

Guiscard to gra polegająca na potyczkach, której akcja rozgrywa się podczas podboju południowych Włoch i Sycylii w XI wieku przez normanńskich najemników dowodzonych przez Roberta z Hauteville, zwanego Guiscard (co można przetłumaczyć jako Przebiegły, Przebiegły lub Łasica). Każdy żeton przedstawia unikalną postać w różnych pozycjach i stanie zdrowia. Różne mapy można zestawiać na wiele sposobów, tworząc różnorodne tereny dla proponowanych scenariuszy.

Guiscard wykorzystuje koncepcje i skalę gier z serii CRY HAVOC, które zostały wydane w latach 80. i 90., a które nie są już dostępne. 30 lat później ta gra nadal ma wielu zwolenników z dwóch głównych powodów: oszałamiającej jakości graficznej map i żetonów, które zostały narysowane ręcznie i od tamtej pory, moim szczerym zdaniem, nigdy nie doczekały się czegoś podobnego; oraz prostych, intuicyjnych zasad, które pozwalają na szybką naukę i przyjemne spędzenie czasu. Guiscard jest przeznaczony dla miłośników historii średniowiecza, miłośników taktycznych gier wojennych lub tych, którzy kiedyś lubili serię CRY HAVOC. Ze względu na łatwość zasad i jakość grafiki, Guiscard idealnie nadaje się dla młodych graczy lub osób odkrywających gry wojenne, ale weterani gier również powinni go docenić.

Wszystkie mapy i żetony serii CRY HAVOC są kompatybilne z mapami z Guiscard, co pozwala na realizację znacznie większej liczby scenariuszy. 7 lat po pierwszym wydaniu przedstawiamy zaktualizowaną i ulepszoną wersję z dodatkową planszą, grą kampanijną i nowymi żetonami, w tym potężną Gwardią wareską cesarzy bizantyjskich. Żetony są teraz drukowane na znacznie grubszym kartonie.

Podziękowania: Guiscard to projekt, który pochłonął całe dwa lata mojego życia w przypadku pierwszej wersji i kolejne 6 miesięcy w przypadku tej ulepszonej wersji. Nigdy nie byłbym w stanie tego ukończyć bez pomocy następujących osób: Dan Buman, Giorgio Colonna, Hervé Delattre, Steve Doubtfire, Christian Delabos, Pierre Delabos, Philippe Gaillard, Joël Gatrat, Emilien Gratien, Sir Gunther, Jean-Paul Kirkbride, Jazin Larrus, Ludovic Maes, Lütz Pietschker, Laurent Schmitt, Arnaud Thierry, Thierry, Gianni Vonci i wszyscy członkowie społeczności Cry Havoc, którzy wspierali mnie przez cały ten czas. Apolline, Artur, Teofil i Tristan to imiona niektórych postaci w grze, ale są to także imiona moich dzieci. To dobry sposób na powiązanie ich z moją pasją do średniowiecza.

Buxeria, marzec 202

1 - OPIS ŻETONÓW OBECNYCH W GRZE

1.1 - Kilka komentarzy na temat skali czasu i dystansu

Guiscard to gra symulująca walkę między ludźmi na mapach taktycznych. Innymi słowy, każda tura gry reprezentuje bardzo krótki okres czasu rzeczywistego: najwyżej kilkadziesiąt sekund. Wystarczająco dużo czasu, aby wystrzelić strzałę, zadać cios mieczem lub przebiec kilka metrów. Szerokość heksu równa się dwóm metrom, jest to przestrzeń wystarczająca dla jednego żołnierza, aby wygodnie włączyć broń, ale niewystarczająca dla jeźdźcy na koniu. Z tego powodu każda postać na koniu zajmuje dwa heksy i zabrania się posiadania dwóch żywych postaci na tym samym heksie. Ostrzał zazwyczaj odbywa się na krótkim lub średnim dystansie. Jednakże strzelanie na duże odległości zostało uwzględnione z myślą o graczach, którzy chcą skorzystać z dodatkowych map, aby stworzyć znacznie większą planszę do gry.

1.2 - Żetony reprezentujące postacie.

Każda postać piesza jest reprezentowana przez dwa dwustronne żetony. Pierwszy przedstawia z jednej strony postać w pełnym zdrowiu, a z drugiej postać oszołomioną. Drugi żeton pokazuje tę samą postać, gdy jest ranna po jednej stronie lub po przeciwnej stronie... martwą. Postacie posiadające wierzchowca mają cztery znaczniki: dwa reprezentują je pieszo, a dwa inne na wierzchowcach. Z tyłu żetonu zdrowego

jeźdźcy znajduje się obrazek konia bez jeźdźcy, a z tyłu rannego jeźdźcy - martwy koń. Na każdym żetonie znajduje się nazwa i grafika postaci, a także trzy cyfry:

> **czarna liczba**: reprezentuje siłę ataku postaci. Jej wysokość uzależniona jest od długości i ciężaru broni, umiejętności posługującego się nią człowieka oraz jego kondycji fizycznej.

> **czzerwona liczba**: reprezentuje siłę obrony postaci. Jej wysokość uzależniona jest od umiejętności parowania i unikania ciosów, a także od jej kondycji fizycznej. Postacie w zbroi mają czerwony numer otoczony kółkiem.

> **niebieska liczba**: reprezentuje limit ruchu postaci, innymi słowy liczbę punktów ruchu, które może ona wydać w każdej turze gry. Jej wysokość uzależniona jest od rodzaju transportu - pieszego lub konnego, wagi noszonej zbroi oraz kondycji fizycznej postaci.

> Jeźdźcy używają małego trójkąta, aby wskazać, gdzie znajduje się głowa konia, a tym samym kierunek ruchu. Określa także przedni łuk konia.

> Żetony postaci posiadają 3-literowy akronim wskazujący ich pochodzenie i typ oddziału, jak opisano poniżej: System dwustronnych żetonów jest identyczny dla wszystkich postaci w grze. Należy zauważyć, że ogłuszona postać nie może się ani poruszać, ani atakować i że jej siła obrony ogranicza się do biernej ochrony zapewnianej przez noszony pancerz.



First letter (Origin)	Second letter (Type)	Third letter (Class)
A Arab	c Cavalry	a Archer
B Byzantine	i Infantry	c Civilian
G German		e Émir
L Lombard		k Knight
N Norman		h Heavy
S Sclavon (Slav)		l Light
		m Medium
		s Slinger
		p Peasant
		v Varangian

Face		Reverse
Zdrowa postać na koniu: Robert jest gotowy, aby dodać nowy rozdział do swojej legendy		Koń bez jeźdźcy: Robert zsiadł z konia, aby walczyć pieszo, chyba że coś mu się stało na polu bitwy
Ranna postać na koniu: Robert przecenił swoje siły i znalazł silniejszego przeciwnika, niż się spodziewał		Zabity koń: Aby kontynuować walkę, Robert musi pożyczyć kolejnego konia
Zdrowy postać piesza: Robert uznał, że wygodniej będzie zejść z konia i kontynuować walkę		Oszołomiona postać: Robert nie widział wielkiego wojownika, którego maczuga spadła na niego
Ranna postać piesza Koniec Roberta jest już bliski i powinien zachować szczególną ostrożność		Zabita postać: Robert nigdy nie zostanie księciem Apulii, a walka o jego tron wkrótce się rozpocznie

2 – KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gracze wybierają jeden ze scenariuszy. Przed rozpoczęciem scenariusza muszą rozłożyć mapy we wskazany sposób i wybrać postacie obecne w scenariuszu. Sama gra składa się z szeregu kolejnych tur. Każda tura gry składa się z dwóch faz ruchu postaci, z których każda daje inicjatywę jednej lub drugiej stronie. Podczas swojej fazy ruchu postaci każdy gracz może swoimi postaciami strzelać, poruszać się i walczyć. Kiedy po każdej stronie jest kilku graczy, postacie po tej samej stronie strzelają, poruszają się i walczą w tym samym czasie. Jak przekonamy się później, gracz może także interweniować, używając defensywnego ostrzału lub kontrataku w fazie przeciwnika.

2.1 Struktura tury

Każda tura gry przebiega w następujący sposób:

Faza gracza A

1. **OSTRZAŁ OFENSYWNY:** Wszyscy strzelcy strony A mogą strzelać, z wyjątkiem tych, które są w kontakcie z wrogimi postaciami.
2. **OGŁOSZENIE SZARŻ I KONTRASZARŻ KAWALERII:** Gracz A ogłasza pojedynczo szarżę, które zamierza przeprowadzić swoją kawalerią. Gracz B ma w niektórych przypadkach możliwość zadeklarowania kontrataku (patrz § 7.2).
3. **RUCH I OSTRZAŁ:** Wszystkie postacie Strony A, które nie strzelały w poprzedniej fazie, mogą się poruszać. Pozostali muszą przestrzegać ograniczeń związanych z rodzajem broni (patrz § 5.1 Ostrzał i ruch). Strona B może strzelać podczas ruchu postaci ze Strony A, korzystając z postaci, które nie mają kontaktu z wrogiem. Postacie te muszą przestrzegać zasad ostrzału obronnego (patrz § 5.1 Ostrzał i ruch oraz § 5.3 Ostrzał obronny).
4. **WALKA:** Wszystkie postacie Strony A, które mają kontakt z postaciami wroga, mogą atakować, z wyjątkiem tych strzelców, którzy strzelali już w sekwencji 1.
5. **Ogłuszone postacie:** Wszystkie postacie Strony A, które zostały ogłuszone w fazie Gracza B wstają (obrócić odpowiednie żetony).

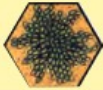
Faza Gracza B Rozgrywa się ją dokładnie w taki sam sposób, jak Fazę Gracza A, ale tym razem to Strona B ma inicjatywę i działa zamiast Strony A. Gracz A może interweniować w Fazie 2 za pomocą kontrataków i ostrzału obronowego. Po zakończeniu fazy 5 rozpoczyna się nowa tura gry, a gracz A rozpoczyna pierwszą sekwencję. Uwaga: Ważne jest ściśle przestrzeganie kolejności faz.

Uwaga: Nie rozpoczynaj nowej fazy, dopóki poprzednia nie zostanie zakończona.

3 – Teren

3.1 – Różne rodzaje terenu pojawiające się na mapach

Jak zobaczymy później, rodzaj osłony wpływa na strzelanie, natomiast trudność związana z określonym terenem (-) wpływa na walkę wręcz.

Terrain Aspect	Name	Movement cost per hex	Type of cover	Effect of terrain on combat
	CZYSTY	1	BRAK	0
	ZAROŚLA	Piesz 2 Konno 4	LEKKA	-
	DRZEWO	Piesz 2 Konno N/A	LEKKA	-
	ZBOCZE	Piesz 2 Konno 4	ŚREDNIA GDY PRZECINA GÓRNĄ KRAWĘDŹ	-
	BAGNA	Piesz 2 Konno 4	LEKKA	-
	SKAŁY	Piesz 4 Konno N/A	LEKKA	-
	ŚCIEŻKA	Piesz 1 Konno N/A	ŚREDNIA PRZY OSTRZALE Z DOŁU	0
	KAMIENNE SCHODY	Piesz 2 Konno N/A	LEKKA	-
	PLAŻA	1	BRAK	0
	PLYTKA WODA	2	LEKKA	-
	GLEBOKA WODA	Piesz 4 Konno N/A W zbroi N/A	LEKKA, CHYBA ŻE STRZELEC JEST NA HEKSIE OBOK	-

4 – Ruch

Każda postać ma określoną liczbę punktów ruchu zaznaczonych na reprezentującym ją żetonie (**niebieska liczba**). Poniższa tabela podsumowuje różne ilości punktów ruchu występujące w grze, w zależności od klasy postaci.

Type of character	Movement for healthy characters	Movement for wounded characters
KOBIETY I KSIĘŻA	4	2
PIESI BEZ ZBROI	8	4
PIESI W ZBROI	6	3
PIESI RYCERZE	6	3
JEŹDZIEC BEZ ZBROI	15	15
JEŹDZIEC W ZBROI	12	12
KATAFRAKT	10	10
PIESZY KATAFRAKT	4	2

Wejście na każdy heks powoduje, że postać wydaje określoną liczbę punktów ruchu odpowiadającą trudności terenu (patrz § 3.1). W każdej turze gracz może poruszyć wszystkie lub niektóre ze swoich postaci, wykorzystując całość lub część przysługującego im limitu ruchu. Wykorzystane punkty ruchu nie mogą być przenoszone pomiędzy postaciami ani przechowywane w rezerwie na kolejne tury.

4.1 – Stosy

Podczas gry postacie mogą przechodzić przez heksy zawierające postać przyjazną, postać ogłuszoną lub postać martwą. Jednak na koniec każdej fazy ruchu na dowolnym heksie nie może znajdować się więcej niż jedna żywa postać.

4.2 - Ograniczenia ruchu

Postacie nie mogą przechodzić przez heksy zawierające postacie wroga, chyba że są one ogłuszone lub martwe. Z drugiej strony, przekraczanie heksów zawierających przyjazne postacie nie sprawia żadnego problemu.

4.2.1 - Heksy wody i drzew

Postacie na koniach nie mogą przejść przez pole drzewa, wejść do wnętrza budynku ani pole głębokiej wody. Konie bez jeźdźcy i prowadzone za uzdę mogą przekraczać pola drzew i wody. Tylko piesza postać bez zbroi może przekroczyć heks głębokiej wody za cenę 4 punktów ruchu. Postacie opancerzone, czy to pieszo, czy na koniach, nigdy nie mogą przekroczyć heksu z głęboką wodą. Jeśli zostaną do tego zmuszone, na przykład w wyniku walki, utoną.

4.2.2 - Heksy zawierające martwe postacie

Heksy zawierające co najmniej trzy martwe postacie lub jednego martwego konia kosztują o jeden punkt ruchu więcej niż normalny koszt. Heksy zawierające sześć martwych postaci lub dwa martwe konie stają się nieprzekraczalne. (Ta sama zasada ma zastosowanie, jeśli na heksie znajdują się trzy martwe osoby i jeden martwy koń).

4.2.3 – Jak oczyścić heks, który stał się nieprzekraczalny

Dwie postacie pieszo mogą przesunąć trzy martwe osoby lub jednego martwego konia o jeden heks. Obie postacie nie mogą w swojej turze robić nic więcej, ani poruszać się, ani strzelać, ani walczyć. Jeśli zwłoki zostaną wrzucone do wody, zapadną się w głębiny, a reprezentujące je żetony zostaną usunięte z mapy.

Uwaga: Ta akcja jest niemożliwa, jeśli na sąsiednim heksie znajduje się wróg, który może zaatakować.

4.2.4 - Jak nosić ogłuszoną postać

Piesza postać, która porusza się przez heks zawierający ogłuszoną postać, może ją nosić na plecach, ale jej pozostałe punkty ruchu zostaną podzielone przez dwa (zaokrąglając w dół, jeśli to konieczne). Na koniec ruchu upuszcza ogłuszoną postać na jedno z pól obok swojego. Uwaga: Ta akcja jest niemożliwa, jeśli na sąsiednim heksie znajduje się wróg, który może zaatakować.

4.3 - Infiltracja linii wroga

Kiedy postać podczas swojego ruchu przekroczy heks sąsiadujący z wrogiem, który jest w stanie zaatakować, musi natychmiast przejść test infiltracji, zanim będzie mógł kontynuować swój ruch. Dlatego ogłuszenie wroga jest nie powoduje tego testu, ponieważ nie może atakować. Konsekwencje testu infiltracji mają skutek natychmiastowy (rana postać może w rezultacie zakończyć swój ruch).

Przeciwnik rzuca 1K10 i sprawdza Tabelę Infiltracji w § 4.3.1. Rzuca kostką tyle razy, ilu wrogów sąsiaduje z danym heksem (tylko jeden atak na wroga na fazę).

Ta zasada dotyczy tylko heksów, które są przekraczane. Nie wykonuje się testów:

- > dla ruchów tylko o jeden heks,
- > lub jeśli postać chce zmienić przeciwników, poruszając się tylko o jeden heks.

Postać, która kończy swój ruch na heksie sąsiadującym z wrogiem, nie rzuca kośćmi. W przypadku postaci konnych kostką rzuca się tylko raz, nawet jeśli zajmują dwa hekсы. Strona z czarnym trójkątem jest tą, która jest brana pod uwagę przy teście infiltracji.

Zasada infiltracji nie ma zastosowania, gdy wróg znajduje się po drugiej stronie okna lub strzelnicy.



Przykład 1: Robert chce zaatakować obu bizantyjskich piechurów znajdujących się 3 hekсы dalej. Aby wykonać test infiltracji, musi zatrzymać się na pierwszym pomarańczowym heksie podczas swojej fazy ruchu. Argyris rzuca 1K10. Bazując na wynikach tabeli infiltracji, Robert może kontynuować marsz w stronę swoich celów. Zauważ, że drugi pomarańczowy heks nie wymaga żadnego testu Infiltracji. Jeśli Robert będzie chciał zaatakować tylko Alexio, sąsiednia postać nie będzie musiała przeprowadzić testu infiltracji.



Przykład 2: Jeśli Robert chce bezpiecznie zaatakować Alexio, lepiej będzie, jeśli skorzysta ze ścieżki sąsiadującej z konnym katafraktem, ponieważ ten nie może zaatakować piechoty pod drzewem. I odwrotnie, ścieżka po prawej stronie doprowadzi do testu infiltracji od Argyrisa. W obu przypadkach na ostatnim heksie sąsiadującym z Alexio nie ma testu: w następnym kroku może nastąpić walka.

W fazie walki szarża i odwrót również są ruchami. Tylko ruch po walce na więcej niż jeden heks może prowadzić do testu infiltracji na heksach, które postacie przekroczyły przed ostatecznym celem. W przypadku ruchu po walce, pokonana postać nie może spowodować żadnego testu infiltracji.



Przykład 3: Roger walczył z Zahirem i zmusił go do odwrotu. Po walce Roger rusza do przodu i najpierw przekracza heks zajmowany wcześniej przez Araba, a następnie zatrzymuje się na swoim ostatnim heksie. Nie ma testu infiltracji.

Wyjątkiem jest odwrót (po ostrzału lub walce): testy infiltracji przeprowadzane są na wszystkich przekroczonych heksach, łącznie z ostatnim. Należy pamiętać, że odwrót nie jest możliwy na heks sąsiadujący z wrogiem, który brał udział w walce. W tym przypadku wycofująca się postać nie porusza się, lecz zamiast tego zostaje ranna.



Przykład 4: Ruggiero musi wycofać się o 2 heksy po otrzymaniu ostrzału. Lombard może wybierać pomiędzy 3 trasami, co przekłada się na: - Tylko jeden test infiltracji w H1 dla **ścieżki niebieskiej**; - Jeden test również w H1 dla **ścieżki czerwonej**; - Dwa testy w H4 i jeden w H5 dla **zielonej ścieżki**.

Uwaga: Jak wyjaśniono w zasadach odwrotu, pierwszy przekroczony heks musi być przeciwny do kierunku nadlatującego pocisku. Ruggiero nie może wycofać się na heksie na północny wschód od H1 i zakończyć w H2. Nie może uniknąć testu infiltracji.

4.3.1.1 - Ograniczenia ze względu na ukształtowanie terenu

Wróg może zmusić do testu infiltracji tylko wtedy, gdy może zaatakować heks, na którym postać próbuje dokonać infiltracji. Na przykład zasada infiltracji nie ma zastosowania, gdy wróg znajduje się po drugiej stronie okna kościoła lub strzelnicy, lub jeśli jest na koniu, a przeciwnik znajduje się na heksie drzewa.

4.3.1.2 - Specjalna zasada dotycząca postaci na koniach

W przypadku postaci na koniach rzucaamy kostką tylko raz, nawet jeśli zajmują dwa heksy. Tylko przednia część żetonu wykorzystywana jest przy regule infiltracji.

4.4 - Specjalne zasady poruszania się postaci na koniach

4.4.1 - Zwroty

Strzałka narysowana na żetonach postaci konnych pokazuje ogólny kierunek ruchu. Aby wkroczyć na heks, na który wskazuje strzałka,

lub na jeden z dwóch sąsiednich heksów, jeździec normalnie wydaje punkty ruchu (MP). Jednakże, gdy jeździec chce wykonać ostrzejszy zwrot, wydaje o 1, 2 lub 3 punkty więcej niż normalny koszt heksu, jak pokazano na poniższym diagramie.



Liczby na heksach pokazują koszt ruchu (oraz ile dodaje obrót). Pomarańczowe heksy przedstawiają front jeźdźcy (patrz § 7.2.1).

Uwaga: Jeździec, który wykonuje zwrot (obróć o 180°) wydaje 5 MP.

4.4.2 - Wsiadanie i zsiadanie z konia

Aby wsiąść lub zsiąść z konia, lekkozbrojny kawalerzysta (bez zbroi) wydaje 2 punkty ruchu, a ciężkozbrojny kawalerzysta (w zbroi) wydaje 3 punkty ruchu. Punkty te są odejmowane od Limitu Ruchu pokazanego na żetonie, zanim postać wskoczy lub zejdzie. Pozostałe Punkty Ruchu można wykorzystać w następujący sposób:

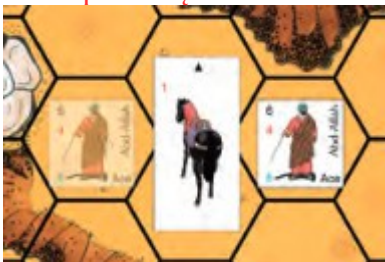
> Jeśli postać dosiada konia, postać posiada podwójną liczbę pozostałych jej PIESZYCH punktów ruchu.

> Jeśli postać zsiada z konia, zmniejsz o połowę punkty ruchu tej postaci na wierzchowcu (podziel przez 4, jeśli jest ranna). W razie potrzeby zaokrąglaj w dół.



Przykład: Dregon wydaje 1 MP, aby zbliżyć się do konia i 3 MP, aby go dosiąść. Jego pozostałe 2

MP stają się 4 MP, gdy znajdują się na koniu. Arthur na koniu poruszył się o 4 MP przed zejściem z konia. Jego pozostałe 5 MP staje się 2 MP, gdy jest na piechotę.



Aby móc dosiąść konia, postać musi znajdować się na jednym z 2 heksów sąsiadujących ze zwierzęciem, jak pokazano na ilustracji. Ani jeździec, ani koń nie mogą sąsiadować z wrogiem będącym w pozycji umożliwiającej atak. Zastęp żetony pieszego jeźdźcy i konia pojedynczym znacznikiem reprezentującym tego samego jeźdźcę na koniu. Tylko jeźdźcy mogą później dosiadać koni należących do innych postaci. Kiedy postać zejdzie z konia, zastęp ją żetonem konia i umieść żeton pieszego jeźdźcy na sąsiednim pustym heksie. Nie ma specjalnych ograniczeń dotyczących zsiadania.

4.4.3 - Konie bez jeźdźcy

Konie bez jeźdźcy pozostają nieruchome, dopóki ktoś ich nie dosiądzie lub gdy nie prowadzone za uzdę. Mogą zostać odepchnięte przez postać, która chce skorzystać z jednego ze swoich 2 heksów. Aby poprowadzić konia za uzdę wystarczy, że postać na koniu lub pieszo (nawet ranna) przejdzie przez jeden z 3 heksów sąsiadujących z głową konia. Ta akcja jest niemożliwa, jeśli obok konia znajduje się wróg, który może zaatakować. Postać może kontynuować swoją trasę, podążając przed koniem, który jest traktowany jako proste przedłużenie prowadzącego go żetonu. W przypadku postaci na koniach ta automatyczna akcja jest możliwa tylko wtedy, gdy na początku lub na końcu swojej fazy ruchu znajduje się ona na heksie sąsiadującym z koniem. Podczas ruchu postać na koniu może podczas mijania próbować złapać uzdę niekontrolowanego konia, ale aby sprawdzić, czy mu się to uda, konieczne jest rzucenie 1K10:
> 1 - 6: Manewr się powiódł i postać może zakończyć swój ruch, prowadząc ze sobą konia bez jeźdźcy. Koń bez jeźdźcy musi być ustawiony po jednej lub drugiej stronie postaci

na koniu, równolegle i nieco z tyłu w stosunku do tej ostatniej.

> 7-10: Manewr nieudany. Koń bez jeźdźcy pozostaje tam, gdzie jest. Nawet jeśli postać zakończy ruch sąsiadując z koniem, nie będzie mogła go kontrolować w tej turze. Koń bez jeźdźcy pozostaje pod kontrolą pierwotnego gracza, dopóki ma on żywą postać, która nie jest ogłuszona w sąsiedztwie konia. Jeśli tak nie jest, koń będzie należeć do pierwszego gracza, który przejmie nad nim kontrolę. Postać na koniu trzymająca za uzdę innego konia automatycznie straci nad nim kontrolę, jeśli zaangażuje się w walkę lub zostanie zaatakowana.

Uwaga: Piesza postać może prowadzić za uzdę do trzech koni, jak pokazano na ilustracji. Postać na koniu może prowadzić tylko jednego konia.

4.4.4 – Konie i teren

Teren ma wpływ tylko na przednią część żetonu ze strzałką kierunku. Postać na koniu wkraczająca na heks zbocza wyda tylko 4 punkty ruchu.

5 - Ostrzał



W tej grze dostępnych jest pięć różnych rodzajów broni dystansowej: lanca, oszczep (j), proca (y) i łuk, zarówno krótki, jak i kompozytowy (a). Tylko postaci posiadające jedną z trzech liter j/s/a w trzecim miejscu w prawym dolnym rogu swojego żetonu mogą ich używać podczas faz ostrzału.

Ponadto dostępne są 2 rodzaje broni obsługiwanej przez załogę: miotacz kamieni i ogień grecki (choć ten ostatni nie jest tak naprawdę bronią dystansową). Każda postać na koniu lub pieszo, pokazana z lancą bez flagi (za wyjątkiem bizantyjskich hoplitów) może używać jej jako broni dystansowej. Tę akcję można wykonać tylko raz na scenariusz. W kolejnych sekwencjach postać będzie walczyć inną bronią do walki w zwoju, np. mieczem. Umieść znacznik Lancy na żetonie postaci, aby pokazać, że lanca została rzucona. W zależności od scenariusza miotacze oszczepów mogą strzelić tylko 4 razy. Użyj znacznika Lancy, aby zasygnalizować, że skończyła im się amunicja.

Każda postać może strzelić tylko raz podczas fazy ostrzału, ale możliwe jest strzelenie więcej niż raz w ten sam cel za pomocą różnych strzelców. Należy pamiętać, że kompozytowego łuku i lancy można używać zarówno pieszo, jak i konno.

Każda broń ma swoje specyficzne cechy, które wpływają na sposób jej użycia: siłę, częstotliwość strzelania, zasięg, poręczność, a w przypadku niektórych typów – ograniczenie amunicji.

5.1 - Ostrzał i ruch

Częstotliwość strzelania i poręczność to dwa czynniki wpływające na mobilność strzelca.

Zatem im poręczniejsza jest broń, tym mniej ruch jej użytkownika jest ograniczony. Jednak postać, która chce oddać zarówno strzał ofensywny, jak i defensywny, na ogół poruszy się mniej niż postać, która wykona tylko jeden strzał ofensywny. Odpowiednie cechy każdej broni są podsumowane na arkuszu nr 2. Umieść żeton na strzelcach, którzy użyli już ostrzału ofensywnego (Off. Fire) lub defensywnego (Def. Fire).

Uwaga: Ograniczenia ruchu dotyczą tylko tury gry poprzedzającej ostrzał obronny. Postać, która zdecyduje się nie strzelać zarówno w swojej turze, jak i w turze wroga, zawsze może poruszać się normalnie.

5.2 - Ostrzał i walka

Postać nie może strzelać, jeśli w momencie oddania strzału znajduje się na heksie sąsiadującym z wrogą postacią. Jest traktowana jako uczestnik walki wręcz. Zasada ta oczywiście nie ma zastosowania, jeśli wróg nie jest w stanie zaatakować heksu zajmowanego przez strzelca (patrz § 6.6 Ograniczenia w walce).

Kiedy gracz zdecyduje, że jego postać będzie strzelać podczas swojej tury (ostrzał ofensywny) i/lub tury przeciwnika (ostrzał obronny), postać ta nie może atakować postaci wroga. Nie uniemożliwia to postaci późniejszego ruchu i zetknięcia się z wrogiem, ani nie uniemożliwia jej normalnej obrony, jeśli zostanie zaatakowana podczas tury wroga.

Uwaga: Ograniczenia w walce obowiązują

wyłącznie w turze gry poprzedzającej ostrzał obronny. Postać, która zdecyduje się nie strzelać podczas swojej tury i kolejnej tury wroga, zawsze może normalnie zaatakować.

5.3 - Ostrzał obronny

Tylko postacie, które spełniły wymagane warunki dotyczące ruchu i które nie zostały zaatakowane w poprzedniej turze, mogą prowadzić ostrzał obronny. W przeciwieństwie do ostrzału ofensywnego, który jest używany przeciwko nieruchomym postaciom, ostrzał obronny ma miejsce, gdy wróg się porusza. Gracz posługujący się ostrzałem obronnym może zatem w dowolnym momencie przerwać ruch postaci na określonym heksie i zadeklarować, że tam do niej strzela przy użyciu jednego lub większej liczby strzelców. W wyniku jednoczesnego ostrzału, przed rozstrzygnięciem strzałów należy wskazać wszystkich strzelców, którzy w tym momencie będą interweniować. Niezależnie od wyniku strzałów, wszystkie są traktowane jako oddane. Innymi słowy, jeśli gracz wskaże na przykład trzech strzelców, a wróg zginie po drugim strzale, trzeci strzelec i tak wykona swój strzał. Jego strzał nie przyniesie żadnego dodatkowego efektu: to sytuacja często spotykana w rzeczywistości. Jeżeli po przetrwaniu jednego lub więcej strzałów na jednym heksie podczas ruchu, wróg może się nadal poruszać, nie można przeprowadzić przeciwko niemu nowego ognia obronnego, chyba że się znowu poruszy:

- > 1 heks dalej, jeśli jest pieszy i jest ranny
- > 2 hekсы dalej, jeśli jest pieszo i nie jest ranny
- > 3 hekсы dalej, jeśli jest na wierzchołku
- > 4 hekсы dalej, jeśli jest na wierzchołku i szarżuje

Co oznacza, że może będzie miał czas na ukrycie się za drzewem lub nawiązanie kontaktu z postacią, która właśnie do niego strzeliła...

Uwaga: Nie można użyć ostrzału obronnego przeciwko postaci, która nie rozpoczęła swojego ruchu, chyba że drugi gracz zadeklaruje, że postać nie będzie poruszana w tej turze. Nie jest także możliwe oddanie strzału do jednej postaci, potem do drugiej, a następnie ponowne oddanie strzału do pierwotnego celu. Po zakończeniu strzałów przeciwko jednej postaci, postać ta nie może być ponownie celem aż do następnej tury gry.

5.4 – Rozpatrywanie ostrzału

Strzelcy aktywują się jeden po drugim i muszą liczyć się z konsekwencjami wcześniejszych strzałów. Aby strzelić do wroga:

- > Określ rodzaj broni używanej przez strzelca;
- > Sprawdź odległość pomiędzy strzelcem a celem (liczbę heksów z wyłączeniem tego, na którym znajduje się strzelec), aby ocenić zasięg (krótki, średni lub długi);
- > Określ heks trafienia (patrz §5.4.1);
- > Sprawdź rodzaj celu (pieszy lub konny);
- > Określ obrażenia postaci na heksie trafienia.
- > Uwaga podczas strzelania do jeźdźcy: Strzelec może wybrać, który z heksów, które zajmuje postać na koniu, będzie heksem celu.

5.4.1 - Określanie heksu trafienia



- > Rzuć 1K10 i sprawdź liczbę na diagramie, aby poznać rzeczywisty heks trafienia. Dwie strzałki wskazują kierunek ostrzału w zależności od pozycji strzelca. Należy pamiętać, że pocisk z miotacza kamieni może spaść w promieniu dwóch heksów wokół celu (patrz § 10.4.4);
- > Jeśli postać (niezależnie od tego, czy jest to przyjaciel, czy wróg) znajduje się na heksie trafienia, ponosi konsekwencje określone w tabeli strzeleckiej w zależności od rodzaju osłony („Żadna”, „Lekka”, „Średnia” lub „Ciężka”)
- > Zwróć uwagę na rodzaj osłony celu (Żadna, Lekka, Średnia lub Ciężka) i wybierz odpowiednią kolumnę w tabeli ostrzału;
- > Rzuć 1K10 i odczytaj wynik w odpowiednim polu tabeli ostrzału. Pamiętaj, że nie musisz określać heksu trafienia, jeśli cel znajduje się w promieniu 2 heksów od strzelca (co w prawdziwym świecie oznacza około 4 metry / 12

stóp).

5.4.2 - Modyfikatory rzutu kostką

Choć o wyniku strzału decyduje przede wszystkim kostka, istnieje kilka czynników, które mogą mieć wpływ na określenie heksu uderzenia. Pocisk uznaje się za stracony w przypadku każdego wyniku przekraczającego 10.

5.4.3 – Efekty ostrzału

Sprawdź jedną z dwóch tabel dotyczących rozstrzygnięcia ostrzału na Karcie nr 2. Każda tabela odpowiada jednej kategorii celu: pieszy lub konny. Wynik różni się w zależności od rodzaju użytej broni i osłony celu. Rzuć 1K10. W kolumnie odpowiadającej osłonie celu znajdziesz wynik strzału: A, B, C, D, E lub F. Opis wyników znajduje się pod spodem każdej tabeli. Należy pamiętać, że skutek strzału w postać pieszą lub na koniu jest inny, jeśli postać ma na sobie zbroję lub jest nieopancerzona. Każdy wynik przekraczający 10 jest uważany za 10.

5.4.4 – Skutki wycofania się po ostrzale

Postać zmuszona do odwrotu musi natychmiast wycofać się poprzez przejezdne heksy; nieprzekraczalne heksy blokują odwrot. Można wycofać się przez heksy zajmowane przez inne przyjazne postacie; może także przesunąć przyjazną postać, konia lub zwierzę, co jednak może wywołać test w Tabeli Infiltracji, jeśli poruszą się na heks sąsiadujący z wrogiem. Jeździec może przesunąć połowę swojego żetonu, aby spełnić warunki odwrotu, ale wycofuje się prosto do tyłu; nie może się obrócić. Postać nie może wycofać się na heks zajmowany przez wroga; jeśli nie jest w stanie wycofać się na wymaganą odległość, zostaje ranny.

Uwaga: postać, która jest ranna lub ogłuszona, zostaje zabita, jeśli otrzyma ranę lub ogłuszenie. Podobnie ogłuszona postać, która otrzyma wynik odwrotu, zostaje zabita.

5.5 - Ograniczenia dotyczące strzelania i osłony

5.5.1 - Linia widoczność/strzału

Postać może strzelić do wroga w dowolnym

momencie, gdy istnieje niezablokowana linia strzału pomiędzy heksem strzelca a celem. Linia strzału składa się z wyimaginowanej linii prostej poprowadzonej od środka heksu strzelca do środka heksu celu. Jeśli ta linia strzału przecina heks zawierający postać lub teren inny niż płaski, strzał podlega ograniczeniom wyjaśnionym w poniższych akapitach. Podczas strzelania wzdłuż granicy heksu, do określenia pola widzenia i osłony liczy się mniej ograniczający widoczność heks.

5.5.2 - Strzelanie w określonym terenie i typie osłony

5.5.2.1 - Zarośla

Możliwe jest strzelanie do i w poprzek heksów zarośli. Postać korzysta z lekkiej osłony, jeśli znajduje się na heksie zarośli lub jeśli linia strzału przecina heks zarośli.

5.5.2.2 - Drzewa

Jeżeli pomiędzy strzelcem a celem znajdują się drzewa lub gałęzie drzew, oddanie strzału jest niemożliwe. Można jednak strzelić do celu znajdującego się na heksie drzewa, o ile linia strzału nie przecina żadnego innego heksu drzewa. Postać na heksie drzewa korzysta z lekkiej osłony.

5.5.2.3 - Zbocze

Postacie ukryte pod zboczem nie ograniczają pola widzenia. Kiedy linia ognia przecina krawędź zbocza, strzelanie nie jest możliwe, chyba że postać na niższym poziomie znajduje się co najmniej tak daleko od heksu zbocza, jak postać na wyższym poziomie. Jeśli jest bliżej, nie jest możliwy ostrzał, ponieważ nie mogą się widzieć.

Wyjątek: Strzelanie jest możliwe, gdy postać na niższym poziomie znajduje się na samym heksie zbocza. Może wtedy strzelić, ale można też do niej strzelać, ponieważ uważa się, że jest w połowie zbocza. Postać na heksie zbocza korzysta ze średniej osłony, jeśli linia strzału przechodzi nad krawędzią zbocza.



Przykład: Trzej bizantyjscy łucznicy, A, B i C, strzelają do postaci D i E. W przypadku A i B, E korzysta ze średniej osłony, gdy ostrzał przekracza górną krawędź zbocza. Z drugiej strony, nie mogą strzelać do D, który znajduje się bliżej zbocza niż oni. W przypadku C, D nie jest objęta żadną ochroną, ponieważ ostrzał nie przechodzi przez górną krawędź zbocza.

Postacie niewidoczne dla strzelca nie blokują linii strzału. Dzieje się tak, jeśli strzelec znajduje się na zboczu i nie widzi innej postaci znajdującej się poniżej.

5.5.2.4 - Woda

Postać na heksie wody (morza lub rzeki) nigdy nie blokuje Linii Strzału. Korzysta z lekkiej osłony, chyba że strzelec znajduje się na sąsiednim heksie. Postać znajdująca się na heksie wody nie może strzelać. Jej osłona zmienia się na średnią, jeśli linia ognia przecina drewnianą nadbudówkę (np. molo) lub zarośla. Cele na bagnach nie mają żadnej osłony, jeśli strzelec znajduje się na brzegu. Co więcej, zasady dotyczące strzelców na większych wzniesieniach wyeliminują wpływ terenu (patrz § 5.5.4).

5.5.3 - Strzelanie przez inne postaci

Jeśli linia strzału procarza lub miotacza lancy przechodzi przez heks zajmowany przez żywą postać lub żeton zwierzęcia, strzelanie jest niemożliwe. Pamiętaj, że ogłuszone postacie, choć żyją, nie blokują linii ognia. Z drugiej strony łucznicy i oszczepnicy mogą strzelać nad innymi postaciami pod warunkiem, że cel znajduje się na średnim lub dużym dystansie i korzysta tylko z lekkiej osłony lub nie ma jej wcale (patrz zasada dla oszczepników na koniach w § 7.1).

5.5.3.1 - Wyjątki:

- > Postać na heksie wody nie blokuje linii ognia. Można nad nią swobodnie strzelać;
- > Łucznicy konni mogą strzelać do przyjaznych postaci, które bezpośrednio do nich przylegają. Są jednak zobowiązani przestrzegać wszystkich innych ograniczeń dotyczących strzelania;



Przykład:

A, B, D i E walczą z C, F i G.

- Postać A jest łucznikiem konnym.

- Ponieważ jest wyższy od B, A może strzelić nad nim do C.

- D jest także łucznikiem, ale nie jest na koniu. W związku z tym nie może strzelić nad E w F.

- A nie może strzelić nad E do G, ponieważ nie sąsiaduje z E.

> Postacie, których strzelec nie może zobaczyć, nigdy nie blokują pola widzenia ani ognia (na przykład, jeśli znajduje się na zboczu i nie widzi postaci znajdującej się na niższym poziomie (patrz § 5.5.2.3), może swobodnie strzelać nad głową).

Przykład: Strzelec znajdujący się na szczycie zbocza, który nie widzi postaci znajdującej się poniżej (patrz § 5.5.2.3), może swobodnie strzelać nad nim.

5.5.4 - Strzelanie z większej wysokości

2 heksy oddzielone heksem zbocza są od siebie oddalone o jeden poziom. Wpływ terenu można zneutralizować podczas strzelania z większej wysokości. Cele w zaroślach, bagnach, płytkiej wodzie (ale nie głębokiej wodzie) lub na zboczu nie korzystają z normalnej osłony, jeśli:

- > strzelec znajduje się o jeden poziom wyżej i znajduje się w odległości mniejszej niż połowa krótkiego dystansu;
- > strzelec znajduje się o więcej niż jeden poziom

wyżej i znajduje się ma krótkim dystansie.

\Większość terenów graniczących z heksami (takich jak te zapewniające średni zasięg, jak niskie mury, lub te zapewniające większy zasięg, jak palisady) zapewnia pokrycie tylko heksów za ich granicą.

5.5.5 - Strzelanie z niższej wysokości

Postać na linii widoczności może zostać zignorowana, jeśli znajduje się w promieniu N heksów od celu, gdzie N to liczba poziomów nad strzelcem.



Przykład: obrońcy znajdują się na następujących poziomach: Carlo na poziomie 1 i Sandro na poziomie 2. Yani, miotacz oszczepów, może strzelić nad Jemalem i Abbasem albo do Carla, albo do Sandro. Z drugiej strony Samir nie może strzelić do Carla, ponieważ Abbas blokuje jego linię strzału.

6 - WALKA

Kiedy dwie lub więcej postaci znajduje się na sąsiednich heksach, może dojść do walki.

Każda walka jest opcjonalna. Decyzja o tym, czy zaatakować, czy nie, należy do gracza, którego tura właśnie trwa. Jego/jej postaci nazywane są atakującymi. W następnej turze gracza będą się bronić przed atakującymi przeciwnika. Każda postać może wykonać tylko jeden atak na turę, ale obrońca może zostać zaatakowany kilka razy przez różnych napastników.

Aby rozstrzygnąć walkę, oblicz różnicę pomiędzy siłą atakującego (**czarna cyfra**) i siłą obrońcy (**czarna cyfra**). Otrzymujesz różnicę odpowiadającą kolumnie możliwych wyników wymienionych w odpowiedniej Tabeli Walki w Arkuszu nr 2. Następnie atakujący rzuca kością, aby określić dokładny wynik danej walki. Istnieją dwie Tabele Walki - jedna służy do rozstrzygania walk z postaciami na koniach, druga z piechurami.

6.1 – Wpływ terenu na walkę

Stosunek sił w walce można modyfikować w zależności od charakteru terenu zajmowanego przez każdą z zaangażowanych postaci. Z tabeli typów terenu (patrz Arkusz nr 1) wynika, że teren może wpływać na walkę na trzy sposoby: może być neutralny (0), niekorzystny dla zamieszkującej go postaci (-) lub korzystny (+). W zależności od terenu, na którym znajduje się każdy z nich, stosunek sił może wymagać modyfikacji poprzez przesunięcie kolumny możliwych wyników w lewo lub w prawo. Uważa się, że postać konna zajmuje najmniej korzystny teren spośród dwóch zajętych heksów. Jeśli obie strony znajdują się na tym samym terenie, kolumna się nie zmienia, a stosunek sił pozostaje taki sam.

6.2 - Walka z więcej niż jedną postacią

Pojedyncza postać nie może atakować kilku przeciwników jednocześnie. Kiedy dwie postacie (lub więcej) decydują się zaatakować jedną postać wroga, mogą atakować indywidualnie lub, alternatywnie, mogą dodać swoje punkty ataku, aby utworzyć pojedynczy atak. Ich połączona siła ataku jest używana w stosunku do siły obrońcy. Jeśli zaatakują razem, mogą jako bonus przesunąć uzyskaną w ten sposób kolumnę w tabeli walki o jedną w prawo (patrz przykład poniżej). Zasada ta nie ma zastosowania podczas atakowania postaci na koniu, chyba że zostanie ona zaatakowana przez kilku jeźdźców. Kiedy wynik walki wskazuje, że jeden z atakujących lub obrońców został ogłuszony lub ranny, obrońca decyduje, której z postaci to dotyczy.

Z drugiej strony wynik „Odwrót atakującego” lub „Odwrót obrońcy” dotyczy wszystkich postaci, które brały udział w ataku lub obronie. Ogłuszona postać automatycznie ginie, jeśli w dowolnej fazie wrogowie zajmą wszystkie dostępne hekсы wokół niej.

Jeśli napastnicy postanowią zaatakować wspólnie i znajdują się na różnych typach terenu, do porównania z terenem zajmowanym przez obrońcę zostanie wliczony najmniej korzystny teren.

Jeśli kilku obrońców zostanie zaatakowanych wspólnie i znajdują się oni na różnych typach

terenu, najmniej korzystny teren będzie liczony w porównaniu z terenem zajmowanym przez atakującego(-ych).

Przykład: Załóżmy, że dwie postacie atakują wroga z różnicą 9. Jeśli jedna atakująca postać znajduje się na terenie (0), a druga atakująca postać na terenie (-), uważa się, że dwóch atakujących znajduje się na terenie (-). Jeśli obrońca zajmuje teren (0), tabela efektów terenu (patrz arkusz rozgrywki) pokazuje, że kolumnę należy przesunąć o jedną w lewo (9/12 staje się 5/8). Ponieważ jednak obie postacie atakują wspólnie, mogą przesunąć kolumnę o jedną w prawo. Walka zostanie zatem rozstrzygnięta jako różnica między 9 a 12, przy czym liczba atakujących zrównoważyła niekorzystną sytuację terenu.

6.3 - Walka z obrońcą w zbroi

Kiedy postać atakuje obrońcę w zbroi (**siła obrony** otoczona kółkiem), dodaje 1 do liczby wyrzuconej na kości podczas ustalania wyniku w Tabeli Wyników Walki. To właśnie ta zmodyfikowana liczba wskazuje wynik walki. Jeśli jest kilku obrońców i nie wszyscy są w zbrojach, ta zasada nie ma zastosowania, ale wszelkie wynikające z tego obrażenia będą zadawane nieopancerzonej postaci.

6.4 - Walka z ogłuszoną postacią

Jakikolwiek wynik w tabeli walki mający wpływ na atakującego (odwrót, ranny itp.) nie jest brany pod uwagę, ponieważ ogłuszone postacie nie mogą się obronić.

6.5 - Odwrót po walce

Odwrót wpływa na wszystkich obrońców i atakujących. Odwrót jest obliczany w liczbie heksów. Postać może wycofać się przez hekсы zajmowane przez przyjazne postacie. Może także przemieszczać przyjazne postacie, aby znaleźć się w wymaganej odległości od swojego punktu początkowego. Przemieszczone postacie mogą przemieszczać inne przyjazne postacie, co może prowadzić do kaskadowego odwrotu. Jeśli wycofująca się postać lub jedna z przemieszczonych postaci jest zmuszona przejść lub zatrzymać się na heksexie sąsiadującym z wrogiem, musi poddać się testowi infiltracji.

Niemożliwy jest odwrót przez heks zajmowany przez wroga. Postać, która nie może wycofać się na całą wymaganą odległość, zostaje automatycznie zraniona.

Uwaga: Ogłuszona lub ranna postać umiera natychmiast, jeśli zostanie ponownie zraniona lub ogłuszona. Ogłuszona postać zmuszona do odwrotu również umiera.

6.6 - Ruch po walce

Jeśli na koniec walki atakujący lub obrońca zostali zmuszeni do odwrotu (lub jeśli jeden lub drugi został ogłuszony lub zabity), zwycięski gracz może przesunąć jedną ze swoich postaci o liczbę punktów ruchu równą połowie posiadanych punktów ruchu. Pierwszy heks musi zawsze być heksem opuszczonym przez wroga (lub heksem ogłuszonej lub zabitej postaci). Ruch po walce nie jest obowiązkowy, ale musi zostać przeprowadzony natychmiast, bez czekania na rozstrzygnięcie innych toczących się walk. Tylko postać biorąca udział w walce może skorzystać z ruchu po walce. Punkty ruchu użyte podczas ruchu po walce nie uniemożliwiają danej postaci normalnego poruszania się podczas następnej tury gry.

Uwaga: Natarcie po walce musi uwzględniać zasady infiltracji linii wroga (§ 4.3), ale z następującym zastrzeżeniem: postać wroga sąsiadująca z przekraczanym heksem nie może rzucać kostką, jeśli jednocześnie jest zaangażowana w walkę, albo w atak lub obronę. Nie ma znaczenia, czy walka już się odbyła, czy nie.

6.7 - Ograniczenia w walce

Ogólnie rzecz biorąc, jakakolwiek walka jest niemożliwa, jeśli atakujący nie może poruszyć się na heks, który atakuje. Przykłady: żołnierz w zbroi nie może atakować postaci znajdującej się na hekście wody; jeździec nie może atakować postaci znajdującej się na hekście drzewa.

6.8 - Ostrzał i walka z końmi

Kiedy jeździec zostaje zrzucony w wyniku walki lub ostrzału, gracz, do którego należy, umieszcza odpowiedni żeton – ogłuszony, ranny lub martwy – na jednym z heksów sąsiadujących z jego koniem. W przypadku, gdy wszystkie sąsiednie

heksy są zajęte, przyjazna postać zostaje przesunięta o jeden heks, aby zrobić miejsce dla zsiadającego jeźdźcy. Jeśli jest całkowicie otoczony przez wrogów, zsiadający jeździec zostaje automatycznie zabity. Sam koń pozostaje na tym samym miejscu i musi być reprezentowany przez swój własny żeton (martwy lub żywy, w zależności od pokazanego wyniku).

Jeśli gracz zdecyduje się zaatakować konia bez jeźdźcy, rozpatruje walkę lub ostrzał w taki sam sposób, jak w przypadku postaci na koniu bez zbroi. Jednakże wyniki D lub E dla ostrzału oraz G, H lub I dla walki powodują śmierć konia. Uwaga: Wszystkie konie mają siłę obrony 1, z premią pancerza dla katafraktów.

Nie czytaj dalej! Można już grać w scenariusze 1, 2, 3 i 4

7 - RODZAJE TAKTYK WALKI

7.1 - Konni miotacze lanc

Ta zasada dotyczy każdej postaci na koniu noszącej lancę bez flagi. Aby móc rzucić lancą, rzucający musi zawsze mieć cel w swoim frontowym lub bocznym polu widzenia.



Przykład po lewej: Kawalerzysta z Afryki Północnej może rzucić w obu rycerzy lombardzkich, ale nie w obu piechurów.

Kawalerzysta może rzucić lancą nas przyjazną piechotę, jeśli ta sąsiaduje z nim. Nie jest to możliwe, jeśli cel znajduje się w odległości mniejszej niż 3 heksy od rzucającego.



Przykład: Kawalerzysta może rzucić w obu rycerzy, ale nie w piechotę.

7.1.1 - Modyfikacje ze względu na zasięg ognia

Częstotliwość strzelania i ruchu: Tylko ogień ofensywny, bez ograniczeń ruchu

7.2 - Szarże i kontrszarże kawalerii

7.2.1 – Szarża pojedynczego jeźdźca



Szarża kawalerii jest formą ataku, która zwiększa szanse w walce. Przed rozpoczęciem swoich ruchów gracz może ogłosić szarżę kawalerii. Dla

każdej szarży gracz wskazuje jeźdźcę, cel i wybraną trasę.

Aby szarża była dopuszczalna, musi spełniać następujące warunki:

- > Wybrany wróg musi na początku szarży znajdować się w obrębie frontu jeźdźcy (patrz rysunek poniżej) i być dla niego widoczny. Linia wzroku jest identyczna z linią strzału, ale tylko postacie na koniach będą blokować linię wzroku jeźdźcy.
- > Jeździec musi przebyć co najmniej 6 heksów, a jego ruch nie może obejmować ostrych zakrętów, które wymagałyby wydania dodatkowych punktów ruchu ponad normalny koszt każdego heksu (patrz §4.4).
- > Cztery ostatnie heksy szarży muszą znajdować się w linii prostej w kierunku heksu celu.

Front jeźdźcy



Pomarańczowe heksy są częścią frontu jeźdźcy.

7.2.2 - Kontrszarża

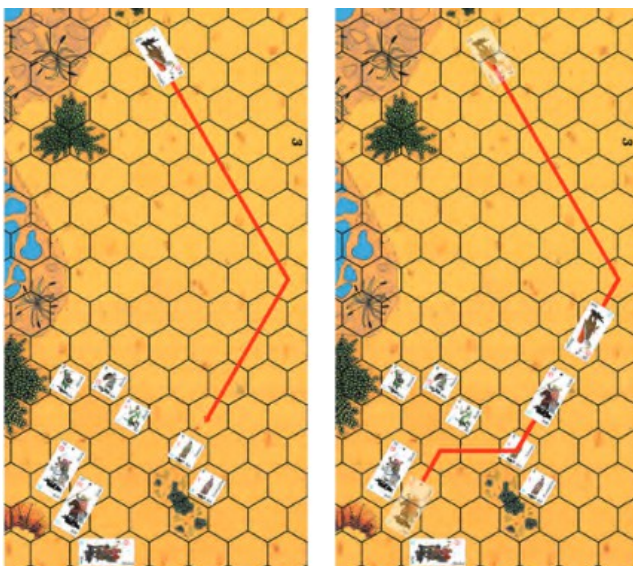


Po ogłoszeniu każdej szarży przeciwnik ma możliwość zadeklarowania kontrszarży jednym ze swoich jeźdźców.

Oświadczenie to należy złożyć niezwłocznie, nie czekając na wskazanie innych, późniejszych szarż. Kontrszarża musi zostać wykonana w fazie ruchu przeciwnika. Postać przeprowadzająca kontrszarżę nie musi być postacią wybraną jako cel szarży.

Aby kontrszarża była dopuszczalna, musi spełniać następujące warunki:

- > Kontraszarżujący musi mieć szarżującego w swoim przednim polu widzenia (patrz rysunek powyżej) i musi go widzieć.
- > Kontrszarża musi zawsze zakończyć się w momencie zajęcia przez jeźdźcę ostatnich 2 heksów trasy szarży przeciwnika. Innymi słowy, szarża i kontrszarża spotkają się twarzą w twarz na 4 ostatnich heksach pierwotnie zadeklarowanej szarży, przy czym każdy jeździec zajmie odpowiednio 2 z tych heksów (patrz rysunek poniżej).
- > Aby osiągnąć tę pozycję, kontratakujący jeździec nie może pokonać więcej niż połowy liczby heksów zadeklarowanych dla pierwotnej szarży (w razie potrzeby zaokrąglając w dół). Dodatkowo, ruch nie może obejmować ostrych zakrętów, które wymagałyby wydatku dodatkowych punktów ruchu.



Przykład szarży i kontrszarży:

Rycerz normański deklaruje szarżę na nubijskiego pikiniera na dystansie 10 heksów. Ciężki kawalerzysta z Afryki Północnej decyduje się na kontrszarżę i rusza na spotkanie z Normanem, zajmując 2 ostatnie heksy pierwotnej trasy szarży. Drugi ciężki kawalerzysta z Afryki Północnej mógł zostać wybrany do kontrszarży, ale kawalerzysta Fatymidów nie mógł tego zrobić, ponieważ ten ostatni nie miał rycerza w swoim polu czołowym na początku szarży.

Nie jest możliwe przeprowadzenie więcej niż jednej szarży lub kontrszarży na tę samą postać w tej samej turze gry.

Po zgłoszeniu szarży lub kontrszarży nie można jej wycofać ani zmodyfikować trasy.

Niedopuszczalny jest ogień obronny przeciwko szarżującemu jeźdźcowi, jeśli ogłoszono kontrszarżę.

Jeśli jeździec jest celem szarży wroga o zasięgu co najmniej sześciu heksów i szarża ta zostanie skierowana w jego front, może kontrszarżować. W tej sytuacji przesuwa się o dwa heksy w stronę wroga, podążając tą samą drogą co ten ostatni.

W scenariuszach z dużą liczbą postaci zaleca się użycie żetonów szarży/kontrszarży.

Podczas deklarowania szarży i kontrszarży żetony umieszcza się na wierzchu odpowiednich postaci.

7.2.3 – Wpływ na walkę

Siła ataku szarżującego jeźdźcy jest zwiększona o połowę. Siła obrony jeźdźcy kontrszarżującego jest zwiększona o połowę. W razie potrzeby otrzymaną liczbę należy zaokrąglić w dół.

Przykład: Rycerz normański z siłą ataku wynoszącą 28 szarżuje na kawalerzystę arabskiego z siłą obrony wynoszącą 9. Rycerz otrzymuje premię w wysokości 14 punktów, co daje mu siłę ataku wynoszącą 42 punkty w tej turze. Gdyby arabski kawalerzysta był w stanie kontrszarżować, dodałby 4 punkty do swojej obrony.

Szarże i kontrszarże są zawsze rozpatrywane jako odrębna walka, niezależna od jakichkolwiek innych ataków przeciwko jednemu z zaangażowanych jeźdźców.

Uwaga: W przypadku, gdy siła obrony kontrszarżującego jeźdźcy jest większa niż siła ataku szarżującego jeźdźcy, role między nimi odwracają się, więc obrońca staje się atakującym.

7.2.4 – Szarża grupowa

Każda grupa 3 sąsiadujących ze sobą rycerzy normańskich lub więcej szarżujących w linii prostej korzysta z opisanych powyżej zasad szarży, a dodatkowo wynik rzutu kostką przesuwa się o jedną kolumnę w prawo.

7.2.5 – Szarża katafraktów bizantyjskich

Ci elitarni kawalerzyści byli intensywnie szkoleni, aby szarżować w bardzo zwartym szyku, aby wzmocnić siłę uderzeniową. Zastosuj tę samą zasadę, co w przypadku szarży grupowej, ale ze względu na ograniczoną mobilność tych ciężkich żołnierzy, taktykę tę można zastosować tylko przeciwko piechocie.

7.3 - Hoplici

7.3.1 - Formacja

Jeśli co najmniej trzech hoplitów ustawi się obok siebie na sąsiednich heksach, umieść obok nich znacznik Formacji Defensywnej. Możliwość ruchu formacji zostaje zmniejszony do 3, jeśli wszystkie postacie są w pełni zdrowe. Formacja musi zostać zatrzymana, jeśli członek zostanie ranny lub musi się zreorganizować, aby obejmowała tylko zdolnych do jej utrzymania członków.

Atakujący lub grupa atakujących przechodząca przez heksy przednie formacji musi najpierw zmierzyć się z włóczyniami (symbolizowanym

przez znacznik formacji), zanim będzie mógł dotrzeć do hoplitów. Dlatego pierwszy atak jest wykonywany na znacznik Formacji, który ma takie same wartości bojowe jak sąsiadujący z nim hoplita. Jeżeli wynikiem walki będzie ranny lub martwy obrońca, należy usunąć znacznik formacji obronnej. Atakujący będzie mógł zaatakować hoplitę w następnej turze. Każdy atak wykonany przez front będzie musiał najpierw zaatakować włócznie, zanim będzie mógł walczyć z hoplitą w następnej turze. Rezultatem ataku na formację jest przesunięcie o jedną kolumnę w lewo w tabeli walki. Jeśli kolumna jest głęboka na dwa rzędy, wynik zostanie przesunięty o dwie kolumny w lewo. Jeśli jest głęboka na trzy rzędy, wynik zostanie przesunięty o trzy kolumny w lewo. Formacja hoplitów może również zaatakować, przesuwając wynik o 1, 2 lub 3 kolumny w prawo, w zależności od głębokości formacji. Znacznik formacji porusza się w tym samym czasie, co sąsiadujący z nim znacznik hoplity. Chociaż ta formacja jest bardzo silna z przodu, poza tym jest dość słaba po bokach. Jakikolwiek atak z lewej strony formacji (od strony tarczy) jest rozpatrywany bez premii za formację. Jakikolwiek atak z prawej strony (strony niechronionej) powoduje przesunięcie jednej kolumny na prawo w tabeli walki, a atak z tyłu prowadzi do przesunięcia dwóch kolumn w prawo. Jeżeli formacja jest atakowana z kilku stron, walkę rozstrzyga się biorąc pod uwagę najbardziej niekorzystną dla formacji hoplitów stronę.

Biorąc pod uwagę zwartą naturę formacji, wynik Odwrotu po walce nie jest brany pod uwagę w przypadku hoplity w formacji, gdy jest atakowany od przodu. Wynik taki jest uważany za ranę, jeśli hoplita zostanie zaatakowany z boku lub z tyłu.



Przykład: Normanowie Tancrede i Robert atakują hoplitę Okeanosa w pozycji środkowej. Gdy obaj atakują od frontu heksami formacji hoplitów ($22 + 25 = 47$) - $7 = 40$ (kolumna 26/40) wprowadza się następujące zmiany:

- Jedna kolumna w prawo, gdyż jest 2

Normanów;

- 3 kolumny w lewo, ponieważ formacja jest rozstawiona w trzech szeregach;

- Wynik końcowy w kolumnie 9/15.

Tymczasem Drogo i Arthur atakują Nikolaosa po jego lewej stronie. Drogo wkracza przez heks od strony tarczy, początkowa różnica ($22+26$) - $6=42$ (kolumna 41/60) jest modyfikowana jedynie przez liczbę atakujących lub przesunięcie o jedną kolumnę w prawo, więc wynik znajdziemy w kolumnie 61/80.

7.3.2 – Foulkon (żółw)

Formacja hoplitów może utworzyć żółwia, podobnie jak rzymscy legionieści, w przypadku ataku łuczników. Formacja foulkon jest możliwa tylko wtedy, gdy hoplici są rozmieszczeni na co najmniej 2 szeregach i 3 postacie są z przodu. Zmiana formacji jest możliwa wyłącznie podczas fazy ruchu gracza bizantyjskiego. Umieść znacznik foulkonu na jednym z hoplitów, aby wskazać status formacji.

Formacja hoplitów może poruszyć się tylko o 2 MP na turę podczas formowania foulkonu. Zapewnia średnią osłonę w odniesieniu do ataków dystansowych, ale wszystkie wyniki w tabeli walki są przesunięte o jedną kolumnę w lewo.



7.3.3 – Hoplici i infiltracja

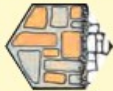
Postać wykonuje test infiltracji tylko na przednich heksach formacji hoplitów. Przejście przez boki lub tył formacji nie prowadzi do testu. I odwrotnie, formacja hoplitów nie musi wykonywać testu pod kątem infiltracji z przodu ze względu na przeszkodę w postaci lanc.

7.4 - Uniknięcie walki

Postać z większym limitem ruchu niż jej napastnik (lub napastnicy) może zdecydować się na wykorzystanie swojej doskonałej mobilności, aby uniknąć walki. Jeździec wycofa się o 2 heksy; postać piesza wycofa się o 1 heks. Odwrót może nastąpić wyłącznie przez niezajęte heksy. Przyjazna postać nie może zostać przesunięta z drogi, aby umożliwić odwrót, a postać wycofująca się na heksy sąsiadujące z wrogiem podlega wynikom rzutu na tabelę infiltracji.

Nie czytaj dalej! Możesz teraz zagrać w Scenariusz 5

8 Domy i inne budynki

Appearance	Description	Movement Point Cost per Hex	Cover Type	Terrain Advantage
	WNĘTRZE BUDYNKU	PIESI 1 KONNI N/A	BRAK	+
	MUR BUDYNKU	N/A	CALKOWITA	0
	OKNO BUDYNKU	PIESI 4 KONNI N/A	ŚREDNIA	OBRONA + ATAK -
	DRZWI BUDYNKU	1	ŚREDNIA	OBRONA +
	SCHODY	PIESI 2 KONNI N/A	ŚREDNIA	-
	NISKI MUR	3	ŚREDNIA	OBRONA +
	ZEWNĘTRZNY NAROŻNIK	1	ŚREDNIA	0
	OKNO KAPLICY	PIESI 1 KONNI N/A	CIEŻKA	NIE MOŻNA WALCZYĆ PRZEZ
	NAMIOT	PIESI 2 KONNI N/A	CIEŻKA	NIE MOŻNA WALCZYĆ PRZEZ
	WEJŚCIE DO NAMIOTU	PIESI 2 KONNI N/A	LEKKA	-

8.1 Rodzaje terenu

8.2 - Strzelanie

8.2.1 Strzelanie przez okna

a) Z wnętrza: postać znajdująca się w budynku może strzelać tylko na zewnątrz z pola okna. Linia wzroku biegnie wówczas od środkowej zewnętrznej krawędzi okna, a nie od środka heksa. Nie może strzelać do piechoty sąsiadującej z oknem, ale może strzelać do jeźdźca (ponieważ ten ostatni nie może walczyć przez okno).

b) Z zewnątrz: postać znajdująca się na zewnątrz

może strzelić przez okno tylko wtedy, gdy cel znajduje się bezpośrednio za oknem. Linia strzału musi sięgać środka heksu okna bez dotykania ścian, w przeciwnym razie strzał będzie niemożliwy.

Sytuacja szczególna: Strzelec znajdujący się na heksie sąsiadującym z parapetem może strzelić do wnętrza budynku. Jego zasięg ognia jest jednak ograniczony wyłącznie do heksów tworzących pomieszczenie. Jego pole widzenia biegnie od środka wewnętrznej krawędzi okna. Postacie we wnętrzu budynku korzystają ze średniej osłony, gdy strzela się do nich przez okno.

8.2.2 - Strzelanie przez okna kaplicy

Te okna w kształcie krzyża mają te same cechy, co strzelnice (patrz § 9.3.3)

8.2.3 - Strzelanie przez drzwi

Postać znajdująca się na zewnątrz lub wewnątrz budynku może strzelić przez drzwi, o ile fragment ściany nie zasłania jej pola widzenia. Obliczanie linii strzału odbywa się normalnie. Jednakże, gdy postać strzela z heksu z drzwiami, jej pole widzenia zaczyna się od środka otworu, a nie od środka heksu. Ograniczenia stosowane w przypadku drzwi są podobne w przypadku wejść na dziedziniec lub dowolnej kombinacji tych dwóch typów wejść.

8.2.4 - Ściany

Ściany blokują pole widzenia, z wyjątkiem strzelania przez drzwi lub okno. Strzał jest niemożliwy, jeśli pole widzenia jest zablokowane.

8.3 - Oslona

8.3.1 - Wnętrze budynku

Postacie we wnętrzu budynku korzystają ze średniej osłony, gdy strzela się do nich przez drzwi lub okno. Oczywiście nie dzieje się tak w przypadku, gdy postać strzela z heksu drzwi.

8.3.2 - Wewnętrzny dziedziniec budynku

Postacie na wewnętrznym dziedzińcu budynku korzystają ze średniej osłony, gdy strzelają do nich przez drzwi lub okno.

8.3.3 - Ściany

Postacie za ścianą bez otworu korzystają z nieskończonej osłony. Nie da się więc do nich strzelać przez mur.

8.3.4 - Namioty

Każdy namiot zajmuje 4 heksy. Postać na heksie namiotu jest osłonięta ze wszystkich stron i korzysta z ciężkiej osłony, z wyjątkiem sytuacji, gdy pocisk przechodzi przez otwór, w którym to przypadku osłona jest tylko lekka.

8.3.5 - Drzwi i wejście na dziedziniec

Postacie w drzwiach lub na dziedzińcu korzystają ze średniej osłony. Osłona ta jest ograniczona do jednej strony (zewnątrznej lub wewnętrznej) drzwi lub wejścia na dziedziniec. Postać musi wybrać stronę zakrytą w przypadku ostrzału krzyżowego. Nie będzie miał żadnej osłony, gdy zostanie ostrzelana z drugiej strony.

8.3.6 - Narożnik zewnętrzny budynku

Postacie na heksach zawierających róg budynku korzystają ze średniej osłony, jeśli strzelec znajduje się na heksie, który nie pozwala mu widzieć dwóch stron budynku jednocześnie. Jeśli postać jest celem ostrzału krzyżowego, postać musi wybrać stronę, przed którą będzie chroniona.



Przykład ognia krzyżowego

Dwóch Arabów strzela w tę samą turze do bizantyjskiego katafrakta, który znajduje się na heksie narożnika budynku. Nie może dwukrotnie skorzystać ze średniej osłony, więc właściciel musi wybrać, przed którym strzelcem się osłoni.

8.4 - Ruch

Ściany są nie do przejścia. Aby wejść do budynku, postać musi poruszyć się pieszo i przejść przez drzwi lub okno. Konie, z jeźdźcem lub bez, nie mogą wejść na heks wnętrza budynku. W przeciwnym razie; mogą uzyskać dostęp do dziedzińców lub pozostać na heksach z drzwiami.

8.4.1 - Poruszanie się przez okna

Tylko piesi mogą przekroczyć heks z oknem. Ten ruch jest niemożliwy, jeśli heks po drugiej stronie jest zajęty przez przeciwną postać. Uwaga: Ranne postacie w zbroi nie mogą

przekroczyć heksu okna ze względu na ich zmniejszoną liczbę punktów ruchu o 3 lub 2, ponieważ do przekroczenia okna potrzebne są 4 punkty.

8.4.2 - Niskie mury

Heks niskiego muru można przekroczyć kosztem 3 punktów ruchu, który w rzeczywistości można podzielić na +2 za przejście przez heks i +1 za wejście na heks (może to być ważne, jeśli ściana sąsiaduje z drzewem). Jeździec może przeskoczyć niski murek, ale nie może zakończyć ruchu, zatrzymując się murze.

8.5 - Walka

8.5.1 - Walka przez drzwi lub okna

Kiedy walka toczy się przez drzwi lub okno, obrońca zawsze jest w korzystnym terenie (+), niezależnie od tego, gdzie się znajduje (wewnątrz lub na zewnątrz budynku).

8.5.2 - Namioty

Walka pomiędzy 2 postaciami na heksie namiotu jest niemożliwa, z wyjątkiem heksu wejścia do namiotu. Postać może zniszczyć (rozciąć) heks namiotu, aby dostać się do środka lub na zewnątrz. Musi spędzić całą turę i nie może w tej turze wykonać żadnej innej akcji. Po zburzeniu

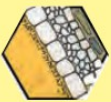
heks namiotu uważany jest za heks wejścia do namiotu.



Przykład: Normanowie Romaric i Arthur stoją w swoich namiotach i zostają zaatakowani przez Bizantyjczyków Milo i Stephanosa.

Pomarańczowe pola reprezentują wejścia do każdego namiotu. Stephanos może strzelić do Romarica, który korzysta jedynie z lekkiej osłony, gdy linia strzału przecina heks wejścia namiotu. Może także strzelać do Arthura, który korzysta z ciężkiej osłony. Milo musi najpierw przejść przez heks otwarcia namiotu lub poczekać całą turę, aby rozciąć płótno, aby móc zaatakować Romarica.

Nie czytaj dalej! Możesz teraz grać w scenariusze 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Appearance	Description	Movement Point Cost per Hex	Cover Type	Terrain Advantage
	Mur Zamku	N/A	Całkowita	Walka niemożliwa
	Strzelnica	Pieszo - 1 Nie można przechodzić przez strzelnice	Ciężka	Obrona: + Walka przez strzelnicę jest niemożliwa
	Wejście do wieży	Pieszo - 1 Konno - N/A	Średnia	Obrona: +
	Palisada	1 Nie można przechodzić przez palisadę	Całkowita	Walka niemożliwa
	Platforma	Pieszo - 1 Z drabiny - 4	Średnia	0
	Schody	Pieszo - 2 Konno - N/A	Brak	-

9.2 - Struktury obronne

9.2.1 – Palisada

Palisady to mury obronne wznoszone z pni jodeł zebranych w pobliżu. Choć wykonane z drewna, palisady są bardziej przerażającą przeszkodą, niż się wydaje na pierwszy rzut oka.

Bez drabiny są nie do przejścia. Będąc na górze, atakujący może jedynie przeskoczyć na drugą stronę, ryzykując jednak poważne rany. Aby wiedzieć, czy mu się udało, rzuć 1K6. Postać w zbroi dodaje 1 do wyniku kości:

- > Od 1 do 5 skok jest udany;
- > 6, postać jest ranna.

Heks z palisadą może także zostać podpalony.

Jeśli heks z palisadą zostanie zniszczony w jakikolwiek sposób (hakiem, miotaczem kamieni lub ogniem), umieść znacznik zniszczonej na tym heksie.

Heks można teraz przejść kosztem 1 PR. Postać na heksie zniszczonej palisady znajduje się w niekorzystnej sytuacji (-) w przypadku walki.

9.2.2 - Platformy

Atakujący z drabiny może skoczyć ze szczytu palisady na drewnianą platformę. Aby wiedzieć,

czy mu się to udało, rzuć 1K6. Postać w zbroi dodaje 1 do wyniku kości:

- > Od 1 do 5 skok jest udany;
- > 6, postać jest ranna.

Heksu platformy nie można zdemontować za pomocą haka, ale można go podpalić jak palisadę

9.2.3 – Podnoszona brama

Wjazd do zamku odbywa się przez zwodzoną bramę. Można nim manewrować za pomocą łańcuchów, a niski prześwit pozwala na przechodzenie przez nią wyłącznie pieszym poprzez schyłanie się.

9.2.4 - Podpalanie drewnianych umocnień

Bramę można podpalić strzałami (patrz § 10.3).

Kiedy brama zostanie spalona, odwróć żeton, aby pokazać jej zniszczoną stronę.

9.2.5 – Niszczenie drewnianych umocnień

Miotacze kamieni mogą rozbić heks bramy (patrz § 11.3). Podobnie jak mury, tylko jedno pole drewnianych umocnień może zostać zniszczone w ciągu dnia. Wynik D wystarczy, aby zniszczyć heks z drewnianymi umocnieniami.

Appearance	Description	Movement Point Cost per Hex	Cover Type	Terrain Advantage
	Zamknięta brama	N/A	Całkowita	0
	Otwarta brama	Pieszo - 2 Konno - N/A	Lekka	-
	Zniszczona brama	Pieszo - 2 Konno - 4	Brak	-

9.3 Ostrzał

względem przerwy między ścianą wieży, palisadą i zboczem.

9.3.1 - Strzelanie z różnych poziomów

Co do zasady, gdy strzelec i cel nie znajdują się na tym samym poziomie i oddziela ich przeszkoda (wał, dom itp.), strzelanie jest możliwe, jeśli postać znajdująca się na niższym poziomie znajduje się co najmniej w takiej samej odległości od przeszkody jako postać na górnym poziomie.

9.3.2 - Strzelanie przez drzwi

Postać znajdująca się na zewnątrz lub wewnątrz budynku może strzelić przez drzwi, jeśli jest na tym samym poziomie wysokości ponieważ drzwi nie blokują linii ognia.

Kiedy postać strzela z heksu z drzwiami lub z heksu za heksem drzwi, linia strzału prowadzona jest od środka otworu, a nie od środka heksu.

9.3.3 - Strzelanie zza strzelnic, okien kaplicy i z platform

Kiedy postać na heksie ze strzelnicą (lub oknem kaplicy) celuje w postać na zewnątrz budynku, jej linia strzału wyznaczana jest od środka krawędzi heksu wybranej do strzelania, a nie od środka heksu.

W ten sam sposób, gdy postać na heksie ze strzelnicą strzela, linia strzału jest wyznaczana od otworu strzelnicy. We wszystkich innych sytuacjach linia strzału jest obliczana normalnie. Kilka strzelnic jest rozmieszczonych na 2 heksach. Zasady dotyczące linii ognia stosuje się jak w przykładzie poniżej.

Dwie postacie, jedna na niższym poziomie wewnątrz murów, a druga na platformach, mogą do siebie strzelać.



Mapa pokazuje hekсы, do których nie może strzelać łucznik znajdujący się w bizantyjskiej wieży (lub na szczycie schodów wejściowych).

Przykład: Alfons może strzelić do Filemona, ale Olivier nie może dosięgnąć Manueleasa ze



Strzelnice normańskich łuczników w wieży zaznaczono strzałkami. Olivier może strzelać zarówno do Manuelesa, jak i Petrosa, ale Alphonse nie może strzelać do Filemona. Uwaga: Olivier nadal może strzelać do Filemona z południowej strzelnicy heksu, na którym się znajduje. I odwrotnie, Petros może strzelać do Oliviera, gdy ten pozostaje w osi strzelnicy. (patrz zasada § 9.3.5).

9.3.4 - Ograniczenia w strzelaniu

Podczas strzelania z wzniesienia, takiego jak platforma lub heks ze strzelnicą, cele w określonym zasięgu nie będą korzystały z żadnej osłony, jeśli znajdują się na heksach zarośli, zboczy, bagien, skał lub płytkiej wody. Strzał nie jest możliwy, jeśli postać z tej samej strony co strzelec sąsiaduje z celem i znajduje się na tej samej wysokości co cel.

9.4 – Osłona

9.4.1 - Platformy, szczeliny strzelcze i okna kaplicy

Postacie korzystają z ciężkiej osłony, gdy linia ognia przecina palisadę/mur po heksie osłaniającym postać lub strzelnicę/otwór okna kaplicy.

9.4.2 - Wnętrze zamku

Kiedy brama jest zamknięta, każda postać wewnątrz zamku korzysta z całkowitej osłony z zewnątrz, chyba że znajduje się na platformach lub za strzelnicą.

Jeśli heks z palisadą lub bramą został wcześniej zniszczony, możliwe jest strzelanie przez ten heks; cel korzysta z lekkiej osłony.

9.4.3 – Drzwi

Postać na heksie z drzwiami korzysta ze średniej osłony. Osłona ta jest jednak ograniczona do jednej strony (zewnątrznej lub wewnętrznej) drzwi. Jeśli zostanie poddana ostrzałowi krzyżowemu, postać musi wybrać stronę, z której będzie chroniona.

Wszystkie postacie we wnętrzu budynku korzystają ze średniej osłony, gdy strzela się do nich przez drzwi. Ta sytuacja nie ma zastosowania, jeśli strzelec stoi na heksie drzwi. Kiedy strzelec stoi na heksie z drzwiami, żaden cel wewnątrz budynku nie otrzymuje osłony.

9.4.4 - Ściany i palisada

Postacie znajdujące się za fragmentem ściany bez otworu lub palisady korzystają z nieskończonej osłony. Nie da się do nich strzelać.

9.5 – Ruch

9.5.1 - Ograniczenia ruchu

Ściany, palisada, strzelnice i okna kaplicy są niemożliwe do przekroczenia.

Do wieży można wejść tylko przez jej drzwi. Na hekсы ze strzelnicami i oknami kaplicy można wejść tylko z wnętrza budynku.

Hekсы z palisadami są nieprzekraczalne z zewnątrz zamku, chyba że postać znajduje się na drabinie. Do hekсов platform można dotrzeć z wnętrza zamku schodami.

9.6 - Ruch i walka na schodach

Kiedy początek lub koniec schodów pokrywa się dokładnie z bokiem heksu, tylko przestrzeń danego heksu umożliwia dostęp do schodów lub walkę z znajdującą się na nich postacią. W ten sam sposób, gdy schody otwierają się na dwa hekсы jednocześnie, oba hekсы umożliwiają dostęp i walkę. Wreszcie, kiedy schody otwierają się na środek heksu, wszystkie hekсы sąsiadujące z nimi mogą zostać wykorzystane do uzyskania dostępu do schodów lub do wzięcia udziału w walce z postacią na nich.

Nie czytaj dalej! Możesz teraz zagrać w Scenariusz 11

10. Metody oblężnicze

Appearance	Description	Movement Point Cost per Hex	Cover Type	Terrain Advantage
	Drabina pionowa	Piesz - 4 Konno - N/A	Brak	-

10.1.1 – Drabiny

Drabiny umożliwiają dotarcie na szczyt palisady. Należy pamiętać, że na wieżę nie można wspinać się po drabinie.

10.1.2 - Przenoszenie i podnoszenie drabiny

Drabinę mogą nosić dwie dowolne postacie. Skorzystaj z żetonu „poziomej drabiny” i umieść na nim postacie. Postacie niosące drabinę nie mogą brać udziału w walce, strzelać ani przeprowadzać testu infiltracji; ich punkty ruchu są zmniejszone o 2.

Kiedy jedna (lub obie) postacie dotrą na heks sąsiadujący z heksem palisady, mogą następnie podnieść drabinę. Zastąp żeton „drabiny poziomej” żetonem „drabiny pionowej”, który musi zostać umieszczony na jednym z dwóch heksów poprzednio zajmowanych przez poziomą drabinę i skierowany w stronę sąsiedniego heksu palisady.

Uwaga: Jakikolwiek ruch pionowej drabiny jest niemożliwy, jeśli znajduje się na niej postać lub jeśli wróg znajduje się na heksie sąsiadującym z dolną częścią drabiny.

10.1.3 – Ruch

Wspinaczka w górę lub w dół po drabinie kosztuje 3 punkty ruchu. Postacie mogą przesunąć się ze szczytu drabiny na heks palisady, o którą opiera się drabina, kosztem 4 punktów ruchu lub w wyniku ruchu po walce. Pamiętaj, aby wykonać rzut za pomyślne wejście na platformę ze szczytu palisady, jak opisano w § 9.2.2.

Postać posiadająca 8 punktów ruchu może wspinać się po drabinie i przejść na heks platformy [co kosztuje 4] podczas tej samej tury gry, pod warunkiem, że drabina została podniesiona w poprzedniej turze.

10.1.4 - Przesuwanie drabiny pionowej

Pionową drabinę można przesunąć o jeden heks lub skierować w inną stronę na tym samym heksie. Aby to zrobić, trzeba posiadać dwie postacie sąsiadujące z heksem drabiny. Każda postać wydaje 2 punkty ruchu, aby przeprowadzić ten proces. Niemożliwe jest przesuwanie lub obracanie drabiny, jeśli ktoś na niej stoi.

10.1.5 - Strzelanie i walka

Łucznik na szczycie drabiny może strzelać tylko w heks palisady zwrócony ku niemu. Jego cel nadal będzie korzystał z ciężkiej osłony.

Postacie na drabinie nie korzystają z żadnej osłony i w przypadku walki są uważane za znajdujące się na niekorzystnym terenie (-).

10.1.6 - Przewrócenie drabiny

Postać na heksie platformy zwróconym w stronę szczytu drabiny może próbować przewrócić drabinę zamiast normalnego strzelania i walki. Próba ma miejsce podczas Fazy Walki postaci.

Rzuć jedną kością:

> 1-6: Drabina się przewróciła.

> 7-10: Drabina pozostaje na swoim miejscu.

Jeśli drabina się przewróci, zastąp żeton „drabiny pionowej” żetonem „drabiny poziomej”. Jest on umieszczany przez gracza, który przewrócił drabinę, tak aby jedna z połówek poziomej drabiny nadal zajmowała pierwotny heks. Każda postać, która znajdowała się na drabinie, spada w dół i musi zostać umieszczona przez swojego właściciela na jednym z heksów sąsiadujących z heksem pionowej drabiny, ale nie (oczywiście) na heksie palisady.

Postać, która spadła, można położyć na innej postaci lub na przewróconej drabinie. Postać zostaje automatycznie zraniona w wyniku upadku, a jeśli ułoży się na innej postaci, ta postać zostaje ogłuszona. Postać, która jest już ranna lub ogłuszona, zostanie zabita. Drabiny nie mają żadnego wpływu na postacie poniżej, jeśli

się na nie przewrócą.

10.1.7 - Przewrócenie drabiny od dołu

Postać może podjąć próbę obalenia drabiny od dołu w dokładnie taki sam sposób, jak gdyby była ona podejmowana od góry (patrz zasada § 10.1.6). Aby to zrobić, postać musi znajdować się na heksie sąsiadującym z dolną częścią drabiny.

10.2 - Jak rozpać i ugasić ogień

10.2.1 - Jak rozpać ogień

Postać może podpalić maszynę oblężniczą lub heks palisady, pozostając na sąsiednim heksie przez całą turę. Jeżeli w turze następującej po przybyciu na ten heks nie została wyparta przez przeciwnika i nie poruszyła się przez całą swoją Turę Gracza, postać może podpalić jeden z sąsiednich heksów zamiast normalnego strzelania lub walki. Umieść znacznik Płomienia na heksie celu w Fazie Walki.

10.2.2 - Jak rozprzestrzenia się ogień

Na koniec tury gracz ustala, czy płomień rozprzestrzeniły się z podpalonych przez niego heksów ma sąsiednie. Ogień może rozprzestrzennić się na sąsiedni heks tylko wtedy, gdy na tym heksie znajduje się miotacz kamieni, ogień grecki lub drewniana konstrukcja (palisada, molo). Rzuć kostką raz za każdy sąsiadujący heks spełniający kryteria i sprawdź wynik w tabeli ognia, w kolumnie „Rozprzestrzenianie ognia”. Zasada ta nie ma zastosowania do żadnego pożaru, który przeciwnikowi udało się ugasić podczas swojej Tury Gracza.

Uwaga: Ogień grecki rozprzestrzenia się natychmiast na każdy sąsiadujący heks zawierający naftę (patrz § 10.5.1).

10.2.3 - Jak ugasić pożar

Postać może próbować ugasić płomień, jeśli znajduje się na heksie sąsiadującym z płomieniem. Każda postać może podjąć jedną próbę na turę w odniesieniu do tylko jednego heksu. Każda z postaci może podjąć oddzielną próbę ugastenia ognia na tym samym heksie. Postać nie może się poruszać, strzelać ani walczyć podczas Tury Gracza, w której próbuje

ugasić ogień. Rzuć jedną kostką podczas fazy walki i sprawdź wynik w tabeli ognia w kolumnie „Gaszenie ognia” na arkuszu oblężenia.

Uwaga: Ognia greckiego nie można ugasić.

10.2.4 – Ucieczka z płomieni i ograniczenia ruchu

Jeśli ogień zajmie lub rozprzestrzeni się na heks zawierający postać, musi on natychmiast wycofać się o jeden heks, w przeciwnym razie zostanie ranna w pierwszej turze pobytu na takim heksie i zabita w drugiej. Kiedy heks się zapali, staje się on nieprzekraczalny.

Ogłuszona postać znajdująca się na heksie z płomieniami natychmiast odzyskuje zmysły, jeśli w rzucie K10 wyrzuci 1-6. W przypadku innego wyniku, postać ginie w płomieniach.

10.2.5 - Uszkodzenia powstałe w wyniku pożaru

Jeśli heks płonie przez trzy tury z rzędu, jego zawartość zostaje całkowicie zniszczona. Aby odnotować przebieg tur, skorzystaj z żetonów oznaczonych numerami 1, 2 i 3.

Uwaga: Całą maszynę oblężniczą uważa się za zniszczoną, jeśli tylko jeden heks płonie przez trzy tury z rzędu.

10.3 - Płonące strzały

Łucznicy mogą strzelać strzałami nasączonymi płonącym olejem zamiast normalnych strzał. Strzały te są nieskuteczne przeciwko postaciom, ale mogą podpalić maszyny oblężnicze i drewniane konstrukcje.

Płonące strzały można strzelać tylko w cele znajdujące się w na dystansie Short. Zamiast sprawdzać Tabelę Wyników Ostrzału, gracz rzuca jedną kostką i sprawdza Tabelę Ognia pod kolumną odpowiadającą typowi celu (która uwzględnia zarówno trudność trafienia w cel, jak i trudność jego podpalenia).

Jeżeli ogień się zajmie, natychmiast umieść znacznik Płomienia na heksie.

10.4 - Miotacz kamieni

10.4.1 – Używanie

Miotacz kamieni to wczesna forma trebusza, w którym przeciwwaga została zastąpiona siłą kilku

ludzi ciągnących liny.

Miotacz kamieni może być używany w grze taktycznej lub poza mapą podczas dłuższych scenariuszy oblężeń. Może strzelać raz na trzy tury podczas fazy ostrzału ofensywnego. Trójkąt na żetonie wyznacza jego front. Aby móc nim operować, trzy postacie muszą znajdować się w sąsiedztwie frontu miotacza kamieni.

Miotacz kamieni ma siłę ataku wartą 1 punkt uderzenia.

10.4.2 – Ruch

Miotacz kamieni może poruszać się z szybkością 2 heksów na turę na płaskim terenie (lub 1 heks na turę na nierównym terenie, takim jak zarośla).

Aby go poruszyć, potrzebne są 4 postacie na sąsiednich heksach i nie mogą one wykonać żadnej innej akcji.

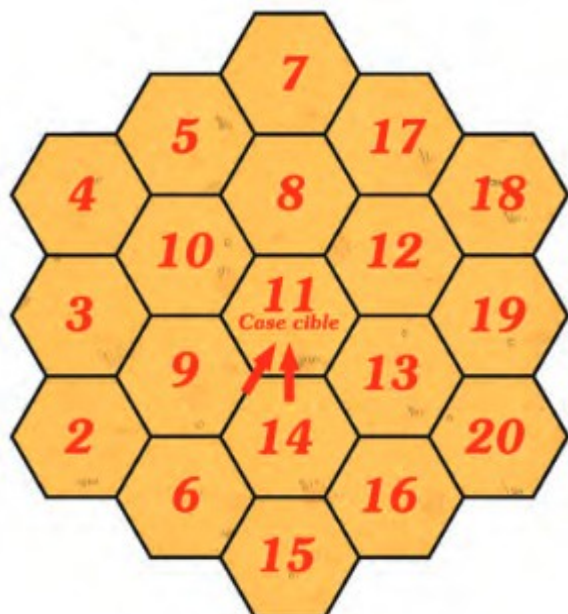
10.4.3 - Ograniczenia w strzelaniu i poruszaniu się

Niemożliwe jest strzelanie przez heks zawierający miotacz kamieni.

Żadna postać nie może wejść ani przejść przez heks zajmowany przez miotacz kamieni.

10.4.4 – Ostrzał

Zasięg miotacza kamieni wynosi 30 heksów. Rzeczywisty heks, na którym wylądował kamień, znajduje się w promieniu 2 heksów od heksu docelowego ze względu na słabą celność miotacza.



Rzuć 2K10, aby zlokalizować heks uderzenia, na którym wylądował kamień (które najprawdopodobniej będzie inne niż heks docelowy). Strzałki wskazują kierunek pocisku, niezależnie od tego, czy linia strzału przecina bok czy kąt heksu.

Każda postać na heksie, na którym faktycznie wylądował kamień, poniesie konsekwencje rzutu 1K10 w Tabeli Ostrzału.

Jeśli heks jest zajęty przez maszynę oblężniczą lub jakąkolwiek drewnianą obronę, użyj kolumny W w Tabeli Burzenia. Jeśli heks jest zajęty przez kamienny mur, wyniki nie są brane pod uwagę.

10.5 - Ogień grecki

10.5.1 – Użycie

Ogień grecki może być używany tylko w grze taktycznej i dlatego nie ma wartości punktowej.

Nie można go przesuwac w trakcie gry. Może być zainstalowany na platformach, ale nie może strzelać przez strzelnice.

Aby móc obsługiwać maszynę, obok maszyny muszą znajdować się dwie postacie. Może strzelać co pięć tur w sekwencji ognia ofensywnego (użyj znaczników ponumerowanych od 1 do 5, aby wiedzieć, kiedy maszyna będzie mogła ponownie oddać strzał).

Ogień grecki jest wyrzucany za pomocą ciśnienia syfonu, ma niewielki zasięg (maksymalnie 10 heksów) i nie można go używać na bardzo krótkich dystansach (mniej niż 5 heksów). Łatwopalną mieszaninę można rzucić na dowolny cel w promieniu 120° utworzonym przez dwa lub trzy heksy przed maszyną (oznaczone kierunkiem strzałki).

Łatwopalna mieszanina rozprzestrzenia się na obszarze 6 heksów wokół heksu będącego celem. Mieszanina unosi się na powierzchni wody. Umieść odpowiednie znaczniki nafty na wszystkich siedmiu heksach.

Mieszanina zapala się, gdy dotrze do niej płomień (od płonącej strzały lub już rozpalonego ognia). Mieszanina pali się do końca scenariusza, nawet na wodzie!



Przykład: Dorian i Alexio używają ognia greckiego, aby odeprzeć atak Normanów. Celują w heks A, który znajduje się w zasięgu ognia greckiego (reprezentowanego przez pomarańczowe heksy). Łatwopalna mieszanina jest rozłożona na 6 heksach otaczających A, na których znajduje się dwóch z czterech Normanów. Jeśli łucznikowi uda się podpalić naftę, ci dwaj mogą spłonąć w piekle!

10.5.2 - Awaria

Obsługa greckiego ognia była skomplikowaną operacją ze względu na jego złożoność i mogła się nie udać.

Rzuć 1K10 przed każdym strzałem z greckiego ognia, aby sprawdzić prawidłowe działanie:

- > 1: Ciśnienie spowodowało rozerwanie syfonu. Odwróć żeton greckiego ognia na zniszczoną stronę. Nafta rozprzestrzeniła się na 6 heksów wokół niedziałającego syfonu. Wystarczy zwykła iskra, aby wszystko podpalić;
- > 2: Syfon jest zablokowany i nie może działać do końca scenariusza.
- > 3-10: Syfon działa prawidłowo.

10.5.3 – Efekty działania

Łucznik może wystrzelić płonąca strzałę i zapalić naftę, korzystając z wyniku tabeli ognia (patrz § 10.2.4). W przeciwieństwie do § 10.2.2, wszystkie 7 heksów nafty zapala się jednocześnie.

Dowolna postać na heksie z płonąca naftą rzuca 1K10:

- > 1 - 5: Postać zostaje zabita;
- > 6 - 8: Postać wycofuje się o jeden heks i zostaje ranna;

> 9 -10: Postać wycofuje się o jeden heks.

Jeśli postać wycofa się na inny płonąca heks, rzuć ponownie 1K10.

10.6.1 – Liny z hakami

Postać bez zbroi, mająca żeton liny z hakiem może próbować wspiąć się po ścianie lub palisadzie. Na wieżę bizantyjską nie można się wspiąć.

Próba rzutu wykonywana jest w fazie ruchu.

Postać musi znajdować się obok docelowej ściany. W tej fazie nie może się poruszać ani walczyć. O powodzeniu rzutu kostką decyduje wynik 1K10:

> Wynik 1-2 kończy się niepowodzeniem;

> Wynik 3-10 to sukces.

Koszt ruchu wynosi 8 PR za każdy poziom wzniesienia w górę i 4 PR w dół.

Jeśli ściana jest zwieńczona parapetem, dodaj 2 PR, aby ją przekroczyć. Stodoła jest jedynym budynkiem, na który wejście nie wymaga dodatkowych punktów.

Linę można wciągnąć od góry i użyć haka ponownie.

10.6.2 - Używanie żetonów

Użyj żetonów haków i lin, aby zobrazować różne fazy:

> Używaj żetonu zwiniętej liny tylko wtedy, gdy jest noszona;

> Po udanym rzucie umieść znacznik haka obok ściany na tym samym heksie, co rzucający;

Postać może znajdować się na jednym z dwóch poziomów – na ziemi lub na linie:

> Umieść postać pod żetonem(ami), jeśli jest na ziemi;

> pomiędzy hakiem a żetonem liny, jeśli wspina się po linie na szczyt ściany lub palisady (ale nie przekroczyła jeszcze strony heksu).



Przykład: Słowian Vladko wspina się na palisadę. Jest gotowy go przekroczyć, mając nadzieję, że

Argyros go nie zobaczy.

10.6.3 – Wpływ na walkę

Podczas ataku na sąsiednią postać wspinającą się po linie, atakujący znajdujący się na platformie, dostaje przesunięcie o dwie kolumny w prawo. Efektem „W” [ranny] lub „D” [ogłuszenie] jest śmierć, wynik „C” [odwrót] nie ma żadnego efektu.

Jeżeli walka toczy się na platformie, a jej efektem jest wycofanie się na heks poza murami, na którym znajduje się hak z liną, odwrót jest możliwy po rzucie kostką (1K10) w celu sprawdzenia, czy postać odniosła sukces w chwytaniu liny. Postać nie może nosić zbroi. Próba kończy się niepowodzeniem, jeśli postać:
> 1-3 jest w pełni zdrowa;
> 1-6, jest ranna.
Porażka skutkuje upadkiem postaci i śmiercią.

10.6.4 - Przecięcie liny

Dowolna postać znajdująca się na szczycie ściany może przeciąć zarzucone na ścianę liny.

Jest to możliwe w fazie walki przy wyrzuceniu 1-3 na K10.

Skutek upadku postaci na linie, która została przecięta, przypomina upadek z drabiny (patrz § 10.1.6) lub automatyczne zranienie spadającej postaci. Każda postać na tym samym heksie jest ogłuszona.

10.6.5 - Zburzenie palisady za pomocą haka



Kiedy jest ciągnięty przez kilka postaci, hak może zostać użyty do zburzenia części palisady. Najpierw należy rzucić hak (patrz § 10.6.1), a następnie mieć 4 postacie ciągnące linę, które nie mogą podjąć żadnej innej akcji. Aby pociągnąć linę, postacie muszą ustawić się w 2 rzędach sąsiednich heksów i co najmniej o jeden heks od heksu, na którym znajduje się hak.

Podczas fazy walki rzucić 1K10, aby sprawdzić wynik próby:

1-2: Część palisady zostaje zburzona. Usuń żeton haka z liną i zamiast tego umieść żeton Zniszczonej palisady na heksie.

Dodaj +1 do wyniku na kości, jeśli jedna postać jest ranna. W rezultacie niemożliwe jest zburzenie palisady, jeśli 2 postacie na 4 zostaną ranne lub jeśli jedna z nich zostanie zabita lub ogłuszona.

Nie czytaj dalej! Możesz teraz zagrać w Scenariusz 12

11.0 Oblężenie

1.1 – Sekwencja gry

Pierwszego dnia oblężony gracz musi sprawdzić stan swoich zapasów, co określi liczbę dni, które może wytrzymać, jeśli uda mu się odeprzeć wszystkie ataki. Następnie powinien postępować zgodnie z sekwencją, która powtarza się każdego dnia:

1 - Rzuć 2K10, aby ustalić, czy jakieś losowe wydarzenie może zmienić przebieg oblężenia (patrz § 11.6)

Jeśli zmodyfikowana liczba jest mniejsza lub równa 2, uważa się, że oblężenie trwa od 2 dni, co stanowi maksymalną liczbę dni postu dla garnizonu. Liczba ta nie będzie się zmieniać podczas oblężenia w oparciu o nową liczbę członków garnizonu każdego dnia, z wyjątkiem

przypadku masowego przybycia uchodźców.

Przybycie konwoju z zaopatrzeniem może również wpłynąć na czas trwania oblężenia:

Dodaj jeden dzień zaopatrzenia na każdego konia jucznego docierającego do oblężonego budynku.

2 – Rzuć 1K10, aby określić, kto tego dnia przejmie inicjatywę (patrz § 11.1.3).

3 – Przywróć do gry postacie, które zostały ranne w poprzednich dniach, i zostały wyleczone.

4 - Gracz, który wygrał inicjatywę, decyduje, jaką akcję wykona (patrz § 11.4).

5 - Jeśli jakieś postacie zostały ranne w ciągu dnia, gracze rzucają 1K10 za każdą raną postać i określają, kiedy zostanie wyleczona (patrz § 11.1.5).

6 – Po wykonaniu wszystkich akcji znacznik oblężenia zostaje przesunięty o jeden dzień w dół na karcie oblężenia.

11.1.1 - Zaopatrzenie

Na początku każdego oblężenia rzuć kością, aby określić, w jaki sposób Oblężone wojska mają zapewnione zaopatrzenie na wiele dni. Zamek lub obłożonych oddziałów może mieć wpływ na ten budynek automatycznie podda się po tym okresie, wynik:

gdyż skończyły się zapasy. Liczba dni różni się w zależności od rodzaju budynku: > Zamek: Rzuć 3K10 > Farma i kaplica: Rzuć 1K10 Liczba

		Modyfikator za liczbę obleganych						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Castle	3D10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Farm	1D10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6
Chapel	1D10	≥ 19	18 - 16	15 - 13	12 - 10	9 - 7	6 - 4	≤ 3

11.1.2 - Zdarzenia losowe

Codziennie rzucaj 2K10 w Tabeli Zdarzeń (patrz § 11.6), aby dowiedzieć się, czy mogło nastąpić jakieś losowe zdarzenie. Dodaj +5 do rzutu kostką podczas pierwszych 9 dni oblężenia; każdy wynik większy niż 20 jest uważany za 20. Każde wydarzenie może wystąpić tylko raz podczas oblężenia. Jeśli wynik rzutu kostką oznacza wydarzenie, które już miało miejsce, załóż, że tego dnia nie wydarzyło się nic konkretnego.

kapitulację obrońców (patrz § 11.5).

> Jeżeli Obrońca ma inicjatywę, może wybrać atak na obóz Atakującego (patrz § 11.4.2) lub wesprzeć konwój z zaopatrzeniem w jego próbie dotarcia do zamku (patrz § 11.4.3), lub zaatakować całe siły wroga (patrz § 11.4.4).

> Jeżeli oblężony garnizon odmówi przejęcia inicjatywy, otrzymuje ją automatycznie oblegający. Zaznacz wybraną czynność dnia na karcie oblężenia. Każde pole daty będzie również użyte do oznaczania uszkodzeń wyrządzonych machinom oblężniczym.

11.1.3 - Inicjatywa

Na początku każdego dnia oblężenia Obrońca i Atakujący rzucają 1K10. Atakujący (tylko) dodaje 4 do swojego rzutu. Inicjatywę ma ten, kto uzyska najwyższy wynik. Jeśli wyniki są równe, inicjatywę ma atakujący.

> Jeśli atakujący ma inicjatywę, może zaatakować zamek (patrz § 11.4.1) lub zburzyć mury zamku (patrz § 11.3.4) i/lub zbudować nowy sprzęt (patrz § 11.2) lub negocjować

11.1.4 - Liczba oblegających i zaopatrzenie

Zaopatrzenie oblężonego garnizonu jest nadal możliwe, jeśli oblegający nie utrzymują wystarczającej liczby żołnierzy do skutecznej blokady, gdyż nie będą w stanie kontrolować całej okolicy. Sprawdź poniższą tabelę, aby dowiedzieć się, czy zaopatrzenie obowiązuje, czy nie:

Stosunek liczby oblegających do obleganych	Wpływ
> 2	Pelen wpływ
Between 1.1 and 2	Dodaj 4 do rzutu kostką w tabeli wydarzeń
≤ 1	Dodaj 8 do rzutu kostką w tabeli wydarzeń

11.1.5 - Tabela Rekonwalescencji

W scenariuszach obejmujących kilka dni, a nawet zdrowia.

kilka tygodni, ranne postacie mogą zdążyć

zregenerować siły przed zakończeniem oblężenia.

Na koniec każdego dnia walki rzuć jedną kością

za każdą raną postać i zapoznaj się z Tabelą

Rekonwalescencji w Karcie Oblężenia. Zanotuj w

kalendariusz datę, w której postać wyzdrowieje.

Rankiem tego dnia, o ile nie zginął już w walce,

raną postać zastępuje jej odpowiednik w pełni

11.2 - Budowa machin oblężniczych

Podczas oblężenia oblegający mogą zbudować następujący sprzęt:

> W 1 dzień: 2 haki lub 2 drabinki;

> Za 8 dni: 1 miotacz kamieni.

Do ich zbudowania potrzeba 5 postaci dziennie.

W międzyczasie nie mogą brać udziału w żadnej innej akcji taktycznej i umieszczane są w odpowiednim polu na Karcie oblężenia.

11.3 - Niszczenie murów zamku

11.3.1 - Struktura oblężenia

Uszkodzenia zadane murom są odnotowywane na Karcie Oblężenia. Arkusz ten zawiera Tabelę

	Podwójny kamienny mur	Zwykły mur	Konstrukcja drewniana
	Byzantine tower	Farm walls Chapel walls	Gate Stockade Jetty
1	Lekkie uszkodzenie	Mur uszkodzony	Konstrukcja zniszczona
2	Uszkodzenie	Mur zniszczony	
3	Poważne uszkodzenie		
4	Zniszczenie		

Każdy etap zniszczenia oznacza jedno udane trafienie (wynik „D” w tabeli). Uszkodzone heksy traktuje się normalnie w odniesieniu do ruchu, aż zostaną całkowicie zniszczone.

11.3.3 – Efekt zniszczenia

Kiedy heks budowli (kamiennej lub drewnianej) zostanie zburzony, umieść na nim żeton „Wall Down” lub „Stockade Down”. Każda postać na heksie w momencie zakończenia niszczenia zostaje zraniona w wyniku zawalenia się konstrukcji.

11.3.4 – Ataki na konstrukcje

Każdego dnia oblegający wybiera, które heksy będzie atakował – palisadę, mur, wieżę – i ile miotaczy kamieni przydzieli do każdego heksu. Każdy miotacz kamieni reprezentuje jeden punkt uderzenia. Gracz sumuje liczbę punktów uderzenia na każdym heksie i sprawdza Tabelę uderzeń na Karcie oblężenia. Na wynik ma wpływ wytrzymałość atakowanej struktury.

- > D dla podwójnego kamiennego muru (wieża bizantyjska) ;
- > S dla zwykłego muru (gospodarstwo, kaplica) ;
- > W dla konstrukcji drewnianej (palisada lub brama).

Oblegający rzuca jedną kością na heks. Ściany wieży nie mogą zostać zniszczone, dopóki przynajmniej jeden heks palisady nie zostanie zburzony. Tylko 3 heksy ścian wież, które są najbliższej wyłomu, mogą zostać zniszczone. Należy pamiętać, że 2 dostarczone żetony miotaczy kamieni są przeznaczone wyłącznie do gry taktycznej. Gracze mogą używać więcej niż 2

Walki oraz plan różnych budynków w skali, co pozwala na natychmiastowe odnotowanie wyniku działań skierowanych przeciwko danemu heksowi.

11.3.2 - Różne poziomy zniszczenia

Różne ściany i konstrukcje są niszczone w kilku etapach, które zależą od ich naturalnej wytrzymałości:

miotaczy kamieni, jeśli potrafią je zbudować.

11.4 – Akcje

Każda z poniższych akcji trwa jeden dzień. Żadna inna aktywność nie jest dozwolona w dni, w których toczy się walka wręcz.

11.4.1 – Akcja 1: Atak!

Układ mapy: używana jest tylko na jedna mapa. Orle Gniazdo dla Zamku lub mapa Kaplicy dla farmy lub kaplicy. Jeżeli do tej akcji zostanie użyty miotacz kamieni, nie można go użyć podczas sekwencji uderzenia w mury.

Strony: Obie strony mogą wykorzystać wszystkie swoje pozostałe postacie. Pozycje wyjściowe i kolejność gry: Oblegający może wkroczyć swoimi siłami przez dowolną krawędź mapy w dowolnej turze. Jednak w turze bezpośrednio przed wejściem na mapę zaangażowani oblegający muszą zostać rozmieszczeni wzdłuż mapy – zgodnie z wybraną krawędzią. W ten sposób obrońcy mają jedną turę na ponowne rozmieszczenie, zanim nowi napastnicy wejdą do gry.

> Atakujący umieszcza żetony „Wall Down” lub „Stockade Down” na ścianach budynków zgodnie z kartą oblężenia.

> Obrońca ustawia wszystkie pozostałe postacie broniące się w dowolnym miejscu wewnątrz zamku lub budynku.

> Atakujący musi umieścić swoje pozostałe postacie i cały sprzęt, którego chce użyć, poza mapą, obok jednej lub kilku krawędzi mapy budynku. Postacie mogą wejść w dowolnym

od tej strony, obok której zostały umieszczone.

> Atakujący rozpoczyna swoją fazę jako pierwszy.

> Gra toczy się dalej, dopóki atakujący nie zajmie zamku lub budynku lub atakujące postacie nie opuszczają mapy.

Zakończenie ataku: Atak uważa się za zakończony, gdy przez pięć tur nie doszło do żadnej walki twarzą w twarz, a wszyscy obrońcy są oddzieleni od atakujących murem, palisadą, bramą lub nieprzejezdną przeszkodą. Po zakończeniu ataku wszyscy obrońcy odizolowani od wnętrza budynku zostają automatycznie pojmani. Taki podział akcji, wierny realiom walki w danym okresie, pozwala atakującym przegrupować się, a oblężonym wojskom zyskać na czasie. Należy zauważyć, że w rezultacie zamek można zdobyć w dwóch szturmach, podczas gdy pozostałe budynki można zdobyć tylko w ciągu jednego dnia.

Oblężenie oblegających: Kiedy oblegający przejmą kontrolę nad częścią zamku lub budynku, a obrońcy w dalszym ciągu stawiają opór w jego wewnętrznych częściach, może nadejść grupa wzmacniająca i spróbować przełamać oblężenie z zewnątrz (patrz tabela wydarzeń). W obliczu tego nowego zagrożenia, oblegający mają wybór pomiędzy walką na zewnątrz (patrz § 11.4.4) lub schronieniem się w tej części zamku lub budynku, którą kontrolują

1. Jeżeli zdecydują się walczyć na zewnątrz, atakujący muszą wybrać jedną z dwóch poniższych procedur:

> albo stoczyć bitwę wszystkimi swoimi siłami, wycofując się z kontrolowanej przez siebie części zamku lub budynku; w tej sytuacji oblężony garnizon automatycznie odzyskuje kontrolę nad całą fortyfikacją lub budynkiem;

> lub podzielić swoje siły na dwie: jedna będzie stoczyć bitwę, podczas gdy druga będzie kontynuować oblężenie wnętrza fortyfikacji lub budynku. W tej sytuacji oblężona strona automatycznie przejmuje inicjatywę i może podjąć próbę odzyskania części budynku lub zamku zajmowanej przez oblegających. Jeżeli oblegana strona odmówi przejścia inicjatywy, wraca ona do oblegających. Bitwa i walka we wnętrzu zamku lub budynku muszą być

rozgrywane jednocześnie. Jeśli oblegający odmówią podjęcia bitwy i zdecydują się schronić w kontrolowanej przez siebie części zamku lub budynku, mogą tam zabrać swoje maszyny oblężnicze. Żadna zasada nie powstrzymuje oblężonej strony przed próbą podpalenia ich podczas szturmów. Z punktu widzenia zaopatrzenia oblegający mają do dyspozycji racje żywnościowe pozostawione przez oblężony garnizon po wycofaniu się do wewnętrznych umocnień, a także te, które być może przywieźli ze sobą.

W przypadku inicjatywy role się od tej chwili odwracają: oblężony garnizon staje się oblegającym, a ci, którzy trzymają palisadę przed frontem budynków, stają się stroną oblężoną. Jeśli jednak nowi oblegający zdecydują się na atak z dystansu, strona trzymająca palisadę może zdecydować się na atak na wieżę, nawet jeśli nie zdobyła inicjatywy. Negocjacje w sprawie kapitulacji jednej lub drugiej strony zostają zawieszone. Jedynie zasady dotyczące automatycznego poddania się są takie same.

Zasada specjalna: Atakujący może zdecydować o wstrzymaniu ataku, a akcja danego dnia kończy się natychmiast, jeśli podczas ataku wszystkie pozostałe broniące się postacie znajdą się w następującej części zabudowań:

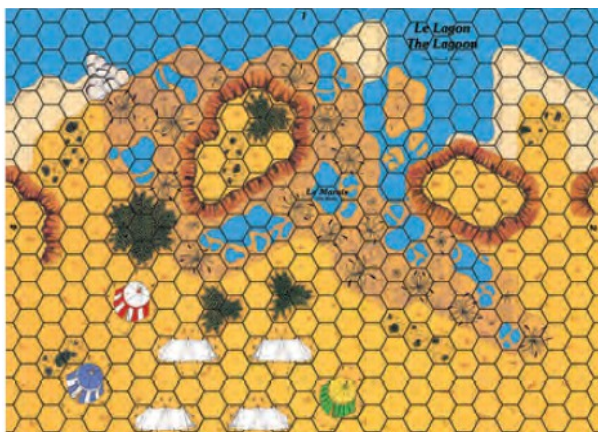
- > Bizantyjska wieża w zamku,
- > Hol, potem sypialnia na farmie,
- > Hol w kaplicy.

Wycofując się, obrońcy mogą zabrać ze sobą tylko połowę pozostałych dni zaopatrzenia.

Każdego kolejnego dnia, kiedy rozpoczyna się nowy atak, wszystkie pozostałe postacie broniące się muszą zostać umieszczone w pozostałej części zabudowań. Pozostałe atakujące postacie można umieścić w dowolnym miejscu, z wyjątkiem tej części budynku. Jeśli obrońcy nadal posiadają przynajmniej jeden miotacz pocisków, oblegający muszą zostać umieszczeni poza zasięgiem ognia. Następnie może rozpocząć się szturm.

11.4.2 - Akcja 2: Wypad na obóz

Układ mapy: Mapa Laguny ze wszystkimi 7 nakładkami na namioty umieszczonymi na heksach otwartego terenu przed bagnami, jak poniżej:



Strony: Atakujący (Oblężony) może użyć maksymalnie jednej trzeciej swoich pozostałych postaci (ułamki zaokrąglone w dół). Postacie te nie mogą obejmować więcej niż połowy żołnierzy jednego typu. Przykład: jeśli atakującemu pozostało 5 rycerzy, w tej akcji może wziąć udział nie więcej niż 2 rycerzy. Obrońca (Oblegający) może wykorzystać maksymalnie połowę swoich pozostałych postaci (ułamki zaokrąglone w dół). Nie ma ograniczeń co do rodzaju wojowników, jakimi może posługiwać się Obrońca.

Kolejność działań:

> Oblegający umieszcza swoje postacie w dowolnym miejscu na mapie. Dodatkowo musi rozmieścić swoje maszyny oblężnicze (maksymalnie 2 miotacze kamieni i 2 drabiny).

> Oblężony gracz inicjuje pierwszą turę, wchodząc na mapę z dowolnej strony w jednej lub kilku grupach. Niektóre grupy mogą opóźnić wejście na mapę do późniejszych tur, według uznania oblężonego gracza.

> Gra toczy się dalej, dopóki postacie jednej ze stron nie opuszczą mapy.

Zasada specjalna: Oblężony gracz może spalić maszyny oblężnicze i namioty, postępując zgodnie z procedurą opisaną w § 10.2. Ponadto łucznicy mogą używać płonących strzał; każdy łucznik jest ograniczony do sześciu płonących strzał. Pamiętaj, że łucznik może otrzymać płonące strzały od kolegi, spędzając jedną pełną turę sąsiadując z drugą postacią. Podczas tej tury żadna postać nie może się poruszać, walczyć ani strzelać. Za każde 5 heksów namiotów spalonych do końca akcji, Atakujący zostanie opóźniony o 1 dzień, ponieważ trzeba wymienić niezbędne zapasy. Nie może on nic zrobić, aby wspomóc oblężenie przez odpowiednią liczbę dni.

***Przykład:** spalono 12 pól namiotów; atakujący musi odczekać 2 dni przed kontynuowaniem oblężenia. Należy pamiętać, że w tych dniach możliwe są dalsze wypadki, jeśli Obrońca przejmie inicjatywę; ataki są niedozwolone.*

11.4.3 – Akcja 3: Wyprawa po zaopatrzenie

Grupa obrońców wyrusza pod osłoną nocy i próbuje wrócić przed świtem z zaopatrzeniem. Będą musieli unikać różnych patroli utrzymujących blokadę.

Układ mapy: Mapa Laguny

> Tak długo jak utrzymują palisadę zamku lub całego budynku, to za każdym razem, gdy przejmą inicjatywę, obrońcy mogą przeprowadzać wypadki po zaopatrzenie. Członkowie grupy muszą być wybrani z garnizonu (nie więcej niż jedna trzecia z nich). Nie może być więcej niż jedna próba dziennie. Wracają z jucznymi końmi 1K6, a każdy z nich niesie zapasy na jeden dzień. Używaj koni bez jeźdźca, które muszą być prowadzone za uzdę, jak wyjaśniono w §4.4.3.

> Patrole oblegających składają się maksymalnie z 8 ludzi, a każdy patrol nie może składać się z więcej niż 2 kawalerzystów i 2 strzelców.

Pozycje początkowe i początek akcji: Obrońca rozpoczyna pierwszą turę gry, wchodząc grupą z zaopatrzeniem przez drugą lub czwartą krawędź mapy Laguny. Podczas tej pierwszej tury postacie biorące udział w patrolu lub patrolach (jeśli przybywa drugi patrol), mogą poruszyć się tylko o połowę swojego normalnego limitu ruchu (w razie potrzeby zaokrąglonego w dół). Patrole wchodzą na mapę jedną z trzech pozostałych stron, zgodnie z decyzją atakującego gracza. W pierwszej turze patrol nie może prowadzić żadnego ognia obronnego. Od drugiej tury gry

wszystko wraca do normy. Akcja trwa do momentu, aż wszyscy obrońcy przejdą przez mapę.

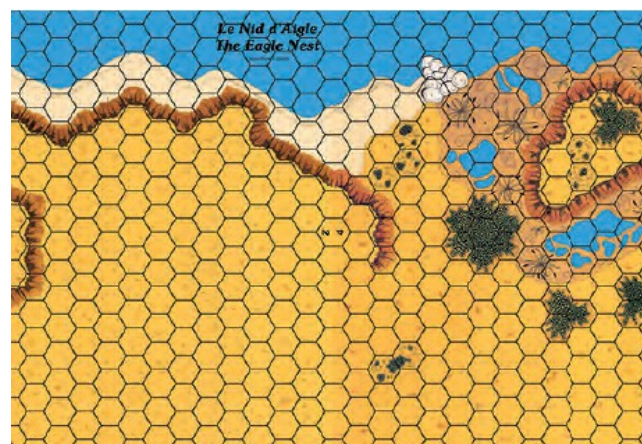
Zasada specjalna: Na początku każdej swojej fazy atakujący rzuca 1K10 i korzysta z poniższej tabeli, aby dowiedzieć się, czy przybędą kolejne patrole. Należy pamiętać, że w trakcie akcji atakujący mogą być wzmocnieni przez więcej niż jeden patrol.

Tura	Patrol przybywa, jeśli wynik jest równy lub wynosi mniej niż:
1	1
2	3
3	5
4 et +	7

Oblegający może wybrać dowolny patrol, który nie został jeszcze aktywowany. Patrol może wejść na mapę z dowolnej strony, według uznania Atakującego.

11.4.4 – Akcja 4: Walka na zewnątrz

Akcja ta może mieć miejsce tylko raz w grze. Układ mapy: Mapy Laguny i Orlego Gniazda, złożone z boków 2 i 4 i wykorzystujące tylko środkowe części, jak pokazano poniżej.



Pozycje wyjściowe i początek akcji: Akcja ta wymaga udziału wszystkich atakujących i obrońców. Obrońcy są rozmieszczani jako pierwsi w promieniu 5 heksów po obu stronach mapy Orlego Gniazda. Następnie atakujący może umieścić swoje wojska w promieniu 5 heksów od przeciwnej strony mapy. Atakujący porusza się pierwszy.

> Akcja będzie kontynuowana, dopóki jedna ze stron nie wycofa się lub nie zostanie zniszczona. Jeśli atakujący się wycofa, oblężenie zostaje zakończone. Obrońca może wycofać się do wnętrza ufortyfikowanej budowli. W tym przypadku oblężenie trwa dalej.

11.5 - Poddanie zamku lub budowli

Zamek lub budynek automatycznie podda się w dwóch sytuacjach:

- > Brakuje żywności dla pozostałych przy życiu obrońców.
- > Wszystkie postacie posiadające zdolność dowodzenia (hrabiowie, rycerze i szlachta, katafraktowie i koursore; emirowie i ciężka kawaleria północnoafrykańska) zostały zabite. W

dniu oblężenia oblegający może także podjąć próbę wynegocjowania kapitulacji garnizonu. Rzuca 1K10 i sprawdza poniższą Tabelę Kapitulacji. Uzyskaną liczbę modyfikuje się, aby uwzględnić specyficzną sytuację obrońców: jeśli wynik wynosi 12 lub więcej, garnizon poddaje się.

- +1 jeśli oblegający mają dwukrotnie więcej ludzi niż oblegani
- +2 jeśli oblegający mają trzykrotnie więcej ludzi niż oblegani
- +1 jeśli oblegający dokonali wylomu w murze lub palisadzie
- +2 Jeśli oblegający kontroluje mur lub palisadę
- +3 Jeśli oblegający kontroluje mur lub palisadę i dokonali wylomu w wewnętrznych umocnieniach

11.5.1 - Tabela kapitulacji

Oblegający gracz rzuca 1K10 i dodaje odpowiednie modyfikatory, które mają zastosowanie do oblężenia:

- > Jeśli zmodyfikowana liczba osiągnie 12, zamek lub budynek poddaje się;

> Mniej niż 12: oblężenie trwa; zaopatrzenia oblężonego garnizonu i poziom
 > Automatyczna kapitulacja: Garnizon podda się postępu oblężenia. Kumulują się jedynie bonusy
 automatycznie, jeśli nie zostanie już nic do z różnych czynników.
 jedzenia lub jeśli wszystkie postacie posiadające
 zdolność dowodzenia zginą. Należy zauważyć, że **Możesz teraz rozegrać wszystkie scenariusze!**
 przy premiach brane są pod uwagę trzy różne
 czynniki: liczba oblegających, poziom

Tabela losowych wydarzeń

Rzut	Wydarzenie	Efekt
20	Posłaniec od przywódcy	Rozkaz zmuszający do zakończenia oblężenia
19	Odsiecz	Oblegany dostaje 250 punktów, z których tworzy armię, która automatycznie otrzymuje w tej turze inicjatywę.
18	Ulewny deszcz	Obóz oblegających tonie w błocie, zaś oblegani uzupełniają zapas wody. Oblegany dostaje +5 do rzutu na inicjatywę.
17	Zabójca w obozie oblegających	Próbuje on zabić dowódcę. Rzuć kostką: 7-10: Dowódca zabity, 4-6: dowódca ranny. 1-3: bez efektu
16	Sabotażysta w obozie oblegających	Próbuje on uszkodzić maszynę. Wybierz jedną i rzuć kostką: 6-10: maszyna zniszczona, 5-1: bez efektu
15	Choroba w obozie oblegających	Rzuć kostką, by określić liczbę chorych (rannych). Gracz wybiera postać. Poprzednio ranne postacie także mogą zachorować
14	Uchodźcy	Uchodźcy szukają schronienia w obleganym budynku. Rzuć K10, by zobaczyć, ilu otrzymasz lekkiej piechoty. Jeśli ich liczba przekracza zapasy, przesun żeton oblężenia.
13	Szpieg w środku	Szpieg otwiera bramę. Oblegający natychmiast rozpoczynają szturm. Umieść 6 wojowników w zamku lub 4 w budynku.
12	Kradzież zapasów	Przesun znacznik oblężenia o cztery pola.
11	Posiłki dla oblegających	Oblegający otrzymuje 250 punktów na zakup sił. Nie może kupować maszyn oblężniczych.
10	Inżynier	Do oblegających dołącza inżynier. Budowa miotaczy kamieni skracana jest do 5 etapów.
9	Poszukiwania zdrajcy	Obrońcy szukają zdrajcy w swoich szeregach. Rzuć dla każdego. Ten, kto otrzyma wynik 0, jest zabijany.
8	Zatruta woda w studni	Rzuć kostką, by określić liczbę chorych (rannych) u obrońcy. Gracz wybiera postać. Poprzednio ranne postacie także mogą zachorować
7	Dym w oddali	To tylko pożar pól. Nie ma wpływu na grę.
6	Choroba dowódcy	Dowódca garnizonu jest chory, ale nie trwa to długo. Nie ma to wpływu na grę.
5 i mniej		Nic się nie dzieje.

1 - Cel

Jesteś młodym rycerzem bez grosza, świeżo przybyłym z Normandii, który postanawia służyć miejscowemu baronowi. Na rozkaz twojego pana otrzymasz zadanie wykonania szeregu misji. Twoje misje będą obejmowały dołączenie do istniejącego oblężenia jako grupa wzmacniająca, najazd i płądrowanie obrzeży miasta kontrolowanego przez Bizantyjczyków oraz eskortowanie jego narzeczonej przez wrogie terytorium. Wypełniając te misje, zdobędziesz doświadczenie i chwałę, a także możesz spodziewać się, że ostatecznie sam zostaniesz lordem. Możesz też wcielić się w oficera Gwardii Wareskiej odpowiedzialnego za nadzorowanie budowy zamku, sprowadzenie posiłków, które właśnie wylądowały w porcie w Bari lub przekonanie mieszkańców wioski lombardzkiej do buntu przeciwko uciskowi Normanów. Scenariusze mają na celu generowanie konfrontacji, które rozstrzygane są na mapach taktycznych. Gra Kampania opiera się na dwóch zasadniczych rzeczach:

> Zasoby w osadach, zamkach lub konwojach zaopatrzeniowych.



Zasoby te umożliwiają grupom bojowym uzupełnienie zapasów, ale są także celem grabieży.

> Wrogość różnych frakcji, która prowadzi je do poszukiwania zbrojnej konfrontacji lub znalezienia środków do walki z wrogiem. Nowo przybyli Normanowie mogą chcieć walczyć od pierwszego

wejrzenia wroga, aby płądrować i rabować, podczas gdy Normanowie mieszkający w południowych Włoszech od dziesięcioleci mogą być bardziej skłonni do szukania kompromisu z innymi frakcjami.

2 – Mapy

Pierwsza mapa (Apulia) pokazuje część południowych Włoch od Kampanii na południe od Neapolu po przedmieścia Kalabrii. Druga mapa (Sycylia) obejmuje wyspę od Messyny do

Palermo. Obszar czerwonych kropek wyznacza granicę Val Demone na północnym wschodzie, gdzie grecka i chrześcijańska populacja wyspy zebrała się po podboju arabskim. Każdy heks reprezentuje około 5 km (3 mil) lądu.

2.1 - Teren

Koszt wejścia na heks w punktach ruchu (MP) różni się w zależności od terenu, jak wspomniano na Arkuszu Gry nr 4. Kiedy heks łączy w sobie kilka rodzajów terenu, należy wziąć pod uwagę tylko najbardziej niekorzystny koszt terenu (na przykład koszt użycia heksu drogi na heksie górskim wynosi 2, a nie 1).

3 - Arkusze gry

Pierwszy arkusz zawiera wszystkie niezbędne tabele do gry kampanii. Pozostałe arkusze kampanii służą do śledzenia liczebności różnych grup bojowych, poziomu ich zaopatrzenia i pieniędzy, prestiżu i wrogości szlachty oraz zasobów dostępnych w osadach, zamkach i konwojach zaopatrzeniowych.

4 - Żetony



Reprezentują one albo żetony oblężeń, grupy bojowe, konwoje z zaopatrzeniem, albo przywódców grup, zazwyczaj rycerzy Normanów i Longobardów; Katafraktoi, Kursorów lub oficerów gwardii wareskiej w Bizancjum; emirów i ciężką kawalerię dla Arabów. W tym podręczniku wszyscy dowódcy grup

zostaną nazwani liderami

> **Niebieska** liczba w lewym dolnym rogu oznacza limit ruchu żetonu, czyli liczbę punktów ruchu, które może on wydać w każdej turze gry.

> **Czerwona** liczba w lewym górnym rogu służy do rozróżnienia różnych żetonów.

> **Czarna** litera po prawej stronie identyfikuje typ (N dla Normanów, B dla Bizantyjczyków, Bv dla Gwardii Wareskiej, L dla Longobardów, A dla Arabów i G dla Niemców).

> Kolor tła identyfikuje frakcję szlachty lub grupę: czerwony dla Normanów, fioletowy dla Bizantyjczyków, brązowy dla Longobardów, zielony dla Arabów i ciemnoniebieski dla Niemców.

5 - Budynki

5.1 - Osady i miasta

Osady są oznaczone na mapie czarną (wieś), niebieską (miasto) lub czerwoną (zamek) barwą. Trzy największe miasta: Benevent, Bari i Palermo zaznaczono na zielono. Osada może być powiązana z klasztorem lub portem, ale ta cecha wpływa jedynie na wybór map taktycznych. W przypadku walki taktycznej w osadzie, gracz, do którego ona należy, wybiera grupę 15 zbrojnych, której skład jest określony w tabeli Liczebność Grup Bojowych na Arkuszu Gry nr 4. Grupa zwiększa się do 30 żołnierzy, jeśli walka toczy się w mieście. Każda osada lub miasto należy do przywódcy i jego frakcji. Każda osada ma poziom zasobów od 1 do 10. Miasta mają nieograniczone zasoby. Poziom zasobów ma wpływ na zdolność grupy bojowej do uzupełniania zapasów lub rekrutacji nowych członków. Zasoby dostępne w każdej osadzie są podane na Arkuszu 5 w zależności od roku, w którym rozgrywa się dany scenariusz. Tylko konwoje zaopatrzeniowe mogą uzupełnić utracone zasoby.

5.2 – Zamki

Na początku scenariusza każdy zamek ma garnizon składający się z 10 zbrojnych. Skład garnizonu jest podany w tabeli liczebności personelu na Arkuszu Gry 4. Garnizonem dowodzi przywódca. Członkowie tych garnizonów mogą być rekrutowani przez grupy bojowe, ale do obrony zamku zawsze musi być co najmniej 5 żołnierzy. Jedynym wyjątkiem jest wynik oblężenia lub ataku, w wyniku którego liczba obrońców może spaść poniżej 5. W takim przypadku w nadchodzących dniach należy nadać priorytet wzmocnieniu garnizonu do co najmniej 5 obrońców. Zasoby w każdym zamku są zapisane na Arkuszu Gry 5, w zależności od roku, w którym rozgrywa się scenariusz.

6 – Tura gry

Każda tura odpowiada jednemu dniu. Tura kampanii jest również wykorzystywana jako tura oblężenia, gdy zaistnieje taka sytuacja. Wykonaj poniższe kroki w turze kampanii.

Sekwencja tur gry

Obie frakcje kończą każdy krok, zanim przejdą do następnego:

- > Sprawdź stan zaopatrzenia wszystkich grup liczących 10 lub więcej żołnierzy (patrz § 8.4)
- > Zreorganizuj grupy na tym samym heksie (patrz

§ 8.1)

> Zapłać okup za uwięzionych przywódców (patrz § 14.8)

> Stwórz konwoje z zaopatrzeniem na heksach osad lub miast i przesyłaj zasoby (patrz § 10)

Następnie wykonywany jest ruch i wszelkie wynikające z niego spotkania, w kolejności prestiżu przywódców; pierwszy wykonuje go przywódca o najwyższym prestiżu, potem następny itd. Kiedy 2 przywódców przeciwnych frakcji ma ten sam poziom prestiżu, grupa z największą liczbą postaci porusza się jako pierwsza. Grupy bez poziomu prestiżu grają jako ostatnie, a pierwszeństwo ma grupa z największą liczbą postaci. Spotkania mogą prowadzić do taktycznych bitew lub oblężeń.

7 - Wrogość

Test wrogości		Każda grupa bojowa, miasto, miasto lub zamek ma na początku scenariusza poziom wrogości od 1 do 10 (patrz Arkusz gry 5). Na wrogość grup bojowych mogą mieć wpływ 2 czynniki: > Cechy lidera grupy, > Liczba osób w grupie. Kiedy wchodzi na heks z
1	Pragmatyczny	
2	Pragmatyczny	
3	Pragmatyczny	
4	Pragmatyczny	
5	Umiarkowany	
6	Umiarkowany	
7	Bojowy	
8	Bojowy	
9	Fanatyczny	
10	Fanatyczny	

coinną grupą bojową z innej frakcji, każdy gracz musi najpierw wykonać test wrogości, wykorzystując swój aktualny poziom wrogości i dodając lub odejmując wymienione poniżej modyfikatory.

> Jeśli każda grupa wylosuje wynik 6 lub niższy, walka nie będzie miała miejsca,

> Jeśli przynajmniej jedna grupa wylosuje wynik 7 lub więcej, walka jest możliwa.

Prestiż lidera	Modyfikator	Modyfikatory wrogości Cechy lidera: Im większy prestiż osobisty ma
1 or 2	-2	
3 or 4	-1	
5 or 6	0	
7 or 8	+1	
9 or 10	+2	

przywódca, tym mniej spotykane grupy bojowe będą chciały być wrogie. Zastosuj następujące modyfikatory do istniejącego poziomu wrogości:

Liczba wojowników:

Przewaga liczebna aktywnego gracza	Modyfikator
10 or more	+2
5 to 9	+1
-4 to +4	0
-5 to -9	-1
-10 or less	-2

znajdującej się na tym samym heksie. Zastosuj następujące modyfikatory do istniejącego poziomu wrogości:



Przykład: Guillaume i jego grupa Normanów spotykają bizantyjską grupę bojową. Konfiguracja scenariusza zapewnia następujące poziomy wrogości i prestiżu dla każdej grupy, a

także całkowitą liczbę żołnierzy w każdej grupie:

- H8 i P7 dla Guillaume'a z 12 żołnierzami w grupie, - H6 i P3 dla Bizancjum, w tej grupie jest 7 żołnierzy. Modyfikatory to: Prestiż przywódcy: +1 dla Guillaume'a i -1 dla Bizantyjczyków - Różnica w wojownikach: $12 - 7 = 5$, stąd +1 dla Guillaume'a i -1 dla Bizantyjczyków Suma Guillaume'a wynosi $8 + 1 + 1 = 10$, podczas gdy u Bizantyjczyków suma $6 - 1 - 1 = 4$ Ponieważ suma Guillaume'a jest większa niż 7, może on zaatakować Bizantyjczyków, podczas gdy odwrotna sytuacja nie jest możliwa.

8 - Grupy bojowe

8.1 - Zarządzanie grupą bojową

Każda grupa składa się z co najmniej trzech postaci. Ten minimalny limit pozwala na tworzenie grup wabików, zwiadowców lub posiłków. Twój przeciwnik nie zna składu grupy bojowej, wie jedynie o jej istnieniu na mapie. Może dowiedzieć się o jej składzie tylko wtedy, gdy jedna z jego grup znajduje się na tym samym heksie. Jeśli grupa bojowa składa się wyłącznie z jeźdźców, używany jest znaczek grupy kawalerii. Grupa tego typu może poruszać się szybciej niż grupa składająca się wyłącznie z piechoty lub będąca mieszanką obu. Podczas fazy

reorganizacji gracz może podzielić grupę na kilka mniejszych. Może także połączyć kilka grup w jedną, większą, pod warunkiem, że wszystkie znajdują się na tym samym heksie w tym samym czasie. Kiedy grupa się rozpada, wrogość mniejszych grup jest taka sama jak w poprzedniej, większej grupie. Kiedy kilka grup łączy się w większą, poziom wrogości lidera największej poprzedniej grupy staje się poziomem wrogości nowej grupy. Dwie lub więcej grup bojowych tej samej frakcji nie może pozostać na tym samym heksie dłużej niż jedną turę, w przeciwnym razie muszą zostać zgrupowane razem. Innymi słowy, kilka znaczników „Grupy Bojowej” tej samej frakcji nie może znajdować się na tym samym heksie przez więcej niż jedną turę. Każda grupa licząca mniej niż 3 postacie rozwiązuje się automatycznie, a pozostałe postacie zostają usunięte z gry (zagubiły się w dziczy...). Liczba grup, które można utworzyć, jest ograniczona jedynie dostępnością postaci na mapie kampanii. Grupy nie muszą być prowadzone przez lidera (patrz § 9).

8.2 - Stan liczebny grupy bojowej

Scenariusze określają całkowitą liczbę żołnierzy w każdej grupie. Typy żołnierzy podlegają standardowemu rozkładowi, który różni się w zależności od frakcji, jak pokazano na Arkuszu Gry nr 4. Jeśli wojowników jest więcej niż 12, po prostu dodaj wyniki z dwóch lub więcej linii, używając linii „10” dla każdego zestawu 10 wojowników.

Przykład: Grupa 15 Bizantyjczyków zostanie utworzona poprzez dodanie liczebności linii 10 i 5.

8.3 - Ruch

Grupa bojowa może poruszyć się o maksymalnie 5 heksów na turę (oznaczono to na niebiesko w lewym dolnym rogu żetonu). Jeśli grupa składa się wyłącznie z jeźdźców, może poruszyć się do 8 heksów na turę. Rodzaj terenu wpływa na ruch, jak pokazano na Arkuszu Gry 4. Grupa bojowa może zakończyć swoją fazę ruchu na heksie zajmowanym przez inną grupę, niezależnie od tego, czy jest to przyjaciel, wróg czy neutralny. Jednak na koniec tury gry na heksie może znajdować się tylko jedna grupa bojowa – kilka grup tej samej frakcji musi się przegrupować (patrz § 8.1), a grupy przeciwnych frakcji muszą

walczyć lub jedna frakcja musi się wycofać. Wycofująca się grupa to ta, która ma najniższy wynik w teście wrogości.

8.4 - Zaopatrzenie dla grup bojowych

Uważa się, że grupa bojowa licząca mniej niż 10 żołnierzy jest zawsze zaopatrzona. Jednakże każda grupa bojowa składająca się z 10 lub więcej żołnierzy zużywa zasoby i musi codziennie znajdować zapasy. Nie może przechowywać zapasów dłużej niż jeden dzień. Zaopatrzenie jest możliwe (ale nie pewne) tylko wtedy, gdy grupa znajduje się na heksie z osadą, miastem, zamkiem tej samej frakcji lub konwojem zaopatrzeniowym. Zasoby niezbędne do zaopatrzenia grupy bojowej zależą od liczby posiadanych przez nią żołnierzy:

- > 1 jeśli grupa bojowa liczy od 10 do 19 wojowników,
- > 2 jeśli grupa bojowa liczy 20 i więcej wojowników.

Jeśli grupa bojowa nie będzie w stanie uzupełnić zapasów przez 2 dni z rzędu, będzie to miało wpływ w następnej fazie walki:

- > Grupa bojowa musi zmodyfikować wszystkie wyniki rzutów kostkami walki i ostrzału o +1.
- > Dodatkowo, bez zaopatrzenia, grupa bojowa będzie mogła wykorzystać jedynie połowę swoich punktów ruchu (zaokrąglonych w dół) w fazie ruchu (zarówno w kampanii, jak i w grach taktycznych).

Zaopatrzenie grupy bojowej może wpłynąć na poziom zasobów w osadzie, zamku lub konwoju:

- > -1 jeśli grupa bojowa liczy od 10 do 19 wojowników,
- > -2 jeśli grupa bojowa ma 20 lub więcej wojowników.

Miasta Benevento, Bari i Palermo dysponują nieskończonymi zasobami.

Przykłady: Grupa złożona z 18 postaci jest w mieście w poszukiwaniu zapasów. Eliminuje to jeden punkt zasobów dla tego miasta i będzie można je odzyskać dopiero wtedy, gdy przez miasto przejedzie następny konwój z zaopatrzeniem.

3 grupy składające się z ponad 20 postaci każda przebywają w zamku z 4 zasobami. Jedna z tych grup nie będzie mogła zdobyć zaopatrzenia.

9 - Liderzy



Każdy przywódca posiada pewien prestiż, który może wpłynąć na wrogość napotkanych grup. W każdym scenariuszu podana jest liczba przywódców i ich początkowy prestiż.

Każdy przywódca jest reprezentowany przez żeton i zachowuje się jak grupa bojowa, jeśli towarzyszą mu żołnierze. Do celów przemieszczania się należy uwzględnić jedynie limit punktów ruchu przysługujący grupie. Prestiż dowódcy wzrasta o 1 za każdą wygraną bitwę taktyczną. Zmniejsza się o 1 punkt za każdą przegraną bitwę lub wycofanie się przed bitwą. Zmniejsza się również o 1 punkt, jeśli splądruje miasto. Poziom prestiżu lidera nigdy nie może spaść poniżej 1. Nowy przywódca może pojawić się w trakcie rozgrywki, jeśli grupa pozbawiona lidera wygra przynajmniej dwie bitwy taktyczne. Postać o najwyższej randze zostaje przywódcą z prestiżem 2. Jeżeli w międzyczasie nastąpi reorganizacja grupy, powyższa zasada obowiązuje nadal, jeżeli w grupie jest nadal obecnych co najmniej 50% pierwotnej grupy członków.

10 - Szpiegdy

Szpiegostwo było integralną częścią średniowiecznej dyplomacji i pomogło rozwiązać mgłę wojny. Szpieg służy do ujawnienia wielkości i składu grup bojowych innych frakcji w promieniu 2 heksów od jego pozycji. Wyjawia swoje sekrety, gdy tylko nawiąże kontakt z przywódcą lub grupą bojową swojej własnej frakcji: Przeciwnik musi następnie ujawnić gracze, który jest właścicielem szpiega, wielkość i skład tych ze swoich grup, które szpieg spotkał. Użyj żołnierza piechoty z gry taktycznej, aby reprezentować szpiega. Jego potencjał ruchu w grze kampanii wynosi tylko 5 punktów. Żeton Szpiega reprezentuje tylko jedną osobę i można go łączyć z innymi żetonami. Szpiega można dokonać rozpoznania, jeśli przeciwna grupa bojowa znajduje się na tym samym heksie. Rzuć 1K10 i sprawdź wynik:

1-5 – szpieg wykryty

6-10 – szpieg bezpieczny

Następujące modyfikatory mogą mieć wpływ na rzut kostką:

> +2, jeśli spotkanie ma miejsce w osadzie,

> +4, jeśli spotkanie ma miejsce w mieście.

Odkryty szpieg zostaje wyeliminowany z gry.

11 - Konwoje z zaopatrzeniem



Konwoje z zaopatrzeniem są reprezentowane przez żeton. Można je tworzyć na heksach przyjaznych osad, miast lub zamków podczas określonej fazy tury gry. Żeton reprezentuje maksymalnie 5 zwierząt jucznych i przewodnika. Konwoje z zaopatrzeniem mogą przemieszczać się o 5 heksów dziennie, o ile jest z nimi przewodnik, który je prowadzi. Bez przewodnika konwój nie może się poruszać i pozostaje na swoim miejscu. Podczas kroku transferu zasobów pomiędzy konwojem a osadą, miastem lub zamkiem można przenieść maksymalnie 5 punktów zasobów. Wszelkie zasoby przeniesione do konwoju zaopatrzeniowego muszą zostać odliczone od liczby osad. Każde zwierzę juczne, reprezentowane w grze taktycznej przez osła, transportuje 1 punkt zaopatrzenia. Konwoje z zaopatrzeniem w scenariuszach są neutralne. Dołączają do frakcji, gdy na tym samym heksie znajdzie się eskortująca grupa bojowa. Konwój bez eskorty kursuje pomiędzy miejscami początkowymi i końcowymi, zgodnie z opisem w przygotowaniu scenariusza.

12 – Finanse

Każda grupa bojowa rozpoczyna grę z sumą pieniędzy w denarach (D), jak opisano szczegółowo w scenariuszu. Pieniądze te można wykorzystać do rekrutacji żołnierzy w osadach i miastach. Pieniądze można zdobyć plądrując miasta przeciwnej frakcji (patrz § 13.2).

12.1 - Rekrutacja żołnierzy

Pod warunkiem posiadania odpowiednich zasobów, przywódca może zwerbować jedną lub więcej postaci w osadzie lub mieście swojej frakcji, kosztem 1 Denara za lekkiego piechura lub 0,5 Denara za wieśniaka (patrz tabela rekrutacji na Arkuszu Gry nr 4). Może zrobić to samo w osadzie lub mieście innej frakcji, jeśli jego zmodyfikowany wynik testu wrogości wynosi 4 lub mniej (Pragmatyczny).

12.2 - Najemnicy



Ruch

Grupę najemników reprezentuje znacznik oznaczony literą M. Podobnie jak w przypadku innych frakcji, może ona poruszać się szybciej, jeśli składa się tylko z jeźdźcy.

Lokalizacja każdej grupy najemników jest wymieniona w przygotowaniu scenariusza na początku kampanii. Grupę najemników uważa się za neutralną, o ile nie została zrekrutowana przez żadną z frakcji. Każda grupa niezrekrutowanych najemników jest poruszana na zmianę przez każdego gracza. Musi ruszyć w kierunku grupy bojowej, próbując zostać zrekrutowaną.

Rekrutacja

Grupę najemników możesz zrekrutować na 2 sposoby:

- > Zatrudniając ich,
- > lub obiecując im części przyszłego łupu (z ryzykiem, że mogą stać się wrogo nastawieni, jeśli atak będzie powolny lub jeśli łup będzie niewystarczający).

Po zrekrutowaniu, żeton reprezentujący grupę najemników jest układany pod żetonem frakcji rekrutującej i porusza się w tempie najmniej mobilnej grupy bojowej.

Koszt najemnika

Każdemu wynajętemu najemnikowi należy zapłacić 2 denary. Ta jednorazowa płatność zatrudnia ich na czas trwania całej kampanii.

Obietnica łupu

Jeśli grupa najemników ma obiecaną część łupów, musi wykonać test wrogości w każdej turze po jej rekrutacji i po zastosowaniu modyfikatorów wyszczególnionych w § 7. Przy każdym kolejnym teście dodaj 1 z rzutu kostką (na przykład +3 przy czwartym teście). Gdy wynik przekracza 7, skorzystaj z tabeli w §17.1, aby ocenić względną wartość grupy najemników w porównaniu z grupą, która ich zrekrutowała. Najemnicy odejdą (jeśli ich wartość będzie niższa) lub zaatakują grupę rekrutacyjną (jeśli ich wartość będzie wyższa). Możliwe jest opłacenie grupy najemników, której obiecano łupy w dalszej części gry, aby zapewnić jej niezachwianą i trwałą lojalność.

Dzielenie się łupem powstałym w wyniku grabieży

Lider grupy bojowej decyduje, ile punktów grabieży przypisać najemnikom. Jeśli liczba ta jest większa lub równa liczbie najemników, pozostaną oni lojalni do końca kampanii. Jeśli ta liczba jest mniejsza, rzuć 1K10 i sprawdź tabelę wrogości. Cała grupa najemników atakuje przy

wyniku większym niż 7. Natychmiast rozpoczyna zaatakowanie osady w celu jej splądrowania. się nowa bitwa taktyczna. Jeśli grupa zatrudnia więcej niż jedną grupę najemników, rozdziela łupy i sprawdź lojalność każdej grupy najemników osobno; możliwe jest, że niektórzy zbuntują się, podczas gdy inni pozostaną lojalni.

12.3 - Grabieże

Jeśli grupa bojowa zaatakuje osadę lub zamek i wygra bitwę taktyczną, może splądrować pozostałe zasoby. Jeden punkt łupu odpowiada 1 poziomowi zasobów i jest wart 1 Denara na przyszłe transakcje. Poziom zasobów lokalizacji jest dostosowywany po splądrowaniu.

13 - Spotkania

Ta faza gry określa efekt spotkania dwóch grup lub wejścia do osady.

13.1 - Spotykają się dwie grupy tej samej frakcji

Istnieje możliwość zmiany układu grup w fazie reorganizacji (patrz § 8.1). To nie jest spotkanie w rozumieniu tych zasad.

13.2 - Spotkanie dwóch grup różnych frakcji

Walka jest możliwa w oparciu o wyniki testu wrogości. Pamiętaj, że nawet jeśli grupy są wrogie, walka ma miejsce tylko wtedy, gdy jeden lub obaj gracze zdecydują się przystąpić do walki.

13.3 Spotkanie z grupą najemników

Można ich zatrudnić, jeśli szukają pracodawcy. Jeśli są już zatrudnieni przez inną frakcję, można ich odciągnąć (patrz § 12.2) lub rozpocząć z nimi lewej strony mapy taktycznej itp. walkę.

13.4 - Spotkanie z konwojem zaopatrzeniowym

Istnieje możliwość zakupu całości lub części zaopatrzenia przewożonego w konwoju, jeśli konwój należy do tej samej frakcji co grupa. Jeśli test wrogości wykaże, że eskortująca grupa bojowa jest wroga, grabieże będą możliwe po udanej bitwie taktycznej. Konwoje bez eskorty automatycznie należą do pierwszej grupy bojowej, która je napotka.

13.5 - Wejście do osady lub miasta

Możliwe jest uzupełnianie zapasów i rekrutacja nowych żołnierzy, jeśli osada lub miasto należy do tej samej frakcji. Jeśli nie, możliwe jest

Miasto jest zbyt duże, aby je zaatakować.

13.6 - Atak na osadę

Liczba dostępnych wojowników jest powiązana z poziomem zasobów: im wyższe zasoby, tym więcej wojowników jest dostępnych. Rodzaje dostępnych wojowników są szczegółowo opisane w tabelach na Arkuszu Gry 4. Na koniec walki, niezależnie od jej wyniku, obrońcy osady, którzy przeżyli, są usuwani z gry. W przypadku nowego ataku w kolejnej rundzie procedura wyboru obrońców jest powtarzana w oparciu o nowy poziom zasobów osady.

14 - Walka

14.1 - Relacje pomiędzy mapą kampanii a mapami taktycznymi

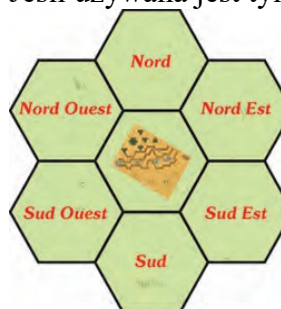
Liczba map taktycznych użytych do rozstrzygnięcia bitwy zależy od całkowitej liczby postaci biorących udział w walce:

> 30 lub mniej: 1 mapa,

> 31 do 60: 2 mapy,

> Ponad 61: 4 mapy.

Jeśli używana jest tylko jedna mapa taktyczna:



> Grupy przybywające z północy lub północnego wschodu rozmieszczane są wzdłuż górnej części mapy taktycznej,

> Grupy przybywające z północnego zachodu są rozmieszczane wzdłuż

Jeśli używane są 2 mapy taktyczne:

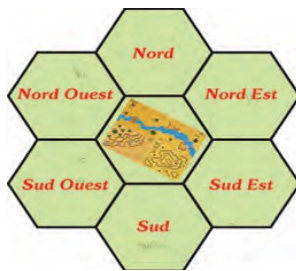


> Grupy przybywające z północy rozmieszczane są wzdłuż górnej części mapy taktycznej,

> Grupy przybywające z północnego zachodu

rozmieszczane są wzdłuż lewej strony górnej mapy taktycznej,

> Grupy przybywające z południowego zachodu są rozmieszczane wzdłuż lewej strony dolnej mapy taktycznej itp.



Jeśli używane są 4 mapy taktyczne:

> Grupy przybywające z północy rozmieszczane są w lewym górnym rogu górnej mapy taktycznej, >

Grupy przybywające z północnego zachodu są rozmieszczane wzdłuż lewej strony dwóch map taktycznych umieszczonych po lewej stronie,

> Grupy przybywające z południowego zachodu są rozmieszczane w lewym dolnym rogu dolnej

mapy taktycznej,

> Grupy przybywające z południa są rozmieszczane w dolnej części prawej dolnej mapy taktycznej itp.

14.2 - Konfiguracja map taktycznych

Wybór map taktycznych zależy od charakteru heksu mapy kampanii. Skorzystaj z co najmniej jednej z poniższych map i uzupełnij pole bitwy mapami terenu bez budynków (takimi jak Łąka lub Szlak Krzyżowców). Gracze po kolei umieszczają jedną mapę taktyczną, zorientowaną według własnego uznania. Pierwszą mapę wybiera zawsze nieaktywny/broniący się gracz. Po rozłożeniu wszystkich map gracze wspólnie lub losowo wyznaczają północną krawędź, która odpowiada północy na mapie kampanii.

Campaign map hexes	Open Terrain	Forest	Hills	Swamp	River	Coast	Settlement/City	Castle
Mapy opublikowane przez Historicone	The Plateau The Meadow The Crusader Trail	The Woods The Passage	The Plateau The Ditch The Knoll The Hill The Sheepfold The Horn	The Lagoon The Ditch	The River The Wood-bridge The Creek The Lagoon	The Beach The Cove The Chapel The Passage	The Syrian Village The Hamlet The Priory The Chapel The Fortified Harbor The Fortified Town	The Norman Keep The Eagle Nest
Mapy wydane w ramach serii Cry Havoc	The Watering Hole The Crossroads The Open Field	The Olive Grove The Forest	-	-	The Watermill The Ford	The Watchtower The Abbey The Coast 1 The Coast 2	The Village The Fortified Medieval Town The Abbey	The Castle (Siege) The Krak of the Templars

14.3 – Wiele grup uczestniczy w bitwie

Do walki mogą dołączyć inne grupy, przyjaciele lub wrogowie, znajdujące się na heksach sąsiadujących z tym, na którym toczy się bitwa. Grupy te nie będą mogły się poruszać w dalszej części tej tury. Zanotuj, gdzie każda grupa weszła na heks bitwy, ponieważ będzie to miało wpływ na przygotowanie i zakończenie bitwy taktycznej.

14.4 - Rozstawienie

W zależności od sytuacji po fazie Spotkań, różne grupy są rozmieszczane wzdłuż boku mapy taktycznej odpowiadającej ich przybyciu na heks

mapy kampanii. Atakujący gracz decyduje, czy rozstawić się jako pierwszy. Następnie może zdecydować się na pierwszą turę gry taktycznej lub pozwolić przeciwnikowi działać jako pierwszy.

Rzut kostką	Rezultat
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Postać w niewoli
6	Postać w niewoli
7	Postać w niewoli
8	Postać ranna
9	Postać ranna
10	Postać zabita

14.5 – Odmowa walki

Jeśli zaatakowana grupa nie chce walczyć, każda postać w tej grupie musi przejść test infiltracji. Rzuć 1K10 dla każdego członka grupy i sprawdź wyniki w poniższej tabeli. Modyfikatory infiltracji są stosowane w przypadku następujących postaci:

> Jeździec: -1

> W zbroi: -1

> Ranny: +2

Ponadto lider traci jeden punkt prestiżu.

14.6 - Koniec bitwy

Walka kończy się jednym z 4 wyników:

> Przeciwnik zostaje całkowicie wyeliminowany. Zwycięska frakcja pozostaje na heksie mapy kampanii, na którym miała miejsce bitwa. Żeton reprezentujący przeciwną grupę zostaje usunięty z gry.

> Przeciwnik postanawia uciec z pola bitwy. Pokonana grupa umieszczana jest na mapie kampanii na jednym z trzech heksów znajdujących się w kierunku jej przybycia.

Zwycięska frakcja pozostaje na heksie mapy kampanii, na którym miała miejsce bitwa.

> Przeciwnik postanawia się poddać. Zwycięska frakcja pozostaje na heksie mapy kampanii, na którym miała miejsce bitwa, podczas gdy wszyscy przeciwnicy, którzy przeżyli, są przetrzymywani w niewoli. Patrz § 15.8 odnośnie zarządzania więźniami.

> Bitwa trwa 12 tur i żadnej ze stron nie udało się obrony. Przyjazna postać musi pozostać przez osiągnąć żadnego z powyższych wyników. Każdy jedną pełną turę obok więźnia, nie wykonując przeciwnik wycofuje się na jeden z trzech heksów żadnej innej akcji, aby go uwolnić. Uwolniona postać musi pozostać przez jedną pełną turę obok martwej lub ogłuszonej postaci, aby zabrać swoją broń (przy okazji ponownie uzbrajając się do swoich normalnych wartości obrony i ataku).

14.7 - Ranne postacie po bitwie taktycznej

Postać zraniona w bitwie taktycznej może poruszać się w kolejnych turach z karą 4 punktów ruchu na mapie kampanii. Jeśli jest częścią grupy z innymi zdrowymi postaciami, cała grupa zostaje ukarana (ponieważ ranne postacie spowalniają całą grupę). Postać ranna podczas bitwy taktycznej musi udać się do najbliższej przyjaznej osady, aby się wyleczyć. Nie będzie mogła jej opuścić, dopóki całkowicie nie wyzdrowieje. Musi dotrzeć do lojalnej osady lub zamku. Skorzystaj z tabeli rekonwalescencji na arkuszu gry nr 3, aby zobaczyć, ile tur będzie potrzebnych, aby postać wyzdrowiała. Jeżeli osada, w której przebywa ranna postać, zostanie zaatakowana, może ona walczyć wykorzystując swój potencjał bojowy jako ranny.

14.8 - Więźniowie

Grupa wzięta do niewoli pod koniec bitwy będzie eskortowana od następnej tury przez grupę co najmniej 3 mężczyzn do:

> najbliższej osady, miasta lub zamku należących do tej samej frakcji;

Umieść żeton przedstawiający więźniów pod żetonem grupy używanym do eskorty.

Więźniowie (z wyjątkiem przywódców, za których oczekuje się okupu) są eliminowani z gry po dotarciu do celu. Eskortę można następnie ponownie wykorzystać jako grupę bojową. Jeśli nie uda się zebrać grupy eskortowej, więźniowie są masakrowani. Więźniowie przywódców zostają wykupieni. Ich okup jest bezpośrednio powiązany z ich poziomem prestiżu (1 punkt

prestiżu = 2 denary okupu). Po zapłaceniu okupu za przywódcę może on opuścić teren pod eskortą 2 zaprzyjaźnionych jeźdźców, w pierwszej kolejności zabranych pomiędzy innych więźniów.

Uwaga do gry taktycznej: Jeśli w kolejnych dniach konwój więźniów zostanie zaatakowany, nieuzbrojeni więźniowie mają tylko 1 potencjał

postać musi pozostać przez jedną pełną turę obok martwej lub ogłuszonej postaci, aby zabrać swoją broń (przy okazji ponownie uzbrajając się do swoich normalnych wartości obrony i ataku).

15 - Oblężenia

15.1 – Zasoby

Skorzystaj z zasad taktycznych Anarchy lub Guiscard z następującymi modyfikacjami: Każdy punkt zasobów zapewnia wystarczającą ilość zaopatrzenia dla oblężonej strony, aby przetrwać dwa dni oblężenia. Kiedy wszystkie ich zasoby się wyczerpią, obrońcy muszą się poddać. Ich los zależy zatem od tabeli na Arkuszu Gry 3.

15.2 - Konsekwencje poddania się

Jeśli wynik kości mieści się pomiędzy:

> 3-4: Przetestuj każdego obrońcę za pomocą 1K10, w odwrotnej kolejności do ich potencjału ataku. Postać zostaje zabita przy wyniku od 1 do 5. Zatrzymaj test, gdy połowa obrońców zginie.

> 5-7: Zwycięzca tworzy z więźniami jedną lub więcej grup bojowych. Wszyscy jeźdźcy zsiadają z koni. Każdej grupie więźniów musi towarzyszyć grupa eskorty.

15.3 - Kapitulacja bez oblężenia

Osada lub zamek może zdecydować się na poddanie zbliżającej się armii. Grupa oblegająca musi najpierw wygrać test wrogości (patrz § 7), kiedy dotrze na ten sam heks. Aby uzyskać modyfikator liczebności, pomnóż przez 2 liczbę postaci w oblężonym miejscu. Jeśli oblężona frakcja ma poziom wrogości niższy niż 6, może wynegocjować kapitulację, oddając część swoich zasobów (zaokrąglonych w górę do najbliższej liczby). Oblicz różnicę pomiędzy poziomami wrogości po obu stronach. Rzuć 1K6 i dodaj tę różnicę. Sprawdź tabelę kapitulacji, aby dowiedzieć się, jaki procent zasobów musi oddać oblegana frakcja. Jeśli wynik wyniesie 100%,

lokacja zostaje opanowana przez atakującego.

Przykład: Guillaume (P: 7, H: 7) i jego grupa 9 postaci chce przejść lombardzkie miasto Corato (H: 4, R: 5) liczące 6 mieszkańców. Guillaume ma wrogość $7 + 1$ (Prestiż) $+ 0$ (Różnica 10 oblegających - $[2 \times 6 \text{ obleżonych}] = -2$). Jego ostateczny poziom wrogości wynosi zatem 8, podczas gdy Corato wynosi 4. Corato poprosi zatem o poddanie się i będzie musiał dać $[8 - 4 = 4]$, dodane do 3 (rzut 1K6) = 7, czyli 70% z 5 zasobów, lub 3,5, zaokrąglone do 4. Ale Longobardowie nadal kontrolują swoje miasto.

16 – Rozmieszczenie na mapie kampanii



Scenariusze wymagają rozmieszczenia grup w pobliżu punktu orientacyjnego (w większości przypadków miasta lub zamku). Położenie względem lokalizacji wyraża się poprzez jej orientację w punktach, jak pokazano na ilustracji.

17 – Szybkie rozstrzygnięcie walki

Skorzystaj z tej zasady, jeśli nie masz czasu na Przykład:

Wojownik	Wartość	Liczba	Wartość	Liczba	Wartość
Infantryman w/o armour	1	6	6	6	6
Infantryman w/ armour	2	3	6	9	18
Foot shooter w/ armour	3	2	4	4	8
Mounted shooter w/o armour	3	6	18	6	18
Mounted shooter w/ armour	4			6	24
Cavalryman w/ armour	5	8	40		
Total		25	74	31	74

Zastosować należy następujące modyfikatory:

Sytuacja	Modyfikator
Obrońca w zamku	100%
Grupy oddzielone zboczem, mnożnik dla grupy stojącej wyżej	20%
Rzeka rozdziela obie strony	20%
Obrońca w wiosce	30%

Uwaga: Przeszkody są oceniane na poziomie pełnej mapy i opierają się na krawędziach wejścia każdej frakcji oraz na tym, czy większość postaci

rozegranie bitwy taktycznej lub jeśli nie wygląda ona zbyt atrakcyjnie.

17.1 - Obliczanie wartości każdej frakcji

Postaciom każdej frakcji przypisuje się wartość

Wojownik	Wartość
Infantryman w/o armour	1
Infantryman w/ armour	2
Foot shooter w/o armour	2
Foot shooter w/ armour	3
Cavalryman on foot w/ armour	3
Cavalryman w/o armour	3
Mounted shooter w/o armour	3
Mounted shooter w/ armour	4
Cavalryman w/ armour	5

zgodnie z poniższą tabelą:

Wartość rannej postaci wynosi połowę. Uwaga: W przypadku oblężenia wszystkie postacie na koniach są brane pod uwagę jako piesze i uwzględniane są ich wartości jako piesze. Pomnóż te indywidualne wartości przez liczbę postaci w każdej klasie, aby uzyskać całkowitą wartość każdej frakcji.

danej frakcji może z nich skorzystać.

Przykład: Jeśli na mapie Płaskowyż ma miejsce

bitwa, w której atakujący wkracza przez Stronę 4, **17.2 – Rozstrzygnięcie walki**

a obrońca przez Stronę 3, wówczas uważa się, że obrońca czerpie korzyści ze zbocza. Podobnie, jeśli atakujący wchodzi przez Stronę 1, a obrońca przez Stronę 3. Korzystając z powyższego przykładu, użyj wzoru $74 * 1,2 = 88,8$, zaokrąglonego w górę do 89, aby obliczyć łączną liczbę obrońcy.

Następnie rozstrzyga się walkę, obliczając różnicę punktów pomiędzy Atakującym i Obrońcą, korzystając z poniższej tabeli. W walce na otwartym polu stosunek atakującego do obrońcy może mieć wpływ na wyniki. W przypadku oblężenia uszkodzenia spowodowane przez maszyny oblężnicze mogą mieć wpływ na wynik:

Att.-Def.	<120	-120/-81	-80/-41	-40/-21	-20/0	1/20	21/40	41/80	81/120	>120
1	E	F	F	G	G	H	H	I	I	J
2	E	E	F	F	G	G	H	H	I	I
3	D	E	E	F	F	G	G	H	H	I
4	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
5	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
6	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
7	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
8	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
9	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F
10	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

W naszym powyższym przykładzie mamy $ATT=74 - DEF=89 = -15$. Wynik odczytuje się w kolumnie [-20 / 0].

17.3 - Obliczanie strat

Ostateczny wynik zależy od rodzaju konfrontacji (walka na otwartym polu lub oblężenie). Sprawdź jedną z poniższych tabel, aby zobaczyć, kto pozostaje na polu bitwy i straty po obu stronach.

Procenty strat są stosowane równomiernie dla każdego typu postaci.

Wykryty błąd: Stosowane kombinacje nie są rozłożone typowo.												
Atakujący				Obrońca		Atakujący				Obrońca		
		Zabici	Ranni			Zabici	Ranni			Zabici	Ranni	
A	A	30%	45%		0%	10%	C	20%	40%		0%	5%
B	A	25%	40%		5%	10%	C	20%	35%		5%	5%
C	B	20%	35%		5%	15%		15%	30%		5%	10%
D	B	15%	30%		5%	20%		15%	25%		5%	15%
E	B	10%	25%	B	10%	20%		10%	20%		10%	20%
F		10%	20%	B	10%	25%		10%	15%		10%	25%
G		5%	20%	B	15%	25%		5%	15%		10%	25%
H		5%	15%	A	20%	30%		5%	10%	D	15%	25%
I		5%	10%	A	25%	35%		5%	5%	D	15%	30%
J		0%	10%	A	30%	40%		0%	5%	D	15%	35%

A – Ucieczka, B – Odwrót, C – koniec oblężenia, D – kapitulacja obrońców

W naszym przykładzie rzut 1K10 daje 7 lub wynik D: atakujący musi się wycofać i ponosi straty w wysokości 15% zabitych i 30% rannych, podczas gdy obrońca uchodzi z zaledwie 5% zabitymi i 20% rannymi.

Straty oblicza się w następujący sposób, po zaokrągleniu:

Atakujący			Obronca		
Typ	Zabici	Ranni	Typ	Zabici	Ranni
5 knights	=15%*5=0.75 →1	=30%*5=1.50 →2	6 mounted shooters	=5%*6=0.30 →0	=20%*6=1.50 →2
4 infantrymen w/ armour	=15%*4=0.60 →1	=30%*4=1.20 →1	4 foot shooters	=5%*4=0.20 →0	=20%*4=0.80 →1
2 foot shooters	=15%*2=0.30 →0	=30%*2=0.60 →1	9 infantrymen w/ armour	=5%*9=0.45 →0	=20%*9=1.80 →2
Etc.	...	...	Etc.	...	...

17.4 - Kwestia przywódcy frakcji

Lider każdej frakcji jest testowany oddzielnie, korzystając z wyniku z tabeli zawartej w § 18.3.

Rzuć 1K10 i pomnóż wynik przez % zgonów:

> Każdy wynik większy niż 2 prowadzi do śmierci przywódcy frakcji

> Każdy wynik pomiędzy 1 a 1,99 oznacza, że przywódca frakcji zostaje ranny.

Przykład: Powyższy przykład dał wynik D.

Atakujący rzuca 1K10 i otrzymuje 7. Pomnóż ten wynik przez 15%, czyli $7*15\%=1,05$: Lider atakujących jest ranny. Obronca rzuca 1K10 i otrzymuje 10. Wynik pomnóż przez 5%, czyli $10*5\%=0,50$: Lider obrońców jest zdrowy.

18 – Zasada opcjonalna - Pogoda

Parametry te ustalane są na początku gry i nie ulegną zmianie przez cały czas trwania kampanii.

18.1 - Pogoda

Rzut	Zasoby
1	-3
2	-2
3	-1
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+2
10	+3

Zła pogoda może zniszczyć plony z poprzedniego roku, (zła pogoda, powodzie czy śnieg mogą sprawić, że drogi staną się nieprzejezdne). Porę roku określa się na początku scenariusza i jej działanie nie zmienia się przez całą grę.

początku scenariusza, a jego efekt będzie trwał

przez cały czas trwania kampanii (ponieważ każda tura reprezentuje jeden dzień, jest mało prawdopodobne, aby scenariusz trwał wystarczająco długo, aby pogoda uległa znacznej zmianie w trakcie kampanii).

18.2 - Pory roku

Rzut	Pora roku	Modyfikator ruchu
1	Winter	-2
2	Winter	-2
3	Spring	-1
4	Spring	-1
5	Summer	-
6	Summer	-
7	Summer	-
8	Fall	-1
9	Fall	-1
10	Fall	-1

Pora roku, w której rozgrywa się scenariusz, może mieć wpływ na przemieszczanie się wojsk (zła pogoda, powodzie czy śnieg mogą sprawić, że drogi staną się nieprzejezdne). Porę roku określa się na początku scenariusza i jej działanie nie zmienia się przez całą grę.