

# SCHEDA DI GIOCO N° 4

## Gioco campagna

### Tipi de terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono
	Pianura	1
	Colline	2
	Foresta	2
	Fiume	2 per attraversare
	Paludi	2
	Strada	1
	Villaggio	1
	Cittadina	1
	Castello	1
	Priorato	1

### Il turno di gioco

Le due fazioni completano ogni tappa prima di passare alla successiva :

- > Verifica dei rifornimenti dei gruppi di 10 soldati e più (vedere § 8.4)
  - > Riorganizzazione dei gruppi sullo stesso esagono (vedere § 8.1)
  - > Pagamento dei riscatti dei nobili prigionieri (vedere §15.8)
  - > Creazione dei convogli di rifornimento nei villaggi o nei castelli e trasferimento delle risorse (vedere § 12)
- I movimenti e gli incontri che ne conseguono sono gestiti in funzione del prestigio dei nobili, con i nobili col prestigio più elevato che si muovono per primi, e via di seguito. Quando due nobili di fazioni opposte hanno lo stesso livello di prestigio, è quello col maggior numero di personaggi nel suo gruppo che gioca per primo. I gruppi che non hanno pregigio giocano dopo, in ordine decrescente dei loro effettivi. Gli incontri possono portare a delle battaglie tattiche o a degli assedi.

### Test di lealtà

Dado	Risultato
1	Angioini
2	Angioini
3	Angioini
4	Angioini
5	Neutri
6	Neutri
7	Realisti
8	Realisti
9	Realisti
10	Realisti

### Modificatori alla lealtà

Prestigio del nobile:

Prestigio del nobile	Realista	Angioino
1 o 2	-2	+2
3 o 4	-1	+1
5 o 6	0	0
7 o 8	+1	-1
9 o 10	+2	-2

Numero di personaggi nel gruppo:

Differenza in rapporto al giocatore	Realista	Angioino
10 o +	+2	-2
Da 5 a 9	+1	-1
Da -4 a +4	0	0
Da -5 a -9	-1	+1
-10 o -	-2	+2

### Rifiuto di combattere

Tirate 1D10 coi seguenti modificatori:  
Cavaliere: -1; in armatura: -1; ferito: +2

Dado	Risultato
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personaggio prigioniero
6	Personaggio prigioniero
7	Personaggio prigioniero
8	Personaggio ferito
9	Personaggio ferito
10	Personaggio ucciso

### Gestione dei villaggi

Il numero di combattenti disponibili in un villaggio è funzione dei livelli di risorse del villaggio stesso: più le risorse sono elevate, più vi sono combattenti disponibili.

### Difensori in un villaggio

Livello di risorse	Numero di combattenti				
	Tiratori	Contadini	Fanteria leggera	Cavalleria leggera	Cavalleria pesante
1	1	4			
2	1	4	1		
3	1	4	1	1	
4	2	5	1	1	
5	2	5	2	1	
6	2	5	2	2	
7	3	6	2	2	1
8	3	6	3	2	1
9	4	7	3	3	2
10	5	8	4	3	2

### Difensori in uno stabilimento monastico

Livello di risorse	Numero di combattenti				
	Monaci	Tiratori	Contadini	Fanteria leggera	Cavalleria leggera
1	1	4			
2	1	4	1		
3	1	4	1	1	
4	2	5	1	1	
5	2	5	2	1	
6	2	5	2	2	
7	3	6	2	2	1
8	3	6	3	2	1
9	4	7	3	3	2
10	5	8	4	3	2

### Tabella di saccheggio

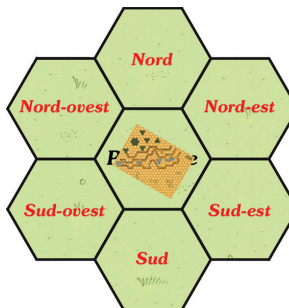
Livello di risorse	Punti di saccheggio
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

### Tabella di reclutamento

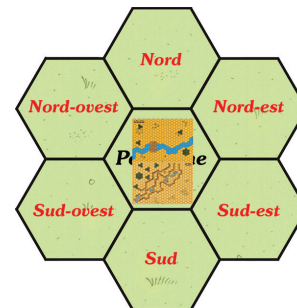
Livello di risorse	Reclutamento
1	0
2	0
3	0
4	1 personaggio
5	1 personaggio
6	2 personaggi
7	2 personaggi
8	3 personaggi
9	3 personaggi
10	4 personaggi

Su riserva della lealtà e di risorse sufficienti, un nobile o un cavaliere può reclutare uno o più personaggi in un villaggio al costo di 1£ per fante leggero o 0.5£ per contadino.

### Corrispondenza tra la mappa campagna e le mappe tattiche



> 30 personaggi o meno: 1 mappa



> da 31 a 60 personaggi: 2 mappe

### Effettivi dei gruppi di combattimento

Se vi sono più di 12 personaggi, aggiungere semplicemente i risultati di 2 o più linee, conservando la linea del 10 per ogni decina.

### Anglo-Normanni

Effettivi totali	Tiratori	Fanteria leggera	Fanteria media	Cavalleria leggera	Cavalleria media/pesante
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	1	2
10	2	2	3	1	2
11	2	2	3	1	3
12	2	3	3	1	3

### Gallese

Effettivi totali	Giavellotti	Arcieri	Fanteria leggera	Cavalleria media
3	1	2		
4	1	2	1	
5	1	2	2	
6	1	3	2	
7	2	3	2	
8	2	3	3	
9	2	3	3	1
10	2	3	4	1
11	2	3	4	2
12	2	4	4	2

### Fiamminghi

Effettivi totali	Fanteria leggera	Balestrieri
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	6	1
8	7	1
9	8	1
10	8	2
11	9	2
12	10	2



# The Anarchy