

Scenari campagna THE ANARCHY

1 - La fuga da Winchester

La storia

Settembre 1141 : mentre Roberto di Gloucester protegge la sua retroguardia, l'Imperatrice Matilde fugge con un piccolo gruppo in direzione di Gloucester. Dovrà attraversare un territorio sovente ostile. La sua piccola scorta è condotta da Josselin di Chaulieu, un giovane cavaliere che si è proposto come volontario per questa pericolosa missione.

Posizioni di partenza

Tipo	#	Posizione	Effettivi	Risorse	Lealtà	Sterline (£)	Prestigio
Angioini	AC1	Matilde e il suo gruppo, nell'esagono di foresta a sud di Basingstoke	12		1	5	6
	A1	Edmond e il suo gruppo di combattimento a Devizes (Sud Ovest)	10		3	2	1
	A2	Aymar e il suo gruppo di combattimento a Faringdon (Centro)	12		2	0	3
	A3	Philippe e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Cirencester (Nord Ovest)	8		3	3	2
Realisti	R1	Enrico e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Marlborough (Centro)	12		8	4	3
	R2	Richard e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Malmesbury (Nord Ovest)	7		7	3	1
	R3	Thierry e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Bath (Ovest)	15		8	2	1
	R4	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Wallingford (Nord Est)	8		9	1	0
Mercenari	M1	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Upavon Priory (Sud)	6				
	M2	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Oxford (Nord Est)	6				
	M3	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Swindon (Centro)	6				
Convogli	C1	Un convoglio a Swindon (Centro), che fa la spola con Chippenham (Ovest)	4	3			
	C2	Un convoglio a Newbury (Sud Est), che fa la spola con Andover (Sud)	3	2			
	C3	Un convoglio a Cirencester (Nord Ovest), che fa la spola con Bath (Ovest)	5	4			

Il gruppo di Matilde è costituito dai seguenti personaggi, tutti a cavallo:

Ncc : Matilda, Eleanor

Nck : Josselin, Dreux, Jehan, Baudouin

Ncl : Néel, Herbert, Avray

Wcm : Owen, Gruffydd, Llywellyn

La partita si gioca in 10 giorni.

Gli Angioini giocano per primi.

Scenari campagna THE ANARCHY

Condizioni di vittoria

Matilde deve fuggire da uno dei 3 esagoni a nord ovest del Priorato di Horsley. Se riesce a farlo prima della fine dei 10 giorni, è una clamorosa vittoria degli Angloini. I realisti devono impedirlo.

Se Matilde è libera ma ancora sulla mappa, è una vittoria marginale angioina.

Se Matilde è fatta prigioniera, è una clamorosa vittoria dei realisti.

Se Matilde è uccisa, è una clamorosa vittoria dei realisti.

Epilogo

Matilde fuggì a cavallo con la sua piccola scorta, fermandosi la prima sera a Ludgershall nei pressi di Andover, poi al castello di Devizes il giorno seguente. Troppo stanca per continuare a cavallo, fu portata su una portantina fino a Gloucester.

Scenari campagna THE ANARCHY

2 – La scorreria di Miles di Gloucester

La storia

1139 : Brian Fitz Count tiene il castello di Wallingford sul Tamigi, la posizione angioina più a est, e rappresenta una minaccia permanente per il re Stefano. Quest'ultimo decide di assediare e costruisce due contro-castelli, di cui uno utilizzando la Chiesa di St.Pierre. Seguendo il parere dei suoi baroni che stimano che un assedio in piena regola sarebbe troppo lungo, Stefano lascia una piccola truppa davanti a Wallingford e decide di lanciare una scorreria verso l'interno dei territori ribelli verso Trowbridge. Ma Miles di Gloucester, uno dei capi più capaci della ribellione, lancia a sua volta una scorreria contro la guarnigione lasciata davanti a Wallingford.

Posizioni di partenza

Tipo	Posizione	Effettivi	Risorse	Lealtà	Sterline (£)	Prestigio
Contro-castelli	Una mota ad est del Tamigi, in un esagono adiacente a Wallingford (Est)	10	3	8		1
	Un Priorato in un esagono adiacente, ad ovest di Wallingford (Est)	10	5	7		0
Angioini	Miles e il suo gruppo, a 5 esagoni a ovest di Wallingford (Est)	18		1	6	7
	Dreux e il suo gruppo di combattimento a Trowbridge (Sud Ovest)	14		3	3	1
	Aubry e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Swindon (Centro)	7		2	1	2
Realisti	Amaury e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Chippenham (Ovest)	15		7	3	1
	Henry e il suo gruppo di combattimento a meno di 1 esagoni da Marlborough (Centro)	8		8	4	2
	Gauthier e il suo gruppo di combattimento a meno di 1 esagoni da Upavon Priory (Sud)	9		9	2	3
	Gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Avebury Priory (Centro)	7		7	1	0
Mercenari	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Newbury (Sud Est)	6				
	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Tetbury (Nord Ovest)	6				
	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Faringdon (Nord Est)	6				
Convogli	Un convoglio a Oxford (Nord Est), che fa la spola con Newbury (Sud)	5	5			
	Un convoglio a Basingstoke (Sud Est), che fa la spola con Swindon (Centro)	3	4			
	Un convoglio a Malmesbury (Ovest), che fa la spola con Faringdon (Centro)	4	3			

La partita si gioca in 12 giorni.
Gli Angioini giocano per primi.

Condizioni di vittoria

Miles deve impadronirsi dei 2 contro-castelli di Wallingford. Se non ci riesce alla fine dei 10 giorni, è una vittoria clamorosa degli Angioini. Se ne prende solo uno, sarà una vittoria marginale.

I realisti devono impadronirsi di Trowbridge. Se non ci riescono prima della fine dei 10 giorni, è una vittoria marginale per i realisti. Se al contempo hanno conservato il controllo dei due contro-castelli di Wallingford, è una vittoria clamorosa dei realisti.

Epilogo

La scorreria di Miles fu un successo : ferì o uccise numerosi soldati e fece prigionieri gli altri. Durante questo periodo, Stefano si impadronì dei castelli di South Cerney e Malmesbury ma l'annuncio del successo di Miles di Gloucester lo arrestò mentre si avvicinava a Trowbridge. La guerra civile si annunciava lunga e incerta.

3 – Guerriglia lungo il Tamigi

La storia

1144 : Guillaume Peverel aveva costruito un castello a Cricklade nel Wiltshire, protetto da fossati e dalle paludi. Decide di non lasciar tregua alle guarnigioni realiste lungo il Tamigi e raccoglie un esercito di mercenari e arcieri che li incalzano giorno e notte.

Posizioni di partenza

Tipo	#	Posizione	Effettivi	Risorse	Lealtà	Sterline (£)	Prestigio
Motte reali		Lungo il Tamigi, a 2 esagoni a est di Cricklade	10	3	7	2	1
		Lungo il Tamigi, a 2 esagoni a ovest di Faringdon (Nido d'Aquila)	12	2	8	0	2
		Lungo il Tamigi, a 2 esagoni a est di Faringdon	10	4	7	3	0
Angioini	A1	Jehan e il suo gruppo di combattimento a Cricklade (Centro)	18		1	3	5
	A2	Josselin e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Faringdon (Centro)	9		3	0	1
	A3	Foulque e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da South Cerney (Nord Ovest)	7		4	3	2
	A4	Amaury e il suo gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Swindon (Centro)	9		2	4	3
Realisti	R1	Miles e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Oxford (Nord Est)	7		7	2	2
	R2	Richard e il suo gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Malmesbury (Nord Ovest)	6		7	1	1
Mercenari	M1	Gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Bradenstoke Priory (Centro)	6				
	M2	Gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Steventown Priory (Nord Est)	8				
	M3	Gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Marlborough (Centro)	7				
Convogli	C1	Un convoglio ad Andover (Sud), che fa la spola con Swindon (Centro)	3	4			
	C2	Un convoglio a Chippenham (Ovest), che fa la spola con Cirencester (Nord Ovest)	5	3			
	C3	Un convoglio a Newbury (Sud Est), che fa la spola con Bath (Ovest)	4	5			

La partita si gioca in 12 giorni.
Gli Angioini giocano per primi.

Scenari campagna THE ANARCHY

Condizioni di vittoria

Gli Angioini devono causare il maggior numero di danni possibili alle guarnigioni dei castelli reali.

Alla fine dei 12 giorni, contate un punto per ogni membro di guarnigione ferito e due punti per ogni morto (nota: i personaggi fuori dalle 3 motte reali non vengono presi in considerazione). Utilizzate lo stesso conteggio per gli Angioini (escludendo però i loro eventuali mercenari).

Fate la differenza dei punti tra i realisti e gli Angioini :

- > Se il risultato è superiore a 15, è una vittoria clamorosa angioina ;
- > Se il risultato è compreso tra 5 e 14, è una vittoria marginale angioina ;
- > Se il risultato è compreso tra -4 e 4, è un risultato neutro ;
- > Se il risultato è compreso tra -5 e -14, è una vittoria marginale realista;
- > Se il risultato è inferiore a -15, è una clamorosa vittoria realista.

Scenari campagna THE ANARCHY

4 – Il monaco che sapeva troppo

La storia

Ottobre 1141 : in seguito alla cattura di Roberto di Gloucester, vengono condotte delle difficili trattative dalla Chiesa d'Inghilterra per ottenere la liberazione congiunta del re e del capo della ribellione. Uno dei negoziatori, il Priore Cuthbert, è rientrato a riposarsi nel Priorato di Steventon, ma la sua eloquenza (e la sua preferenza per il partito angioino) ne fanno una minaccia per i realisti, che decidono di inviare una truppa per farlo tacere definitivamente. Aspettandosi un colpo gobbo, gli Angioini inviano da parte loro un piccolo gruppo condotto da Philippe du Mesnil per farlo scappare verso Gloucester.

Posizioni di partenza

Tipo	#	Posizione	Effettivi	Risorse	Lealtà	Sterline (£)	Prestigio
Angioini	A1	Gruppo di Cuthbert nel Priorato di Steventon (Nord Est)	15	4	2	3	2
	AC1	Gruppo di combattimento di Philippe de Mesnil a un esagono a nord di Marlborough (Centro)	9		1	2	7
	A2	Edmond e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Newbury (Sud Est)	7		3	1	2
	A3	Aymar e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Devizes (Centro)	8		4	2	3
Realisti	R1	Foulque e il suo gruppo di combattimento nell'esagono a ovest di Cogges Priory (Nord Est)	12		8	3	5
	R2	Baudouin e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Cricklade (Nord Ovest)	8		7	2	2
	R3	Gauthier e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Chippenham (Ovest)	9		7	3	1
Mercenari	M1	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Swindon (Centro)	7				
	M2	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Tetbury (Nord Ovest)	5				
	M3	Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Bath (Sud Ovest)	6				
Convogli	C1	Un convoglio ad Andover (Sud), che fa la spola con Bath (Sud Ovest)	4	3			
	C2	Un convoglio a Chippenham (Ovest), che fa la spola con Newbury (Sud Est)	5	5			
	C3	Un convoglio a Swindon (Centro), che fa la spola con Cirencester (Nord Ovest)	3	4			

Il gruppo di Cuthbert è costituito dai seguenti personaggi:

Nic : Cuthbert, Philip, Mark, Hardouin

Nis : Botulf, Robyn

Nip : Curteis, Derek, Ansgot, Lambert, Gifford, Godbert

Nil : Abélard, Anselme, Alain

La partita si gioca in 10 giorni.

Gli Angioini giocano per primi.

Scenari campagna THE ANARCHY

Condizioni di vittoria

Philippe de Mesnil deve salvare Cuthbert e farlo uscire dalla mappa da uno dei tre esagoni a nord-ovest del Priorato di Horsley.

- > Se riesce a lasciare la mappa in questo modo, è una vittoria clamorosa degli Angioini;
- > Se alla fine dei 10 giorni, Cuthbert è ancora vivo e libero nei suoi movimenti, è una vittoria marginale per gli Angioini ;
- > Se alla fine dei 10 giorni, Cuthbert è prigioniero, è una vittoria marginale per i realisti ;
- > Se Cuthbert è prigioniero e portato via dal lato sud della mappa tra Basingstoke e Andover, è una vittoria clamorosa per i realisti.

Scenari campagna THE ANARCHY

5 – Basta con questi nuovi castelli

La storia

1142 : L'ovest dell'Inghilterra si era ricoperto di nuovi castelli edificati dai baroni ribelli nell'anno precedente, per fortificare una linea di difesa attorno ad Oxford e Wallingford. Stefano decide di condurre una spedizione per distruggerli. La maggior parte sono mal difesi e con un rapido colpo di mano si dovrebbe facilmente venire a capo.

Posizioni di partenza

Tipo	Posizione	Effettivi	Risorse	Lealtà	Sterline (£)	Prestigio
Motte angioine	Lungo il Tamigi, a 2 esagoni a sud di Oxford (Nido d'Aquila)	6	2	3	1	1
	Lungo il Tamigi a 3 esagoni a ovest di Wallingford	4	1	4	0	0
	Lungo il Tamigi, a 2 esagoni a sud di Wallingford (Nido d'Aquila)	7	3	2	2	1
Angioini	Tra il Tamigi e l'Avon, a 5 esagoni a sud di Wallingford	5	1	4	1	0
	A1 Miles e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Swindon (Centro)	12		2	4	2
	A2 Aymar e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Basingstoke (Sud)	8		4	2	1
Realisti	R1 Dreux e il suo gruppo di combattimento a meno di 1 esagono da Faringdon (Centro)	25		9	8	7
	R2 Aubry e il suo gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Marlborough (Centro)	8		7	2	3
	S1 Gruppo di macchine d'assedio a meno di 1 esagono da Faringdon (Centro)	8		7	2	0
Mercenari	M1 Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Newbery (Sud Est)	8				
	M2 Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da South Cerney (Nord Ovest)	6				
	M3 Gruppo di combattimento a meno di 2 esagoni da Devizes (Sud Ovest)	10				
Convogli	C1 Un convoglio a Oxford (Nord Ovest), che fa la spola con Swindon (Centro)	5	4			
	C2 Un convoglio a Newbury (Est), che fa la spola con Devizes (Sud Ovest)	3	2			
	C3 Un convoglio a Basingstoke (Sud Est), che fa la spola con Cirencester (Nord Ovest)	4	3			

Il gruppo di macchine d'assedio è costituito dai personaggi e dalle macchine seguenti:

Nie : Hamelin, Ymbert ;

Nip : Gifford, Godbert, Faramond, Looy, Randall, Holger ;

Nil : Anselme, Louis, Alain, Ernulf ;

2 mangani;

1 ariete ;

6 buoi.

Scenari campagna THE ANARCHY

La partita si gioca in 20 giorni.
I Realisti giocano per primi.

Condizioni di vittoria

I Realisti devono prendere la maggior parte delle motte angioine. Se alla fine dei 20 giorni hanno preso :

- > le 4 motte, è una clamorosa vittoria realista ;
- > 3 motte, è una vittoria realista marginale ;
- > 2 motte, è parità;
- > 1 motta, è una vittoria marginale angioina ;
- > Nessuna motta, è una clamorosa vittoria angioina.

Epilogo

Il castello di Cirencester fu preso di sorpresa quando la maggior parte della guarnigione era assente, Bampton fu preso d'assalto e Radcot si arrese rapidamente.