

REGOLAMENTO DI BASE PER I WARGAMES DELLA SERIE

CRY HAVOC

(STANDARD GAMES - EUROGAMES)

Indice dei contenuti

1.1 TERRENO E MAPPE.....	4
1.11 Tipi di terreno.....	4
1.12 - Numerazione degli esagoni.....	4
1.13 - Alcune precisazioni.....	4
1.2 - TURNI DI GIOCO.....	4
1.2.1 Sequenza di gioco	4
1.2.1.2 Turno del secondo giocatore.....	5
1.3 - TIRI	5
1.31 - Tiri e movimento.....	5
1.32 - Tiri e combattimento	6
1.33 - Tiri difensivi.....	6
1.34 - Indicatori di tiro	6
1.35 - Munizioni limitate	7
1.35.1 - Pugnali e giavellotti	7
1.35.2 - Frecce	7
1.36 - Risoluzione dei tiri	7
1.4 - RESTRIZIONI AL TIRO E COPERTURA.....	7
1.41 - Linea di tiro.....	7
1.42 - Tiri al di sopra di altri personaggi.....	8
1.43 - Tiri al di sopra di terreni particolari e relativa copertura.....	8
1.43.1 - Alberi.....	8
1.43.2 - Cespugli.....	8
1.43.3 - Acqua	9
1.43.4 - Pendio	9
1.43.5 - Finestre.....	9
1.43.6 - Porte.....	9
1.43.7 - Merli.....	10
1.43.8 - Feritoie.....	10
1.43.9 - Fossati.....	10
1.43.10 - Muri.....	11
1.43.11 - Castelli (e tiri da diverse altezze).....	11
1.43.12 - Scale.....	11
1.44 - Cavalieri.....	12
1.5 - MOVIMENTO.....	12
1.51 - Restrizioni al movimento	12
1.52 - Come liberare un esagono dai cadaveri	12
1.53 - Come trasportare un personaggio stordito.....	12

1.54 - Tentativi di sfondamento.....	12
1.55 - Movimento dei cavalieri	13
1.56 - Carica e contro-carica di cavalleria.....	13
1.57 - Salire e scendere da cavallo.....	14
1.58 - Cavalli senza cavalieri.....	15
1.59 - Bestie da traino e carri.....	15
1.6 - IMPILAMENTO.....	16
1.7 - COMBATTIMENTO CORPO A CORPO.....	16
1.71 - Effetti del terreno sui combattimenti	17
1.72 - Combattimenti multipli.....	17
1.73 - Combattimento contro difensori dotati di armatura	17
1.74 - Carica e contro-carica di cavalleria.....	18
1.75 - Avanzata dopo il combattimento	18
1.76 - Restrizioni al combattimento.....	18
1.8 - RITIRATE	18
1.81 - Ritirate a seguito di un tiro.....	18
1.82 - Ritirate a seguito di un combattimento	19
1.9 - TIRI E COMBATTIMENTI CONTRO I CAVALLI	19
1.10 - ERRORI DI MIRA (regola opzionale).....	20
1.11 - PANICO (regola opzionale)	20
1.111 - Causa e soggetti	20
1.111.1 Tabella "Panico"	20
1.112 - Effetto del Panico	21
1.113 - Effetto della Rotta.....	21

1.1 TERRENO E MAPPE

1.11 Tipi di terreno

Vedere la TABELLA RIASSUNTIVA, che spiega anche i “costi” per attraversare ogni tipo di terreno, la “copertura” esercitata e l’influenza di quel terreno sul combattimento.

1.12 - Numerazione degli esagoni

Sulla parte sinistra (lato più largo) di ogni mappa si possono scrivere, con un pennarello nero a punta fine, le lettere da A a Y su ciascun esagono intero (i mezzi esagoni non sono giocabili, se non con mappe adiacenti, ricreando così dei nuovi esagoni interi).

Procedendo da sinistra verso destra e partendo dalla prima fila A-Y, numerare da 1 a 16 gli esagoni in colonna. In questo modo ciascun esagono della mappa avrà una coppia di coordinate (A1-C8-Y13 ecc.) che potranno essere utilizzate per posizionare di nascosto i propri personaggi (in caso di imboscata, piazzamenti segreti, ecc.), registrare la situazione in campo di una partita da sospendere, ecc.

1.13 - Alcune precisazioni

Ricordiamo che un esagono appartiene alla “categoria di terreno” più rappresentativa, vale a dire a quel tipo di terreno che occupa più del 50% dell’esagono stesso.

Le regole che seguono sono da considerare DI BASE per tutta la serie CRY HAVOC e non viene fatto dunque riferimento a terreni particolari propri di specifici scenari della serie (torri d’assedio, catapulte, navi da combattimento, ecc.).

Questi casi particolari verranno trattati in appositi ALLEGATI, facenti ognuno riferimento ad una specifica scatola (CRY HAVOC-SIEGE-CROISADES-VIKINGS-SAMURAI-DRAGON NOIR 1 e 2).

1.2 - TURNI DI GIOCO

Una volta scelti lo scenario da giocare, le forze in campo ed gli “schieramenti”, ogni turno di gioco consisterà di due fasi. Il primo giocatore fa tirare, muovere e combattere il suo esercito, poi il turno passa all’avversario, che effettua le stesse operazioni. In alcuni casi questa sequenza potrà essere modificata per tener conto di regole speciali (movimenti strategici, battaglie navali, ecc.).

Il giocatore “di turno” viene chiamato “giocatore in fase” mentre il suo avversario sarà chiamato “giocatore non in fase”.

In generale il giocatore “non in fase” non ha diritto di intervenire nel turno del giocatore “in fase”, se non per effettuare tiri difensivi e/o contro-cariche di cavalleria.

1.2.1 Sequenza di gioco

1.2.1.1 Turno del primo giocatore

(1) - TIRI D’ ATTACCO

Tutti i personaggi del giocatore in fase che possiedono un’arma da lancio possono tirare, ad eccezione di quelli adiacenti ad un nemico.

(2) - CARICHE E CONTRO-CARICHE DI CAVALLERIA

Il giocatore in fase annuncia ora, una per una, le cariche di cavalleria che intende effettuare in quel turno.

Il giocatore non in fase, in determinate circostanze, può annunciare a sua volta eventuali contro-cariche (vedere 1.56).

(3) - MOVIMENTO E TIRI DIFENSIVI

Tutti i personaggi del giocatore in fase che non hanno tirato nella sequenza (1) possono ora muovere liberamente. Gli altri invece devono rispettare le restrizioni della tabella

FREQUENZA DEI TIRI E MOVIMENTO.

Durante il movimento dei personaggi del giocatore in fase il suo avversario potrà effettuare dei tiri difensivi con alcuni dei suoi personaggi che non sono a contatto con il nemico. Essi dovranno rispettare a loro volta certe condizioni (vedi 1.33.).

(4) - COMBATTIMENTO

Tutti i personaggi del giocatore in fase che sono adiacenti al nemico possono ora attaccare, con l'eccezione di coloro che hanno tirato in (1).

(5) - STORDITI

Tutti i personaggi del giocatore in fase che erano stati storditi durante il turno precedente si ristabiliscono (e vengono rigirati dal lato "buono").

1.2.1.2 Turno del secondo giocatore

Il secondo giocatore effettua il suo turno esattamente come il primo (sequenza (1)-(2)-(3)-(4)-(5), ecc.), diventando a sua volta il "giocatore in fase".

Al termine della sequenza (5) il turno è terminato e si ricomincia tutto daccapo.

1.3 - TIRI

Il sistema di gioco prevede 7 tipi di armi da lancio : pugnale, giavellotto, fionda, arco corto, arco lungo, balestra e balista (quest'ultima nel caso di attacchi a castelli o fortificazioni). Solo i personaggi muniti di una di queste armi all'inizio del gioco possono servirsene durante la "fase dei tiri". Ciascuna arma potrà tirare al massimo una volta per fase, ma è possibile che più tiratori prendano di mira lo stesso bersaglio. (L'arco corto può essere utilizzato a piedi o a cavallo, mentre il pugnale è riservato agli Assassini).

Ciascuna arma ha delle caratteristiche proprie che influenzano il suo uso : potenza e frequenza di tiro, portata, maneggiabilità e, per alcune, munizioni limitate.

1.31 - Tiri e movimento

Frequenza di tiro e maneggiabilità sono i due fattori che influenzano la mobilità del tiratore : più un'arma è maneggevole e meno limitati sono i movimenti. In generale un personaggio che vuole effettuare un tiro in attacco ed uno in difesa potrà muoversi meno di uno che tira una volta sola.

(Le condizioni sono riassunte nella tabella delle FREQUENZA DEI TIRI E MOVIMENTO)

1.32 - Tiri e combattimento

Un personaggio non può tirare se si trova in un esagono adiacente al nemico, essendo impegnato a combattere in corpo a corpo. (Questa limitazione non si applica se il combattimento è impossibile, per esempio se i due esagoni sono separati da un muro, ad altezze diverse, ecc.).(Vedere 1.76.)

Nel momento in cui un giocatore decide che il suo personaggio tirerà (tiro in attacco o in difesa), questi non potrà più attaccare un nemico in corpo a corpo per quel turno, però potrà venire a contatto col nemico e, se attaccato, potrà difendersi normalmente.

Naturalmente se il personaggio decide di non tirare potrà essere usato per combattere nella fase di corpo a corpo. In ogni caso le limitazioni di cui sopra si applicano solo al turno che precede il tiro difensivo.

1.33 - Tiri difensivi

Solo i personaggi che hanno rispettato le condizioni di movimento richieste e che non hanno attaccato in corpo a corpo durante la loro fase possono effettuare tiri difensivi. I balestrieri che vogliono utilizzare i tiri difensivi non devono aver tirato (né mosso) nella loro fase.

Contrariamente al tiro d'attacco, che si effettua contro personaggi immobili, il tiro difensivo avviene durante il movimento del nemico. Il giocatore "non in fase" può dunque interrompere quando vuole il movimento di un personaggio nemico (su un esagono ben preciso) e tirargli con uno o più dei suoi uomini (il giocatore deve indicare subito TUTTI i tiratori che attaccheranno in quell'esagono, anche se magari i tiri di alcuni diventeranno inutili se i primi sono andati a segno).

Se, dopo aver subito dei tiri difensivi, il personaggio preso di mira può ancora spostarsi, il giocatore non di fase potrà tirargli di nuovo con le limitazioni seguenti :

- > Ad almeno 1 esagono di distanza se il personaggio è a piedi e ferito,
- > Ad almeno 2 esagoni di distanza se il personaggio è a piedi ed indenne,
- > Ad almeno 3 esagoni di distanza se il personaggio è a cavallo,
- > Ad almeno 4 esagoni di distanza se il personaggio sta caricando.

La distanza è ovviamente quella che deve percorrere il bersaglio e si deve calcolare dall'ultimo esagono in cui il giocatore "non di fase" aveva effettuato il suo ultimo tiro difensivo su quel personaggio.

ATTENZIONE : non si può effettuare un tiro difensivo contro un personaggio che non si è ancora mosso, a meno che il giocatore in fase non dichiari che resterà fermo per quel turno. Non si può neppure tirare ad un personaggio, passare ad un secondo e ritornare di nuovo sul primo : una volta terminati i tiri contro un personaggio, questo non potrà più essere preso di mira fino al turno successivo.

1.34 - Indicatori di tiro

Per indicare i personaggi che devono tirare i giocatori possono utilizzare dei contrassegni qualsiasi, possibilmente di due colori : uno per indicare il tiro d'attacco e l'altro per quello difensivo.

Una volta ricevuto un segnalino di tiro d'attacco, un personaggio non può più attaccare in quel turno e questa decisione non può più essere ritrattata, qualunque siano i risultati dei primi tiri.

Potrà ancora tirare in difesa, oppure effettuare un movimento nel successivo segmento.

I balestrieri avranno un solo tipo di segnalino perché non possono tirare E muovere oppure tirare in attacco E ANCHE in difesa.

Una volta giunti nel segmento del movimento i tiratori con un segnalino seguiranno le restrizioni loro proprie oppure resteranno fermi per avere la possibilità di effettuare successivamente un tiro difensivo. Terminato il turno di movimento/combattimento del suo avversario il giocatore ritira tutti i suoi segnalini ed è libero di ricominciare da capo nel turno successivo.

1.35 - Munizioni limitate

1.35.1 - Pugnali e giavellotti

Per un miglior realismo gli Assassini ed i lanciatori di giavellotto si considerano possedere un numero limitato di munizioni e precisamente :

- > 6 pugnali da lancio per ogni Assassino
- > 4 giavellotti per ogni lanciatore

Utilizzare un foglio di carta con i nomi dei tiratori e le munizioni ancora disponibili per ciascuno di essi.

Una volta terminate le munizioni il tiratore deve procurarsene altre, se vuole continuare a tirare :

- > Facendosene dare qualcuna da un compagno (solo se sono adiacenti al termine del movimento e non in contatto col nemico) : in tal caso occorrerà modificare i relativi valori sul foglio (nessuno può però mai superare il numero massimo iniziale).
- > Prendendole ad un morto (stesse modalità di prima).
- > Prendendole da un deposito o da un carro (se previsti dallo scenario o dai giocatori).

1.35.2 - Frecce

Per chi desidera aumentare ancora il realismo è possibile limitare a 20 frecce anche il numero massimo posseduto da ciascun arciere o balestriere. Le modalità sono le stesse di prima.

1.36 - Risoluzione dei tiri

Prima di lanciare il dado per risolvere un tiro occorre consultare le diverse tabelle per la RISOLUZIONE DEI TIRI per vedere il rapporto fra il tiratore ed il suo bersaglio (a piedi o a cavallo) ed il tipo di copertura di cui il bersaglio fruisce (armatura compresa).

I personaggi storditi si considerano in copertura leggera se presi di mira da un tiratore.

ATTENZIONE : se un arciere è ferito sottrarre UN PUNTO al tiro del dado.

1.4 - RESTRIZIONI AL TIRO E COPERTURA

1.41 - Linea di tiro

Un personaggio può tirare ad un altro soltanto se esiste una linea di tiro libera da ostacoli. Essa consiste in una riga immaginaria che collega il centro dell'esagono del tiratore con il centro dell'esagono del bersaglio : se essa attraversa un esagono con un altro personaggio o di terreno non aperto, il tiro può subire le restrizioni spiegate in dettaglio nei paragrafi successivi

Per i tiri dalle feritoie dei castelli, dai merli, dalle finestre, ecc. la linea di tiro parte dall'apertura esterna ed arriva al centro dell'esagono bersaglio.

1.42 - Tiri al di sopra di altri personaggi

Se la linea di tiro di un BALESTRIERE, un FROMBOLIERE o di un ASSASSINO (col pugnale) passa attraverso un esagono occupato da un essere vivente (umano o bestia) il tiro è impossibile. I personaggi morti o storditi non bloccano la linea (essendo stesi a terra).

Gli ARCIERI ed i LANCIATORI di giavelotto possono tirare al di sopra di altri personaggi purché :

- > Il bersaglio si trovi a lunga o media distanza.
- > Il bersaglio sia senza copertura o con copertura leggera.
- > Il bersaglio non sia adiacente ad un personaggio amico.

Eccezioni

- > Un personaggio in un esagono d'acqua non blocca la linea di tiro.
- > Gli arcieri a cavallo possono tirare sopra personaggi amici adiacenti.
- > Certe formazioni permettono il tiro di arcieri, balestrieri o lanciatori di giavelotto al di sopra di personaggi amici immediatamente adiacenti : tali formazioni devono essere composte da linee di almeno tre personaggi con lo stesso armamento (e della stessa nazionalità, se sono arabi).



A, B, D and E are fighting against C, F and G.

- Character A is a horse archer.

- Because he is higher than B, A can shoot over him at C.

- D is also an archer, but he is not mounted. Consequently he cannot fire over E at F.

- A cannot fire over E at G because he is not adjacent to E

1.43 - Tiri al di sopra di terreni particolari e relativa copertura

1.43.1 - Alberi

E' possibile tirare DENTRO ma non ATTRAVERSO un esagono di alberi.

Un personaggio in un esagono di albero beneficia di una copertura leggera.

1.43.2 - Cespugli

E' possibile tirare DENTRO o ATTRAVERSO esagoni di cespugli.

Un personaggio beneficia di una copertura leggera se si trova o se la linea di tiro attraversa uno di essi.

1.43.3 - Acqua

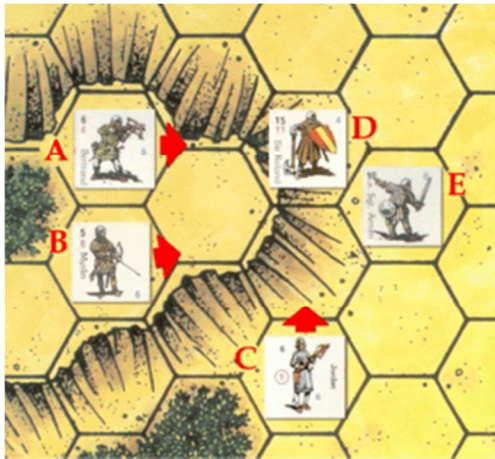
Gli esagoni d'acqua (mare, fiume, stagno, ecc.) non bloccano in alcun modo la linea di tiro, ma un personaggio che si trova in un esagono di acqua non può tirare.

Un personaggio in esagono d'acqua beneficia di una copertura leggera salvo quando il tiratore è posizionato in un esagono adiacente.

1.43.4 - Pendio

Tali esagoni non bloccano la linea di tiro se questa non attraversa i lati con il simbolo del pendio.

Se questo accade il tiro è possibile solo se un personaggio si trova dentro l'esagono di pendio o ad una distanza da esso maggiore o uguale a quella del tiratore. Nel caso il personaggio sia "dentro" l'esagono ed il tiro passa proprio attraverso il LATO di pendio, il bersaglio riceverà una copertura media



Two crossbowmen and an archer, A, B & C, shoot at characters D & E. For A & B, D benefits from medium cover as the fire crosses the top lip of the slope. On the other side, they can't shoot at E who is closer from the slope than they are. For C, D doesn't benefit from any protection as the fire doesn't cross the top lip of the slope.

1.43.5 - Finestre

Un personaggio all'interno di un edificio può tirare verso l'esterno, se si trova in un esagono di finestra, secondo una linea di tiro che va dal centro del davanzale al centro dell'esagono bersaglio : la linea di tiro non deve attraversare esagoni con "ostacoli" (terreno o personaggi) né i muri dell'edificio.

Un personaggio all'esterno di un edificio può tirare ad un nemico che si trova in un esagono finestra (che avrà copertura media) soltanto se la sua linea di tiro (dal centro del suo esagono al centro del davanzale) è libera da ostacoli.

Un personaggio che si trova all'esterno di un edificio ed è ADIACENTE alla finestra quando l'esagono finestra non è occupato potrà tirare all'interno dell'edificio in tutti gli esagoni della stanza (comprese eventuali porte), considerando una linea di tiro che parte dal centro del davanzale interno della finestra.

Un personaggio NON PUO' tirare da una finestra ATTRAVERSO un'altra finestra (o una porta).

1.43.6 - Porte

Un personaggio all'interno di un edificio può tirare verso l'esterno, se si trova in un esagono di porta, secondo una linea di tiro che va dal centro della porta al centro dell'esagono bersaglio : la

linea di tiro non deve attraversare esagoni con “ostacoli” (terreno o personaggi) né i muri dell’edificio.

Un personaggio all’esterno di un edificio può tirare ad un nemico che si trova in un esagono porta (che avrà copertura media) soltanto se la sua linea di tiro (dal centro del suo esagono al centro della porta) è libera da ostacoli.

E’ possibile tirare anche a personaggi visibili all’interno di una casa se la linea di tiro, passando attraverso la porta, non tocca i muri. Il personaggio all’interno beneficerà allora di una copertura media.

Un personaggio che si trova su un esagono di porta potrà tirare all’interno dell’edificio in tutti gli esagoni della stanza (comprese eventuali altre porte), considerando una linea di tiro che parte dal centro della soglia : può anche tirare al di là di altre porte, se la linea di tiro glielo permette.

1.43.7 - Merli

Un personaggio che si trova su un camminamento, dietro ai merli di un castello, può tirare ai nemici al di fuori del castello secondo una linea di tiro che parte dal centro della parte esterna del muro ed arriva al centro dell’esagono bersaglio.

Un personaggio all’esterno di un castello può tirare ad un nemico che si trova in un esagono di camminamento (e che avrà copertura forte) soltanto se la sua linea di tiro (dal centro del suo esagono al centro dei merli) è libera da ostacoli.

1.43.8 - Feritoie

Un personaggio che si trova dietro ad una feritoia può tirare ai nemici al di fuori del castello secondo una linea di tiro che va dal centro della parte esterna della feritoia al centro dell’esagono bersaglio.

Un personaggio all’esterno di un castello può tirare ad un nemico che si trova dietro una feritoia (e che avrà copertura forte) soltanto se la sua linea di tiro (dal centro del suo esagono) è sull’allineamento esatto della feritoia (non sono dunque ammessi tiri trasversali : il tiratore all’interno della feritoia può vedere e tirare all’esterno molto di più di quanto non possa fare un attaccante al di fuori del castello)

1.43.9 - Fossati

Un personaggio che si trova in un esagono di fossato non riceve alcuna copertura.

Personaggi sui camminamenti o nelle torri possono tirare nel fossato (attraverso merli e feritoie) purché la linea di tiro non attraversi i muri del castello. Quelli che si trovano dietro le feritoie del bastione (livello 2) possono tirare nel fossato al di sopra dei camminamenti (ma non delle torri).

Possono tirare dentro il fossato personaggi che si trovano in esagoni all’interno o al bordo del fossato (purché siano rispettate le normali condizioni della linea di tiro).

I personaggi adiacenti al fossato possono anche tirare al di sopra dei personaggi che si trovano dentro.

1.43.10 - Muri

Personaggi situati al di là di un muro non possono essere presi di mira (essi beneficiano di una copertura infinita). Gli angoli di un muro possono fornire una copertura media a chi vi si trova, purché il giocatore decida da quale parte dell'angolo si trova il suo personaggio, su richiesta del suo avversario : se i tiri arrivano da due parti opposte il personaggio beneficerà della copertura solo per uno di essi.



Example of crossfire

Two arbalesters shoot in the same turn at an opposing character who is in a building corner hex. He can't benefit twice from medium cover, so the owning player must choose which arbalester he is in cover from.

1.43.11 - Castelli (e tiri da diverse altezze)

Si applicano le regole relative a Camminamenti, Feritoie e Fossati, con le seguenti eccezioni :

- > Se un personaggio amico è sulla linea di tiro ed è adiacente al bersaglio il tiro non è possibile.
- > Un personaggio non può ovviamente tirare in basso se la sua linea di tiro attraversa un altro personaggio alla sua stessa altezza.
- > Per i tiri da merli o feritoie considerare tutti i terreni come "aperti" ad eccezione di alberi e muri.
- > Personaggi sui camminamenti possono tirare al di sopra dei muri se il muro è più vicino all'esagono del tiratore che al bersaglio.
- > Personaggi nelle torri possono tirare al di sopra di camminamenti e muri se questi sono più vicini all'esagono del tiratore che al bersaglio.

1.43.12 - Scale

Un personaggio che vuole passare ad un livello superiore (secondo piano di una casa, camminamenti, torri, bastioni, ecc.) può farlo solo passando da una scala (di legno o di pietra).

Partendo dal livello più basso, il personaggio entra dapprima nell'esagono di "scala" (spendendo 2 PM) per poi proseguire SOLO su esagoni collegati direttamente alla parte superiore od inferiore della scala.

Esagoni adiacenti alla scala sono raggiungibili soltanto se :

- > sono in testa alla scala (dove finiscono i gradini)
- > sono esagoni di terreno aperto (ai piedi della scala)

I personaggi sulla scala possono combattere solo contro eventuali nemici che si trovano in esagoni adiacenti e direttamente collegati alla scala.

Eventuali avanzate e/o ritirate dopo il combattimento sono possibili alle stesse condizioni.

1.44 - Cavalieri

Un personaggio a cavallo occupa due esagoni. Se i due esagoni sono di terreno diverso e/o non offrono lo stesso grado di copertura, si considerano avere la migliore copertura.

1.5 - MOVIMENTO

Ciascun personaggio ha un certo numero di PUNTI MOVIMENTO (PM), indicati sull'unità che lo rappresenta da un numero azzurro. Ogni esagono attraversato gli farà spendere un certo numero di questi PM (vedere la tabella TIPI DI TERRENO).

Ad ogni turno un giocatore può muovere tutti o parte dei suoi personaggi, utilizzando tutti o parte dei PM di ciascuno di essi. I PM non utilizzati non possono essere conservati per i turni successivi né essere passati ad altri personaggi.

1.51 - Restrizioni al movimento

- > I personaggi non possono passare in esagoni contenenti personaggi nemici, a meno che essi non siano storditi o morti. E' sempre possibile invece attraversare esagoni contenenti personaggi amici.
- > I personaggi a cavallo non possono passare in esagoni contenenti "alberi" o "acqua". I cavalli senza cavaliere e tenuti per le briglie possono invece attraversare normalmente questi esagoni.
- > Possono attraversare gli esagoni di "acqua alta" solo i personaggi a piedi e senza armatura, pagando 5 PM. Per gli altri questi esagoni sono proibiti.
- > Gli esagoni contenenti 3 uomini o 1 cavallo morto costano 1 PM in più del loro costo normale.
- > Gli esagoni contenenti 6 uomini o 2 cavalli morti (oppure 3 uomini e un cavallo) non possono più essere attraversati.

1.52 - Come liberare un esagono dai cadaveri

Due personaggi a piedi possono spostare 3 uomini o un cavallo morti di un esagono.

I due personaggi non possono però fare niente altro durante la loro fase di gioco : né tirare, né muovere, né combattere. Se i cadaveri vengono gettati in acqua si eliminano definitivamente dal gioco.

1.53 - Come trasportare un personaggio stordito

Un personaggio a piedi che passa da un esagono in cui si trova un compagno stordito può caricarselo sulla schiena, ma PM che gli restano vengono dimezzati (arrotondando per difetto, se necessario).

Alla fine del movimento egli può depositare il personaggio stordito su uno degli esagoni adiacenti al suo.

1.54 - Tentativi di sfondamento

Quando un personaggio in movimento attraversa un esagono adiacente ad un nemico in grado di attaccarlo il giocatore deve gettare un dado a 10 facce (Attenzione : 1D10 per ogni esagono attraversato):

- > Se esce un numero da 1 a 7 il personaggio passa senza conseguenze.
- > Se escono 8 o 9 il personaggio viene ferito al passaggio.
- > Se esce il 10 il personaggio viene ucciso al passaggio.

Se il personaggio è a cavallo o indossa un'armatura, sottrarre -1 al tiro del dado (modifiche cumulative).

Se il personaggio è già ferito si aggiunge +2 al tiro del dado.

Se il nemico è a cavallo o indossa un'armatura aggiungere +1 al tiro del dado (modifiche cumulative).

Se il nemico è ferito il giocatore sottrarrà -1 al tiro del dado.

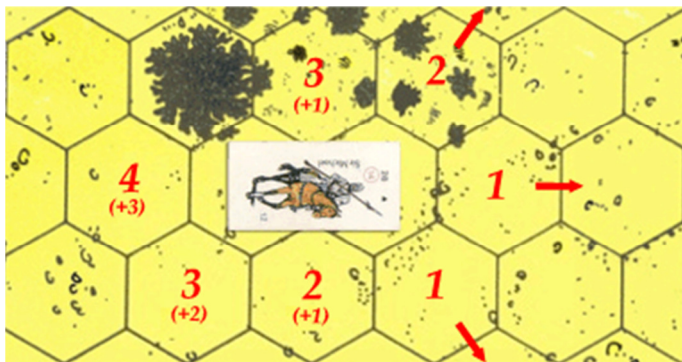
ATTENZIONE : questa regola si applica solo nel caso di **ATTRAVERSAMENTO** di esagoni adiacenti al nemico : se il personaggio **TERMINA** lì il movimento non ci sono penalità.

1.55 - Movimento dei cavalieri

Tutti i personaggi a cavallo hanno una direzione di marcia (disegnare una freccia sull'unità, se essa ne è sprovvista perché appartenente alle vecchie edizioni).

I tre esagoni adiacenti alla freccia costituiscono il "fronte" del personaggio, i due laterali (uno a destra ed uno a sinistra) costituiscono il "fianco" e i due ancora più indietro il "retro".

- > Per avanzare negli esagoni di "fronte" il cavaliere utilizza normalmente i suoi PM.
- > Per avanzare in un esagono di "fianco" spenderà 1 P.M. supplementare.
- > Per avanzare in un esagono di "retro" spenderà 2 P.M. supplementari.
- > Per fare "dietro-front" (cioè girare di 180°) spenderà 3 P.M. supplementari.



Per il calcolo dei PM dei cavalli, e delle eventuali restrizioni, si considera sempre la parte anteriore dell'unità.

1.56 - Carica e contro-carica di cavalleria

(vedere anche 1.74)

La carica è una forma di attacco che permette di ottenere un rapporto di forza più favorevole durante il corpo a corpo. Prima di iniziare i suoi movimenti un giocatore può dichiarare delle cariche di cavalleria, indicando per ogni cavaliere il bersaglio scelto (fante o cavaliere) ed il percorso previsto.

Per essere valida una carica deve soddisfare alcune condizioni preliminari :

- > Il nemico deve trovarsi inizialmente nell'arco "frontale" del cavaliere ed a lui visibile (l'ipotetica "visuale" equivale ad una linea di tiro, bloccata solo dal terreno e/o da altri cavalieri);
- > Il cavaliere deve percorrere almeno 6 esagoni e non può fare brusche deviazioni (coiè movimenti sul fianco o sul retro. Vedere 1.55);
- > Gli ultimi 4 esagoni del suo percorso devono essere in linea retta e nella direzione dell'esagono bersaglio;

Dopo l'annuncio di ogni carica il giocatore "non in fase" potrà dichiarare delle contro-cariche : questo annuncio deve essere fatto immediatamente dopo quello della carica, senza attendere ulteriori dichiarazioni. Non è necessario che il personaggio che effettuerà la contro-carica sia quello "caricato".

Per essere valida la contro-carica deve soddisfare alcune condizioni :

- > Il nemico deve trovarsi inizialmente nell'arco frontale del cavaliere che vuole effettuare la contro-carica e deve essere a lui visibile (vedi sopra);
- > Una contro-carica deve terminare esattamente nei due esagoni di fronte al bersaglio della carica. (I due cavalieri si scontreranno dunque negli ultimi 4 esagoni davanti al bersaglio);
- > Per arrivare alla posizione indicata in (b) il cavaliere che effettua la contro-carica non può percorrere più della metà degli esagoni percorsi dal cavaliere che carica (arrotondare per difetto). Inoltre deve muovere senza bruschi cambiamenti di direzione (fianco o retro).



Non è possibile dichiarare più di una carica o contro-carica contro lo stesso personaggio in un turno. Una volta definite carica e contro-carica non si può più cambiare idea né modificare il percorso indicato.

Nessun tiro difensivo potrà essere indirizzato ad un cavaliere che subisce una contro-carica.

Se la carica è diretta ad un cavaliere, quest'ultimo può dichiarare direttamente una contro-carica (alle condizioni viste sopra) ed avanzare quindi di due esagoni in direzione della carica.

Per ricordare chi carica e chi contro-carica è consigliabile l'uso di contrassegni colorati (chi possiede l'edizione EUROGAMES troverà già nella scatola gli appositi segnalini).

1.57 - Salire e scendere da cavallo

Salire e scendere da cavallo richiede un turno intero, durante il quale il cavaliere non può né tirare, né muovere, né combattere. Alla fine della sequenza (5) del giocatore in fase si può effettuare l'operazione (rimpiazzando allora il personaggio a piedi ed il cavallo con il personaggio a cavallo, o viceversa).

Per salire a cavallo un personaggio deve trovarsi in uno dei due esagoni di “fianco” del cavallo : solo i cavalieri possono salire su cavalli catturati durante lo scontro.

ATTENZIONE : un cavaliere ferito impiega 2 turni per risalire a cavallo.



1.58 - Cavalli senza cavalieri

I cavalli senza cavaliere restano fermi al loro posto finché non sono nuovamente montati o presi per le briglie da un personaggio a piedi o da un altro cavaliere.

Un personaggio a piedi, anche ferito, può prendere per le briglie un cavallo semplicemente passando in uno degli esagoni adiacenti al cavallo e proseguendo il suo movimento trascinandosi dietro il cavallo.

Un personaggio a cavallo invece deve essere fermo ed adiacente al cavallo per poterlo prendere automaticamente per le briglie (quindi può farlo soltanto all’inizio del turno o alla fine del movimento).



Un cavaliere può anche cercare di prendere un cavallo durante il movimento, ma la presa non è più automatica : occorre infatti lanciare 1D10 e vedere :

- > Se esce un numero da 1 a 6 : la manovra è riuscita ed il cavaliere prosegue il suo movimento trascinandosi dietro il cavallo (negli esagoni di fianco e retro, a destra o a sinistra).
- > Se però il cavaliere è successivamente coinvolto in un combattimento perderà automaticamente il controllo del cavallo.
- > Se esce un numero da 7 a 10 : la manovra è fallita ed il cavaliere non può più prendere il cavallo per quel turno, neppure se si ferma adiacente.

Un cavallo senza cavaliere resta sotto controllo di un giocatore finché questi ha un personaggio vivo (e non stordito) adiacente al cavallo, altrimenti questo passerà sotto il controllo del primo personaggio che lo catturerà in seguito.

Un personaggio a piedi può tenere per la briglia fino a 3 cavalli.

Un personaggio a cavallo può tenerne invece soltanto uno.

1.59 - Bestie da traino e carri

I cavalli da traino (o i buoi) hanno un potenziale di 4 PM (3PM per i buoi) e possono muoversi soltanto se condotti per le briglie, cioè se un personaggio si trova in un esagono adiacente all’animale all’INIZIO della sequenza di movimento. Per il resto si applicano le regole viste al punto precedente.



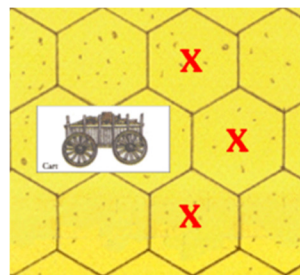
Un carro può essere trainato da un cavallo da tiro, da un bue o da alcuni uomini, ma sia le bestie che gli uomini devono iniziare la sequenza di movimento già adiacenti ad esso.

Il cavallo (o il bue) deve occupare con la sua parte “posteriore” uno dei 3 esagoni di “fronte” del carro.

Se il carro è spinto dagli uomini sarà uno di essi a dover occupare uno di quegli esagoni di “fronte”.

A questo punto:

- > Se il carro è trainato da un cavallo o da un bue si muoverà alla velocità dell’animale.
- > Se è spinto da DUE uomini avrà a disposizione 2 PM per turno.
- > Se è spinto da TRE o più uomini avrà a disposizione 3 PM per turno.



Un personaggio impiega un turno completo per attaccare o staccare un cavallo (vivo o morto) dal carro.

I due esagoni occupati da un carro sono impassabili per i cavalieri e costano 4 PM a tutti i personaggi a piedi : inoltre non ci si può fermare su un esagono contenente un carro

Se la linea di tiro di un arciere passa per un esagono contenente un carro il bersaglio beneficia di una copertura media.

I MULI hanno invece un potenziale di movimento di 6 PM e muovono singolarmente (tenuti come i cavalli) oppure possono essere attaccati in fila indiana ed essere condotti da un solo personaggio : per attaccare o staccare un mulo (vivo o morto) dalla fila occorre un turno intero

1.6 - IMPILAMENTO

Nel corso del gioco è possibile far passare dei personaggi attraverso esagoni contenenti altri personaggi amici, oppure personaggi storditi o morti.

Alla fine del movimento però può restare un solo personaggio vivente per esagono, uomo o animale che sia.

1.7 - COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Quando due o più personaggi si trovano in esagoni adiacenti possono battersi fra loro, ma il combattimento è sempre facoltativo. La decisione è presa dal giocatore in fase ed i suoi personaggi saranno considerati gli ATTACCANTI.

Un attaccante può effettuare un solo combattimento per turno, ma un difensore può essere attaccato più volte (da nemici diversi, naturalmente).

Per risolvere il combattimento si deve prima calcolarne il rapporto di forze, cioè il rapporto fra la forza dell’attaccante (numeri neri) e la forza del difensore (numeri rossi). Si consulterà quindi l’appropriata tabella dei COMBATTIMENTI per trovare la colonna corrispondente al rapporto trovato (eliminando i decimali) e si lancerà un dado a 10 facce (1D10) per risolvere il combattimento.

Attacchi a rapporti inferiori a 1:1 non sono ammessi.

1.71 - Effetti del terreno sui combattimenti

Il rapporto di forze può essere modificato dalla natura del terreno su cui si trova ciascuno dei personaggi implicati.

Un esagono può essere :

- > neutro (0) : non dà né vantaggi né svantaggi a chi vi si trova
- > vantaggioso (+) : beneficia chi vi si trova
- > svantaggioso (-) : penalizza chi vi si trova

In base a questi vantaggi/svantaggi la risoluzione del combattimento può essere fatta su una colonna diversa da quella trovata col semplice rapporto di forze : in generale il segno (+) fa spostare la risoluzione del combattimento di una colonna a proprio favore, mentre il segno (-) la fa spostare di una colonna a proprio svantaggio. (Vedere la tabella EFFETTI DEL TERRENO SUI COMBATTIMENTI).

Un personaggio a cavallo si considera nell'esagono più svantaggioso fra i due che occupa.

1.72 - Combattimenti multipli

Quando un personaggio si trova in un esagono adiacente a più nemici può decidere di attaccarne uno, qualcuno, tutti o nessuno. Se decide di attaccarne più di uno deve allora sommare i punti di difesa di TUTTI i personaggi attaccati e fare il solito rapporto di forze (fra i suoi punti d'attacco e la somma di quelli in difesa).

Quando due (o più) personaggi decidono di attaccare un nemico possono farlo singolarmente oppure sommando i propri punti di forza per ottenere un rapporto maggiore. Se attaccano insieme hanno anche un vantaggio ulteriore, quello di spostare il rapporto di forze di una colonna a loro vantaggio.

(Nel caso di combattimenti contro un cavaliere questo vantaggio si applica solo se gli attaccanti sono anch'essi TUTTI cavalieri).

Quando il risultato dell'attacco indica che uno degli attaccanti o dei difensori è stordito o ferito sta al giocatore interessato decidere chi incasserà il colpo. Un personaggio stordito inoltre è considerato automaticamente morto se tutti gli esagoni adiacenti sono occupati da nemici.

Un risultato di ritirata si applica a tutti i personaggi di quel campo coinvolti nel combattimento (vedi 1.8)

Se i personaggi che effettuano un attacco multiplo si trovano su esagoni di terreno diversi sarà preso in esame solo IL TERRENO PIU' SVANTAGGIOSO per loro.

1.73 - Combattimento contro difensori dotati di armatura

Quando un personaggio attacca un difensore che indossa un'armatura il risultato del dado viene modificato aggiungendo un +1 (per maggior chiarezza nelle ultime edizioni del gioco questi personaggi hanno il valore in difesa dentro un circoletto : altrimenti vedere le liste dei personaggi in allegato).

Se l'attacco è diretto a più difensori, di cui solo alcuni sono protetti da un'armatura, il +1 non si applica più, ma gli eventuali danni devono essere assorbiti solo dai personaggi senza armatura.

1.74 - Carica e contro-carica di cavalleria

(vedere anche 1.56.)

Un cavaliere che carica aumenta del 50% la sua forza d'attacco (arrotondando per difetto)

Un cavaliere che contro-carica aumenta del 50% la sua forza in difesa (arrotondando per difetto).

Cariche e contro-cariche sono sempre risolte come scontri separati, indipendentemente da eventuali altri combattimenti contro uno dei cavalieri implicati.

ATTENZIONE : nel caso in cui la forza in difesa del cavaliere che contro-carica sia superiore alla forza dell'attaccante, si invertono i ruoli (mantenendo i valori numerici) e l'attaccante diventa difensore, ma non vengono presi in considerazione gli eventuali risultati sfavorevoli al cavaliere che contro-carica.

1.75 - Avanzata dopo il combattimento

Se, a seguito di un combattimento, attaccanti o difensori hanno dovuto battere in ritirata (oppure sono stati storditi o uccisi) il vincitore può fare avanzare uno dei suoi personaggi di 2 esagoni (se di fanteria) o 3 esagoni (per la cavalleria) : il primo esagono deve essere comunque uno di quelli appena evacuati dal nemico (o dove c'è un personaggio morto o stordito).

L'avanzata non è obbligatoria, ma deve essere fatta subito dopo l'esito del combattimento, senza attendere i risultati di eventuali attacchi successivi.

Solo un personaggio può avanzare, e deve essere uno di quelli che ha partecipato al combattimento : il fatto che sia avanzato non gli impedirà naturalmente di utilizzare la sua intera capacità di movimento nella successiva fase di gioco.

ATTENZIONE : l'avanzata dopo il combattimento deve rispettare le regole sullo "sfondamento" (vedere 1.54.), però si tira il dado sole se i nemici "adiacenti" non sono già impegnati in un altro combattimento (anche se questo attacco non ha ancora avuto luogo).

1.76 - Restrizioni al combattimento

Come regola generale un combattimento non può avere luogo se l'attaccante non ha la possibilità di avanzare nell'esagono che vorrebbe attaccare.

Esempi : > un soldato con armatura non può attaccare un esagono di "acqua".
 > un cavaliere non può attaccare un esagono di "albero".ecc.

1.8 - RITIRATE

1.81 - Ritirate a seguito di un tiro

Il personaggio deve ritirarsi del numero di esagoni richiesto allontanandosi, se possibile, dal tiratore e pas-sando eventualmente ATTRAVERSO esagoni occupati da personaggi amici, oppure facendoli indietreg-giare a loro volta per prenderne il posto. Se questo non è possibile (per la presenza di ostacoli) potrà ritirarsi dove vuole (senza però ritornare nell'esagono di partenza), anche fermandosi o attraversando esagoni adiacenti al nemico e subendo le solite conseguenze dello "sfondamento" (vedere 1.54).

Se anche questo non è possibile il personaggio resta sull'esagono di partenza, ma si considera ferito (se era già ferito o stordito si considera invece "morto").

Un arciere (o balestriere) costretto a ritirarsi a seguito di un tiro in attacco non può più effettuare tiri difensivi per quel turno.

I personaggi protetti dai merli di un castello possono ritirarsi restando sul camminamento e muovendosi nella direzione desiderata, senza considerare la posizione del tiratore.

1.82 - Ritirate a seguito di un combattimento

Un personaggio è obbligato ad allontanarsi da chi lo ha attaccato del numero di esagoni richiesto, passando eventualmente attraverso esagoni occupati da personaggi amici o facendoli indietreggiare a loro volta per prenderne il posto (se NON sono già impegnati in un altro combattimento).

Se non è possibile può anche ritirarsi o attraversare esagoni adiacenti al nemico, subendo però le conseguenze dello sfondamento (sempre che il suo nemico non sia già impegnato in un altro combattimento).

Non potrà mai ritirarsi adiacente ad uno dei nemici che lo hanno attaccato : se questo accade il personaggio si considera ferito e resta sul posto (se era già ferito o stordito si considera invece "morto").

Un personaggio costretto a ritirarsi dentro un esagono di fossato ("cadendo" dal lato di "pendio" o da una fascina) si considera stordito (se era già stordito o ferito si considera invece "morto").

1.9 - TIRI E COMBATTIMENTI CONTRO I CAVALLI

Quando un cavaliere è disarcionato a seguito di un tiro o di un combattimento il contrassegno appropriato (cavaliere stordito, ferito o morto) viene posto dal giocatore su uno degli esagoni adiacenti al cavallo. Se tutti gli esagoni sono occupati si può fare indietreggiare di un esagono un personaggio amico (per fare posto al cavaliere disarcionato). Se tutti gli esagoni sono occupati da personaggi nemici il cavaliere si considera automaticamente morto. Il cavallo invece resta al suo posto (vivo o morto)

Se un giocatore decide di attaccare un cavallo senza cavaliere o un cavallo da tiro il combattimento viene risolto sulle tabella dei PERSONAGGI A CAVALLO, senza considerare l'effetto delle armature.

Un risultato di C,D,E o F (tabella dei TIRI) oppure E,F,G o H (tabella dei COMBATTIMENTI) significa che il cavallo è stato ucciso.

Quando un cavallo da tiro attaccato ad un carro è obbligato a ritirarsi, anche il carro si ritira con lui. Se il cavallo era tenuto per le briglie, l'animale indietreggia (con il carro, se c'è) ma il personaggio che lo conduceva resta al suo posto.

ATTENZIONE : tutti i cavalli hanno un potenziale di difesa di 1 punto.

1.10 - ERRORI DI MIRA (regola opzionale)

Se un tiratore non riesce a centrare il suo bersaglio (cioè sbaglia il tiro di dado sulla TABELLA DEI TIRI) e se vi sono personaggi (amici o nemici) in uno dei sei esagoni adiacenti al bersaglio i giocatori devono attribuire un numero da 1 a 6 a tali esagoni, lanciare 1D10 e vedere il risultato :

(a) - Se esce un numero da 7 a 10 il tiro è definitivamente perduto e non ci sono altre conseguenze.

(b) - Se esce un numero da 1 a 6 il proiettile cade in una di quei sei esagoni adiacenti :

- > Se l'esagono è vuoto non succede nulla.
- > Se l'esagono è occupato da un personaggio con armatura, questi dovrà immediatamente ritirarsi di due esagoni.
- > Se l'esagono è occupato da un qualsiasi altro personaggio, questi risulterà ferito.

NOTA IMPORTANTE

E' evidente che se uno o più degli esagoni adiacenti al bersaglio non può essere visto dal tiratore, un lancio del dado D6 che indichi questa posizione non darà alcun risultato (il tiro si considera perduto e non succede nulla).

1.11 - PANICO (regola opzionale)

1.111 - Causa e soggetti

Se un personaggio viene ucciso, la sua morte può causare il panico su altri personaggi (entro un raggio di 3 esagoni) secondo le modalità seguenti :

- > CAVALIERI : non sono mai soggetti al panico.
- > SOLDATI : soggetti al panico se muore un loro commilitone o un cavaliere
- > CIVILI e CONTADINI : soggetti al panico se muore un qualsiasi personaggio amico.

Alla morte di uno dei propri personaggi occorre lanciare 1D10 verificando il risultato nella sottostante tabella. Il giocatore interessato decide quali sono i personaggi da penalizzare (se ve ne sono), anche tutti (e senza tirare il dado), se lo desidera.

Piazzare immediatamente un contrassegno PANIC o ROUT su tali personaggi.

1.111.1 Tabella "Panico"

Tiro 1D10	Risultato
1-5	Nessun Effetto
6	1 personaggio in panico
7	2 personaggi in panico
8	3 personaggi in panico
9	3 personaggi in rotta
10	6 personaggi in rotta

(Ricordare che i risultati si applicano solo ai personaggi ENTRO 3 ESAGONI dal compagno ucciso)

1.112 - Effetto del Panico

I personaggi che si fanno prendere dal panico devono immediatamente ritirarsi di 3 esagoni (possono passare attraverso personaggi amici, ma NON possono passare adiacenti ai nemici). Se attaccati, la risoluzione del combattimento si effettua spostandosi di una colonna a destra nella tabella di risoluzione dei combattimenti, ma gli attaccanti sono immuni da eventuali risultati negativi (ferite, arretramenti, ecc.).

Per riprendersi dal panico un personaggio deve :

- > Essere ad almeno 6 esagoni di distanza dal nemico più vicino.
- > Essere adiacente ad un sergente o ad un cavaliere amico al termine della fase di movimento.

Se si verifica una (o entrambe) di queste condizioni eliminare il contrassegno PANIC.

1.113 - Effetto della Rotta

Un personaggio che va in rotta deve ritirarsi immediatamente allontanandosi dal nemico alla massima velocità (utilizzando cioè TUTTI i suoi PM): nei turni successivi dovrà continuare ad allontanarsi alla massima velocità e lungo il percorso più breve per uscire dalla mappa, a meno che non si trovi adiacente ad un sergente o ad un cavaliere (al termine del movimento).

Se un personaggio in rotta esce dalla mappa non può più rientrare in gioco, ma non viene conteggiato ai fini delle “perdite” (a meno che non sia ferito).

NOTA : queste regole NON SI APPLICANO ai difensori all'interno di un castello.