15	16/25	26/40	41/60	61/80	81/100	>100
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	E	F	F	F
5	A	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F
6	A	A	B	B	C	D	D	E	E	E	F
7			A	B	B	C	D	D	E	E	E
8				A	B	C	C	D	D	E	E
9					A	B	C	C	D	E	E
10						A	B	C	C	D	E

Se vi sono più attaccanti, si sposta il differenziale di una colonna verso destra.
 +1 al dado se il difensore è in armatura

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	Nessun danno		
6 o 7	Arresto del movimento		
8 o 9	Personaggio ferito		
10	Personaggio ucciso		
Personaggi che tentano d'infiltrarsi (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		