

## GLI SCENARI

### LE SCENEGGIATURE

Prima di cominciare a giocare una sceneggiatura, leggetela interamente. Prestate una particolare attenzione alle condizioni di vittoria, perché esse cambiano da una sceneggiatura all'altra.

Non c'è limite al numero di giri di gioco che può durare una partita. Un giro di gioco equivale a cinque secondi di tempo reale. La durata totale dell'azione sarà in ogni caso molto breve.

La prima sceneggiatura è più facile da giocare. Le altre sono proposte in ordine crescente di complessità. Se ci sono più giocatori in ciascun campo, vi consigliamo le sceneggiature 2, 4, e 7. Ma è anche possibile distribuire i personaggi d'uno stesso campo tra diversi giocatori, qualunque sia la sceneggiatura.

... importante ben disporre le piante, secondo il modo indicato all'inizio di ogni sceneggiatura. Le cifre da 1 a 8 si riferiscono alle cifre scritte sulle piante (side 1, side 2, ecc.) che permettono d'ottenere la disposizione voluta.

**Ingresso dei personaggi sulla mappa:** i personaggi che entrano sulla mappa durante la sceneggiatura cominciano a spendere dei punti di movimento fin dalla prima casella che incontrano. I personaggi si muovono normalmente, rispettando le limitazioni relative alla natura del terreno attraversato. Le mezze caselle dell'orlo della mappa di gioco sono utilizzabili e contano come caselle intere.

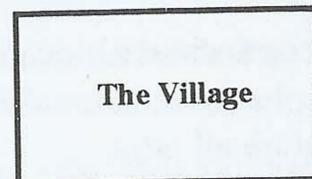
**Uscita dei personaggi dalla mappa:** un personaggio che esca volontariamente dalla mappa non può più entrarvi fino alla fine della partita. Un personaggio che deve retrocedere, in seguito ad un tiro o ad un combattimento e che dovesse essere costretto ad uscire dalla mappa, in un momento qualsiasi della sua ritirata, resta invece, sul posto e riceve una ferita. Nel caso in cui fosse già ferito, viene considerato morto.

### PICCOLO LESSICO DEI TERMINI INGLESI SCRITTI SULLE CARTE

Side	Lato
The Village	Il Villaggio
Building	Edificio
The Street	La Strada
The Crossroads	L'Incrocio dei Sentieri
The Pool	Lo Stagno
The Hillock	La Collinetta

## SCENEGGIATURA 1 : RISSA PER STRADA

### Disposizione della mappa di gioco



### La storia

Due clan rivali sono rimasti relativamente tranquilli in questi ultimi tempi, ma non poteva durare a lungo. Giles ha ingiuriato Baker e un tale affronto non può restare impunito...

### I campi avversari

#### *Clan 1*

#### **Contadini**

Carpenter

Giles

Radult

Salter

Wulf.

#### **Arciere**

Fletcher.

#### *Clan 2*

#### **Contadini**

Baker

Farmer

Gam

Gobin

Smith.

#### **Arciere**

Bowyer.

### Posizioni di partenza

Il primo clan dispone per primo i propri personaggi. Giles è posto sulla casella chiamata «The Street» (La Strada). Tre dei cinque personaggi che restano sono posti nell'edificio N°5 e due nell'edificio N°3.

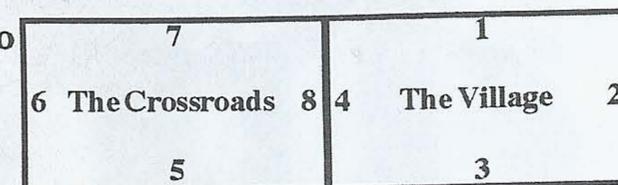
Il secondo clan prende allora posizione sulla mappa. Baker è posto sulla casella porta dell'edificio N°2 e i suoi cinque compagni nell'edificio N°1.  
Il secondo clan comincia il primo giro di gioco.

### Condizioni di vittoria

Il giocatore che possiede l'ultimo personaggio vivo vince la partita. Nel caso in cui resti un solo personaggio in ogni campo e nessuno riesca a bloccare l'altro, la partita finisce con un pareggio.

## SCENEGGIATURA 2 : LA RIVOLTA DEI CONTADINI

### Disposizione della mappa di gioco



### La storia

Una banda di contadini ribelli si è messa in viaggio per raggiungere il grosso dei rivoltosi. Hanno fatto una tappa in un villaggio e la maggior parte di essi si è dispersa nei dintorni in cerca di cibo. ... allora che i contadini vengono a sapere che i cavalieri del signore locale si sono lanciati contro di loro, decisi a sterminarli. I contadini cominciano allora a ritirarsi verso il villaggio, che offre loro la migliore posizione di difesa e dove hanno lasciato, ben protetto, il loro bottino.

### I campi avversari

#### *I contadini*

#### **Gruppo 1**

**Sergente:** a'Wood;

**Arciere:** Fletcher;

**Contadini:** Farmer, Gobin;  
e le 6 mule.

#### **Gruppo 2**

**Contadini:** Baker, Carpenter, Cedric, Gam, Giles, Radult, Salter, Smith, Wulf;

**Picchieri:** Ben, Bertin, Crispin, Hal, Mark, Odo, Perkin, Wat;

**Sergente:** Tyler.

#### **Gruppo 3**

**Roncolieri:** Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt;

**Alabardieri:** Frederick, Naymes;

**Sergente:** Arnim.

#### *I cavalieri*

Tutti i 16 cavalieri (a cavallo) sono utilizzati per questa sceneggiatura.

**Posizioni di partenza e inizio dell'azione**

Il gruppo 1 si trova nel villaggio. Le mule possono essere poste per strada o nei cortili degli edifici 3, 4 e 5. I personaggi possono essere posti dove si crede nel villaggio, ad eccezione dell'edificio 1.

I gruppi 2 e 3 entrano dal lato 5 della pianta «The Crossroads» (L'Incrocio dei Sentieri). Possono entrare attraverso qualsiasi casella del lato 5 e spostarsi di tutto il loro potenziale di movimento, rispettando le limitazioni dovute al terreno.

I cavalieri cominciano allora la partita entrando da una qualsiasi casella del lato 6 con la totalità del loro potenziale di movimento. Se lo spiegamento di forze si fa in ordine gerarchico, i ricchi cavalieri e i baroni, riconoscibili grazie al fatto che i loro cavalli portano una gualdrappa, devono trovarsi in prima fila, mentre i cavalieri che portano gli stendardi devono restare il più vicino possibile ai loro superiori.

### Condizioni di vittoria

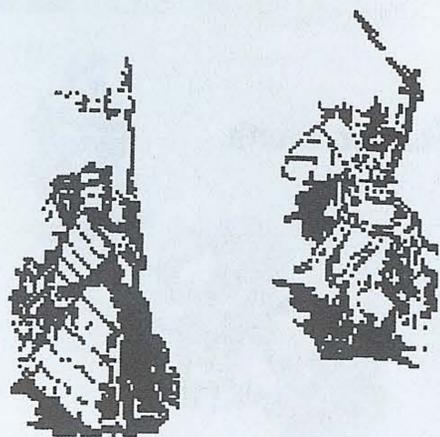
Se nessuno dei due campi riesce ad eliminare completamente l'altro, i giocatori utilizzeranno la tabella che segue per designare il vincitore:

#### Punti attribuiti ai contadini:

- per ogni cavaliere ucciso: 5 punti
- per ogni cavallo vivo in mano loro alla fine della partita: 2 punti

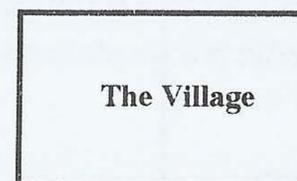
#### Punti attribuiti ai cavalieri:

- per ogni contadino ucciso: 3 punti
- per ogni mula, morta o viva, in mano loro alla fine della partita: 2 punti



## SCENEGGIATURA 3 : L'ULTIMO BALUARDO

### Disposición del mapa:



### La storia

Diverse brecce sono state aperte dagli assalitori nelle mura della città. I difensori si sono dovuti ritirare dalle mura e combattono ormai per strada e nelle case. Un gruppo si trova accerchiato nel quartiere rappresentato sulla pianta. Decisi a vendere cara la pelle, i difensori sanno che se riescono a resistere, un contrattacco proveniente dalla cittadella potrebbe riuscire a scacciare i nemici dalla città.

### I campi avversari

#### I difensori

**Cavalieri a piedi:** Sir Piers, Sir Richard, Sir Roland.

**Arciere:** Mathias.

**Balestrieri:** Codemar, Jacopa, Francisco.

**Alabardieri:** Frederick, Geoffrey.

**Cavalli senza cavaliere:** los de Sir Roland y Sir Richard.

**Roncolieri:** Robin, Tybalt.

**Contadini:** Radult, Smith.

**Civili:** Edith (moglie di Sir Richard), Leopold (suo fedele servitore).

#### Gli assalitori

**Cavalieri a piedi:** Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Gilbert, Sir James, Sir Peter, Sir William.

**Alabardieri:** Naymes, Tom, Watkin, Wynken.

**Arcieri:** Aylward, Engerrand.

**Picchieri:** Ben, Bertin, Crispin, Hal, Mark, Odo, Perkin, Wat.

Se si usa la regola opzionale concernente le munizioni, i giocatori divideranno per due il numero di frecce attribuite ad ogni personaggio. La partita è ancora più interessante se nessuno dei due giocatori conosce il numero di munizioni che possiede il suo avversario.

La regola opzionale concernente i riscatti non può essere usata in questa sceneggiatura perché i difensori d'una città le cui mura erano state sfondate non ne avevano il diritto.

**Caso particolare:** Se in un qualsiasi momento della partita, Edith si trova sola in una stanza confrontata ad uno o più personaggi nemici, è costretta ad arrendersi immediatamente. Viene poi spostata come un cavaliere prigioniero e non cercherà di fuggire.

### Posizioni di partenza

I difensori possono essere disposti dove si crede all'interno della zona costruita: la strada, gli edifici, i cortili.

Gli attaccanti cominciano la partita entrando da una qualsiasi casella dei lati 1 o 4. Possono utilizzare la totalità dei loro punti di movimento rispettando le limitazioni inerenti alla natura del terreno.

### Condizioni di vittoria

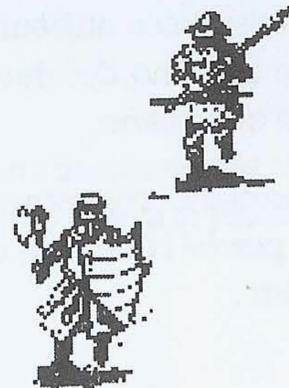
Se nessuno dei due campi riesce ad eliminare completamente l'altro, i giocatori useranno la tabella che segue, per designare il vincitore:

#### Punti attribuiti ai difensori:

- per ogni edificio occupato da uno o più difensori e senza nessun assalitore vivo: 10 punti
- per ogni cavaliere nemico ucciso: 6 punti
- per ogni soldato nemico ucciso: 3 punti

#### Punti attribuiti agli assalitori:

- per ogni edificio occupato da uno o più assalitori e senza nessun difensore vivo: 10 punti
- per ogni cavaliere nemico ucciso: 5 punti
- per ogni soldato nemico o contadino ucciso: 2 punti
- per la cattura di Edith viva: 10 punti
- per la cattura dello stendardo di Sir Richard (portato da Sir Piers): 3 punti
- per ogni cavallo catturato vivo: 3 punti



### Disposizione della mappa di gioco

7	3
6 The Crossroads 8	2 The Village 4
5	1

### La storia

Nel Medio Evo, le persone viaggiavano spesso insieme, sia per tenersi compagnia che per scoraggiare gli eventuali attacchi dei banditi. Uno di questi gruppi si è formato a poche miglia di distanza nella città vicina.

Il mercante fiammingo Leopold, accompagnato dai suoi servitori, dalle sue mule e da un pugno d'uomini armati assunti per l'occasione, si è unito ad una guardia forestale, ad un colporteur ed ad un cavaliere, sir William. A loro insaputa, una banda di fuorilegge, li aspetta al varco, là dove s'incrociano i sentieri... Certo, ci sono delle case nelle vicinanze, ma chissà se questi bravi paesani correranno in aiuto ai nostri intrepidi viaggiatori?

### I campi avversari

#### I viaggiatori

**Civili:** Leopold il mercante, Philip il colporteur. Mule 1, 2 e 3 condotte da Giles, mule 4, 5 e 6 condotte da Cedric.

**Balestrieri:** Forester.

**Sergente:** Martin.

**Alabardieri:** Hubert, Naymes.

**Cavaliere a cavallo:** Sir Gunter.

#### Fuorilegge

**Picchieri:** Mark, Perkin, Wat.

**Balestriere:** Roland.

**Contadini:** Baker, Gam, Robin, Radult, Salter, Wulf.

**Sergenti:** Arnim, Tyler.

#### I paesani

**Arciere:** Aylward.

**Contadini:** Carpenter, Farmer, Smith.

**Sergente:** a'Wood.

## Posizioni di partenza e inizio dell'azione

I paesani si trovano nella taverna (edificio 5). I viaggiatori entrano sulla mappa di gioco da una delle caselle situate tra la casella «Side 6» e la casella «Side 5» (angolo in basso a sinistra della pianta «The Crossroads» / L'Incroccio dei sentieri). Ogni fila di mule è composta di tre animali, il che significa che, finché sono legate l'una all'altra, le tre mule devono trovarsi su tre caselle adiacenti. I personaggi possono entrare in un ordine qualsiasi, ma non possono essere più di tre uno a fianco all'altro. Possono usare la totalità dei loro punti di movimento sempre nel rispetto delle limitazioni inerenti alla natura del terreno.

Poi vengono posti i fuorilegge, nel seguente modo: il sergente Arnim ed un massimo di cinque suoi comparì si trovano nel piccolo avvallamento che circonda lo stagno («The Pool»). Le caselle che formano lo stagno sono impraticabili. Il sergente Tyler e il resto dei fuorilegge vengono disposti dove si crede o per esempio sulla Collinetta («The Hillock»). Infine i fuorilegge passano all'attacco e comincia il primo giro di gioco.

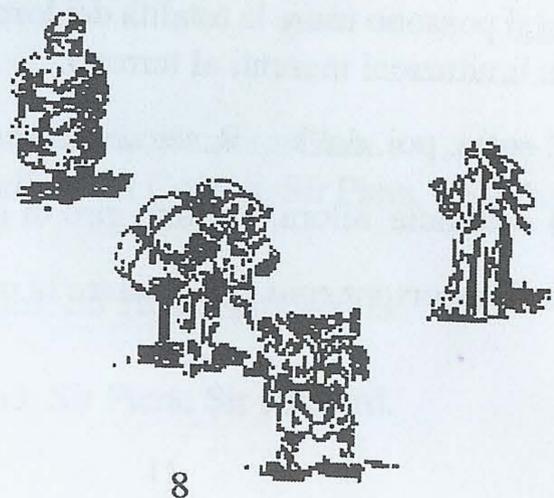
Ogni giocatore quando è il suo turno lancia il dado:

- da 1 a 5: i paesani restano nella taverna.
- da 6 a 10 (0 = 10): i paesani prestano aiuto ai viaggiatori.

Se i paesani restano nella taverna, si lancia di nuovo il dado nei giri seguenti. Se i paesani decidono ad intervenire, si spostano e combattono durante la stessa fase di gioco dei viaggiatori e sono controllati dallo stesso giocatore o da una terza persona.

## Condizioni di vittoria

I banditi devono uscire dalla mappa portando con sé il più gran numero possibile di mule. Possono uscire da un punto qualsiasi e anche da punti diversi. Il campo che possiede più mule alla fine della partita è dichiarato vincitore. Tutte le mule, vive o morte che siano, che si trovano sulla mappa dopo la partenza dell'ultimo fuorilegge vengono contate nel totale dei viaggiatori.



## SCNEGGIATURA 5 : L'AGGUATO

### Disposizione della mappa di gioco

	2		6	
	The Village		The Crossroads	
1		3	5	7
	4		8	

### La storia

Dodici valorosi cavalieri e la loro scorta avanzano nella tranquillità della campagna senza sospettare che stanno per cadere nelle fauci del lupo...

### I campi avversari

#### *I valorosi cavalieri e la loro scorta*

**Cavalieri** (a cavallo): Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Gaston, Sir Gilbert, Sir Gunter, Sir James, Sir Jacques, Sir Piers, Sir Richard, Sir Roger, Sir Roland y Sir Thomas.

**Picchieri:** Hal, Mark, Odo, Wat.

**Roncolieri:** Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt.

**Sergenti:** Martin, Tyler.

**Balestrieri:** Bertrand, Gaston, Jacques, Roland.

**Alabardieri:** Ben, Hubert, Naymes, Frederick, Geoffrey, Otto, Tom, Watkin, Wynken.

#### *Le fauci del lupo*

**Cavalieri a piedi:** Sir Alain, Sir John, Sir Peter, Sir William.

**Picchieri:** Ben, Bertin, Crispin, Perkin.

**Arcieri:** Aylward, Bowyer, Chretien, Engerrand, Fletcher, Mathias.

**Sergenti:** Arnim, a'Wood.

**Balestrieri:** Arbalister, Codemar, Denys, Francisco, Giles, Jacopa, Nicholas.

### Balestrieri

## Posizioni di partenza e inizio dell'azione

I dodici cavalieri e la loro scorta entrano sulla mappa di gioco da una casella qualsiasi del lato 7. I cavalieri entrano per primi, formando un gruppo compatto. Alla fine del movimento, ogni cavaliere deve trovarsi su una casella adiacente a quella di un altro. I soldati devono entrare attraverso le stesse caselle dei cavalieri e rispettare le stesse condizioni (gruppo compatto, adiacenti l'uno all'altro alla fine del movimento).

Il giocatore che tende l'imboscata pone, poi, i suoi personaggi nelle case o nei cortili del villaggio, oppure nelle caselle albero. Dopo aver disposto i personaggi come crede, passa all'attacco e comincia il primo giro di gioco.

### Condizioni di vittoria

I valorosi cavalieri e la loro scorta devono tentare di lasciare la mappa di gioco dal lato 1, 2 o 4 (pianta del Villaggio). Una volta scelto il lato, tutti i personaggi devono uscire da quel lato.

Gli autori dell'imboscata hanno lo scopo di bloccare l'avanzata del nemico. Se nessun personaggio nemico riesce ad uscire dal lato scelto, essi riportano una vittoria totale. In caso contrario, i giocatori useranno la tabella che segue, per designare il vincitore:

### Punti attribuiti ai valorosi cavalieri:

- per ogni cavaliere che esce dall'a mappa di gioco dal lato scelto (a piedi o a cavallo): 10 punti (\*)
- per ogni soldato della scorta che esce dal lato scelto: 5 punti (\*)

### Punti attribuiti agli autori dell'imboscata:

- per ogni cavaliere nemico ucciso: 10 punti
- per ogni cavaliere nemico ferito: 5 punti
- per ogni soldato nemico ucciso: 5 punti
- per ogni soldato nemico ferito: 2 punti

Se la regola opzionale concernente il riscatto viene utilizzata:

- per ogni cavaliere catturato 20 punti per il campo avverso

(\*) I personaggi danno diritto a dei punti solo se escono dal lato giusto dopo che il giocatore abbia fatto saper qual è il lato che sceglie. I personaggi che escono prima non contano.



## SCENEGGIATURA 6 : LO SCONTRO DELLE AVANGUARDIE

### Disposizione della mappa di gioco

The Crossroads

### La storia

Le avanguardie di due eserciti nemici si trovano di colpo faccia a faccia là dove s'incrociano i sentieri.

### I campi avversari

#### Avanguardia 1

**Cavalieri a cavallo:** Sir Alain, Sir Clugney, Sir Gaston, Sir James, Sir Peter, Sir Roger, Sir Roland, Sir Thomas.

**Sergenti:** Arnim, Tyler.

**Arcieri:** Aylward, Bowyer, Engerrand, Fletcher.

**Picchieri:** Bertin, Odo, Perkin, Wat.

**Alabardieri:** Ben, Geoffrey, Hubert, Naymes, Tom.

**Roncolieri:** Jean, Robin, Tybalt.

#### Avanguardia 2

**Cavalieri a cavallo:** Sir Conrad, Sir Gilbert, Sir Gunter, Sir Jacques, Sir Jonh, Sir Piers, Sir Richard, Sir William.

**Sergenti:** Martin, a'Wood.

**Balestrieri:** Arbalister, Codemar, Francisco, Giles, Jacopa, Nicholas.

**Roncolieri:** Guy, Rees.

**Alabardieri:** Frederick, Otto, Watkin, Wynken.

**Picchieri:** Ben, Crispin, Hal, Mark.

### Posizioni di partenza

L'avanguardia 1 entra dal lato 6. Il giocatore può scegliere l'ordine d'entrata che vuole. I personaggi possono usare la totalità dei loro punti di movimento, sempre nel rispetto delle limitazioni inerenti al terreno.

L'avanguardia 2 entra, poi, dal lato 8, seguendo le stesse indicazioni.

L'avanguardia 1 comincia, allora, il primo giro di gioco.

**Regola speciale:** Un personaggio può lasciare la mappa

### Condizioni di vittoria

Ciascuno dei due campi deve cercare di annientare l'altro. Se il risultato dello scontro sembra incerto, i giocatori possono utilizzare la tabella che segue, per designare il vincitore:

### Punti attribuiti all'uno o all'altro campo:

- per ogni cavaliere nemico ucciso: 10 puntos
- per ogni soldato nemico ucciso: 5 puntos
- per ogni cavallo vivo portato via al nemico: 5 puntos

Se la regola riguardante il riscatto è utilizzata:

- per ogni cavaliere nemico catturato: 50 puntos

### SCEGGIATURA 7: UN FUGGIFUGGI GENERALE

#### Disposizione della mappa di gioco

4	8
The Village	The Crossroads
3	1 7
2	5 6

#### La storia

Dopo aver perso la battaglia, i vinti fuggono disordinatamente dal luogo della sconfitta. In questa fiumana ribollente di uomini impauriti, i cavalieri si sforzano di recuperare le loro cavalcature, i servi cercano di recuperare quel che possono dei bagagli dei padroni e tutti cercano soprattutto di salvare la pelle.

**N.B.** Se si utilizza la regola concernente la limitazione delle munizioni, bisogna dividere il numero di frecce attribuite ad ogni personaggio per tre (arrotondando per eccesso).

#### I campi avversari

#### *Los fugitivos*

#### GRUPPO 1:

**Contadini:** Baker, Carpenter, Cedric, Farmer, Gam.

**Cavalli senza cavaliere:** quelli di Sir Conrad, Sir Piers, e Sir Richard e le 6 mule.

#### GRUPPO 2:

**Cavalieri a cavallo:** Sir James, Sir John, Sir Thomas.

**Arcieri :** Aywalrd, Fletcher.

**Cavalieri a piedi:** Sir Conrad, Sir Piers, Sir Richard.

**Alabardieri:** Ben, Frederick, Hubert.

**Balestrieri:** Codemar, Francisco, Jacopa.

**Picchieri:** Bertin, Hal, Odo, Wat.

#### *Gli inseguitori*

#### GRUPPO A:

**Cavalieri a cavallo:** Sir Alain, Sir Jacques, Sir Peter, Sir Roland, Sir William.

**Sergenti:** Tyler, a'Wood.

**Balestrieri:** Bertrand, Gaston, Jacques, Roland.

**Picchieri:** Ben, Crispin, Mark, Perkin.

#### GRUPPO B:

**Cavalieri a cavallo:** Sir Clugney, Sir Gaston, Sir Gilbert, Sir Gunter, Sir Roger.

**Sergenti:** Arnim, Martin.

**Alabardieri:** Geoffrey, Naymes, Otto, Tom, Watkin, Wynken.

**Arcieri:** Engerrand, Mathias.

**Roncolieri:** Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt.

**Contadini:** Radult, Salter, Smith, Wulf.

#### Posizioni di partenza e inizio dell'azione

Il gruppo 1 dei fuggitivi è posto nel villaggio. Le mule si troveranno per strada in due gruppi di tre animali. I tre cavalli vengono posti: uno nel cortile dell'edificio 3, un altro in quello dell'edificio 4 e l'ultimo in quello dell'edificio 5. I contadini devono essere posti o in una casella adiacente ad un cavallo o in una casella adiacente ad una fila di mule.

Il gruppo 2 dei fuggitivi entra allora sulla pianta del villaggio attraverso il lato 3. I componenti del gruppo possono entrare in un ordine qualsiasi, ma, alla fine del loro movimento e, **solamente per questo giro**, non devono trovarsi su caselle adiacenti.

Poi, **tutti** i fuggitivi (gruppo 1 e gruppo 2) possono muoversi di nuovo.

Tocca ora al gruppo A degli inseguitori entrare sulla pianta dal lato 2. Essi possono usare la totalità dei loro punti di movimento, sempre nel rispetto delle limitazioni inerenti alla natura del terreno.

La partita comincia con una nuova fase di gioco dei fuggitivi. Al momento della fase di gioco degli inseguitori, il giocatore può far entrare il gruppo B dal lato 3.

**N.B.** Un cavaliere a piedi può montare solo sul cavallo che gli appartiene.

### Condizioni di vittoria

I fuggitivi possono uscire dalla pianta del villaggio solo attraverso il alto 5. Gli inseguitori devono impedirglielo e per vincere devono totalizzare almeno 175 punti (vedi tabella di seguito). Se totalizzano meno punti, i fuggitivi sono dichiarati vincitori, perché sono stati capaci di evitare il peggio.

### Puntos atribuidos a los perseguidores

- per ogni cavaliere nemico ucciso: 10 punti
- per ogni soldato nemico ucciso: 5 punti
- per ogni cavallo vivo preso al nemico: 5 punti
- per ogni mula (viva o morta) che si trova sulla mappa di gioco dopo la partenza dell'ultimo fuggitivo: 15 punti
- Se si usa la regola opzionale riguardante il riscatto:
  - per ogni cavaliere fatto prigioniero: 30 punti

### SCENEGGIATURA 8

Questa la costruite da soli, servendovi, come modello delle sceneggiature esistenti e facendo giocare i diversi equilibri di forza: la potenza di tiro contro la mobilità, la superiorità in combattimento contro la superiorità numerica, ecc. ... anche possibile creare delle sceneggiature strutturate in modo da creare una piccola campagna.

Se però non aveste abbastanza tempo o pazienza, ricordatevi che, per CRY HAVOC, ci sono a vostra disposizione dei libretti di sceneggiature supplementari.

Nel libretto 1 troverete le seguenti sceneggiature: Il Cavaliere Errante, I Razziatori, La Dama del Cavaliere, Pattuglia di ricognimento, Arrivano i nostri!, La Battaglia di Little Wooton e Per l'Amore di Edith.

Vi ricordiamo infine, che esistono a vostra disposizione delle piante supplementari per ingrandire la superficie di gioco e che esiste un gioco di simulazione complementare a CRY HAVOC chiamato SIEGE. Quest'ultimo gioco ha come tema le tattiche d'attacco e di difesa delle roccaforti medievali e possiede regole assolutamente compatibili con quelle di CRY HAVOC. Alcune delle sceneggiature proposte in SIEGE fanno, del resto, intervenire quattro piante diverse e tutti i personaggi dei due giochi. Una cosa grandiosa!

## 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).

