

ALLEGATO 4
SUPPLEMENTO ALLE REGOLE STANDARD DELLA SERIE “CRY HAVOC”

VIKINGS

REGOLE SPECIFICHE

(STANDARD GAMES - EUROGAMES)

Indice dei contenuti

4.1 - HOUSECARLS	4
4.11 - Formazione a “ranghi serrati”	4
4.12 - Vantaggi di una formazione a “ranghi serrati”	4
4.3 - I BERSERKERS	4
4.31 - Combattimento iniziale.....	4
4.32 - Test di morale	4
4.33 - Combattimenti successivi.....	4
4.2 - SCURE A DUE MANI.....	5
4.21 - Possesso della scure a due mani.....	5
4.22 - Uso della scure a due mani.....	5
4.4 - NAVI E BATTAGLIE NAVALI	5
4.41 - Modifica della sequenza di gioco	5
4.42 - I diversi tipi di imbarcazione e relativi equipaggi.....	6
4.43 - Piazzamento dell’equipaggio	6
4.44 - Calcolo della velocità di una nave	7
4.45 – Movimento delle navi	7
4.45.1 - Iniziativa.....	7
4.45.2 - Tipi di movimento	8
4.45.3 - Approdo.....	8
4.45.4 - Messa in acqua.....	8
4.45.5 - Imbarcarsi e/o sbarcare da una nave.....	9
4.45.6 - Nuotare.....	9
4.46 – Speronamenti e collisioni.....	10
4.46.1 - Diversi tipi di collisione.....	10
4.46.2 - Calcolo della velocità « effettiva ».....	10
4.46.3 - Calcolo della velocità “relativa” (V_r)	11
4.46.4 - Calcolo dei danni alle imbarcazioni e all’equipaggio	11
4.46.5 - Le Falle.....	11
4.46.6 - Tappare una falla (Regola opzionale).....	12
4.46.7 - Perdite di velocità per le imbarcazioni danneggiate	12
4.47 – Rampini d’abbordaggio	13
4.47.1 - Utilizzo dei rampini	13
4.47.2 - Lancio e recupero dei rampini.....	13
4.47.3 - Tagliare la corda di un rampino.....	13
4.47.4 - Movimento e rampini di abbordaggio	14
4.48 – Combattimento a bordo delle imbarcazioni	15

4.48.1 - Vantaggi e Svantaggi	15
4.48.2 - Sfondamento.....	15
4.48.3 - Combattimenti	15

4.1 - HOUSECARLS

4.11 - Formazione a “ranghi serrati”

Il giocatore Anglosassone può decidere di adottare una formazione A RANGHI SERRATI per i suoi Housecarls, vale a dire linee di almeno tre personaggi posizionati in esagoni adiacenti e messi in modo che la parte anteriore del loro fronte sia rivolta verso i vertici degli esagoni in cui si trovano.

Chiameremo allora:

- > “Linea di fronte” gli esagoni davanti alla formazione.
- > “Fianchi” i due esagoni laterali alla formazione.
- > “Retro” gli esagoni sul retro della linea.



4.12 - Vantaggi di una formazione a “ranghi serrati”

- > **Tiri** : gli housecarls in formazione a ranghi serrati si considerano in copertura forte contro tutti i tiri che attraversano la “linea di fronte”.
- > **Combattimento** : gli housecarls in formazione a ranghi serrati si considerano in posizione di vantaggio (+) contro tutti gli attacchi provenienti dalla “linea di fronte”.

4.3 - I BERSERKERS

4.31 - Combattimento iniziale

Tutti i Berserkers a contatto col nemico devono attaccarlo, da soli o insieme ad altri personaggi amici. Se perdono il combattimento, la fase termina immediatamente. Se invece vincono, i Berserkers hanno a disposizione una seconda fase di combattimento, secondo le regole che seguono, e così via fino a che non sono sconfitti o non falliscono il test di morale (4.32).

4.32 - Test di morale

Terminata la fase dei combattimenti, il giocatore Vichingo lancia 1D10 per ciascuno dei suoi Berserkers vittoriosi :

- > Se il risultato è 1-2-3 il test fallisce ed il Berserker si “calma”.
- > Se il risultato è 4-10 il test è riuscito ed il Berserker attacca di nuovo.

4.33 - Combattimenti successivi

Se un Berserker vince il combattimento si possono avere tre casi :

- > Il nemico è costretto a ritirarsi, oppure viene ucciso : in questo caso il Berserker avanza cercando di mettersi di nuovo il contatto col nemico (quello che si è appena ritirato o un qualsiasi altro personaggio nelle vicinanze).
- > Il nemico viene stordito : il Berserker può passare ATTRAVERSO quell’esagono, ma non può fermarsi SOPRA il personaggio stordito.
- > Il nemico è ferito : in tal caso il Berserker può attaccarlo nuovamente, magari facendosi aiutare da un compagno avanzato nella fase precedente.

In tutti i casi i combattimenti della seconda fase vengono eseguiti esattamente come il “primo”, con i Berserkers vittoriosi che passano nuovamente un test di morale, continuando a combattere in questo modo fino a che non vengono sconfitti o non si “calmano”.

I soli movimenti ammessi sono quelli delle “avanzate dopo il combattimento” : se un Berserker, avanzando, non riesce a mettersi più in contatto col nemico si “calma” automaticamente.

4.2 - SCURE A DUE MANI

4.21 - Possesso della scure a due mani

Questo tipo di arma può essere usata soltanto dai personaggi che sono disegnati con una scure e che appartengono alle seguenti unità :

- > VICHINGHI : Jarls (Svein-Eiric),
Hirdmen (Hallstein-Klemet-Skule-Tjodolv-Tormod-Tor),
Berserkers (Blotolf-Brynjolf-Dag-Hildebrand-Ragnvold-Torgrim-Torkjel-Ulv-Olav-Ragnar).
- > ANGLOSASSONI : Earls (Aethelwulf),
Housecarls (Edmund-Wulfgar-Hygeberht-Edward-Aethdred- Aelfwine-Ceoldred).

4.22 - Uso della scure a due mani

Al momento del corpo a corpo il giocatore indica, fra i personaggi che posseggono una scure a due mani, quelli che la utilizzeranno in quel turno (piazzare un contrassegno “scure” su ognuno di essi).

Il potenziale di attacco di un personaggio con la scure si raddoppia in quella fase di combattimento (e nelle fasi successive per i Berserkers che effettuano attacchi multipli : vedere 4.1.)

Però durante la fase di combattimento dell’avversario i personaggi che hanno usato la scure a due mani si considerano sempre in posizione svantaggiata (-), se attaccati, svantaggio che si accumulerà con gli altri (eventuali) effetti dovuti al terreno.

Se si tira contro un personaggio che ha usato la scure sottrarre un punto al risultato del dado prima di andare a consultare la TABELLA dei TIRI. (Resta comunque valido il +1 per le armature).

Al turno successivo il giocatore può decidere di far continuare a combattere con la scure i suoi personaggi (con tutti i bonus e malus visti sopra) oppure di farli tornare normali (togliendo il contrassegno della scure).

4.4 - NAVI E BATTAGLIE NAVALI

4.41 - Modifica della sequenza di gioco

La normale sequenza di gioco (vedere 1.2. delle regole di Base) viene così alterata :

A - PRIMA FASE NAVALE (in contemporanea per entrambi i giocatori)

- > ORDINI : dare un “compito” a tutti i membri dell’equipaggio di ogni nave
- > VELOCITA’ : selezionare in segreto la velocità delle proprie imbarcazioni e mettere i relativi segnalini a fianco di ognuna di esse.

- > **MOVIMENTO** : mostrare contemporaneamente i segnalini di velocità e spostare le imbarcazioni, partendo da quelle più veloci. Muoverle tutte di un primo esagono, risolvendo le eventuali collisioni, il lancio dei grappini o i tentativi di tagliare le corde. Muoverle poi di un secondo esagono e procedere come prima fino all'esaurimento dei punti movimento.
- > **ACCOSTAMENTO** : terminati i movimenti i giocatori tentano di avvicinare le imbarcazioni agganciate dai rampini d'abbordaggio, tirando le corde.
- > **DANNEGGIAMENTI** : annotare i danni subiti da ogni imbarcazione.

B - FASE DEL PRIMO GIOCATORE

Si esegue come nelle regole standard

C - SECONDA FASE NAVALE (sempre in contemporanea)

Si esegue esattamente come la FASE "A"

D - FASE DEL SECONDO GIOCATORE

Si esegue come nelle regole standard

4.42 - I diversi tipi di imbarcazione e relativi equipaggi

- > **DRAKKAR** : bidirezionale, veloce ma lenta a virare : occupa 22 esagoni
- > **GALIOTE** : più lenta ma più manovrabile : occupa 16 esagoni
- > **BARCA** : piccola, molto manovrabile ma anche vulnerabile : occupa 3 esagoni

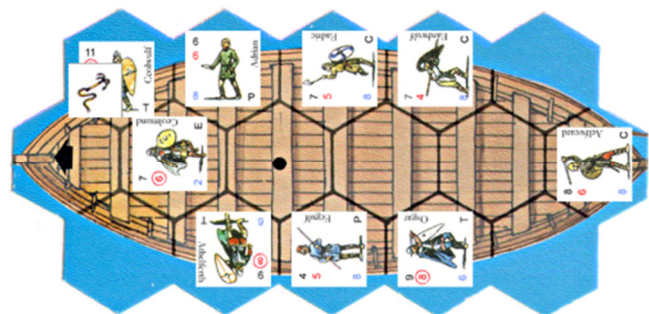
L'equipaggio è utilizzato per :

- > **MUOVERE** : la velocità di una imbarcazione è infatti calcolata in base al numero dei rematori
- > **TIRARE** : solo i personaggi pronti per l'abbordaggio possono tirare. La copertura dei rematori e del timoniere si considera media. Tutti gli altri personaggi beneficiano soltanto di una copertura leggera.
- > **COMBATTERE** : I personaggi pronti per l'abbordaggio beneficiano del vantaggio (+) sia in attacco che in difesa. Tutti gli altri si considerano in posizione svantaggiata (-) in difesa, ed in posizione neutra (0) in attacco.

4.43 - Piazzamento dell'equipaggio

All'inizio di ogni fase navale i giocatori affidano i seguenti compiti ai loro personaggi (vedere disegno) :

- > **Remare** : il personaggio deve essere messo in un esagono di bordo dell'imbarcazione (con l'esclusione della poppa e della prua) in direzione della prua.
- > **Pilotare** : il timoniere deve trovarsi nell'esagono G (barra del timone) in direzione della prua. Ci può essere un solo timoniere a bordo di ogni imbarcazione. Solo le Barche non hanno bisogno di timoniere.



- > **Prepararsi all'abbordaggio** : tutti i personaggi all'interno dell'imbarcazione possono abbordare : invece quelli che si trovano sul "bordo" devono essere orientati verso l'esterno (per distinguerli dai rematori).
- > **Lanciare un rampino d'abbordaggio** : per poter tirare, recuperare o tagliare un rampino, un personaggio deve essere su un esagono di bordo insieme ad un segnalino di "rampino" (se sta per effettuare un lancio) o di "corda" (se deve tirarla a se).
- > **Aggottare** : Qualsiasi personaggio a bordo può svuotare l'acqua dall'imbarcazione. Piazzare un segnalino "secchio" sul personaggio : egli non potrà però svolgere nessun altro finché si dedica a questo.

ATTENZIONE : ricordarsi che durante una fase navale nessun personaggio può muovere o combattere : tiri, abbordaggi e combattimenti si effettuano nelle fasi successive. Così, ad esempio, un personaggio al centro dell'imbarcazione non può essere assegnato immediatamente ai remi : bisognerà attendere la regolare fase di movimento del giocatore per spostarlo sul bordo della nave e, nella successiva fase navale, assegnargli il nuovo compito.

4.44 - Calcolo della velocità di una nave

Dopo aver assegnato un compito a tutti i personaggi, i giocatori devono calcolare la velocità effettiva delle loro imbarcazioni, tenendo conto di tre fattori:

- > Il tipo di imbarcazione utilizzata (utilizzare la tabella CARATTERISTICHE NAVI) ;
- > Il numero delle coppie di rematori in servizio (ogni coppia deve avere un personaggio a babordo ed uno a tribordo : eventuali rematori in più da un solo lato non vengono considerati). La velocità massima è pari al numero di coppie in servizio. I Drakkars con 7 coppie di rematori possono arrivare fino a 8 PM. Le barche invece hanno velocità ed accelerazione pari ad 1 PM con un solo rematore e pari a 2PM con 2 rematori (essi possono essere posizionati in uno qualsiasi dei tre esagoni).
- > La velocità che l'imbarcazione aveva alla fine della fase precedente (vedere tabella).

I segnalini di velocità vengono piazzati a fianco di ogni nave (coperti) vicino a quelli della fase precedente che saranno rimossi solo al termine della fase in corso (per tutte le eventuali verifiche del caso).

4.45 – Movimento delle navi

4.45.1 - Iniziativa

La nave più veloce si muove per prima. In caso di parità muove prima il Drakkar, ma se più imbarcazioni sono dello stesso tipo e con la stessa velocità si lancia 1D10 e chi fa il numero più alto muove per primo.

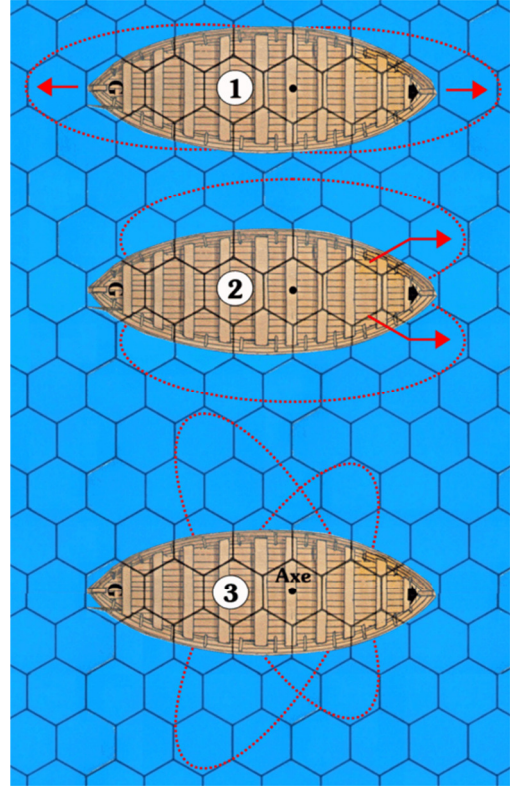
La prima imbarcazione si muove dunque di un esagono, imitata subito dopo dalla seconda, e così via fino a che tutte hanno effettuato il loro primo spostamento. A questo punto si riparte da capo, tenendo conto soltanto delle navi che hanno ancora dei PM a disposizione, e così di seguito fino ad esaurimento dei PM.

4.45.2 - Tipi di movimento

- > **Avanzamento di un esagono in linea retta** : può essere fatto in avanti o all'indietro e non comporta alcun tipo di penalità. Se però si vuole invertire il senso di marcia, dopo aver dato l'ordine si deve aspettare l'impulso successivo per cominciare a muovere l'imbarcazione.
- > **Spostamento laterale di un esagono** : si effettua soltanto nella direzione del moto e non comporta penalità per Barca e Galiote. Il Drakkar invece perde 1 PM (cambiare subito il segnalino).
- > **Virata** : si effettua "ruotando" l'imbarcazione attorno all'esagono con un punto nero. Nessuna penalità per le Barche. 1 PM di penalità per la Galiote e 2 PM per il Drakkar. La Barca non ha limiti di rotazione, mentre per Galiote e Drakkar la rotazione massima è di 60° (un lato di esagono).

NOTA : le manovre (b) e (c) sono vietate se conducono ad una collisione con altre navi. Sono ammesse solo nel caso che siano Galiote o Drakkar a urtare una Barca.

Ad ogni impulso della fase di movimento navale è possibile scegliere liberamente una delle tre manovre viste precedentemente, purché l'imbarcazione possenga ancora PM a sufficienza per compensare anche le eventuali penalità (cioè le perdite di velocità sopravvenute a seguito di una collisione).

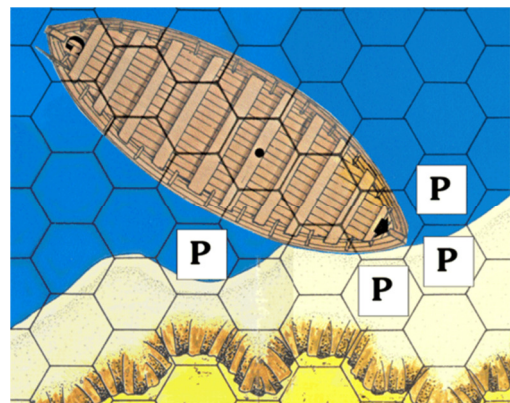


4.45.3 - Approdo

Per approdare una imbarcazione deve porre la prua o la poppa su un esagono (intero) di "spiaggia", passando eventualmente sopra uno di "costa" (acqua bassa).

Per fare questa manovra l'imbarcazione deve arrivare con una certa velocità sulla costa :

- > Con velocità inferiore o uguale a 3 PM si arresta esattamente sul primo esagono di spiaggia.
- > Con velocità superiore si arresta sul secondo esagono di spiaggia : se questo è però anche un esagono di "pendio" l'imbarcazione sbatte contro gli scogli e si calcolano i danni come se si trattasse di una collisione frontale con un'altra nave avente la stessa velocità (vedere 4.5.).



4.45.4 - Messa in acqua

Per mettere in mare un Drakkar o una Galiote occorrono almeno 4 personaggi che spingono, mentre per una Barca uno solo è sufficiente.

I personaggi devono essere adiacenti ai due lati della imbarcazione e devono trovarsi su esagoni di spiaggia o di costa (acqua bassa).

Ad ogni turno l'imbarcazione viene "spinta" di 1 esagono in linea retta verso il mare, fino a che non si trova TUTTA su esagoni di mare (acqua alta e/o acqua bassa).

Questo movimento si effettua durante la fase di movimento del giocatore ed i personaggi che spingono si considerano "uniti" alla barca : dunque si spostano anch'essi di un esagono a turno per restare adiacenti all'imbarcazione

4.45.5 - Imbarcarsi e/o sbarcare da una nave

Tutti i costi in PM necessari per salire o scendere dalle barche sono indicati nella tabella CARATTERISTICHE DELLE NAVI.

Se un personaggio non ha abbastanza PM per salire a bordo può farsi aiutare da un altro : quest'ultimo deve essere adiacente all'imbarcazione ed al personaggio da issare a bordo fin dall'inizio, e non potrà muovere per tutto il turno.

Questa operazione è comunque impossibile se :

- > Il personaggio che deve aiutare è ferito ;
- > Il personaggio che deve salire e/o quello che lo deve aiutare sono adiacenti ad un nemico in grado di attaccarli ;
- > Se c'è un nemico a bordo dell'imbarcazione nell'esagono di arrivo.

Per far salire (o scendere) un cavallo in una nave (sulle barche è vietato) occorre che :

- > La nave deve essere completamente ferma ;
- > Il cavallo deve essere senza cavaliere e tenuto per le briglie ;
- > Deve entrare da un esagono di "bordo" della nave, con l'eccezione di prua e poppa.

Durante la navigazione il cavallo deve stare sugli esagoni al centro dell'imbarcazione.

4.45.6 - Nuotare

Un personaggio che si trova in acque profonde deve continuare a nuotare per non annegare, a meno che non si trovi adiacente ad un esagono di "imbarcazione" : in questo caso può salire a bordo (se c'è un esagono libero e se ha i PM necessari) o farsi aiutare da un altro personaggio (con le regole viste sopra).

In tutti gli altri casi, all'inizio di ogni nuovo turno, deve rispettare le seguenti regole :

- > Si lancia un dado. Se il risultato è 1 o 2 il personaggio annega, altrimenti continua a nuotare.
- > I personaggi feriti aggiungono -1 al tiro del dado.
- > Se un personaggio non ha abbastanza PM per spostarsi almeno di un esagono muore annegato.

NOTA : naturalmente i personaggi con un'armatura non possono nuotare, e dunque annegano automaticamente se cadono in mare, a meno che non siano in esagoni di costa (acqua bassa).

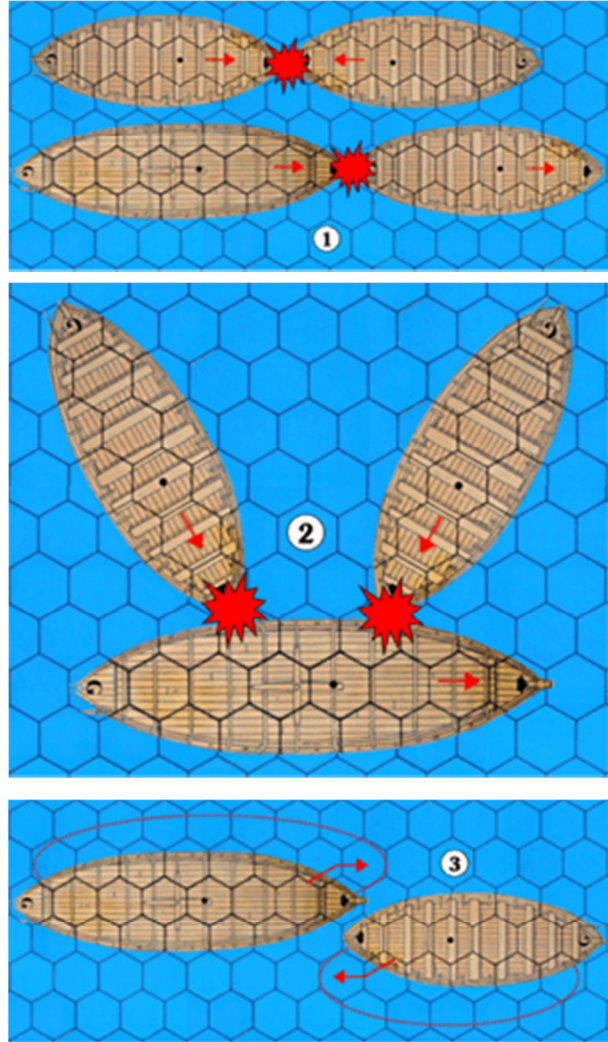
4.46 – Speronamenti e collisioni

Si ha una COLLISIONE ogni volta che un'imbarcazione “entra” con la sua prua o la sua poppa (volon-tariamente o no) in un esagono occupato da un'altra imbarcazione : non è possibile provocare una collisione spostandosi lateralmente o effettuando una virata.

4.46.1 - Diversi tipi di collisione

- > **Frontale** : Avviene fra due imbarcazioni che si speronano mentre muovono sullo stesso asse ma in direzioni opposte (Schema 1). Per valutare i danni si sommano le due velocità.
- > **Da dietro** : Avviene quando una imbarcazione ne sperona un'altra che procede sullo stesso asse e nella stessa direzione (Schema 1). In questo caso si considera la differenza delle due velocità.
- > **Laterale** : Avviene quando una imbarcazione colpisce l'altra nelle fiancate secondo un angolo d'impatto di 60° o 120° (Schema 2). Si considera la velocità dell'imbarcazione che sperona l'altra.

ECCEZIONE : potrebbe accadere che un movimento in linea retta porti una imbarcazione a speronarne un'altra con un esagono non di prua o poppa : in tal caso si eseguirà un movimento laterale (Schema 3) che però non influisce sul movimento, neppure per i Drakkars (le due imbarcazioni si “sfiorano”).



4.46.2 - Calcolo della velocità « effettiva »

- > Se l'imbarcazione non ha cambiato velocità all'inizio della fase, si considera in movimento “costante” e la velocità “effettiva” è quella indicata dal segnalino.
- > Se invece ha cambiato velocità all'inizio della fase il nuovo valore entra in vigore solo dopo che l'imbarcazione ha percorso almeno un numero di esagoni pari all'accelerazione/decelerazione desiderata.

In altre parole la sua velocità aumenta di 1PM per ogni esagono attraversato, e dunque al momento della collisione occorre andare a calcolare la distanza percorsa fino a quel momento.

La velocità “effettiva” sarà uguale alla velocità iniziale (cioè quella della fase precedente) aumentata (o diminuita, in caso di decelerazione) di 1PM per ogni esagono percorso.

4.46.3 - Calcolo della velocità "relativa" (V_r)

- > Collisione FRONTALE : $V_r = (\text{velocità della nave che colpisce} + \text{velocità della nave colpita}) \times 2$
- > Collisione DA DIETRO : $V_r = (\text{velocità della nave che colpisce} - \text{velocità della nave colpita}) \times 2$
- > Collisione LATERALE : $V_r = (\text{velocità della nave che colpisce}) \times 2$

4.46.4 - Calcolo dei danni alle imbarcazioni e all'equipaggio

Il giocatore somma il valore V_r calcolato al punto precedente con il risultato di 1D10, andando poi a controllare sotto la colonna RISULTATO della TABELLA NAVI i danni ottenuti : applicare immediata-mente alle imbarcazioni interessate quanto indicato, annotando sulle relative schede i colpi ricevuti.

EQUIPAGGIO : i personaggi che si trovano negli esagoni dell'impatto (uno sulla imbarcazione speronatrice e l'altro su quella speronata) subiscono le conseguenze peggiori della collisione (ferite o morte), ma anche gli altri membri dell'equipaggio possono essere colpiti (vedi TABELLA).

Il risultato del tiro del dado si applica ad entrambe le imbarcazioni prima di continuare la fase. Se il numero di rematori rimasto non corrisponde più alla velocità indicata dal segnalino, sotituirlo immediatamente con quello "giusto".

SCAFO : gli esagoni di impatto delle due imbarcazioni possono subire da 1 a 6 "colpi" (punti di danno) i quali provocano le seguenti conseguenze :

- > 1 Colpo : l'esagono è danneggiato in maniera non grave, ma non può più essere usato per remare o pilotare : i personaggi possono comunque utilizzarlo per il movimento.
- > 2 Colpi o più : l'esagono è danneggiato seriamente e, oltre al resto, si apre una falla nello scafo e la nave comincia ad imbarcare acqua (vedere 4.55.).

In caso di speronamento laterale l'imbarcazione che colpisce subisce conseguenze più leggere :

- > Per i personaggi si considera infatti la linea sopra quella utilizzata per il calcolo della imbarcazione speronata.
- > Lo scafo invece non subisce alcun danno purché la parte che colpisce (prua o poppa) non sia già danneggiata al momento dell'impatto (1 colpo o più incassati in fasi precedenti). Altrimenti si considera nuovamente la linea superiore.

Nel caso in cui un Drakkar o una Galiote speronano una Barca, questa affonda immediatamente ed i personaggi su di essa cadono in mare (il giocatore che sperona decide dove collocarli, normalmente in un esagono dove si trovava la Barca al momento dell'impatto o, se non c'è più spazio, in uno adiacente).

Drakkar o Galiote non subiscono alcun danno, ma perdono 1PM.

Se poi è la Barca a "speronare" un Drakkar o una Galiote, la collisione resta senza effetto.

4.46.5 - Le Falle

Quando un esagono d'imbarcazione ha subito 2 o più colpi si apre una falla e l'acqua comincia ad entrare a bordo. Lo "status" di ogni esagono viene registrato sulla SCHEDA di ogni imbarcazione, sommando eventualmente i colpi subiti in fasi diverse.

Ad ogni fase navale successiva bisogna calcolare il totale dei "colpi" subiti da tutti gli esagoni danneggiati seriamente (escludendo cioè gli esagoni con un solo danno) aggiungendo questo valore

al TOTALE dei danni della imbarcazione (questo “aggravamento” rappresenta l’acqua imbarcata attraverso le falle).

Per poter limitare questi danni supplementari il giocatore può ordinare ad alcune coppie di personaggi di aggettare (utilizzare i segnalini “secchio”) : per ogni coppia sottrarre 1 punto al totale dei danni.

Ricordarsi comunque che questo TOTALE non può mai essere inferiore al numero max dei colpi subiti dalla imbarcazione (in altre parole si può buttare fuori bordo solo “l’acqua” imbarcata).

4.46.6 - Tappare una falla (Regola opzionale)

Per cercare di tappare una falla bisogna innanzitutto dare l’ordine di “riparazione” ad un personaggio che si trova su un esagono danneggiato (cioè con 2 o più colpi a segno). Egli non potrà eseguire nessun’altra azione né venire a contatto con il nemico per un turno intero.

In tali condizioni il giocatore lancia 1D10 per ogni “riparazione” ed aggiunge al risultato ottenuto il numero dei colpi subiti dall’esagono meno 1. Fatta la somma si ottiene :

- > 2 o 3 La falla è riparata ed i colpi subiti sono azzerati (cancellarli dalla SCHEDA)
- > 4 o 5 La falla è riparata provvisoriamente : non considerarne i danni solo per la fase in corso
- > 6 o più La falla non è stata riparata. Conteggiare regolarmente i danni supplementari.

Ad ogni fase successiva un personaggio può ritentare l’operazione, fino a che non riesce a riparare la falla, purché non sia mai venuto a contatto col nemico.

4.46.7 - Perdite di velocità per le imbarcazioni danneggiate

A seguito di una collisione la velocità di una imbarcazione può diminuire (vedere la TABELLA NAVI, alla voce COLLISIONI) oppure azzerarsi addirittura.

Dopo una collisione una imbarcazione può colpirne un’altra solo se riesce a persorrere almeno un esagono prima della nuova collisione.

Il totale dei “colpi” subiti da una imbarcazione e dell’acqua “imbarcata” influisce anche sulla sua velocità (vedere ancora la TABELLA di cui sopra) : fare dunque il totale dei “danni” (colpi ed acqua) e togliere 1 PM per ogni 3 “punti danno”.

Anche l’accelerazione della imbarcazione subisce delle penalità : togliere 1 punto ogni 6 “danni” subiti.

Se ad essere stato danneggiato è l’esagono del timoniere l’imbarcazione (Drakkar o Galiote) perderà 1 punto di velocità ogni volta che si sposta lateralmente o che effettua una virata.

Se poi l’imbarcazione è addirittura senza timoniere dovrà muoversi solo in linea retta e non potrà più aumentare di velocità.

4.47 – Rampini d’abbordaggio

4.47.1 - Utilizzo dei rampini

Le regole che seguono spiegano come lanciare o recuperare un rampino, come tirare o tagliare una corda, ecc. : tutte queste azioni sono possibili soltanto se non ci sono personaggi nemici sulla stessa imbarca-zione ed adiacenti al rampino.

Un rampino d’abbordaggio è rappresentato da due segnalini : il rampino stesso e la relativa corda : per un maggior realismo sarebbe bene attaccare i due segnalini con un filo lungo quanto 5 esagoni, in modo da visualizzare subito l’influenza del rampino sui movimenti delle imbarcazioni.



All’inizio del gioco i due segnalini sono posizionati uno sull’altro in un qualsiasi esagono a scelta del giocatore : si può mettere un solo rampino per esagono.

4.47.2 - Lancio e recupero dei rampini

Solo un personaggio che si trova in un esagono con il rampino può effettuare il lancio, e solo se questo è il suo “compito” per la corrente fase navale (vedere 4.43).

Il personaggio ha diritto ad un solo tentativo per fase e può lanciare il rampino fino ad una distanza massima di 5 esagoni (contando quello di arrivo ma non quello di partenza).

Il lancio può essere effettuato soltanto fra due sequenze di movimento, cioè dopo che tutte le imbarcazioni hanno mosso almeno di un esagono e prima del successivo movimento.

E’ vietato lanciare più rampini sullo stesso esagono.

Un rampino però può arrivare in un esagono dove ne esiste già uno nemico.

Per vedere se il lancio ha avuto successo tirare 1D10 e verificare se il risultato è :

- > Superiore o uguale alla distanza fra lanciatore e bersaglio allora il lancio è riuscito. Piazzare il segnalino rampino nell’esagono di arrivo (lasciando la corda in quello di partenza).
- > Inferiore a quella distanza, allora il lancio è fallito : piazzare il rampino in mare, in uno degli esagoni adiacenti al bersaglio (lasciando la corda in quello di partenza).

Se il lancio è effettuato da un Ferito, da una Donna o da un Vecchio aggiungere +2 al tiro del dado.

Per recuperare un rampino caduto in mare bisogna attendere la fase navale successiva e darne l’ordine ad un personaggio che si trova sull’esagono con la corda. Il recupero si considera avvenuto automaticamente al termine della fase ed il rampino viene rimesso sulla sua corda.

4.47.3 - Tagliare la corda di un rampino

Se un personaggio “pronto all’abbordaggio” si trova nell’esagono dove è caduto il rampino può tentare di tagliare la corda, lanciando 1D10 e verificando il risultato :

- > Con 1-2-3 il tentativo riesce e la corda viene tagliata e l’imbarcazione è libera (sempre che non ci siano altri rampini). Eliminare i segnalini dal gioco.
- > Con 4 o più il tentativo fallisce e le imbarcazioni restano unite.

Se il lancio è effettuato da un Ferito, una Donna o un Vecchio aggiungere +1 al tiro del dado.

E' consentito un tentativo per fase e per rampino, e solo con personaggi "pronti all'abbordaggio" : si può anche tentare di tagliare un rampino gettato da un personaggio amico, se la situazione lo richiede.

E' possibile che una corda si strappi se le due imbarcazioni collegate si stanno muovendo in senso opposto (a 180° o a 120°). Per questa verifica occorre lanciare 1D10, aggiungendo al risultato ottenuto la somma della velocità delle due imbarcazioni.

Se il totale è superiore o uguale a 15 la corda si strappa ed il rampino viene eliminato.

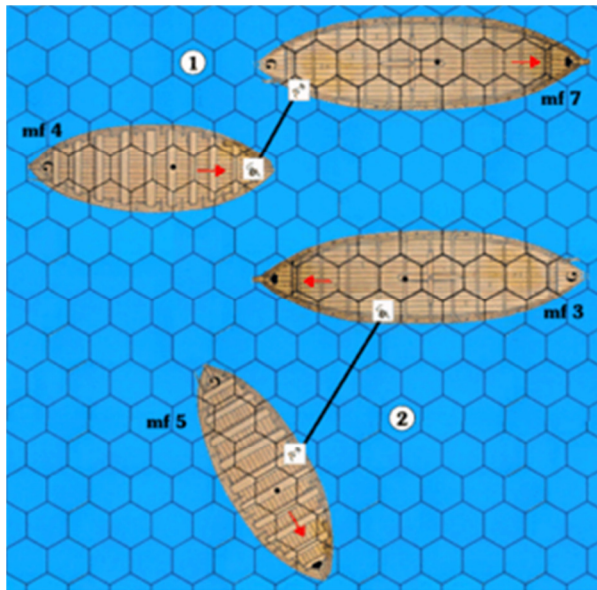
Un giocatore può anche decidere di buttare a mare volontariamente un rampino (per esempio per non farlo prendere all'avversario). Per fare questo bisogna dare l'ordine ad un personaggio che si trova nell'esagono con i due segnalini (che vengono così eliminati).

Un rampino (con la corda relativa) può infine essere trasportato a bordo di un'altra imbarcazione : il personaggio incaricato però perderà 2 PM del suo potenziale per tutto il tempo del trasporto.

4.47.4 - Movimento e rampini di abbordaggio

Durante la fase navale in cui il lancio di un rampino ha avuto successo le due imbarcazioni possono continuare il loro movimento fino a "tendere" la corda di altri 2 esagoni oltre la distanza che li separava al momento del lancio, ma naturalmente senza mai superare la massima lunghezza della corda (5 esagoni).

Nelle fasi successive le due imbarcazioni possono continuare a muovere normalmente senza però che la distanza fra i due esagoni collegati dal rampino cambi : così se ad esempio una mossa "in linea retta" non può avvenire senza modificare tale distanza, si procederà invece con uno "spostamento laterale" (senza alcuna penalità per i Drakkars). Se anche questo non può avvenire l'imbarcazione deve fermarsi.



Alla fine della fase navale ogni giocatore può utilizzare i suoi rampini per cercare di avvicinare le due imbarcazioni.

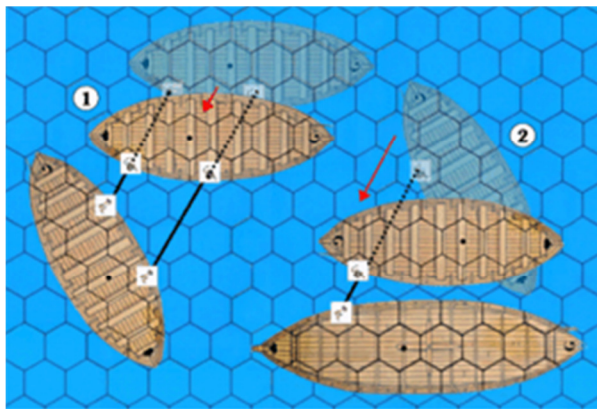
Per farlo dovrà dare l'ordine ad un personaggio che si trova sull'esagono con la corda. Il risultato di questa azione è in funzione del numero di rampini che collegano le due imbarcazioni e che hanno un personaggio nello stesso esagono.

Con 1 rampino si può effettuare uno spostamento di 1 esagono.

Con 2 rampini si può fare uno spostamento di 2 esagoni.

Con 3 o più rampini si può fare uno spostamento di 3 esagoni. (Vedere schema 1).

Si sposta sempre l'imbarcazione più leggera : una Barca è più leggera di una Galiote e quest'ultima è più leggera del Drakkar. In caso di imbarcazioni identiche si sposta quella che tira. L'imbarcazione che si sposta mantiene sempre la sua orientazione fino a che le due navi non entrano in contatto (vedi sotto). Quando due imbarcazioni hanno un esagono adiacente (e se l'angolo della corda è di 60°) si gira semplicemente l'imbarcazione da spostare ed entrambe si ritrovano dunque fianco a fianco (schema 2).



4.48 – Combattimento a bordo delle imbarcazioni

4.48.1 - Vantaggi e Svantaggi

Qualunque sia il loro compito durante la fase navale, tutti i personaggi a bordo di una imbarcazione possono combattere normalmente durante la fase del giocatore, tenendo conto che :

- > I personaggi pronti all'abbordaggio sono in vantaggio (+) in attacco e in difesa ;
- > Gli altri sono in posizione neutra (0) in attacco e svantaggiata (-) in difesa.

Questi vantaggi/svantaggi si sommano a quelli dovuti al terreno.

4.48.2 – Sfondamento

Le regole dello sfondamento (vedere 1.54 sulle regole di Base) non si applicano quando l'esagono attraversato è di imbarcazione ed il nemico è situato su un'altra imbarcazione, a terra o in mare. Invece si applicano se l'esagono attraversato è di terra o di mare ed il nemico si trova su un esagono di imbarcazione adiacente.

4.48.3 - Combattimenti

Esistono vari casi :

- > **Imbarcazione/Imbarcazione** : Se la velocità relativa fra le due imbarcazioni lo consente (cioè se la differenza è di 0 o 1 PM), i personaggi possono liberamente combattere fra loro. Gli esagoni di imbarcazione in cui si trovano non influiscono sul combattimento : conta soltanto il "compito" loro assegnato all'inizio della fase navale.
- > **Imbarcazione/Terra** : Un personaggio su una imbarcazione attaccato da terra si considera sempre avvantaggiato (+). I personaggi a terra tengono invece conto naturalmente del tipo di terreno in cui si trovano. Il vantaggio dovuto all'imbarcazione si perde se uno degli attaccanti si trova sulla stessa barca.
Se un personaggio a bordo attacca uno a terra non ha nessun vantaggio/svantaggio particolare.
- > **Imbarcazione/Mare** : Un personaggio su una imbarcazione è sempre avvantaggiato (+) quando combatte con dei nemici in mare (in attacco e in difesa). I personaggi in mare sono sempre svantaggiati (-). Un personaggio in acqua profonda non può mai attaccare un nemico su Drakkar o Galiote. Può invece attaccare un personaggio che si trova su una Barca. Ricordiamo

che un personaggio in mare può entrare in un esagono di imbarcazione libero per issarsi a bordo, se la velocità dell'imbarcazione lo consente (0 o 1 PM).