

# SCHEDA DI GIOCO 4

## Gioco campagna

### Tipi di terreno

Aspetto	Denominazione	Costo in punti movimento per esagono
	Pianura	1
	Colline	2
	Foresta	2
	Fiume	2 per attraversare
	Paludi	2
	Costa	1, mare intransitabile
	Piccolo villaggio	1
	Gran villaggio	1
	Città	1
	Porto	1, mare intransitabile
	Abbazia	1

### Il turno di gioco

Ogni fazione porta a termine ogni tappa prima di passare alla successiva.

- > Verifica dei rifornimenti dei gruppi di 10 soldati e più (vedere § 12)
- > Riorganizzazione dei gruppi sullo stesso esagono (vedere § 10)
- > Creazione dei convogli di rifornimento nei villaggi o nelle motte e trasferimento delle risorse (vedere § 14)
- > Spostamenti (vedere § 11)
- > Incontri (vedere § 18)
- > Battaglie tattiche (vedere § 20)
- > Assedi (vedere § 23)

### Test di lealtà

Dado	Risultato
1	Rivolta
2	Rivolta
3	Rivolta
4	-
5	-
6	-
7	-
8	-
9	-
10	-

### Modificatori alla lealtà

**Prestigio del comandante :**

- > -2 se prestigio ≤ 2
- > -1 se prestigio ≤ 4
- > +1 se prestigio ≥ 6
- > +2 se prestigio ≥ 8

**Numero di Normanni contro gruppo sassone :**

- > +2 se differenza > 10,
- > +1 se differenza > 5,
- > -1 se differenza < -5 e lealtà < 5,
- > -2 se differenza < -10 e lealtà < 5

**Numero di Normanni che entrano in un villaggio**

- > 0 se ≤ 10 combattenti,
- > +1 da 11 a 20 combattenti,
- > +2 se ≥ 21 combattenti

### Incontro tra due gruppi di fazioni diverse

- > Sassone/Normanno: un test di lealtà determinerà l'attitudine dei Sassoni. Se sono ostili, è possibile ingaggiare un combattimento.
- > Scozzese o Vichingo/Normanno: sono sempre ostili ed è possibile ingaggiare un combattimento.
- > Sassone o Scozzese/Vichingo: sono sempre ostili ed è possibile ingaggiare un combattimento.
- > Scozzese/Sassone: il gruppo scozzese è considerato ostile con un risultato di 4 o più con 1D10.

### Gestione dei villaggi

Si utilizzano due criteri per gestire un villaggio sassone: la loro lealtà al re normanno e le loro risorse, che possono essere acquistate (o saccheggiate) dai gruppi di combattimento.

### Difensori in un villaggio

Livello di risorse	Numero di combattenti						Lealtà	Influenza sul # di combattenti
	Tiratori	Fanteria leggera	Thegns a piedi	Huscarls	Thegns montati			
1	1	4					1	+NR
2	1	4	1				2	+NR/2
3	1	4	1	1			3	+NR/3
4	2	5	1	1	1		4	+NR/4
5	2	5	2	1	1		5	-
6	2	5	2	2	2		6	-
7	3	6	2	2	2		7	-
8	3	6	3	2	3		8	-
9	4	7	3	3	3		9	-
10	5	8	4	3	4		10	-

Nota: NR designa il numero di risorse disponibili. Arrotondare il risultato NR/x per difetto.

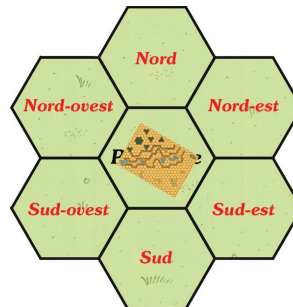
### Tabella di saccheggio

Livello di risorse	Punti di saccheggio	Influenza sulla lealtà
1	1	-1
2	2	-2
3	3	-3
4	4	-4
5	5	-5
6	6	-6
7	7	-7
8	8	-8
9	9	-9
10	10	-10

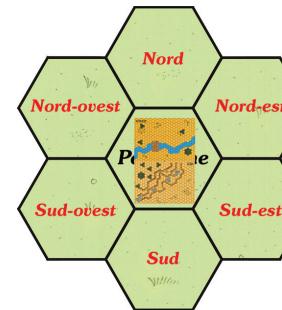
### Tabella di reclutamento

Livello di risorse	Reclutamento
1	0
2	0
3	0
4	1 fante leggero
5	1 fante leggero
6	2 fanti leggeri
7	2 fanti leggeri
8	3 fanti leggeri
9	3 fanti leggeri
10	4 fanti leggeri

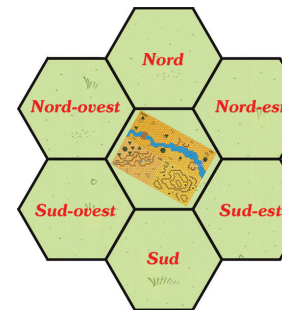
### Corrispondenza tra la mappa campagna e le mappe tattiche



> 30 personaggi o meno: 1 mappa



> da 3 a 60 personaggi: 2 mappe



> più di 61 personaggi: 4 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.

### 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

### Sassoni

Effettivi totali	Tiratori	Fanteria leggera	Thegns a piedi	Huscarls	Thegns montati
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	2	1
10	2	2	3	2	2
11	2	2	3	2	2
12	2	3	3	2	2

### Scozzesi

Effettivi totali	Tiratori	Fanteria leggera	Fanteria media	Cavalleria leggera	Cavalleria media
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	2	1
10	2	2	3	2	2
11	2	2	3	2	2
12	2	3	3	2	2

### Vichinghi

Effettivi totali	Arcieri	Bondis	Hirdmen	Berserkers	Cavalleria /Jarls
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	2	1
10	2	3	2	2	1
11	2	3	3	2	1
12	2	3	4	2	1

### Mercenari

Effettivi totali	Tiratori	Fanteria leggera	Fanteria media/pesante	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	2	1
10	2	2	3	2	2
11	2	2	3	2	2
12	2	3	3	2	2

# Diex Aie