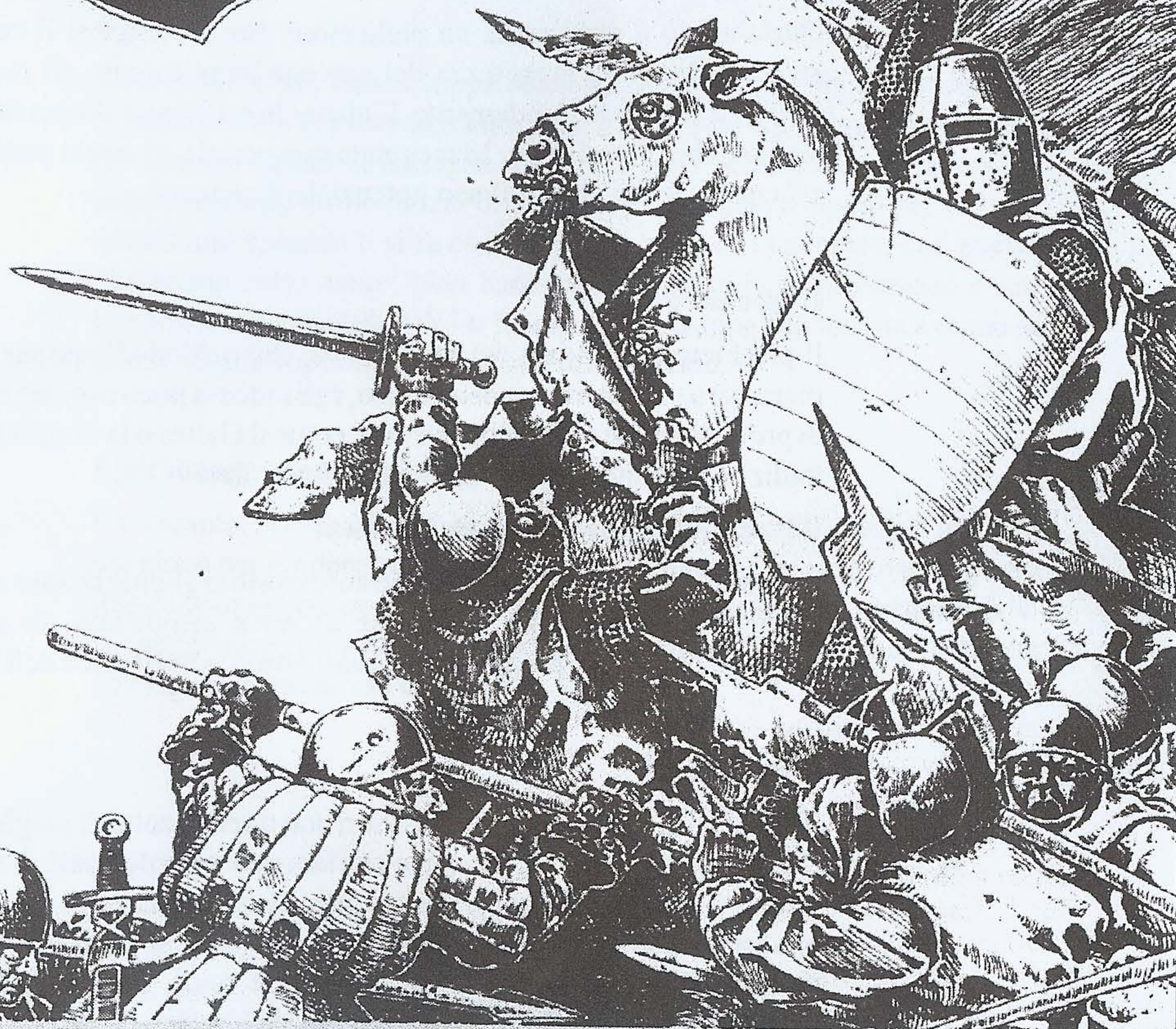


Cry Havoc



IL CONTESTO STORICO E I PERSONAGGI

CRY HAVOC è un gioco sulle tattiche di combattimento del XIII secolo. «Cry havoc» era d'altronde il grido di guerra inglese equivalente all'italiano «All'armi!».

Nessuno dei personaggi rappresentati in questo gioco è uguale ad un altro: i suoi vestiti, il suo equipaggiamento e le sue armi sono autentiche.

LA SOCIETÀ' DEL XIII SECOLO

Nel XIII secolo, il feudalesimo è ormai un sistema stabile. Nella società feudale, ogni uomo ha un superiore per il quale deve effettuare delle corvé d'ogni sorta. Il contadino deve lavorare un certo numero di giorni alla settimana sulle terre del suo signore. Il cavaliere deve un certo numero di giorni di servizio militare all'anno al suo signore, il quale gli concede in cambio una paga o talvolta un maniero. Il barone deve servire il re in tempo di guerra. La sua fedeltà al sovrano gli dà diritto al riconoscimento del titolo di proprietà sulle sue terre. Il Re, poi è responsabile solo davanti a Dio, almeno nei Paesi in cui è riuscito ad imporre la propria autorità nei confronti della Chiesa e dei Baroni.

Benché l'etica cavalleresca acquisti a poco a poco terreno il cavaliere medio non sembra preoccuparsene. In quest'epoca, lo si direbbe piuttosto un gangster in armatura che un Baiardo senza macchia e senza paura. In realtà non offre granché a parte la propria protezione, ma accoglie di buon grado l'invito a servire il suo signore sul campo di battaglia, perché è una delle rare occasioni di far carriera. Può infatti salire nei ranghi della cavalleria facendosi notare per il suo coraggio. Con un po' di fortuna può divenire ricco catturando un cavaliere nemico sufficientemente importante perché gli sia pagato un buon riscatto. Sono pochi coloro che ci riescono.

Nel XIII secolo, la classe media è molto ridotta. ... essenzialmente limitata agli artigiani e ai mercanti. Buona parte degli ingranaggi governativi e dei compiti amministrativi è nelle mani della Chiesa. Gli uomini di Chiesa sono praticamente gli unici capaci di leggere e scrivere. Non è un caso che i termini clerico e clero abbiano la stessa origine etimologica.

Il contadino, conduce un'esistenza da recluso. Inchiodato alla terra che lavora, non conosce granché a parte i pochi arpent di terra che circondano il suo villaggio. Le sole alternative possibili ai lavori della terra sono la carriera ecclesiastica o quella di fuorilegge... col rischio di aver tutti contro di sé. Se il contadino riesce a fuggire per un anno e un giorno dalla tenuta del suo signore, diventa allora un uomo libero e può scegliere la propria esistenza. La maggior parte di essi sceglie di rimanere nel villaggio.

Un ricco cavaliere o barone

Un cavaliere di alto rango del XIII secolo parte per la guerra, coperto dalla testa ai piedi da una cotta di maglia, indossata su una tunica di pelle o di spesso tessuto, chiamata pelliccione. Questa tunica tutta imbottita serve ad evitare che la cotta di maglia irriti la pelle o penetri in una ferita, in seguito ad un colpo particolarmente violento. Vengono utilizzati diversi tipi di caschi, come i caschi antichi di forma cilindrica o i semplici caschi conici, poco cambiati dall'epoca normanna. Lo scudo e l'abito che copre il cavallo, chiamato gualdrappa, recano ambedue il blasone del cavaliere. La gualdrappa è costituita da più strati di tessuto o di pelle che hanno lo scopo di proteggere il cavallo dalle piccole ferite, causate da frecce che possono colpirlo nella foga della battaglia o da violenti colpi di arma da taglio. Dall'alto della sua cavalcatura, il cavaliere è il soldato più potente del campo di battaglia. Allenato sin dalla nascita a maneggiare le armi e a montare a cavallo, quando il peso del suo cavallo viene ad aggiungersi alla sua abilità in combattimento, diventa un pericoloso nemico. Sulle pedine che lo rappresentano a cavallo, questo aspetto si riflette nella sua enorme forza d'attacco, come l'eccellente protezione della sua armatura si riflette nel suo elevatissimo potenziale di difesa.

Il cavaliere appiedato, come è rappresentato a fronte, ha perso buona parte della sua forza d'attacco, poiché non può più andare alla carica contro il nemico. La sua forza di difesa non è diminuita altrettanto, perché l'efficacia della sua armatura permane. Il peso della cotta di maglia, del casco e dello scudo riduce il suo potenziale di movimento, costringendolo a spostarsi molto meno velocemente di un arciere o di un semplice soldato.

Un cavaliere medio

... il tipico cavaliere che ha ricevuto un piccolo maniero sulle terre del suo signore o che, se vi è costretto, combatte in cambio di una paga. Il suo statuto inferiore si riflette nel suo equipaggiamento. Il suo cavallo non ha gualdrappa ed egli non porta una tunica ricamata sulla cotta di maglia. All'epoca un cavallo da guerra o un destriero costavano moltissimo (molte sceneggiature di giochi accordano d'altronde dei punti per ogni cavalcatura catturata). Il che spiega che la cavalcatura di un modesto cavaliere sarà probabilmente meno potente di quella di un cavaliere di alto rango. La cotta di maglia copre il cavaliere medio solo parzialmente talvolta è persino sostituita da un pelliccione. Tali fattori incidono sul potenziale di combattimento dei personaggi.

Il sergente

Il sergente fa parte dell'élite degli uomini d'arme di quest'epoca. In generale, è piuttosto ben armato, è spesso a cavallo, benché in questo gioco appaia solo a piedi. Quasi sempre soldato di carriera, il sergente medievale è un po' l'equivalente del sottufficiale moderno. In realtà, nel Medio Evo esistevano varie categorie di sottufficiali, ma per ragioni di semplicità, sono tutti rappresentati dal sergente in questo gioco.

L'alabardiere

Quest'uomo d'armi porta un pelliccione per proteggersi il corpo e un leggero casco. La leggerezza del suo equipaggiamento gli permette di spostarsi piuttosto rapidamente. L'alabarda è un'arma che permette sia di tagliare che di perforare. Maneggiata con perizia, si rivela pericolosa ed efficiente, il che spiega il suo potenziale d'attacco.

Il picchiere

Il picchiere è il soldato del Medio Evo, che richiede l'equipaggiamento meno caro. Ad eccezione di un casco, egli indossa poco o niente come abiti di protezione. Le regioni più povere, come il Galles o la Scozia fornivano tradizionalmente grossi contingenti di picchieri.

Il roncoliere (persona armata di ronca)

La ronca all'origine è un semplice accessorio tagliente fissato alla svelta in cima ad una pertica, per farne un'arma artigianale. In seguito, è divenuta una vera e propria arma, quasi altrettanto efficace dell'alabarda.

Il balestriere

In CRY HAVOC si trovano balestrieri con o senza cotta di maglia. Coloro che ne posseggono una meritano ovviamente un potenziale di difesa più grosso. La balestra è un'arma potente, la cui cadenza di lancio è però piuttosto lenta. Per ricaricare l'arma un balestriere aggancia la corda ad un uncino, che porta attaccato alla cintura e mette il piede nella staffa metallica posta alla base della balestra. Spingendo forte con la gamba verso il basso tende la corda dell'arco che viene ad incastrarsi in una delle tacche previste allo scopo. Non resta che sistemare una freccia, chiamata anche quadrello, nella scanalatura centrale e l'arma è pronta per lanciare. Un tale procedimento richiede tempo, perciò nel gioco, un balestriere non può spostarsi e lanciare nello stesso giro. Un balestriere deve conservare una posizione relativamente statica per potersi servire correttamente della sua arma.

L'arciere

Contrariamente all'arco lungo praticato esclusivamente nel Galles, l'arco corto, in quest'epoca, è praticato nella maggior parte dei paesi europei. ... quello rappresentato qui. La sua scarsa potenza, in particolare contro bersagli che portano un'armatura, viene, in parte, compensata dalla sua frequenza di tiro. Così nel gioco, un arciere può muoversi e tirare nello stesso giro.

Il contadino

I contadini in Cry Havoc rappresentano, in effetti, due tipi di personaggi. Possono essere dei veri contadini o dei soldati mal equipaggiati, utilizzati talvolta sui campi di battaglia medievali. Nel secondo caso, vengono di solito utilizzati come mozzi di stalla o come mano d'opera per i lavori quotidiani. Quando li si fa combattere, si armano in generale con quello che hanno sotto mano. Non hanno quasi mai abiti di protezione e non hanno alcuna possibilità di far fronte ad una truppa ben armata a meno di essere di una superiorità numerica schiacciante.

I personaggi non guerrieri

Il mercante, la dama di compagnia, il colporteur sono personaggi presenti nel gioco per rendere più animate le sceneggiature. Essi si trovano spesso implicati in avvenimenti ai quali sono estranei e servono ad illustrare delle sceneggiature con attacco a mano armata, rapimento o ogni altra azione che riguarda anche dei civili.

Qualche precisione per quel che riguarda la scala temporale e spaziale

Essendo CRY HAVOC un gioco che simula dei combattimenti corpo a corpo, ogni giro di gioco rappresenta una durata di tempo molto breve: qualche decina di secondi in tutto. Appena il tempo di lanciare una freccia, di dare un colpo di spada, di percorrere qualche metro.

La larghezza di un esagono equivale a due metri, uno spazio sufficiente ad un soldato per maneggiare la sua arma, ma non ad un cavaliere. Ecco perché un cavaliere a cavallo occupa due caselle ed, in generale, è vietato avere due personaggi vivi nella stessa casella.

I tiri delle frecce o dei quadrelli si fanno generalmente a corta o media distanza. I tiri a lunga distanza sono, però, stati inclusi per permettere ai giocatori che lo desiderino di utilizzare le piante supplementari ed ottenere così una mappa di gioco più grande. Queste piante sono disponibili sia separatamente, sia con dei giochi completi compatibili con CRY HAVOC, come SIEGE, SAMOURAI o VIKINGS.

Questa pedina rappresenta un personaggio a cavallo in perfetta forma fisica, cioè non ferito.

Quest'altra faccia della pedina rappresenta il cavallo senza cavaliere. Se un personaggio scende da cavallo o è disarcionato, in seguito ad un tiro o ad uno scontro, si gira la pedina e si sostituisce il cavaliere con il personaggio a piedi, corrispondente al suo stato fisico del momento (vedi di seguito).

Questa pedina sostituisce la pedina A quando il cavaliere è stato ferito, senza essere disarcionato. Da notare che il potenziale d'attacco e di difesa sono nettamente inferiori. Un semplice colpo d'occhio al disegno e alle cifre basterà per riconoscere un cavaliere ferito da un altro in perfetta forma fisica.

Quest'altra faccia della pedina rappresenta il cavaliere ucciso in seguito ad un tiro o ad uno scontro. Se il cavallo era montato, nel momento in cui è stato ucciso, il cavaliere deve essere sostituito dal personaggio a piedi, corrispondente al suo stato fisico del momento (vedi di seguito).

Pedine che rappresentano personaggi a piedi

Un personaggio a piedi è rappresentato in quattro stati fisici differenti: in perfetta forma fisica, stordito, ferito o morto.

Questa pedina rappresenta un personaggio a piedi in perfetta forma fisica.

Quest'altra faccia della pedina rappresenta il personaggio quando è stato stordito in uno scontro. Quando si dà il caso, basta quindi capovolgere la pedina.

Un personaggio stordito non può nè muoversi, nè tirare, nè attaccare per un giro. Il suo potenziale di difesa è notevolmente ridotto, per simulare le condizioni fisiche in cui si trova. Riacquista le sue condizioni normali alla fine della propria fase di gioco (si ricapovolge allora la pedina). Se, prima di riprendere conoscenza, il personaggio è attaccato da un altro nemico che lo ferisce o lo stordisce ancor più, il personaggio è allora considerato morto...

Questa pedina rappresenta il personaggio ferito. Se un personaggio in buona salute è ferito in seguito ad un tiro o ad uno scontro, si sostituisce la pedina con questa. Un personaggio ferito che riceve una nuova ferita (o che è stordito) viene considerato morto.

Quest'altra faccia della pedina rappresenta il personaggio quando è stato ucciso in seguito ad un tiro o ad uno scontro: sostituisce, dunque, un personaggio in perfetta forma fisica, ferito, o stordito.

Pedina rappresentante una mula

Questo lato della pedina rappresenta una mula carica e in buona salute.

Quest'altro lato della pedina rappresenta la mula una volta uccisa in seguito ad un tiro o ad un combattimento. Basta dunque capovolgere la pedina quando se ne presenta la necessità.

Pedine «riscatto»

Questa pedina «riscatto» è utilizzata quando il cavaliere catturato è in buona salute. La si poggia sulla pedina cavaliere (vedi regola opzionale nelle regole del gioco).

Quest'altro lato della pedina è utilizzato quando il cavaliere catturato è stordito.

Questa pedina «riscatto» è utilizzata quando il cavaliere catturato è ferito.

N.B. I punti di combattimento e di movimento sono sempre indicati con lo stesso colore:

- punti d'attacco in **nero**
- punti di difesa in **rosso**
- punti di movimento in **blu**

Le pedine che non posseggono punti di movimento non possono spostarsi (es.: i personaggi storditi). Le pedine senza punti d'attacco non possono attaccare.

Il sistema di pedine a due facce è identico per tutti i personaggi del gioco. I termini «stun» e «wounded» e «dead», scritti sulle pedine, corrispondono, in italiano, a «stordito» «ferito» e «morto».

COME SI GIOCA A CRY HAVOC?

Svolgimento della partita

I giocatori scelgono innanzitutto una delle sceneggiature proposte. Ogni campo dispone i propri personaggi sulle posizioni di partenza indicate. Poi, il primo giro di gioco comincia. A turno, ogni giocatore fa muovere e combattere i personaggi del campo che controlla. Arcieri e balestrieri possono tirare a distanza. Condizioni di vittoria proprie a ciascuna sceneggiatura permettono di determinare il campo vincitore alla fine della partita.

Movimenti

La cifra blu segnata su ogni pedina indica il numero di punti di movimento, di cui dispone un personaggio ad ogni giro di gioco. Il personaggio può spendere tutti o una parte dei suoi punti e spostarsi sulla mappa in una direzione qualsiasi. A seconda della difficoltà del terreno attraversato, ogni casella gli farà spendere più o meno punti di movimento (vedi Tabella dei Tipi di Terreno).

Combattimenti

Un personaggio, per poter attaccare, deve trovarsi su una delle caselle adiacenti a quella del nemico. I combattimenti si valutano grazie al dado a dieci facce, numerate da 0 a 9 (lo 0 equivale a 10). Ma il risultato del combattimento dipenderà dalla forza d'attacco del personaggio che da battaglia (cifra in nero) comparata alla forza difensiva del personaggio attaccato (cifra in rosso). Comparando queste due cifre, si ottiene un rapporto di forze attaccante/difensore che corrisponde ad una delle colonne di risultati possibili (vedi tabelle concernenti i combattimenti). Il dado serve, in seguito, per designare uno dei risultati della colonna corrispondente.

Esempio: un cavaliere di forza 24 attacca un soldato di forza 7 indifesa. Il rapporto di forze è di 24 contro 7, cioè 3,4 contro 1, che si arrotonda a 3 contro 1 (colonna 3-1 della tabella concernente i combattimenti contro personaggi a piedi). Se il giocatore che controlla il cavaliere lancia il dado e fa 2, il risultato è D = difensore stordito. Si capovolge allora la pedina soldato. Se la cifra ottenuta col dado fosse stata 7 (risultato A), il cavaliere sarebbe stato ferito.

Tiri con l'arco o con la balestra

L'efficacia di un tiro dipenderà non solo dall'arma utilizzata (arco o balestra), ma anche dalla distanza di tiro e dalla copertura di cui gode il bersaglio. ... ovvio che è più facile tirare contro qualcuno che è vicino e allo scoperto che su qualcuno che è lontano e nascosto dietro un albero...

Come per i combattimenti, si lancia il dado per conoscere il risultato finale (vedi tabelle concernenti i tiri).

