

ALLEGATO 2
SUPPLEMENTO ALLE REGOLE STANDARD DELLA SERIE “CRY HAVOC”

SIEGE

REGOLE SPECIFICHE

(STANDARD GAMES - EUROGAMES)

Indice dei contenuti

2.1 - FOSSATO	4
2.11 - Movimento	4
2.12 - Fascine	4
2.13 - Ponte Levatoio	4
2.14 - Tiri nel fossato	4
2.2 - SCALE D'ASSEDIO	5
2.21 - Movimento	5
2.2.2 - Come abbattere le scale	5
2.3 - ROVINE DI MURA.....	5
2.4 - TENDE	6
2.5 - TRINCEE	6
2.6 - BALISTE.....	6
2.7 - SCHERMI	6
2.8 - TORRI D'ASSEDIO	6
2.81 - Movimento e protezione.....	6
2.82 - Tiri	7
2.83 - Combattimento	7
2.9 - ARIETI.....	7
2.91 - Movimento e protezione.....	7
2.92 - Attacco al castello.....	7
2.93 - Come abbattere un muro	8
2.94 - "Battering Table"	8
2.10 - CATAPULTE.....	8
2.10.1 - Uso delle catapulte	8
2.10.2 - Spostamenti e riparazioni	9
2.11 - APPICCARE IL FUOCO	9
2.11.1 - Come appiccare il fuoco.....	9
2.11.2 - Propagazione del fuoco	9
2.11.3 - Come spegnere un incendio.....	9

2.11.4 - Distruzione di un oggetto incendiato	10
2.11.5 - Tabella "Fire"	10
2.12 - GUARIGIONE DEI FERITI.....	10
2.12.1 - Procedura.....	10
2.12.2 – Tabella guarigioni	10

2.1 - FOSSATO

2.11 - Movimento

Entrare o uscire da un esagono di fossato attraverso il lato di "PENDIO" costa 4 PM

Scendere o salire da un esagono con fascine all'interno del fossato costa a sua volta 4 PM

Un personaggio costretto a ritirarsi in un esagono di fossato "cadendo" da un terreno più alto (cioè dal lato di "pendio") o dalle fascine si considera stordito (se era già stordito o ferito si considera morto).

2.12 - Fascine

Le fascine servono a riempire i fossati per permettere l'avanzamento di torri d'assedio o arieti.

Non danno alcun tipo di copertura né vantaggi/svantaggi in combattimento.

Il movimento sulle fascine costa 2 PM alla fanteria ed è vietato ai cavalli.

Salire sulle fascine da un esagono di fossato costa invece 4 PM.



2.13 - Ponte Levatoio

Per alzare o abbassare un ponte levatoio un personaggio non ferito deve arrivare nella casella con l'argano e deve spendere un intero turno in quell'esagono senza muoversi, combattere o tirare.

Al termine del turno il ponte potrà essere alzato (togliere il contrassegno dalla mappa) o abbassato.

Tutti i personaggi sul ponte levatoio nel momento in cui viene sollevato cadono nel fossato adiacente e rimangono storditi (se erano già storditi o feriti si considerano morti).

La loro posizione esatta è decisa dal ciocatore cui appartengono.



2.14 - Tiri nel fossato

I personaggi che si trovano dentro il fossato non hanno alcuna copertura.

Personaggi sui camminamenti o nelle torri (livello 1) possono tirare nel fossato (attraverso i merli e le feritoie) purché il loro tiro non attraversi altri muri del castello.

Personaggi nel bastione (livello 2) possono tirare nel fossato anche al di sopra dei camminamenti, ma non delle torri.

Tutti gli altri personaggi che vogliono tirare dentro il fossato devono essere su un esagono all'interno o al bordo del fossato stesso.

I personaggi sul bordo possono tirare al di sopra di altri personaggi dentro il fossato, rispettando però le stesse regole dei tiri dai camminamenti.

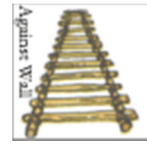


In this example, the crossbow and the armored longbow can shoot at everybody, but the unarmed longbow cannot shoot at any shortbow in the moat. The latter two cannot shoot at the crossbow, nor can they shoot at the armored longbow because they are in the moat.

2.2 - SCALE D'ASSEDIO

2.21 - Movimento

Una scala può essere trasportata da 2 personaggi, che vengono posizionati SOTTO i due esagoni del contrassegno di “scala” : questi personaggi non possono combattere o tirare durante il trasporto, e la loro velocità massima è ridotta di 2 PM.



Quando almeno uno dei personaggi raggiunge un esagono adiacente ai merli (attenzione, le torri e le mura dell'ingresso principale del castello non possono essere scalate in questo modo), la scala può essere sollevata ed appoggiata al muro (sostituire il contrassegno lungo con quello piccolo e puntare la scala verso uno specifico lato di esagono).

Una scala già sollevata può essere spostata di un esagono per turno (o girata verso un altro lato di quell'esagono) purché sia fuori dal castello e ci siano DUE personaggi adiacenti, che spenderanno per questa azione 2 PM.

(Una scala non può essere spostata se c'è un personaggio sopra o se l'esagono di arrivo è occupato).

Salire su una scala a pioli (o passare attraverso un esagono di scala) costa 3 PM : i personaggi sulla scala non hanno copertura e sono svantaggiati (-) in combattimento.

Un personaggio in cima ad una scala può entrare in un esagono di “camminamento” adiacente passando attraverso i merli e spendendo 4 PM (se l'esagono è libero) oppure avanzando dopo il combattimento se l'esagono è stato liberato (in tal caso però devono fermarsi nel 1° esagono di avanzata).

2.22 - Come abbattere le scale

Un personaggio che si trova su un esagono di camminamento su cui si “appoggia” una scala a pioli può tentare di buttarla giù durante la fase di combattimento.

Per fare questo egli deve :

- > rinunciare a tirare e/o combattere per quel turno.
- > tirare 1D10 ed ottenere 1-6 (risultati di 7-10 significano fallimento).

E' possibile un solo tentativo per turno, e verso una SOLA scala alla volta.

Un personaggio ferito aggiunge 1 punto al risultato del dado.

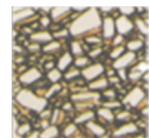
Se la scala è abbattuta sostituire l'unità con un contrassegno “lungo” piazzato in modo che una parte occupi l'esagono originario. Un personaggio che si trova su una scala quando viene abbattuta cade a terra e si considera ferito (sostituire il contrassegno) : egli dovrà essere riposizionato in un esagono adiacente (o sopra) la scala stessa.

Un personaggio può anche “cadere” addosso ad un altro, il quale diventa subito “stordito” : i due possono stare sovrapposti fino al successivo turno di movimento.

Una scala che cade addosso ad un personaggio sottostante invece non provoca alcun danno : i due pezzi resteranno sovrapposti senza ulteriori conseguenze.

2.3 - ROVINE DI MURA

Quando il muro di un castello viene abbattuto dai colpi di un'arma d'assedio si mette un contrassegno RUBBLE sull'esagono colpito, che cambia permanentemente il suo stato. Le “rovine” danno uno svantaggio (-) a chi vi si trova durante il combattimento, ma permettono di passare poi direttamente sugli esagoni di camminamento, e senza



dover utilizzare le scale.

Un personaggio può entrare in un esagono di “rovine” (costo 2 PM) da un qualsiasi esagono adiacente : può uscirne, spostandosi verso un qualsiasi altro esagono adiacente, al costo del nuovo terreno e senza ulteriori limitazioni.

Gli arcieri possono tirare DENTRO o ATTRAVERSO un esagono di “rovine” : i personaggi che vi si trovano ricevono però una copertura media (anche per tiri provenienti dalle torri d’assedio).

2.4 - TENDE

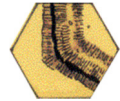
Gli esagoni “tenda” non possono essere attraversati dalla cavalleria e costano 2 PM alla fanteria.

Un personaggio può tirare DENTRO, SOPRA o ATTRAVERSO un esagono “tenda”.

Un personaggio all’interno di un esagono “tenda” riceve una copertura leggera.

2.5 - TRINCEE

Gli esagoni di trincea costano 1 PM per tutti i personaggi, ma la cavalleria NON PUO’ SOSTARE in questi esagoni al termine del movimento : in effetti i cavalli “saltano” al di sopra della trincea (anche quando essa è occupata).



Un personaggio può tirare SOPRA o ATTRAVERSO una trincea senza penalizzazione (anche se la trincea è occupata).

Un personaggio in un esagono di trincea riceve invece una copertura pesante contro diri diretti.

2.6 - BALISTE

Si utilizzano le stesse regole usate per le balestre. Notare tuttavia che, data la loro potenza, queste armi hanno maggiore precisione e raggi d’azione più lunghi. La balista, una volta piazzata, non può più essere mossa e nessun personaggio può entrare nel suo esagono.



Per poter utilizzare la balista occorre avere almeno due serventi, posizionati in esagoni adiacenti, uno dei quali deve essere un tecnico specialista (ENGINEER).

La balista può tirare una volta ogni 3 turni (utilizzare segnalini adatti per meglio ricordarsi il passaggio dei turni).

2.7 - SCHERMI

Si tratta di grossi scudi di legno utilizzati per proteggere i soldati dai tiri nemici durante l’avvicinamento ad un castello sotto assedio. Uno schermo può essere spostato da un personaggio adiacente, ma la sua velocità si riduce di 2 PM.



Un personaggio non può tirare ATTRAVERSO un esagono che contiene uno schermo, neppure se il tiratore si trova sulle mura del castello o su una torre d’assedio.

Nessun personaggio può entrare in un esagono contenente uno schermo.

2.8 - TORRI D’ASSEDIO

2.81 - Movimento e protezione

Per muovere una torre d’assedio (esclusivamente in terreno aperto e/o fascine) occorre piazzare 3 personaggi al di sotto del relativo contrassegno : in tal modo la torre può utilizzare 2 PM per turno, spostandosi però sempre in direzione retta.

Se uno dei personaggi che spingono viene impegnato in combattimento la torre non potrà muovere per niente nel turno successivo.

Una torre d'assedio può trasportare fino a 3 personaggi. Per entrare nella torre da un esagono adiacente un personaggio spende 2 PM e viene messo nella parte inferiore della torre (livello 0); con altri 2PM egli può salire al 2° piano (livello 1) e con 2 PM supplementari finalmente arriverà in cima (livello 2).

E' evidente che ogni esagono di "torre" può contenere DUE personaggi : uno dentro la torre (pronto ad uscire per combattere), ed uno sotto (per spingerla)

I personaggi che spingono la torre e/o che si trovano al 1° o 2° piano non possono essere colpiti da tiri nemici (protezione infinita), mentre un personaggio in cima alla torre gode di protezione leggera.

E' possibile tirare a personaggi sulla cima della torre, ma non **ATTRAVERSO** la torre.



2.82 - Tiri

Un personaggio in cima ad una torre d'assedio può tirare al di sopra di altri personaggi (ad eccezione di quelli amici **ADIACENTI** al nemico) e considera nulla la "copertura" di qualsiasi terreno, ad eccezione di alberi, rovine ed altre torri.

Può dunque tirare a personaggi dietro i merli (sui camminamenti) eliminandone la protezione (la torre si considera più alta dei merli) ed anche **ATTRAVERSO** esagoni di camminamento, purché tali esagoni siano più vicini al tiratore che al bersaglio.

Un personaggio in cima ad una torre d'assedio può tirare a personaggi nemici, in attacco e/o in difesa, anche se questi sono in esagoni adiacenti (sono infatti da considerare ad altezze diverse).

2.83 - Combattimento

Se una torre d'assedio muove adiacente ad un muro, un personaggio può passare dalla torre al camminamento spendendo 1 PM supplementare, se l'esagono di arrivo è libero. In caso contrario il personaggio dovrà prima sloggiare l'avversario combattendo e, in caso di vittoria, potrà poi avanzare.

Un personaggio in cima alla torre può combattere solo con personaggi sulle mura o dentro la torre.

I personaggi che spingono e/o quelli all'interno della torre possono invece essere attaccati da qualsiasi esagono adiacente alla parte inferiore della torre (livello 0).

2.9 - ARIETI

2.91 - Movimento e protezione

Un ariete muove esattamente come una torre d'assedio (vedi 2.81), però non può "portare" nessun personaggio.

Un personaggio sotto la copertura dell'ariete riceve protezione infinita.

2.92 - Attacco al castello

Se un ariete riesce ad arrivare adiacente alle mura di un castello può iniziare a colpire.

Un ariete vale 9 PUNTI ("battering points") e ad ogni turno si getta 1D10, consultando la tabella 2.94 per vedere gli eventuali danni prodotti al muro. L'ariete può attaccare anche mura già danneggiate precedentemente, ed i nuovi danni si vanno a sommare a quelli vecchi.



Tutti i risultati C sono ignorati (l'ariete non si danneggia quando batte contro il muro).

Un personaggio sotto la copertura dell'ariete può tirare, attaccare o essere attaccato da eventuali nemici in esagoni adiacenti, ma se questo accade allora l'ariete non può più colpire il muro in quel turno.

2.93 - Come abbattere un muro

Un muro può essere abbattuto solo facendogli subire 4 D (quattro colpi che hanno prodotto un danno) : annotare l'accumulo dei danni su un foglietto.

Un muro danneggiato (ma non ancora crollato) non subisce alcun tipo di penalità.

Appena però il muro subisce il 4° danno piazzare un contrassegno RUBBLE sull'esagono interessato : se un personaggio si trova su quell'esagono al momento del "crollo" si considera ferito.

2.94 - "Battering Table"

Tiro di 1D10	Numero dei "battering points" usati				
	1	3	6	9	12+
1	1C	1C	2C	3C	4C
2			1C	2C	3C
3				1C	D/2C
4					D/1C
5				D	D
6				D	D
7			D	D	D
8			D	D	D
9		D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Dove :

D significa che il muro ha subito un danno

C specifica il numero di danni (in battering points) subiti dalla macchina

2.10 - CATAPULTE

2.10.1 - Uso delle catapulte

Le catapulte (Trebuchet o Mangonel) vengono usate "fuori mappa" durante le fasi "strategiche" di un assedio. Ognuna di esse può colpire un solo esagono di muro al giorno, anche se può cambiare bersaglio ogni giorno : l'attaccante semplicemente decide ogni volta quale o quali esagoni colpire in quel giorno e con quali e quante macchine :

- > Ogni Mangonel vale 1 battering point
- > Ogni Trebuchet vale 3 battering points



Dopo aver calcolato il numero di BATTERING POINTS assegnati ad ogni attacco tirare 1D10 per ogni esagono, consultando la BATTERING TABLE (vedi 2.94.) per vedere il risultato ottenuto. Ricordarsi comunque di sottrarre 1 punto al tiro del dado quando si attaccano le torri ed il bastione del castello (che hanno mura molto più spesse) : il bastione inoltre può essere attaccato soltanto

dopo aver fatto una breccia nel muro esterno (in tal caso possono essere colpiti i 3 ESAGONI di bastione più vicini alla breccia, e soltanto questi).

2.10.2 - Spostamenti e riparazioni

Le catapulte non possono essere spostate né usate durante le fasi “tattiche” del gioco. Occorre un intero giorno per riparare le macchine danneggiate, e durante questo periodo i loro battering points non possono essere usati. Non c’è limite al numero di macchine che possono essere riparate in un giorno.

Le macchine che sono state distrutte dal fuoco non possono più essere riparate.

2.11 - APPICCARE IL FUOCO

2.11.1 - Come appiccare il fuoco

Ci sono vari modi di appiccare il fuoco a tende o macchine da guerra :

(a) - a mano, con un personaggio che termina il suo movimento adiacente al pezzo da incendiare e che spende l’intero turno successivo in quell’esagono, senza tirare e/o combattere.



Posare a questo punto un contrassegno “fire” sull’oggetto incendiato.

(b) - con frecce incendiarie, scagliate a corto raggio da archi o balestre : queste frecce sono ineffettive contro altri personaggi, ma possono dar fuoco a tende o macchine se centrano l’obiettivo. Per colpire lanciare 1D10 : con un risultato di 1-6 il bersaglio è colpito ; con 7-10 è sbagliato. Se il bersaglio è colpito fare riferimento alla tabella FIRE (vedi 2.11.5) per vedere se prende fuoco o no.

(c) - con olio bollente : un personaggio può rovesciare un barile di olio bollente sul nemico INVECE di combattere normalmente.



L’olio bollente può essere gettato su un qualsiasi esagono adiacente al segnalino :

(1) - se l’olio cade su un personaggio NON PROTETTO, quest’ultimo subisce immediatamente un attacco 8:1 (consultare TC contro fanteria) ed il barile viene eliminato.

(2) - se l’olio cade su una macchina consultare la tabella FIRE (2.11.5) per vedere se il bersaglio prende fuoco o no :

- > Se si, girare il contrassegno del barile sul lato FUOCO e verificare nei turni successivi se il fuoco si propaga (vedi tabella FIRE).
- > Se no, eliminare subito il barile.

2.11.2 - Propagazione del fuoco

Alla fine di ogni turno (quando entrambi i giocatori hanno completato le loro fasi) bisogna fare un controllo per vedere se il fuoco si propaga in esagoni adiacenti contenenti altre macchine, tende, ecc.

Per ogni esagono effettuare un test sull’apposita colonna della tabella FIRE.

2.11.3 - Come spegnere un incendio

Nessun personaggio può entrare in un esagono di incendio e se questo si propaga in esagoni contenenti altri personaggi, essi devono immediatamente ritirarsi di 1 esagono.

Ogni personaggio adiacente ad un incendio può tentare di spegnere il fuoco : è permesso un tentativo per turno e per personaggio, purché questi non muova, non combatta e non tiri durante l’intero turno.

Naturalmente ogni personaggio può tentare di spegnere il fuoco in UN SOLO esagono per turno.

Lanciare 1D10 sull'apposita colonna della tabella FIRE.

2.11.4 - Distruzione di un oggetto incendiato

Se un esagono brucia per tre turni consecutivi il fuoco non può più essere spento e l'oggetto si considera distrutto : girare il contrassegno sul lato "bruciato".

2.11.5 - Tabella "Fire"

Tiro Dado	PROP	BAR	F.C.B.	F.T.A.	SPE
1-2-3					D
4-5					DA
6					
7	F				
8-9	F	F	F		
10	F	F	F	F	

Spiegazioni

PROP : Possibilità di propagazione del fuoco

BAR : Incendio causato da barili d'olio

FCB : Incendio causato da frecce incendiarie contro baliste e catapulte

FTA : Incendio causato da frecce incendiarie contro torri ed arieti

SPE : Tentativo di spegnimento del fuoco

F : Il bersaglio prende fuoco (o l'incendio si propaga)

D : Il fuoco è stato spento nell'esagono considerato

DA : Il fuoco delle frecce incendiarie (e soltanto quello) è stato spento

2.12 - GUARIGIONE DEI FERITI

Durante un gioco "campagna" è possibile che una parte dei personaggi feriti possa guarire e quindi tornare sul campo di battaglia.

2.12.1 - Procedura

Lanciare un dado per tutti i personaggio feriti al termine di ogni nuovo "giorno", consultare la tabella GUARIGIONI sottostante e marcare su un foglio il giorno esatto in cui ognuno tornerà "sano" (nel frattempo il contrassegno "ferito" continuerà a restare sulla mappa, sostituito da quello sano il giorno previsto).

2.12.2 - Tabella guarigioni

Tiro del dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guarisce in (giorni)	1	2	3	4	5	6	8	10	No	No

Il risultato "no" significa che la ferita era talmente seria da richiedere parecchi mesi per la cura e la guarigione, per cui il personaggio non è più utilizzabile nei tempi richiesti dallo scenario.