

GMT Games

UOMINI DI FERRO

La guerra nel Medio Evo

Volume I

La rinascita della fanteria: L'Europa del 14° Secolo

Le Battaglie di Falkirk, Courtrai, Bannockburn, Crécy, Poitiers, e Najera

(1.0) INTRODUZIONE

Uomini di Ferro è una serie di giochi che privilegiano la giocabilità, riguardante le varie battaglie di terra da circa l'epoca delle prime Crociate all'introduzione della polvere da sparo.

Il primo volume della serie, "La Rinascita della Fanteria" riguarda le principali battaglie dei primi anni del 14° secolo nell'Europa occidentale, prima che la Peste Nera sterminasse gran parte degli uomini disponibili. Quest'epoca vide anche la reviviscenza della supremazia – solitamente difensiva e molto basata sulle armi da lancio – delle truppe appiedate quale antidoto alla potenza delle cariche della cavalleria pesantemente corazzata.

Lo scopo dei giochi della serie è di dare ai giocatori situazioni accessibili e di rapida giocabilità, mantenendo bassa la complessità. Per questo fine, molti dettagli sono stati omessi o compresi nel meccanismo di gioco. Abbiamo tentato di dare la maggiore accuratezza e "colore" compatibili con lo scopo sopra citato.

Entrare nel gioco: I giocatori veterani troveranno gran parte delle regole alquanto familiari, in quanto i concetti base sono comuni a quasi tutte le simulazioni. I paragrafi sulla continuità ed alcuni dei meccanismi del combattimento non sono così comuni. I giocatori che sono nuovi per questo hobby dovrebbero leggere con attenzione tutte le regole in modo da conoscere in generale i meccanismi, poi piazzare uno scenario e provare alcuni turni per capire come funziona il gioco.

Stile di gioco. Per la natura dell'arte della guerra in quest'epoca – quasi tutte le battaglie furono piccole e preparate, i combattimenti di incontro erano pressoché sconosciuti, quindi avete l'attaccante mobile ed il difensore statico – le battaglie si prestano bene al gioco in solitario. Questo non significa che non siano competitive.

(2.0) I COMPONENTI

(2.1) LE MAPPE

Le mappe riproducono l'area sulla quale si combatterono le battaglie. La mappa ha sovrastampato una griglia di esagoni che servono per regolare il movimento ed il lancio.

(2.2) LE PEDINE

Vi sono tre tipi di pedine: comandanti, unità combattenti e segnalini di stato (Ritirato, Disorganizzato, ecc.).

Esempi di pedine – pag. 2 del testo inglese, dall'alto in basso:

Comandante

Attivazione 5
Raggio di Comando 4
Capacità di movimento 8

Vi sono otto tipi diversi di unità combattenti. Fanteria da Lancio, Fanteria con Picca, Fanteria con Ascia, Uomini in Armi Montati, Uomini in Armi Smontati, Uomini in Armi Disarcionati, Obilari e Genitori.

Arciere

Numero identificativo della pedina = 9
La striscia indica il comando i appartenenza
Modificatore per l'Assalto = +1
LB = Arco Lungo
Capacità di movimento = 5

Il retro della pedina indica l'unità in Disordine
d = simbolo di Disordine
F - 1 = per ricordare il -1 al Lancio

Altre unità combattenti

MM = Uomini in Armi Montati
UH = Uomini in Armi Disarcionati
DM = Uomini in Armi Smontati
CB = Balestrieri
GE = Genitori
SL = Frombolieri
PK = Picchieri

Segnalini

Shield Wall = Muro di Scudi
Schiltron = Istrice – no ritirata
Out of Command = Fuori Comando
Flight Points = Punti Rotta
Retired = Ritirato
Wallace = Stendardo (con il nome del comandante)
Vagone = si usa a Poitier
Bombard = Bombarda (si usa a Crecy)

(2.3) IL DADO

Il gioco usa un dado a 10 facce; lo zero vale zero e non 10.

(2.4) DEFINIZIONI ED ABBREVIAZIONI

I seguenti termini di gioco sono utili per meglio comprendere le regole del gioco.

Battaglia – è il conflitto riprodotto nel gioco. Il termine fa anche riferimento alle singole “divisioni” degli eserciti, solitamente tre per battaglia.

Comando – termine usato per descrivere quali unità possono muovere e combattere. I Comandi possono essere identificati dal colore della striscia nella parte alta della pedina.

Continuità – il meccanismo usato per determinare quale giocatore opera.

DR, DRM – acronimo per tiro di dado e modificatore al tiro di dado, quest'ultimo è un numero che si aggiunge o toglie al risultato del dado.

Presa – il meccanismo del gioco con il quale un giocatore cerca di prendere il turno dell'avversario.

ZOC – Zona di Controllo, si usa per definire gli esagoni di fronte all'unità nei quali essa esercita influenza. Alcune unità non esercitano alcuna ZOC (vedere 7.1).

(2.5) TERMINI MILITARI

Genitore. Cavalleria leggera spagnola medievale, simile come stile ai cavalieri Mori che gli spagnoli avevano combattuto per secoli. Armata di giavellotti, eccelle nella schermaglia e nelle tattiche “colpisci e fuggi”, ma era riluttante ad impegnarsi nel corpo a corpo contro truppe più pesanti. Era praticamente inutile contro la fanteria francese ed inglese, come vedrete.

Obilari: Apparentemente, una versione di cavalleria leggera, solitamente arcieri montati che erano usati per conservare i fianchi contro la fanteria dotata di armi da lancio. In alcune battaglie (Poitiers, ad esempio) era armata con balestre. Cavalcavano per spostarsi, combattevano a piedi (almeno pensiamo fosse così).

Fanteria – leve locali con corazzatura minima, solitamente armate di picche e/o armi similari. Gli scozzesi avevano anche della fanteria armata di asce. Raramente erano dotati di spada.

Truppe da lancio – includono principalmente truppe a piedi, armate con l'arco lungo, con alcuni balestrieri, più le unità da lancio montate. Alcuni contingenti di balestrieri comprendevano poca fanteria dotata di lance.

Uomini in armi – uomini con corazzatura, che combattevano con la spada e (quando erano montati) con la lancia. Vi erano da aristocratici di alto livello ai loro affittuari e mezzadri. Mentre questi uomini avevano sempre combattuto in passato a cavallo, iniziarono sempre più spesso a combattere a piedi.

(2.6) LA SCALA

La scala della mappa è di circa 110 iarde per esagono in tutte le battaglie. Ogni unità combattente contiene circa 250 uomini. Dare comunque il numero esatto di soldati in una data battaglia è impossibile, in quanto le fonti sono discordanti anche di molto. Risulta quindi più realistico considerare il numero relativo di unità come rappresentative delle forze presenti, e non come il numero esatto.

Non vi è una scala temporale, non essendoci turni di gioco, nel senso storico del termine. La maggior parte delle battaglie vennero combattute in un breve periodo di tempo entro un giorno.

(3.0) SEQUENZA DI GIOCO

Non vi sono turni di gioco. Il gioco inizia e prosegue sino a quando uno dei giocatori vince. Il meccanismo che si usa è quello della Continuazione dell'Attivazione, vedere 4.0.

3.1 Quando tocca alla vostra Attivazione

Quando sono attivate, le unità di un Comando possono muovere e/o lanciare e, dopo che tutto il movimento/lancio viene completato, possono Assaltare.

3.2 Quando una Attivazione finisce

Quando un Comando ha finito, il giocatore sceglie un altro proprio Comando (non quello che ha appena finito) e tira un dado:

Se il risultato è pari o inferiore al Valore di Attivazione del comandante di quel Comando, questi si attiva.

Se il risultato è superiore, o se l'avversario a Preso la Continuità (vedere 4.3), il gioco passa all'avversario, che può ora attivare un qualsiasi proprio Comando (o quello che ha usato quando a tentato la Presa) senza alcun tiro di dado.

Il gioco prosegue in questo modo sino a quando un giocatore raggiunge il suo Livello di Fuga, cosa che comporta la vittoria dell'avversario.

3.3 Comandi

I Comandi per ogni battaglia sono identificati dal colore della striscia stampata nella parte alta della pedina, che corrisponde a quello del comandante.

3.4 Chi inizia a giocare?

Il giocatore/esercito che inizia per primo è indicato nelle regole della singola battaglia.

(4.0) ATTIVAZIONE E CONTINUITÀ

4.1 Attivazione

Quando viene attivato un Comando, tutte le unità che gli appartengono possono Muovere e/o Lanciare. Dopo aver completato questi procedimenti, le unità che sono in grado di Assaltare o Caricare possono farlo.

Quando il giocatore designa un Comando per l'attivazione, questi può usare alcune o tutte le unità che gli appartengono, indipendentemente da dove si trovano sulla mappa. Vedere 15.2 per le limitazioni sul Raggio di Comando.

Un giocatore può sempre "passare" invece di attivare un Comando. Se lo fa, si considera che abbia fallito un tiro di dado per la Continuità.

4.2 Continuità

Dopo che il giocatore ha effettuato azioni con il Comando scelto, può tentare di **continuare** il proprio turno scegliendo un altro dei propri Comandi da attivare. Per farlo, considera il Valore di Attivazione del comandante di quel Comando e tira un dado:

Se il risultato è pari o inferiore al Valore di Attivazione del comandante di quel Comando, questi si attiva.

Se il risultato è superiore il gioco passa all'avversario, che può ora attivare un qualsiasi proprio Comando senza alcun tiro di dado.

4.3 Presa della Continuità

Se un giocatore sta per tirare per la Continuità, il suo avversario può tentare la Presa della Continuità **prima** che questi tiri il dado. Il giocatore non attivo dichiara con quale Comando tenterà la Presa, tira un dado e considera il Valore del comandante di quel Comando.

Se il risultato è pari o inferiore a quel Valore, chi ha tirato il dado a Preso il gioco dall'avversario, ed il Comando scelto può effettuare azioni, e quel giocatore ha ora "l'iniziativa".

Se il risultato è superiore non vi è alcuna Presa. Inoltre, il giocatore originariamente attivo può scegliere un suo **qualsiasi** Comando da attivare – anche quello che ha appena giocato – senza tirare il dado.

Nota: non si può prendere una Presa della Continuità.

Esempio [Creecy]. Il francese inizia Creecy attivando i Balestrieri sotto il comando di Doria. Effettuano le proprie azioni, poi il francese decide di attivare i Balestrieri di Grimaldi. Tira però un 7, superiore al Valore di Attivazione di Grimaldi, quindi il gioco – ed una attivazione gratuita – passa all'inglese. L'inglese attiva ora (senza tirare il dado) gli arcieri di Godfrey. Completano le proprie azioni, e l'inglese intende poi muovere il comando di Re Edoardo. Prima però che possa tirare, il francese decide di Prendere il gioco con gli uomini in armi montati di Alencon. Tira però un 5 e la Presa fallisce. L'inglese, che ottiene un'attivazione gratuita da questa attivazione, attiva ancora gli arcieri di Godfrey.

(5.0) MOVIMENTO

5.1 Procedura di movimento

Ogni unità ha una capacità di movimento, che rappresenta il numero di punti movimento (MP) che un'unità può usare in una singola Attivazione. Il costo per entrare nei vari tipi di esagono e per attraversare alcuni tipi di lati d'esagono viene indicato e discusso nelle singole regole sulla battaglia.

Le unità muovono (e/o lanciano) quando sono attivate. Le singole unità dello stesso Comando possono fare una o entrambe le cose, nell'ordine desiderato.

5.2 Limitazioni al movimento

Le unità non possono muovere fuori mappa (se lo fanno, sono eliminate). Solitamente non possono muovere in un esagono occupato da un'altra unità combattente, nemica o amica – vedere l'eccezione per passare attraverso unità da lancio a appiedate (8.0) – e devono fermarsi quando entrano in ZOC nemica.

Le unità che iniziano la propria attivazione fuori dal Raggio di Comando del proprio comandante (15.2) possono muovere, ma:

Le unità fuori comando non possono muovere adiacenti ad un'unità nemica

Le unità appiedate (non montate) fuori comando che iniziano in ZOC nemica (7.0) non possono uscire da questa.

NOTA: vi è differenza tra il muovere le pedine sulla mappa e il meccanismo del movimento nel gioco. Il movimento come meccanismo è qualsiasi azione che impone la spesa di punti movimento. Le azioni che muovono un'unità (Ritirata, cambio di orientamento, Carica, ecc.) non richiedono la spesa di punti movimento e non sono movimento in termini di meccanismo di gioco.

(6.0) ORIENTAMENTO

6.1 Orientamento

L'orientamento fa riferimento a come un'unità di pone nell'esagono. Un'unità deve essere orientata in modo che la parte alta della pedina sia rivolta verso uno dei vertici dell'esagono, non verso un lato. Un'unità può ignorare l'orientamento mentre muove, ma una volta che si ferma deve essere orientata in una specifica direzione. I due esagoni a fianco del vertice verso il quale l'unità è orientata sono Frontali, i due dall'altro lato sono il Retro, e quelli di fianco sono il Fianco [vedere l'illustrazione in basso a pag. 4, Front = fronte, Flank = fianco, Rear = retro].

L'orientamento determina la ZOC dell'unità, contro chi l'unità può lanciare (9.1) e in quale direzione gli uomini in armi montati possono Caricare. In generale, queste azioni si effettuano nei due esagoni / lati d'esagono frontali.

6.2 Cambio di Orientamento

L'orientamento **non** ha rilevanza quando si determina la direzione di movimento (eccetto per la Carica), e le unità possono cambiare orientamento quante volte desiderano nel corso del movimento, senza alcun costo. Comunque, possono farlo solo quando sono attivate.

Le unità che si trovano in ZOC nemica possono cambiare l'orientamento di un solo vertice, se rimangono nell'esagono. Se muovono fuori dall'esagono, possono cambiare orientamento liberamente. Le unità non possono uscire e poi rientrare nella stessa ZOC nel corso della stessa attivazione.

Il cambiamento di orientamento **non** è considerato movimento ai fini del Lancio o del movimento, in quando non si spendono punti movimento. Vedere anche 11.0.

(7.0) ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

7.1 Quali unità hanno ZOC

Le seguenti unità, solamente, esercitano una ZOC nei loro esagoni frontali:

Fanteria armata di armi da lancio

Tutte le unità montate che possono attaccare con l'Assalto

NOTA: la ZOC rappresenta la capacità dell'unità di estendere la sua presenza – mediante il lancio o la mobilità – nello spazio ad essa frontale.

La fanteria appiedata e le unità montate che non possono attaccare Assaltando **non** esercitano la ZOC.

7.2 ZOC e Movimento

Un'unità amica deve fermarsi quando entra in una ZOC nemica, non può muovere oltre per quella attivazione.

Può cambiare orientamento (di un vertice) in quella ZOC, quando si ferma.

Costa a qualsiasi unità a piedi 2 MP per uscire dalla ZOC di un'unità nemica montata all'inizio del suo turno, per muovere in un altro esagono (ma vedere 15.2). Se quell'esagono è un'altra ZOC l'unità si deve fermare. Le unità non possono uscire e rientrare nella stessa ZOC nella stessa attivazione.

(8.0) RAGGRUPPAMENTO

Le unità combattenti non possono raggrupparsi (essere insieme nello stesso esagono) in alcun momento – nemmeno nel corso del movimento.

Comunque, gli uomini in armi montati possono muovere volontariamente attraverso, ma non fermarsi in, un esagono con un'unità amica di fanteria da lancio al costo di un MP in più (oltre ai costi del terreno). Non vi è alcun effetto per l'unità montata. Per ogni unità da lancio attraverso la quale si passa si deve però tirare un dado:

Con **0-4** l'unità da lancio va in Disordine. Se già in Disordine, viene Ritirata

Con **5-9** non accade nulla

Questa regola non si applica alle Ritirate (che hanno una diversa applicazione, vedere sotto) o per i risultati di Ritirata.

I comandanti si raggruppano liberamente con qualsiasi unità. Gli standardi non contano per il raggruppamento.

NOTA: quasi tutti gli uomini in armi – cavalieri – di quest'epoca erano aristocratici. Le unità appiedate, specialmente gli arcieri di tutti i tipi, erano di ceto inferiore, ed i cavalieri li trattavano con malcelata alterigia (uccidere da distante non era corretto, e la Chiesa aveva messo fuori legge tutti i tipi di arco nel combattimento). I cavalieri non provavano alcun ritegno nel cavalcare attraverso masse di arcieri o balestrieri – come avvenne ad esempio a Crecy – e, se necessario, nel travolgerli.

(9.0) LANCIO

9.1 Unità da Lancio

Le unità da lancio – arco lungo, balestra, Genitori, frombolieri spagnoli – sono in grado di lanciare contro le unità nemiche. Il raggio per ogni tipo di arma da lancio, indicato nella Tabella dei DRM per il Lancio, è il numero massimo di esagoni al quale l'unità può lanciare. Si conta l'esagono bersaglio, ma non quello da cui proviene il lancio. Le unità da lancio possono lanciare attraverso i propri lati d'esagono di fronte e fianco (6.0), sebbene quando si usa il lancio di Reazione questo viene limitato ai lati d'esagono Frontali.

9.2 Quando le unità possono lanciare

Le unità da lancio montate possono lanciare prima, durante o dopo il movimento, ma tale lancio può causare la Controcarica (che avviene dopo che le unità montate hanno *terminato* il loro movimento). La fanteria da lancio può lanciare solo dopo che ha terminato il movimento.

Vi sono tre possibilità per il Lancio, ognuna delle quali è disponibile a seconda del tipo di unità: Lancio Attivo, Lancio di Risposta e Lancio di Reazione.

Archi Lunghi, Genitori e Frombolieri possono lanciare:

Lancio Attivo: quando sono attivati. Un'unità può lanciare una volta quando viene attivato il suo comando.

Lancio di Risposta: quando si subisce il lancio di un'unità nemica, se questa è entro il raggio. Il lancio di risposta viene risolto simultaneamente, prima di assegnare i risultati.

Lancio di Reazione: avviene quando un'unità nemica muove (spende punti movimento) o carica (inclusa la Controcarica) nella loro ZOC/esagoni frontali. Questo vale per ogni unità nemica, con l'eccezione delle unità che usano la Continuazione dell'Attacco (12.7). La Continuazione dell'Attacco *non* provoca il Lancio di Reazione.

I **Balestrieri** possono lanciare:

Lancio Attivo: quando sono attivati. Un'unità può lanciare una volta quando viene attivato il suo comando.

Lancio di Risposta: non è possibile da parte dei balestrieri

Lancio di Reazione: avviene quando un'unità nemica muove (spende punti movimento) o carica (inclusa la Controcarica) nella loro ZOC/esagoni frontali. Questo vale solo per un'unità nemica per una data attivazione. Né l'Attacco Continuato né la Controcarica (11.5) causano il Lancio di Reazione dai balestrieri.

Ogni unità lancia individualmente, ed ogni unità può lanciare contro un solo bersaglio (entro il raggio e la visuale – vedere più avanti) alla volta. Le unità non attive che usano il Lancio di Reazione o di Risposta possono lanciare contro ogni unità nemica che causa il lancio.

ESEMPIO [in basso a sinistra pag. 6]. L'inglese ha attivato il comando che contiene le cinque unità illustrate – sono tutte in comando. Prima muove solo le due unità con arco lungo (LB) e lancia dopo che hanno mosso. Lanciano contro lo stesso arciere scozzese A. ad un raggio di due esagoni hanno un DRM +1 – non vi sono altri DRM. Il bersaglio è a piedi ed in stato Normale (non in Disordine). Il primo tiro di dado per il LB #1 è un 5 finale, un risultato di Disordine. Prima che il LB #2 lanci, il LB scozzese effettua il Lancio di Risposta tirando un 7 e mandando in Disordine il LB #1. Ora il LB #2 lancia usando la colonna Disordine sulla Tabella del Lancio. Tira un 6, causando la Ritirata dell'arciere scozzese. Prima che lo scozzese rimuova l'unità effettua il Lancio di Risposta (con un DRM –1 per il Disordine), tira un 4 non ottenendo alcun effetto.

ESEMPIO [in basso a destra pag. 6]. Continuando l'esempio precedente, l'inglese completa il movimento delle altre unità del comando. Quando muove gli uomini in armi smontati adiacenti al LB scozzese, causa il Lancio di Reazione. Lo scozzese tira un 6, mandando in Disordine gli uomini in armi. I due uomini in armi montati muovono avanti – uno adiacente al picchiere scozzese mentre l'altro prepara una Carica. La parte di Movimento/Lancio dell'attivazione è ora completata. Vedere l'esempio a pag. 8 per la Fase di Assalto.

9.3 Risoluzione del Lancio

Per lanciare, calcolate il raggio e consultate la Tabella del Raggio. Questa tabella fornisce un DRM per quel raggio. Ad esempio, l'arco lungo che lancia ad un esagono ottiene un DRM +2.

Tirate poi un dado, considerando se il bersaglio è appiedato o montato ed in Disordine o Normale, usando la parte appropriata della tabella. La Tabella del Lancio indica tutte le circostanze che danno aggiunte o sottrazioni al tiro di dado (DRM).

Confrontate il risultato così modificato del tiro di dado per ottenere il risultato, come definito in 12.0, sulla Tabella del Lancio.

Se il bersaglio è oggetto di Lancio da parte di più di un'unità, si applicano i risultati per ogni singola unità che lancia quando avviene il lancio, ma sono cumulativi.

ESEMPIO: un'unità viene fatta oggetto di Lancio da parte di 3 unità. Il primo risultato è di Disordine, il secondo usa allora la parte di Disordine della Tabella del Lancio ed ottiene Ritirata. L'unità si deve ritirare e la terza unità potrà lanciare solo se il bersaglio è ancora entro il raggio.

Angolo di Lancio: il Lancio contro unità montate attraverso i lati d'esagono di fianco di queste dà a chi lancia un DRM +1. Questo riproduce la maggiore facilità di colpire i fianchi spesso non protetti dei cavalli.

9.4 Visuale (LOS)

Un'unità deve essere in grado di vedere un'unità per poterla fare bersaglio del lancio. Deve cioè tracciare una visuale (LOS) non ostruita dal centro dell'esagono che lancia al centro dell'esagono bersaglio. La LOS viene bloccata:

Da esagoni di bosco, cittadina, castello, edificio e paese. Si può lanciare in questi esagoni, ma non attraverso di essi.

Se qualsiasi esagono che si frappone è superiore – di elevazione maggiore – sia di chi lancia che di chi viene attaccato.

Le balestre non possono lanciare attraverso altre unità. Tutte le altre unità da lancio possono invece farlo (in realtà stanno lanciando sopra di esse).

CHIARIMENTO: se un esagono contiene terreno che blocca la LOS – allora *l'intero* esagono è considerato terreno bloccante – non solo il disegno del terreno nell'esagono.

LOS E LATI D'ESAGONO: la LOS può essere tracciata lungo un lato d'esagono se uno solo degli esagoni tangenti al lato d'esagono contengono terreno bloccante.

(10.0) ASSALTO

10.1 Fase di Assalto

Nella Fase di Assalto, tutte le unità attivate indicate come (possibili) Attaccanti sulla Matrice dei Sistemi d'Arma possono Assaltare qualsiasi/tutte le unità nemiche che si trovano nei loro esagoni frontali. Le unità non indicate in questa matrice non possono mai Assaltare in attacco (o Caricare). Si difendono però dagli assalti e cariche.

10.2 Ritirata prima dell'Assalto

Gli uomini in armi montati, Genitori, e gli Obilari montati – chi è a cavallo, insomma – che non sono in Disordine, se attaccati da unità smontate, possono Ritirarsi Prima dell'Assalto, muovendo di un esagono lontano dall'unità attaccante. Non possono entrare in ZOC nemica o in un esagono occupato dal nemico, ma possono cambiare orientamento come desiderano. Gli Uomini in Armi montati che si ritirano prima dell'assalto vanno in disordine dopo aver completato la ritirata. L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero, se lo desidera, ma non può Assaltare ancora.

Un'unità che avanza dopo una ritirata nemica prima dell'assalto non causa il Lancio di Reazione.

10.3 Risoluzione dell'Assalto

Nota: la risoluzione dell'Assalto usa un meccanismo diverso dalla maggior parte dei giochi di questo tipo. L'Assalto viene risolto contro ogni unità difendente, individualmente, indipendentemente da quante unità stiano attaccando, e quante siano attaccate. Tenete a mente questo "individualismo".

L'Assalto in attacco è volontario, ma se un'unità assalta essa (o un'altra unità) deve Assaltare tutte le unità nemiche nei suoi esagoni frontali. Non è obbligata a farlo contro unità nemiche che sono Assaltate da altre unità amiche.

Gli Assalti possono essere risolti in qualsiasi ordine a discrezione dell'attaccante. Tutti gli Assalti devono essere predesignati prima di risolvere il primo. Con l'eccezione della Continuazione dell'Assalto, un'unità difendente può essere assaltata una sola volta per Fase di Assalto.

Per risolvere l'Assalto, tirate un dado per ogni unità difendente, applicate i DRM e consultate la Tabella dell'Assalto. Usate la Tabella della Carica se una o più unità assaltanti sta Caricando, altrimenti usate l'altra del normale Assalto – no Carica. Considerate la colonna relativa allo stato dell'unità difendente (Normale o Disordine) per determinare il risultato.

COMBATTIMENTI CON PIU' UNITA': se una singola unità attacca più di un'unità, le "battaglie" sono risolte individualmente ma simultaneamente, ognuna con i suoi DRM. Ogni battaglia è considerata avvenire simultaneamente ed i risultati di implementano a tutti i partecipanti alla fine, cumulativamente. Notate che questo è diverso rispetto al Lancio (9.3) che è più sequenziale.

ESEMPIO 1: se un'unità attacca due unità, l'attaccante tira due volte, sempre con DRM -1.

ESEMPIO 2: un'unità di cavalleria pesante carica due unità di cavalleria leggera. Nel risolvere i combattimenti singolarmente, ottiene una Continuazione dell'Attacco contro la prima, ma va in Disordine contro la seconda. La cavalleria pesante può continuare l'assalto, ma in Disordine.

10.4 DRM per l'Assalto

Vantaggio Numerico

Vantaggio nella Posizione

Valore difensivo del difensore (DRM)

Cavalleria che carica?

Presenza di un comandante

Tipo di unità (Matrice dei Sistemi d'Arma)

Stato dell'attaccante (Disordine)

Stato del difensore (Ritirato)

Formazioni difensive

Vantaggio Numerico: il giocatore che ha il numero maggiore di unità riceve la differenza tra il numero di unità come DRM. Ad esempio, un uomo in armi attacca due unità da lancio. Vi è un DRM -1 per lo svantaggio numerico nella risoluzione dell'Assalto.

Vantaggio nella Posizione: vi sono due tipi di possibili vantaggi:

A. Angolo di attacco: riproduce il vantaggio di attaccare da un angolo che non sia solo quello frontale:

- Se qualsiasi unità attaccante in Assalto/carica attacca il fianco nemico, vi è un DRM +2.
- Se qualsiasi unità attaccante in Assalto/carica attacca il retro nemico, vi è un DRM +3.
- Se gli attaccanti attaccano con qualsiasi combinazione di fronte +fianco, fronte + retro, fianco + retro, il DRM è +4 (non cumulativo con gli altri due sopra descritti).

B. Terreno: vedere le regole per la singola battaglia. Se viene attaccata più di un'unità, in quanto l'attaccante tira i dadi separatamente per ogni difensore, si applica l'effetto del terreno dove si trova il difensore nella risoluzione dell'Assalto. Se vi sono due attaccanti contro una singola unità difendente ed ognuno degli attaccanti ha un DRM per il terreno diverso (ad esempio una assalta attraverso un fiume o pendio e l'altra da terreno aperto), allora si usa il DRM per il terreno più favorevole al difensore.

Valore difensivo del difensore (DRM): si applica il DRM del valore difensivo dall'assalto dell'unità difendente. Ad esempio, se uomini in armi attaccano un'unità da lancio con DRM difensivo +1, si aggiunge +1 al tiro di dado nell'Assalto.

Carica: se un'unità di Uomini in Armi montati carica con successo (11.0), aggiungere +2 al tiro di dado per la risoluzione dell'Assalto.

Presenza di comandante: se un comandante è raggruppato con un'unità di Uomini in Armi montati che attacca vi è un DRM +1.

Confronto tra le Armi e Corazzature: l'attaccante usa la Matrice dei Sistemi d'Arma per confrontare il tipo di unità attaccante con quello difendente. La Matrice dà un DRM. Se l'attaccante usa due unità di tipo diverso, può usare il DRM che gli beneficia di più.

Disordine dell'attaccante: se l'attaccante è in Disordine, vii è un DRM -2 (lo stato di disordine del difensore è compreso nella tabella).

Ritirata: se il difensore è Ritirato, aggiungere +2 al tiro di dado dell'attaccante.

Formazioni difensive: le unità che si difendono usando un Muro di Scudi o lo Schiltron (Istrice) ottengono un DRM negativo, vedere le regole delle singole battaglie.

Tutti i DRM sono cumulativi; quelli positivi favoriscono l'attaccante, quelli negativi il difensore.

ESEMPIO [Pag. 8 del testo inglese]: l'inglese effettua ora l'Assalto. L'unità X Assalta l'unità B, mentre le unità Y e Z Assaltano la C. I DRM per il primo assalto sono: +1 per il DRM difensivo, +2 per la Matrice dei Sistemi d'Arma (Uomini in Armi smontati contro Balestrieri) ed un -2 perché l'attaccante è in Disordine. Un tiro di 2, modificato a 3, dà un risultato di "attaccante in Disordine"; essendo già in tale stato, si ignora.

Il secondo assalto include una Carica. L'inglese deve prima tirare per la Ritrosia a caricare. Un tiro di 4 consente la carica, e l'unità montata muove adiacente al bersaglio (ruotando di un vertice). La Carica dà DRM +1 (normalmente +2, ridotto a +1 perché l'unità ha mosso) più obbliga ad usare la Tabella della Carica. Gli altri modificatori sono +1 vantaggio numerico, zero per la Matrice, +4 per il vantaggio di posizione (fronte + fianco). Un tiro di 6 viene modificato a 12 con risultato di Disordine per il difensore, Ritirata di 1 esagono, Continuazione dell'Assalto. Si gira la pedina del picchiere scozzese e la si ritira di un esagono. Una delle unità montate deve avanzare nell'esagono lasciato libero ed effettuare la Continuazione dell'Assalto.

10.5 Avanzata dopo l'Assalto

Se un difensore lascia vuoto un esagono quale risultato dell'Assalto o della Carica, l'attaccante *deve* avanzare almeno una delle sue unità attaccanti in quell'esagono. Deve avanzare l'unità con il DRM difensivo migliore, in caso di parità sceglie il possessore. L'unità avanzante può cambiare orientamento, come desidera, dopo tale avanzata.

ATTACCHI DI PIU' UNITA': L'avanzata viene effettuata dopo che l'unità vittoriosa ha terminato tutti gli attacchi multipli, ed avanza solo se non va in Disordine in uno degli attacchi. Se due o più difensori si ritirano, l'unità vittoriosa può scegliere in quale esagono avanzare.

(11.0) CARICA

11.1 In generale

Gli Uomini in Armi montati, per essere davvero efficaci, devono *Caricare*. La Carica non è movimento, fa parte del Combattimento/Assalto. Gli Uomini in Armi montati che iniziano adiacenti ad un'unità nemica possono Assaltare quell'unità, ma non caricano. Gli Uomini in Armi montati in Disordine non possono Caricare, possono però Assaltare senza caricare.

11.2 Benefici della Carica

Gli Uomini in Armi montati che Caricano ricevono un DRM +2 quando risolvono il combattimento, e l'attacco viene risolto sulla Tabella della Carica (non dell'Assalto). Comunque, se l'unità ha mosso nel corso della sua attivazione, il DRM è solo +1.

11.3 Procedura di Carica

Per Caricare, un'unità di Uomini in Armi montati deve iniziare la parte del combattimento della sua attivazione – non il movimento – ad una distanza di 2 o 3 esagoni dal bersaglio designato. Una singola unità può essere il bersaglio di più unità che caricano. Tutte le cariche sono designate usando i relativi segnalini prima di risolvere la prima delle cariche. Le cariche sono risolte nel combattimento muovendo l'unità in carica adiacente al

bersaglio. Quando muove in questo modo, l'unità può cambiare orientamento di un solo vertice nel corso del suo intero movimento.

Nota: se, per qualche motivo, il bersaglio non è più presente (altro combattimento) quando viene il momento di risolvere la carica, questa non ha luogo e non si ha alcun movimento.

Il percorso di carica non può includere ZOC nemiche o terreno (come i fossati a Coutrai) che preclude la carica. Se il terreno annulla la capacità di carica, l'unità non può caricare.

Nota: dal momento che la Carica non fa parte del movimento, un'unità di Uomini in Armi montati potrebbe usare tutta la sua capacità di movimento nel corso della Fase di Movimento, poi "muovere" ancora nella Fase di Combattimento, quando Carica.

11.4 Ritrosia a Caricare

I cavalli, anche quelli addestrati e di dimensione notevole, non gradiscono caricare una linea di fanteria ben difesa. Per riflettere questo fatto, quando un'unità di Uomini in Armi montati carica nell'esagono frontale di un'unità di Uomini in Armi smontati (ma non disarcionati) o di fanteria armata di picca (ma non la fanteria armata di ascia), chi carica tira un dado *dopo* che l'unità ha mosso adiacente al bersaglio:

- Se il tiro di dado è 0-4, l'unità attaccante carica
- Se il tiro di dado è 5-9, l'unità deve attaccare senza i benefici del DRM della Carica e deve usare la parte dell'Assalto sulla Tabella del Combattimento. Inoltre, se vi sono più unità difendenti di questo tipo, e la cavalleria ha ritrosia a caricarne una, ha ritrosia contro tutte.

Nota: il tiro di dado per la Ritrosia può essere influenzato dalle formazioni difensive, come il Muro di Scudi o lo Schiltron, e dal terreno, come le siepi.

11.5 Controcarica

La Controcarica è la capacità degli Uomini in Armi montati di annullare l'inerzia di un attacco nemico, o il lancio, effettuando una propria carica. La Controcarica è una reazione difensiva, possibile quindi solo per il difensore e solo per gli Uomini in Armi montati.

Gli Uomini in Armi montati che non sono in Disordine o in ZOC nemica (che non sia quella del loro attaccante) possono controcaricare:

- Quando subiscono il lancio, o:
- Quando sono Assaltati/Caricati da lati d'esagono frontali o di fianco

Quando si effettua il tentativo di controcarica a causa del Lancio, questo avviene *dopo* che il Lancio è stato risolto.

Un'unità difendente di Uomini in Armi montati può cambiare orientamento una volta per attivazione (dopo aver tirato con successo per la Controcarica) per poter controcaricare (a meno che non siano attaccati dal retro).

Gli Uomini in Armi montati possono controcaricare con successo una sola volta per attivazione nemica.

11.6 Controcarica che ha successo

Per tentare la Controcarica, il difensore tira il dado,

- Aggiungere/sottrarre il DRM difensivo dell'unità che controcarica
- Se attaccata dal fianco, aggiungete +1 al tiro di dado

Se il tiro di dado modificato è **0-4**, l'unità controcarica con successo.

Se controcarica Uomini in Armi montati attaccanti, annulla il DRM +2 (o +1) per la carica (ma usate ancora la parte di Carica della Tabella). Sono in effetto tutti gli altri DRM dell'Assalto. L'attaccante originario è ancora l'attaccante, non si muove alcuna unità.

Se controcarica *qualsiasi* altra unità, gli Uomini in Armi montati difendenti originariamente (cioè che controcaricano) divengono ora l'attaccante (anche se non è il loro turno), e tale attacco viene risolto immediatamente come Carica (con DRM +2). Tutti gli attacchi originari, che hanno causato la controcarica,

sono ignorati. L'unità difendente in origine diviene l'attaccante e, se il nuovo bersaglio non è adiacente (es.: unità da lancio), l'unità che controcarica deve muovere adiacente al nemico per caricare. Se, per qualsiasi ragione, non può farlo, non vi è controcarica.

Una controcarica contro Uomini in Armi non montati viene risolta (con DRM +2) come se fosse una normale Carica.

Se il bersaglio di una controcarica è bersaglio anche di un attacco di un'altra unità e questo non è ancora stato risolto, deve essere risolto *prima* della controcarica. Negli altri casi, la controcarica viene risolta immediatamente. Mentre non viene considerata movimento (è una reazione all'attivazione nemica) l'unità che controcarica non può eccedere la sua capacità di movimento.

Se Uomini in Armi montati vanno in Disordine a causa del Lancio, possono ancora tentare la controcarica; dal momento però che le unità in Disordine non possono caricare, tale controcarica viene risolta come se fosse normale Assalto.

11.7 Controcarica che non ha successo

Se il tiro di dado è stato **5-9**, la controcarica non ha successo e l'attaccante procede con quello che aveva intenzione di fare.

ESEMPIO [pag. 10 del testo inglese]: il picchiere scozzese viene ritirato di un esagono e va in disordine. Una delle unità montate deve avanzare (mantenendo l'orientamento) per la Continuazione dell'Assalto. L'inglese sceglie l'unità Z, che deve Assaltare tutte le unità nella sua ZOC – la LB e quella in Disordine. Notate che la LB non può fare lancio di reazione contro una Continuazione. Questo Assalto deve essere risolto come due Assalti separati (ma simultanei).

Contro il LB: i DRM sono -1 per vantaggio numerico (del difensore), +1 per il modificatore difensivo del LB, +2 per Assaltare sul fianco, e +3 per la Matrice. Un tiro di 3 modificato ad 8 dà un risultato di Disordine per il difensore, ritirata di un esagono.

Contro il picchiere: i DRM sono -1 per vantaggio numerico (del difensore), +1 per il modificatore difensivo. Si usa la colonna del difensore in Disordine. Un tiro di 6 dà un risultato di Ritirata del Difensore; il picchiere viene preso e posto il più vicino possibile al suo Stendardo.

Dal momento che entrambe le unità difendenti hanno lasciato libero il loro esagono, l'unità montata deve avanzare in uno di essi (a scelta del possessore).

(12.0) RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Consultate le Tabelle del Lancio, Assalto e Carica mentre leggete questo capitolo.

12.1 Tabelle di Combattimento

Gli Uomini in Armi montati che caricano usano la Tabella di Carica. Tutti gli altri Assalti sono risolti con la Tabella dell'Assalto.

I risultati dell'Assalto e della Carica dipendono dal fatto se l'unità *difendente* sia in stato Normale o in Disordine. I risultati del Lancio dipendono dal fatto se l'unità sia montata o smontata (a piedi).

Nota: ricordate, l'Assalto viene risolto separatamente per ogni unità difendente individuale.

12.2 Disordine

Quando un'unità va in Disordine, girate la pedina dal lato in Disordine. Gli effetti del Disordine sono:

- -1 alla capacità di movimento (come indicato sulla pedina)
- minor Valore di Assalto (come indicato sulla pedina)
- -1 al tiro di dado per il Lancio (come indicato sulla pedina)
- -2 al tiro di dado per l'Assalto
- la Carica e Controcarica sono proibite (vedere 11.6)

Disordini aggiuntivi non hanno effetto su un'unità già in Disordine.

12.3 Allontanamento

Un'unità che si deve allontanare (ritirare) muove di un esagono allontanandosi dall'unità che ha causato tale risultato. Non si può raggruppare, e non può muovere in un esagono occupato dal nemico. Può muovere in ZOC nemica (senza causare il Lancio di Reazione), e può cambiare orientamento. Se la ritirata viene bloccata da un'unità amica di fanteria da lancio, si può ritirare *attraverso* detta unità di un altro esagono. Se lo fa, l'unità da lancio va in Disordine e, se lo è già, viene Ritirata.

Il percorso di allontanamento viene determinato dal possessore dell'unità. Se non si può allontanare, viene eliminata.

12.4 Ritirata

Prendete l'unità e ponetela il più vicino possibile al suo Stendardo, a meno che l'unità non sia completamente circondata da unità nemiche. In quel caso l'unità viene eliminata. Usate i segnalini di Ritirata [RETIRED] ad indicare questo stato.

Le unità Ritirate hanno una capacità di movimento di 1 esagono per attivazione, e possono muovere solo verso il loro Stendardo. Se un'unità Ritirata viene attaccata, consideratela in Disordine ed aggiungete +2 al tiro di dado per la risoluzione dell'Assalto. Qualsiasi risultato negativo del combattimento subito dall'unità Ritirata la elimina.

Nota: le unità Ritirate sono attivate assieme alle altre unità del loro Comando.

12.5 Disarcionata

Rimpiazzate l'unità montata con un'unità Disarcionata (UH) in stato di *Disordine*. Le unità disarcionate sono tutte uguali, con gli stessi valori. Una volta disarcionata, un'unità rimane in tale stato per il resto della battaglia. Potete recuperare l'unità disarcionata dal suo stato di Disordine, come per le regole sul Recupero.

Nota: Lo stato di Disarcionata è un risultato del combattimento involontario e negativo, ed indica una grande perdita nella capacità militare dell'unità. E' molto diverso dall'uso intenzionale di uomini in armi smontati, come riprodotto dai DRM sulla Matrice Tattica.

12.6 Eliminata

L'unità viene rimossa dalla mappa.

12.7 Continuazione dell'Attacco

Quando viene ottenuto questo risultato, una delle unità attaccanti *deve* muovere (avanzare) di un esagono senza cambiare orientamento, ed Assaltare (non Caricare) tutte le unità nella sua ZOC. Se l'attaccante aveva due o più unità che hanno partecipato al combattimento, può avanzare massimo una (quella con DRM migliore per l'Assalto e montata se possibile). Risolvete l'Assalto continuato usando le regole standard. Il giocatore non attivo non può usare il Lancio di Reazione né la Controcarica contro una tale unità. Se l'attaccante ottiene un altro risultato di Continuazione, *deve* avanzare ed assaltare ancora (se possibile) – non vi è alcun limite al numero delle volte in cui può farlo.

(13.0) RECUPERO DELLE UNITA'

13.1 Recupero

DISORDINE: le unità in Disordine possono recuperare da tale stato trascorrendo la loro intera attivazione senza effettuare alcuna azione. Se non sono adiacenti al nemico, e non fanno nulla, girate la pedina sul lato Normale.

RITIRATA: le unità Ritirate che sono con o entro un esagono dal loro Stendardo possono essere recuperate se quello Stendardo è attivato; vedere oltre. Quando è attivato, rimuovete il segnalino di Ritirata e lasciate l'unità in stato di Disordine.

Le unità non possono recuperare se sono adiacenti al nemico. Possono recuperare se sono entro il raggio di lancio di unità nemiche o fuori comando.

13.2 Stendardi

Gli stendardi dei vari comandanti erano il punto di recupero per le unità. Qualsiasi unità che viene Ritirata e si trova entro un esagono dal suo Stendardo, e non è adiacente al nemico, va in stato di Disordine quando lo Stendardo viene attivato.

Gli Stendardi possono essere attivati solo in un'attivazione non di continuazione/presa; non possono essere attivati col tiro di dado, solo da Comando. Se un esercito ha un solo Stendardo, quel Comando è quello del Comandante in Capo. Quando uno Stendardo viene attivato, l'unica cosa che si fa è il recupero.

Gli Stendardi non possono essere mai mossi. Se un'unità nemica entra in un esagono che contiene uno Stendardo, questo viene permanentemente eliminato e tutte le unità che sono o divengono in seguito Ritirate, sono eliminate.

Nota: l'attivazione degli Stendardi consente solo il recupero delle unità, non il movimento. Se desiderate muovere un'unità Ritirata, deve essere attivata con il suo Comando.

(14.0) UNITA' E TATTICHE SPECIALI

14.1 Muro di Scudi

Molti piani difensivi si basavano sul fatto che la fanteria resistesse sul posto. Per migliorare la sua tenuta, su specifico ordine del proprio comandante, la fanteria formava un Muro di Scudi creando così una solida barriera di scudi e picche contro la cavalleria attaccante.

Le uniche unità che possono usare il Muro di Scudi sono i Picchieri e gli Uomini in Armi smontati. Il loro comandante può, all'inizio del gioco (nel piazzamento) o nel corso di un'attivazione (e prima di fare altro), ordinare a queste unità nel suo Comando di creare (o di uscire da) un Muro di Scudi. Ponete il segnalino relativo su ogni unità che lo crea. Gli effetti del Muro di Scudi sono:

- L'unità non può muovere, né Assaltare (in attacco)
- Può cambiare orientamento di un solo vertice per attivazione, e mai nel corso dell'attivazione di un altro giocatore
- Ottiene un DRM -1, quando viene Assaltata o subisce il Lancio da un lato d'esagono frontale
- Le unità montate non possono Caricare dai lati d'esagono frontali del Muro di Scudi; possono però usare il normale Assalto
- Un'unità in Disordine non può formare un Muro di Scudi. Comunque, le unità che hanno già formato il Muro e che vanno in Disordine possono mantenerlo.
- Se un'unità che ha formato il Muro è obbligata a muovere a causa di un risultato avverso nel combattimento, perde il Muro.

L'uso del Muro di Scudi è limitato, vedere le singole battaglie. Se lo scenario non cita esplicitamente che un esercito può usare il Muro, non lo può usare.

Nota: la versione specializzata scozzese del Muro di Scudi, lo Schiltron, è spiegato nelle regole delle battaglie contro gli scozzesi.

14.2 Obilari

Obilare è un termine del periodo che identificava le unità di fanteria dotate di armi da lancio che usavano i cavalli per velocizzare il movimento sulla scena del combattimento. Non combattevano mai né lanciavano da montati, smontavano per agire come fanteria con armi da lancio. Se montati sono trattati come Obilari (no capacità di lancio), se smontati come quel tipo di unità da lancio o a piedi corrispondente.

Ci vogliono 3 MP per montare o smontare, che possono spendere in qualsiasi momento nel corso del movimento. Non possono lanciare nel turno in cui muovono (o quando smontano). Possono smontare in qualsiasi esagono che non è adiacente al nemico o entro il raggio di lancio di un'unità nemica.

(15.0) COMANDANTI

15.1 Comandi

Ogni unità nel gioco appartiene ad un Comando. Ogni Comando è guidato da un comandante. I Comandi ed i loro comandanti sono identificati da una striscia dello stesso colore.

15.2 Raggio di Comando

Il raggio di comando si conta dal comandante all'unità considerando i punti movimento (non solo gli esagoni). Non può essere tracciato attraverso terreno intransitabile, unità nemiche o ZOC nemiche. Si può tracciare il raggio di comando attraverso ZOC nemiche se l'esagono è occupato da un'unità amica. Le unità che si trovano entro questo raggio sono considerate In Comando.

Importante: le unità che normalmente sarebbero fuori dal raggio di comando ma che sono adiacenti ad un'unità (della stessa formazione) che è In Comando, sono considerate In Comando.

EFFETTI DELLA MANCANZA DI COMANDO: le unità che iniziano l'attivazione fuori dal raggio di comando del proprio comandante:

- Non possono muovere adiacenti al nemico
- Non possono muovere se in ZOC nemica (5.2), ma solo per le unità a piedi. Quelle montate possono allontanarsi.

15.3 DRM per la risoluzione dell'Assalto

Gli Uomini in Armi montati raggruppati con il loro comandante ottengono un DRM positivo per la risoluzione la risoluzione dell'Assalto quando tale unità Carica (o Controcarica), ma non nelle altre occasioni.

15.4 Perdita dei Comandanti

I comandanti possono essere uccisi (per il gioco, questo comprende la cattura ed altri eventi simili).

- **Per il lancio.** Quando un tiro di dado per il lancio, dopo le modifiche, è di 9 o più e vi è un comandante nell'esagono attaccato, tirate un altro dado. Con 8 o 9 il comandante viene ucciso.
- **Per l'Assalto o Carica.** Quando un comandante è raggruppati con un'unità che subisce un risultato di Disordine, Ritirata, o eliminazione, tirate un dado per il comandante sottraendo dal risultato il suo Valore di Attivazione. Se il risultato modificato è 3 o più, questi viene ucciso. Se sopravvive, ma l'unità combattente no, ponetelo con la più vicina unità del suo Comando. Se è circondato – da unità e/o ZOC nemiche – viene catturato senza bisogno di tirare il dado.

15.5 Cattura dei comandanti

Se un'unità nemica muove in un esagono che contiene solo un comandante, spostatelo con la più vicina unità del suo comando (o qualsiasi altra unità se non ne rimane alcuna del suo comando). Se è circondato – da unità e/o ZOC nemiche – viene catturato senza bisogno di tirare il dado.

15.6 Comandanti di rimpiazzo

Quando viene ucciso un comandante, all'inizio della successiva attivazione ponete un comandante di rimpiazzo con qualsiasi unità combattente di quella battaglia. I comandanti (con nome) uccisi contano per la vittoria. I comandanti di rimpiazzo possono essere uccisi, ma non contano per la vittoria.

(16.0) VITTORIA

La vittoria si determina contando per ciascun giocatore le unità ed i comandanti eliminati/ritirate, tirando un dado al fine di determinare se quella parte ha raggiunto il Livello di Rotta. Se lo raggiunge, l'avversario vince. Il Livello di Rotta si determina ogni volta dopo che un Comando ha effettuato un'azione non di continuità/non presa. Per buona parte del gioco questo non sarà necessario.

Si sommano al tiro di dado i seguenti Punti Rotta:

- 3 per ogni unità eliminata di Uomini in Armi, montata o meno, o per un Re

- 2 per ogni altro tipo di unità e/o comandante che non sia Re che viene eliminata
- 1 per ogni unità Ritirata, indipendentemente dal tipo

Possono esserci altri modi di subire Punti Rotta nelle singole battaglie.

LE TABELLE

TABELLA DEI MODIFICATORI AL LANCIO PER IL RAGGIO

| <i>TIPO DI UNITA'</i> | <i>RAGGIO IN ESAGONI</i> | | |
|-----------------------|--------------------------|----------|----------|
| | <u>1</u> | <u>2</u> | <u>3</u> |
| Arco Lungo (LB) | +2 | +1 | -1 |
| Balestra (CB) | +3 | 0 | -3 |
| Genitori (GE) | +1 | NA | NA |
| Frombolieri (SL) | -1 | NA | NA |

Il numero rappresenta il DRM sulla Tabella del lancio

TABELLA DEL LANCIO

| BERSAGLIO A PIEDI | | | | BERSAGLIO MONTATO | | | |
|--------------------------|-----|---------------------|----------------|--------------------------|-----------------|---------------------|-----------|
| <u>Normale</u> | | <u>In Disordine</u> | | <u>Normale</u> | | <u>In Disordine</u> | |
| 0-4 | NE | 0-1 | NE | 0-4 | NE | 0-2 | NE |
| 5+ | DIS | 2-3 | Allontanamento | 5-6 | Disordine | 3-7 | Ritirata |
| | | 4-6 | Ritirata | 7+ | Disarcionata ** | 8+ | Eliminata |
| | | 7+ | Eliminata | | | | |

NE = Nessun effetto

DIS = Disordine

** Disarcionata = solo se Uomini in Armi, tutte le altre unità montate vanno in Disordine

Con tiro di dado di 9 + ed un comandante nell'esagono, controllate per la morte del comandante

DRM per il Lancio

| <u>Modificatore</u> | <u>Motivazione</u> |
|---------------------|--|
| ?? | Raggio, vedere Tabella del Raggio |
| ?? | Terreno (vedere la Tabella del Terreno per la battaglia) |
| +1 | Angolo di Lancio contro Uomini in Armi montati |
| -1 | Lancio da parte di unità in Disordine |
| -1 | Unità da Lancio montata che lancia |
| -1 | Il bersaglio ha Muro di Scudi e viene attaccato dal fronte |

| MATRICE DEI SISTEMI D'ARMA (per l'assalto o carica) | | | | | | |
|---|------------------------------|----------------------|-----------------------|-----------|--------------------|--------------|
| <u>DIFENSORE</u> | <u>ATTACCANTE [a]</u> | | | | | |
| | Uomini in Armi Mont | Uomini in Armi Smont | Uomini in Armi Disarc | Picchieri | Fanteria con Ascia | Genitori [b] |
| Uomini in Armi Mont | 0 | 0 | -2 | -1 | 0 | -3 |
| Uomini in Armi Smont | -1 | 0 | -1 | -1 | 0 | -2 |
| Uomini in Armi Disarc | +2 | +1 | 0 | +1 | +2 | 0 |
| Picchieri | 0 | +1 | -1 | 0 | +1 | -2 |
| Fanteria con Ascia | +2 | +1 | -1 | +1 | NA | NA |
| Balestrieri | +2 | +2 | +1 | +1 | +3 | 0 |
| Arcieri | +3 | +2 | +1 | +2 | +3 | 0 |
| Frombolieri | +4 | +3 | +2 | +3 | NA | 0 |
| Genitori | +2 | +1 | 0 | +1 | NA | NA |
| Obilari (Montati) | +3 | +1 | 0 | +1 | +1 | NA |

[a] = i tipi di unità non indicati nella tabella non possono Assaltare attaccando o Caricare
[b] = non possono Caricare
NA = proibito

| TABELLA DELL'ASSALTO (No Carica) | | | |
|---|--|----------------------------|---|
| STATO DEL DIFENSORE | | | |
| <u>Normale</u> | | <u>In Disordine</u> | |
| <i>Tiro di dado</i> | <i>Risultato</i> | <i>Tiro di dado</i> | <i>Risultato</i> |
| 0 o meno | Attaccante in Disordine Allontanare 1 esagono | 0 o meno | Attaccante in Disordine Allontanare 1 esagono |
| 1 | Attaccante in Disordine Allontanare 1 esagono | 1 | Attaccante in Disordine |
| 2-3 | Attaccante in Disordine | 2-3 | Nessun risultato |
| 4 | Nessun risultato | 4 | Nessun risultato |
| 5 | Nessun risultato | 5 | Difensore Ritirato |
| 6-7 | Difensore in Disordine | 6-7 | Difensore Ritirato |
| 8+ | Difensore in Disordine Allontanare 1 esagono | 8+ | Difensore Eliminato e Continuazione dell'Assalto |

| TABELLA DELLA CARICA | | | |
|-----------------------------|---|----------------------------|---|
| STATO DEL DIFENSORE | | | |
| <u>Normale</u> | | <u>In Disordine</u> | |
| <i>Tiro di dado</i> | <i>Risultato</i> | <i>Tiro di dado</i> | <i>Risultato</i> |
| 0 o meno | Attaccante in Disordine | 0 o meno | Attaccante in Disordine |
| 1 | Attaccante in Disordine | 1 | Attaccante in Disordine Difensore Ritirato |
| 2-3 | Entrambi in Disordine | 2-3 | Attaccante in Disordine Difensore Ritirato |
| 4 | Difensore in Disordine | 4 | Difensore Ritirato |
| 5-7 | Difensore in Disordine e Allontanato di un esagono | 5-7 | Difensore Eliminato e Continuazione dell'Assalto |
| 8+ | Difensore in Disordine Allontanare 1 esagono | 8+ | Difensore Eliminato e Continuazione dell'Assalto |

| | | | |
|--|----------------------------|--|--|
| | Continuazione dell'Assalto | | |
|--|----------------------------|--|--|

| |
|---|
| POSSIBILI MODIFICATORI AL TIRO DI DADO PER L'ASSALTO E LA CARICA |
|---|

DRM Motivazione

- +/- ? DRM per l'Assalto del Difensore
- +/-? Vantaggio numerico
- 2 Attaccante in Disordine
- 1 Tutte le unità attaccanti sono ad un livello del terreno inferiore rispetto al difensore
- +2 Tutte le unità attaccano il fianco del difensore
- +3 Tutte le unità attaccano il retro del difensore
- +4 Le unità attaccano da una combinazione di fronte + fianco, fronte + retro, o fianco + retro (non cumulativo con gli altri due DRM sopra)
- +1 Uomini in Armi montati raggruppati con un comandante quando attaccano
- +2 Difensore Ritirato
- 1 Difensore in formazione di Muro di Scudi
- +2 Il Difensore è unità di Genitori senza armi da lancio
- +/- # Modificatore dato dalla Matrice dei Sistemi d'Arma
- +/- # Modificatore dato dalla Tabella del Terreno
- +2 Uomini in Armi Montati che Caricano (o +1 se l'unità che carica ha mosso in quella attivazione)

| TIRO DI DADO PER LA CONTROCARICA | |
|---|--|
| <u>Tiro di dado</u> | <u>Risultato</u> |
| 0-4 | Successo, annulla il DRM per la Carica |
| 5-9 | Fallito |
| - Aggiungere/sottrarre il DRM per l'Assalto dell'unità difendente | |
| - Se caricata sul fianco, aggiungere +1 al tiro di dado | |

RITROSIA A CARICARE**Uomini in Armi Montati**

Con tiro di dado 0-4, l'unità attaccante carica con successo

Con 5-9 l'unità carica senza i benefici dei DRM della Carica, usando la normale Tabella dell'Assalto

Uomini in Armi Montati contro picchieri scozzesi in formazione di Istrice (Schiltron)

- Con tiro di dado 0-7, l'unità non carica affatto
- Con 8-9 l'unità carica senza i benefici dei DRM della Carica, usando la normale Tabella dell'Assalto

| TABELLA DEL TERRENO: BANNOCKBURN | | | | |
|---|--------------------|------------------|--------------------------|--------------------------|
| Tipo di Terreno | Costo in MP | | DRM per l'Assalto | DRM per il Lancio |
| | Montato | Appiedato | | |
| Aperto, strada, pista | 1 | 1 | - | - |
| Palude | 2 | 2 | -1/-2* | - |
| Bosco | 3 | 2 | -2 | -1 |
| Paese | 2 | 2 | -2 | -1 |
| Lato d'esagono di corso d'acqua | +2D | +1 | - | - |
| Salire | +1 | +1 | -1 | - |
| Entrare in buca ma non disarcionato | +1 | NA | | |
| Lasciare la ZOC di unità montata | 0 | +2 | | |
| Uomini in Armi montati che muovono attraverso unità da lancio appiedata | +1 [a] | NA | | |

D = Controllare per il Disordine
a = Controllare per il Disordine dell'unità appiedata (8.0)
* -1 se l'unità appiedata attaccante è in un esagono di palude, -2 se l'unità è montata

| TABELLA DEL TERRENO: POITIERS | | | | |
|---|--------------------|------------------|--------------------------|--------------------------|
| Tipo di Terreno | Costo in MP | | DRM per l'Assalto | DRM per il Lancio |
| | Montato * | Appiedato | | |
| Aperto o strada | 1 | 1 | - | - |
| Palude | 3 | 2 | -1 | - |
| Bosco | 3 | 2 | -2 | -2 |
| Paese | 2 | 2 | -2 | -1 |
| Lato d'esagono di ruscello | +2D | +1 | - | - |
| Salire | +1 | +1 | -1 | - |
| Lato d'esagono di siepe | +1 | +1 | -2 | |
| Lato d'esagono di fosso | +2 | +2 | -3 | |
| Lasciare la ZOC di unità montata | 0 | +2 | | |
| Uomini in Armi montati che muovono attraverso unità da lancio appiedata | +1 [a] | NA | | |

a = Controllare per il Disordine dell'unità appiedata (8.0)
* include i Vagoni

| TABELLA DEL TERRENO: COUTRAI | | | | |
|---|--------------------|------------------|--------------------------|--------------------------|
| Tipo di Terreno | Costo in MP | | DRM per l'Assalto | DRM per il Lancio |
| | Montato * | Appiedato | | |
| Aperto o strada | 1 | 1 | - | - |
| Palude | 2 | 3 | -1 | - |
| Cittadina | 2 | 3 | -2 | -1 |
| Fossato | 2 | 3 | -1 | |
| Edificio [a] | NA | 2 | -3 | -4 |
| Lato d'esagono di ruscello | +1 | +1 | - | - |
| Lato d'esagono del fiume Lys | +2 | +2 | -2 [b] | |
| Lasciare la ZOC di unità montata | 0 | +2 | | |
| Uomini in Armi montati che muovono attraverso unità da lancio appiedata | +1 [c] | NA | | |

a = Le unità montate non possono mai entrare in edificio o paese, nessuno può entrare nel Monastero (4013, ecc) o Chiesa (4819)
b = Attaccando attraverso
c = Controllare per il Disordine dell'unità appiedata (8.0)

| TABELLA DEL TERRENO: FALKIRK | | | | |
|---|--------------------|------------------|--|--------------------------|
| Tipo di Terreno | Costo in MP | | DRM per l'Assalto Montata / appiedata | DRM per il Lancio |
| | Montato * | Appiedato | | |
| Aperto | 1 | 1 | - | - |
| Palude | 2 | 3 | -2*/-1* | - |
| Stagno | NA | NA | - | - |
| Bosco | 2 | 2 | -2/-1 | -1 |
| Ruscello | +1 | +1 | NA/-2** | - |
| Salire | +1 | +1 | -1 | - |
| Lasciare la ZOC di unità montata | 0 | +2 | | |
| Uomini in Armi montati che muovono attraverso unità da lancio appiedata | +1 [a] | NA | | |

a = Controllare per il Disordine dell'unità appiedata (8.0)
* = qualsiasi attaccante in palude
** = attraverso il ruscello

| TABELLA DEL TERRENO: NAJERA | | | | |
|---|--------------------|------------------|--|------------------------------|
| Tipo di Terreno | Costo in MP | | DRM per l'Assalto Montata / appiedata | DRM per il Lancio |
| | Montato * | Appiedato | | |
| Aperto o strada | 1 | 1 | - | - |
| Paese | 2 | 2 | -2/-1 | - |
| Salire | +1 | +1 | -1/- | - |
| Ruscello | +1 | +1 | -1/- | |
| Fiume Najarilla | NA | NA | - | |
| Ponte | +0 | +0 | -4/- | |
| Lasciare la ZOC di unità montata* | 0 | +2 | | |
| Uomini in Armi montati che muovono attraverso unità da lancio appiedata | +1 [a] | NA | | |

a = Controllare per il Disordine dell'unità appiedata (8.0)
 * = non si applica per uscire dalla ZOC di Genitori

| TABELLA DEL TERRENO: CRECY | | | | |
|---|--------------------|------------------|--------------------------|------------------------------|
| Tipo di Terreno | Costo in MP | | DRM per l'Assalto | DRM per il Lancio |
| | Montato | Appiedato | | |
| Aperto livello 2 o 3 o strada | 1 | 1 | - | - |
| Aperto livello 1 | 2 | 2 | - | - |
| Sottobosco | 2 | 2 | -1 | -1 |
| Bosco | 2 | 4 | -2 | -2 |
| Paese | 2 | 4 | -2 | -1 |
| Buche | +1 | +0 | - | - |
| Fiume | NA | NA | NA | - |
| Salire | +1 | +1 | -1 | - |
| Salire ripido | +2 | +2 | -2 | - |
| Lasciare la ZOC di unità montata | 0 | +2 | | |
| Uomini in Armi montati che muovono attraverso unità da lancio appiedata | +1 [a] | NA | | |

a = Controllare per il Disordine dell'unità appiedata (8.0)
 * = qualsiasi attaccante in palude
 ** = attraverso il ruscello

DRM SPECIFICI PER LA BATTAGLIA DI CRECY

DRM Effetto

-2 Balestrieri con la pioggia

+1 Arco lungo che lancia contro balestrieri

TABELLA DI FUOCO DELLA BOMBARDA - CRECY

Tiro di dado Risultato

0-2 Nessun effetto

3-9 Unità da lancio e montate (non uomini in armi): Disordine

Uomini in Armi Montati: Disarcionati
Unità in Disordine: Ritirate

LE BATTAGLIE

FALKIRK

Scozia, 22 luglio 1298

La battaglia è adatta per il solitario, in quanto la fanteria scozzese in formazione di istrice è praticamente immobile. Data la situazione, è impossibile per l'inglese perdere la battaglia. Tempo di gioco un'ora.

SCHIERAMENTO INIZIALE

Scozzese

Comandanti: Wallace, James (cavalleria), Sir John Stewart (arcieri)

Stendardo: Wallace (non si usa nello scenario storico)

Schieramento

- Uomini in Armi Montati: 1419, 1518 (James con una di queste unità)
- Arcieri: 1908-9, 1913-14, 1918-19, John Stewart con qualsiasi unità
- Picchieri: 1905-7, 1910-12, 1915-17, 1920-22, 1805, 1808, 1810, 1813, 1815, 1818, 1820, 1823, 1705, 1707, 1712, 1715, 1717, 1720, 1722, 1606-7, 1611-12, 1616-17, 1621-22.

Ci vogliono 36 picchieri scozzesi, usateli tutti eccetto per Robert I numeri 1-4.

- Wallace: ovunque

I picchieri iniziano in formazione di istrice (Schiltron), l'orientamento in modo che non sia esposto il retro.

Inglese

Comandanti: Re Edoardo I, Henry de Lacey, Anthony Bek, John de Warenne

Stendardo: Re Edoardo I, Lacey e Warenne. Possono essere piazzati in qualsiasi momento nel quale tutta la fanteria di quel comando è sulla mappa, e dovunque a sud del corso d'acqua Glen – Westquarter.

Orientamento: a piacere

Schieramento

- Uomini in Armi Montati di Lincoln: 2423-4, Lincoln con una delle unità
- Uomini in Armi Montati di Surrey (1-2): 2720, 2820, Surrey con qualsiasi unità
- Uomini in Armi Montati di Bek: 2505-6, Bek con qualsiasi unità
- Uomini in Armi Montati di Edoardo (1-3); 1 Obilare Montato (1): 2808, 2908, 3009, 3109, Edoardo con qualsiasi unità
- Avanguardia di Lincoln (4 LB #1-4, 6 Picchieri #1-4, 8-9): 3017-18, 3116-17, 3216-17, 3315-16, 3416-17.

Tutte le altre unità appiedate arrivano come rinforzi.

Rinforzi inglesi

La maggior parte delle unità a piedi inglesi – arcieri e picchieri – arrivano come rinforzi. Lo fanno in tre gruppi separati, e nell'ordine indicato, dai loro esagoni di entrata.

- 1) Bek = 4 LB (1-4), 6 Picchieri (1-6): 3407-08
- 2) Edoardo = Obilari Smontati/CB (2); 5 LB, 7 picchieri (1-7): 3407-08
- 3) Surrey = 4 LB, 6 picchieri: 3422-23

Procedura: ogni singolo gruppo appiedato può essere fatto entrare quando il relativo comandante viene attivato, sempre che i rinforzi di numero inferiore siano già entrati. Le unità che entrano da un esagono dove è entrata già un'altra unità lo fanno in colonna, ognuna che entra paga il costo in MP pari al numero di unità davanti ad essa.

Muove per primo l'inglese.

Attivazione (gioco storico / in solitario)

L'unico momento in cui tocca allo scozzese è quando l'inglese fallisce un tiro di dado per la Continuità. Gli scozzesi non possono la Presa dell'attivazione. Quando lo scozzese si attiva, può usare tutte le sue unità.

Schiltron (istriche) scozzese

Nel gioco storico, in solitario, lo scozzese rimane in schiltron sino a quando non diviene Ritirato (e pertanto eliminato).

I Picchieri in schiltron

- non possono muovere o attaccare
- se sono adiacenti ad altri picchieri in schiltron, i loro lati d'esagono di fianco sono considerati di fronte. Hanno però il retro, con relativo modificatore se attaccati di lì
- le unità montate non possono caricare attraverso i lati d'esagono frontali di un'unità in schiltron; possono assaltare normalmente, ma solo se passano un tiro di dado per la Ritrosia usando la tabella che fa riferimento allo schiltron
- le unità in schiltron che vanno in Disordine rimangono in tale formazione
- le unità in schiltron ignorano tutti i risultati di Ritirata
- per questa battaglia un risultato di Ritirata diviene Eliminazione

NOTA: la regola sugli schiltron è leggermente diversa nella battaglia di Bannockburn

Rotta degli scozzesi

Nella versione storica, gli scozzesi non hanno Stendardo, ovvero non possono recuperare. Questo significa, per la cavalleria ed i picchieri, che un risultato di Ritirata viene considerato Eliminazione.

Per gli arcieri che subiscono un risultato di Ritirata, tirate un dado:

- con 0-6 l'unità è eliminata
- con 7-9, ponete l'arciere al centro del più vicino schiltron, dal quale può lanciare. E' considerato in Disordine, ma può recuperare nella seguente attivazione scozzese

SCENARIO NON STORICO

Se i giocatori desiderano provare la battaglia con una maggiore reattività scozzese, potete cambiare lo schieramento immobile scelto storicamente da questi.

Gli scozzesi si piazzano per primi (l'inglese non varia né il piazzamento né l'arrivo dei rinforzi), in qualsiasi formazione desiderano, su o a nord della fila di esagoni 1900 inclusa, ma non in bosco.

L'Attivazione e Continuità sono normali; Wallace comanda i picchieri. Vedere le regole di Bannockburn per l'entrata in formazione di schiltron per le singole unità (quelle che non iniziano già in tale formazione).

Usate le normali regole sul recupero, e gli scozzesi ricevono lo Stendardo di Wallace che viene piazzato dove si trova Wallace. Non si applica il peggioramento del risultato di Ritirata in Eliminazione.

Nota: è proibito piazzare le unità a meno di due esagoni dai bordi mappa orientale ed occidentale.

Livelli di Rotta

Non si assegnano punti rotta per gli Stendardi. Wallace è considerato un Re.

- Livello inglese: 45
- Livello scozzese: 35

COUTRAI**Fiandre, 11 luglio 1302****SCHIERAMENTO INIZIALE****Fiammingo***Comandanti:* Goy di namur, William di Julich, John di Renesse*Stendardi:* Città di Coutraï, piazzatelo ovunque*Schieramento*

- Picchieri, dal comando di John: 4618, 4717,, 4818
- 2 Uomini in Armi Smontati, 3 Picchieri: 4312, 4413, 4513, 4614, 4714, John di Renesse
- 7 Picchieri, 1 Balestriere, Guy di Namur: 3912, 4111, 4211, 4310, 4410, 4509, 4609, 4709
- 8 Picchieri, William di Julich: 4810-12, 4912-13, 5014-16

Francese*Comandanti:* Robert d'Artois, le Comte d'Eu, le Comte d'Aubermarle, Raoul de Neele*Stendardi:* Gli Stendardi del Re di Francia (2). Piazzateli in 4901 e 5711.*Schieramento*

- 2 Uomini in Armi smontati in 4718 [a]
- 8 Picchieri ed 1 Balestriere (1): 4009, 4108, 4208, 4306, 4307, 4406, 4505, 4506, 4704, Raoul de Neele
- 6 Picchieri ed 1 Balestriere (1): 5008, 5108-10, 5211-13, 5313-14 (nota: vi sono più esagoni di piazzamento che unità, scegliete voi dove piazzarle), Come d'Aubermarle
- 7 Uomini in Armi montati (2-5, 7-9): 4007, 4106, 4205, 4304, 4404, 4503, 4603, Robert d'Artois
- 5 Uomini in Armi montati (7-11): 4903, 5004, 5104, 5205, 5305, le Comte d'Eu.

[a] = *Questo è il contingente del castello, vedere le regole sul castello e sulle sortite. Possono raggrupparsi assieme fintanto che rimangono nel castello. Una sola può Assaltare fuori dall'esagono. Usate i numeri 7-8 del Comando di Orleans.*

Schieramento opzionale per il francese: piazzate le unità dovunque sulla mappa a sud o a est del ruscello che va dal monastero a 4706 a Coutraï con una condizione: potete avere un solo Comando di fanteria e di Uomini in Armi montati in ciascuna parte della strada (nord o sud) che va da 4900 a 5115 (ma non dietro le linee fiamminghe).

Il francese inizia la partita, attivando un comando a sua scelta.

Terreno

Città di Coutraï ed edifici (Monastero, Castello, Chiesa, ecc). Nessuna unità può entrare negli esagoni del Monastero (è composto da 5 esagoni, 3902 non è tra questi). Una unità – appiedata, non montata – può entrare nel Castello o Chiesa se non occupati e nella città di Coutraï, vedere la tabella del terreno. Tutti gli edifici e città bloccano la LOS.

Strade. Le strade annullano i costi di entrata negli esagoni di cittadina e di attraversamento del corso d'acqua, nei punti dove attraversano l'acqua. Le strade non annullano i costi dei fossati. Un'unità non può usare il costo di movimento su strada quando muove adiacente al nemico.

Il contingente del castello: sortite

Il francese può tentare la sortita dal castello e dalla Chiesa. Una sortita è considerata l'attivazione di un comando; in questo caso, un comando con un'unità e privo di comandante (sebbene l'unità è considerata in comando). Il contingente del castello può essere attivato in qualsiasi momento invece di tirare per la Continuità. Non è necessario alcun tiro di dado, l'attivazione è automatica, ma il contingente del castello non può essere

attivato in qualsiasi momento che non sia al posto di un tiro di dado per la continuità. Dopo il completamento, il processo di attivazione prosegue normalmente.

Se il contingente del castello subisce un risultato di Ritirata, lo fa nel castello o nella chiesa (che sono considerati standardi) a meno che questi non siano occupati dal fiammingo. In tal caso, il contingente viene eliminato.

Picche fiamminghe

Molti dei picchieri fiamminghi erano equipaggiati con una “simil-picca” lunga che si usava per disarcionare i cavalieri. Sparsi tra i normali picchieri, questi “contadini” diedero ottima prova in battaglia.

Quando un’unità di Uomini in Armi montati attacca un Picchiere che non sia in formazione di Muro di Scudi, o viene attaccata da Picchieri, e subisce un qualsiasi risultato avverso, tirate un dado:

- se il tiro è 0-4, l’unità montata è immediatamente Disarcionata (oltre all’altro risultato)

Muro di Scudi

Il francese lo può usare, mentre le unità fiamminghe in tale formazione non beneficiano delle picche fiamminghe (vedere sopra).

Fossati e Ritirate

Le unità montate non possono caricare attraverso, in o iniziare una Carica, in un esagono di fossato.

Quando un’unità di Uomini in Armi montati (anche se viene Disarcionata nel corso di quel combattimento) subisce un risultato negativo mentre si trova in un esagono di fossato, o deve essere Ritirata (e per poter raggiungere il suo standardo deve attraversare il fossato), il francese tira un dado:

- con 0-4 l’unità viene eliminata

Opzionale: per il bilanciamento del gioco, potete ignorare questa regola.

Livelli di Rotta

Bonus per il fiammingo: qualsiasi unità fiamminga eliminata o obbligata a Ritirarsi da un’unità francese di Uomini in Armi vale il doppio dei suoi normali punti rotta.

Il contingente del castello: se qualsiasi unità che inizia dentro il castello (4718) riesce ad entrare in qualsiasi esagono ad est del fiume Lys ed a sud del corso d’acqua che va da 5215 a 4807, o ad est del corso d’acqua che va da 3811 a 4705, il fiammingo subisce 5 punti rotta nel momento in cui accade, indipendentemente da cosa accade in seguito.

Non sono assegnati punti rotta per gli standardi o per l’occupazione di esagoni specifici.

- Livello fiammingo: 35
- Livello francese: 35

Bilanciamento: difficile per il francese usando le regole storiche.

BANNOCKBURN

Scozia, 23-24 giugno 1314

SCHIERAMENTO INIZIALE

Scozzese

Comandanti: Re di Scozia Robert I (Bruce), Edward Bruce, Thomas Randolph

Stendardi: Re di Scozia Robert I (Bruce), Edward Bruce Earl di Carrick, Thomas Randolph Earl di Moray; si piazzano entro 3 esagoni dal relativo comandante.

Orientamento: tutte le unità orientate verso l’esercito inglese.

Schieramento

Comando di Moray: 3 LB (4424, 4523-4), 6 Picchieri e 2 Fanterie con Ascia (4623, 4722, 4822, 4624, 4723, 4823), Earl di Moray in 4722.

Comando di Re Robert: 4 Picchieri e 2 Fanterie con Ascia (4921, 5021, 5120, 5220), 4 Picchieri (4922, 5022, 5121, 5221), Re Robert in 5021.

Comando di Edward Bruce: 3 LB (5517, 5617, 5618), 6 Picchieri e 2 Fanterie con Ascia (5319, 5419, 5518, 5420, 5519, 5619). Earl di Carrick in 5419.

Obilari: entrambi in qualsiasi esagono della vecchia strada romana tra 4923 a 5721. Possono iniziare montati o smontati.

Tutti i picchieri scozzesi sono in schiltron.

Inglese

Comandanti: Edoardo II Re d’Inghilterra, Gilbert de Clare Earl di Gloucester, Humphrey de Bohun Earl di Hereford, Robert Clifford.

Stendardi: Re Edoardo II, si piazza entro 3 esagoni da Edoardo.

Orientamento: a piacere.

Schieramento

- Gloucester ed 1 unità Uomini in Armi montati in 5115
- 9 Uomini in Armi (2-10) in 4515-16, 4615-16, 4714-15, 4814-15, 4914, Re Edoardo in 4713.
- 13 LB in 4317-19, 4419-20, 4519, 4216, 4109, 4910-11, 5011-12, 5810 del colore del comando di Edoardo
- 2 Balestrieri in 5213, 4709 del colore del comando di Edoardo
- 16 Picchieri in 4011, 4208, 4215, 4309, 4412-13, 4510, 4608, 4611, 4613, 4712, 4812, 5009, 5411, 5711, 6008 del colore del comando di Edoardo
- Clifford e Beaumont, ovunque
- Nel campo inglese: 3 LB (14-16), 4 Picchieri

TUTTE LE UNITA’ DI PICCHIERI INIZIANO LA PARTITA IN DISORDINE

Schieramento alternativo

Se lo desiderate, potete alterare il bilanciamento del gioco a favore dell’inglese come segue:

- Schierate la cavalleria come indicato
- Schierate 8 LB entro 2 esagoni da 4418
- Schierate 4 LB entro un esagono da 4911
- Schierate tutti i Picchieri, Balestrieri, e 4 LB come desiderate, ma “dietro” (ad est) di Re Edoardo II; ad esempio, in una linea da 4115 a 5210.

Inizia per primo chi ottiene il risultato maggiore con un dado.

Terreno

I corsi d’acqua (Burn): questi ruscelli piccoli ma con argini ripidi erano un ostacolo formidabile al movimento tattico. Limitano il campo di battaglia.

Le unità montate non possono assaltare o caricare attraverso un esagono di corso d’acqua direttamente in un esagono occupato dal nemico. Inoltre, qualsiasi unità montata che ha attraversato un lato d’esagono di corso d’acqua senza usare un ponte o un guado, deve tirare per il Disordine. Tirate un dado, sommando al risultato il valore difensivo dell’unità:

- Con un risultato finale di 5 o più l’unità va in Disordine dopo aver attraversato.

Ponti e guadi: questi possono essere usati solo se l’unità che muove non entra direttamente in un esagono adiacente al nemico. Altrimenti – e per il combattimento – si deve usare il costo del corso d’acqua.

Palude: notate che un’unità che Assalta o Carica da un esagono di palude subisce un DRM -1 (a piedi) o -2 (montata) indipendentemente da dove si trova il difensore. Le paludi non hanno effetto sul lancio.

Schiltron (istrice) scozzese

I picchieri scozzesi possono creare questa formazione all'inizio di qualsiasi attivazione (propria). Qualsiasi picchiere scozzese che non sia in Disordine né adiacente al nemico può creare questa formazione semplicemente annunciandolo e ponendo il relativo segnalino sull'unità.

I Picchieri in schiltron

- non possono muovere o attaccare (ma vedere il meccanismo per la fanteria con asce)
- se sono adiacenti ad altri picchieri in schiltron, i loro lati d'esagono di fianco sono considerati di fronte. Hanno però il retro, con relativo modificatore se attaccati di lì
- le unità montate non possono caricare attraverso i lati d'esagono frontali di un'unità in schiltron; possono assaltare normalmente, ma solo se passano un tiro di dado per la Ritrosia usando la tabella che fa riferimento allo schiltron
- le unità in Disordine non possono creare lo schiltron, ma le unità in schiltron che vanno in Disordine rimangono in tale formazione
- le unità in schiltron ignorano tutti i risultati di Ritirata

I picchieri in schiltron possono lasciare tale stato all'inizio di qualsiasi attivazione nella quale non sono adiacenti al nemico; possono essere in Disordine quando lo fanno.

NOTA: interi comandi creavano lo schiltron contemporaneamente. Non siete obbligati a farlo, ma il farlo rende più dura la difesa.

Fanteria con asce

Quale eccezione alle regole sul raggruppamento, una sola unità di fanteria con asce può raggrupparsi (sotto) qualsiasi unità scozzese in schiltron:

- L'unità con asce non è in schiltron e non ha alcun effetto sulla forza di combattimento né dà alcuna modifica. Subisce qualsiasi risultato negativo subito dal picchiere.
- L'unità con asce può muovere dal suo esagono in qualsiasi momento durante l'attivazione del suo comando, ovvero può correre ad attaccare!
- L'unità con asce non possono passare attraverso picchieri.

Obilari scozzesi

Gli scozzesi hanno due unità di cavalleria leggera – nei termini del gioco Obilari – che si comportarono in modo indipendente nella battaglia: Keit e Douglas.

- Quando sono smontate, sono considerate Uomini in Armi smontati, non hanno capacità di lancio.
- Non vi è comandante per gli Obilari, entrambi si considerano avere un Valore di Attivazione di 5, e sono attivati assieme. Non si considera alcun raggio di comando.

Disordine inglese

Le unità di fanteria inglese erano in grande disordine, vi sono due modi per riprodurre questo fatto:

- Gioco competitivo: Sono in effetto le normali regole per il recupero
- Gioco storico: le unità inglesi in Disordine possono essere recuperate solo se si trovano entro il raggio di comando da uno dei comandanti di fanteria

Comandi inglesi

Gli Uomini in Armi montati inglesi sono comandati da due comandanti: Gloucester ed Hereford. Entrambi possono comandare tutta la cavalleria (entro il raggio). Questo significa che potete attivare Gloucester (e tutta la cavalleria entro il raggio) ed immediatamente dopo Hereford (con tutta la cavalleria entro il raggio). Comunque, l'attivazione di Gloucester non consente di muovere ed usare Hereford, e viceversa.

Non vi è un comandante specifico per le truppe appiedate. Possono essere comandate (qualsiasi tipo) da tre comandanti: Re Edoardo, Clifford e Beaumont. Qualsiasi di questi, quando viene attivato, può attivare qualsiasi unità appiedata entro il proprio raggio. Notate che le unità fuori raggio non possono fare nulla.

L'inglese può però scegliere qualsiasi attivazione gratuita (una per la quale non si debba tirare il dado) per attivare tutte le unità appiedate che, in quel momento, non sono entro il raggio di un comandante di truppe appiedate. Le unità così attivate possono solo muovere, e nemmeno adiacenti al nemico. Non possono lanciare, assaltare o recuperare.

Il campo inglese

Vi è una casella per il campo inglese (in basso a sud), ove iniziano varie unità. Queste sono considerate fuori dal raggio di comando e sono attivate quindi secondo quelle regole. Entrano dall'esagono 6008, con ogni unità che spende in più il costo di movimento di quella precedente.

Livelli di Rotta

Bilanciamento: usando lo schieramento storico è molto favorito lo scozzese. Usando il piazzamento alternativo la situazione si bilancia. Potete anche incrementare di 10 il livello di rotta inglese (poco storico).

Non sono assegnati punti rotta per gli standardi.

Livello inglese: 40

Livello scozzese: 30

CRECY

Francia, 26 agosto 1346

Inglese

Comandanti: Re Edoardo III, Edoardo, Principe di Galles, gli Earl di Arundel e Northampton, Godfrey de Harcourt

Stendardi: si usa lo stendardo di Re Edoardo per tutte le unità. Si pone ovunque entro 3 esagoni da dove viene piazzato Edoardo.

Orientamento: a piacere.

Schieramento

- Ala destra: 9 LB (1-7, 17-18) e 3 picchieri (8-10): 5410, 5309, 5209, 5008, 4908, 4809, 4709, 4610-13; , Godfrey de Harcourt dovunque entro il raggio di comando con qualsiasi LB.
- Ala sinistra: 9 LB e 3 picchieri (5-7): 4513-17, 4618-22, 4722, 4823; Earl di Arundel ovunque entro il raggio di comando con qualsiasi LB.
- Uomini in Armi Smontati, Ala destra (5): 4910-14, Edoardo, Principe di Galles in qualsiasi di questi esagoni. Usate il comando con la striscia di colore rosso chiaro, non quella color oro.
- Uomini in Armi Smontati, Ala sinistra (5, numeri 2-6): 4917-21; Earl di Northampton in qualsiasi esagono di questi.
- Riserva: 3 LB, 2 picchieri (8-9) e 3 Uomini in Armi smontati (1-3): in qualsiasi esagono di strada da 5213 a 5119, inclusi; Re Edoardo III in uno qualsiasi di questi esagoni.
- Bombarde: 5510 e 4613.
- Obilari (CB): in qualsiasi esagono adiacente a, ma fuori, dal Vagone che fa da punto di raccolta. Questi sono del comando di Re Edoardo ed iniziano montati.

Francese

Comandanti: Re Filippo VI, John di Lussemburgo, Re di Boemia, Carlo, cone d'Alencon, Carlo Grimaldi, Ottone Doria.

Stendardi: Re Filippo, John di Lussemburgo, Genoa, Alencon. Piazzateli ovunque sulla mappa quando il comando viene attivato o è entrato interamente come rinforzo.

Orientamento: a piacere.

Schieramento

- Tutti i balestrieri genovesi (23): 4105-13, 4005-13, 3905-09, Grimaldi ed Andrea Doria con qualsiasi CB del proprio comando.
- Comando di Alencon: Uomini in Armi smontati (12): 3708-14, 3610-14, Alencon con qualsiasi unità del proprio comando.
- Le restanti unità entrano come rinforzi.

Storico: il francese gioca per primo, attivando uno dei comandi di balestrieri.

Scelta libera: il francese gioca per primo, attivando chi desidera

Rinforzi francesi

Il francese ha due gruppi di Uomini in Armi montati che può far entrare; inoltre, il comando di John deve entrare prima di quello di Re Filippo.

- Comando di John di Lussemburgo: 8 Uomini in Armi montati e John, entrano tra 3604 e 3610 inclusi. Non possono entrare nella prima attivazione del francese.
- Comando di Re Filippo: 7 Uomini in Armi montati (1-7) e Re Filippo, entrano dalla strada 3609 o 3616. Non possono entrare sino a quando non è entrato il comando di John e il francese ottiene un numero pari tirando un dado. Se il francese tenta di far entrare questo comando ed ottiene un numero dispari, può trasferire quella attivazione a qualsiasi altro comando, senza tirare un altro dado.

Terreno

Buche: sembra che gli inglesi avessero scavato delle buche di fronte alla loro posizione, difficili da vedere da parte delle unità montate. Quindi, qualsiasi unità di Uomini in Armi montati che muove in un esagono con una buca deve tirare un dado:

- Con 0-2 viene Disarcionata, finendo il movimento per il turno. Non può Assaltare in questa attivazione e non può più rimontare.
- Con 3-9 l'unità rimane montata ma usa un altro MP. Se non ne ha di rimasti, consideratelo come nessun effetto.

Balestrieri genovesi: a causa della pioggia sottrarre -2 dai tiri di dado per il lancio di questi CB.

Scudi: sembra che fossero privi di scudi, applicare un DRM +1 a tutto il lancio dei LB contro i CB.

Bombarde

Ogni bombarda può sparare solo due volte nel gioco e solo una per attivazione. Può però sparare in qualsiasi momento, anche nel mezzo di un'attivazione francese. Usate la pedina di fuoco della bombarda [BOMBARD FIRED] per indicare che ha sparato una volta; rimuovetela dopo il secondo fuoco.

Le bombarde sparano come le unità da lancio, dagli esagoni frontali. Tirate un dado e consultate la Tabella di Fuoco della Bombarda. Sottraete dal risultato il numero di esagoni di distanza tra la bombarda e il bersaglio. Non vi sono altri modificatori. Ad esempio, un bersaglio a 3 esagoni ha un DRM -2. Le bombarde hanno le stesse regole sulla visuale delle balestre.

Le bombarde non possono muovere e possono raggrupparsi con qualsiasi unità a piedi. Non sono influenzate dal lancio nemico. Se però sono da sole nell'esagono e un'unità nemica muove loro adiacente, o se l'unità con cui è raggruppata lascia l'esagono per qualsiasi motivo quale risultato dell'assalto, la bombarda viene distrutta.

Cavalleria ed aggressività

Quando uno dei tre comandanti francesi degli Uomini in Armi viene attivato, e questi si trova entro 4 esagoni da qualsiasi unità combattente inglese, tutti gli Uomini in Armi – indipendentemente dalla loro condizione – del suo comando devono tentare di Caricare il nemico. Lo devono fare in un percorso il più possibile lineare, anche se questo significa muovere attraverso unità di CB genovesi (cosa che possono fare, per 8.0). Non possono cambiare orientamento a meno che non sia assolutamente necessario al fine di raggiungere l'unità nemica più vicina.

Se muovono attraverso un CB genovese, questi va immediatamente in Disordine. Se lo è già, viene eliminato.

I Vagoni francesi

Nel bordo occidentale della mappa vi era un punto di raccolta con vagoni che contenevano il bagaglio di Edoardo e tutti i cavalli degli uomini in armi.

A guardia dei vagoni vi sono molte centinaia di obilari, cavalleria leggera solitamente usata sui fianchi degli arcieri come protezione. Gli obilari sono considerati sotto il comando di Re Edoardo III, e sono attivati da questi, ma sono sempre considerati in comando per tutti i fini indipendentemente dalla distanza da Edoardo.

Se qualsiasi unità combattente francese è dentro il lager alla fine di qualsiasi attivazione, l'inglese subisce un Punto Rotta.

Livelli di Rotta

Non sono assegnati punti rotta per gli standardi e per le bombarde.

- Livello inglese: 40
- Livello francese: 50

POITIERS

Francia, 19 settembre 1356

Inglese

Comandanti: Re Edoardo III, Edoardo, Principe di Galles, gli Earl di Warwick e Salisbury, Captal de Buch

Stendardi: si usa lo stendardo del Principe Edoardo per tutte le unità. Si pone in 3012.

Orientamento: a piacere.

Schieramento

- LB (8): Salisbury (2-5) in 2511, 2512, 2514 e 2611, Warwick (13-16) in 2517, 2518, 2519, 2520.
- Uomini in Armi smontati (9): 2515, 2516, 2617, 2619 (Warwick 2-5) con Warwick (2617); 2513, 2613, 2615 (Salisbury 2-4) con Salisbury (2613); 2814, 2817 (questi due sotto il comando di Edoardo, 3-4).
- Uomini in Armi montati (1-2) 2815, 2816, Edoardo in 2815.
- Obilari (montati): 2911, 2918.
- Captal de Buch: 2911
- Vagoni: 2811, 2910

Francese

Comandanti: Re Jean II, Carlo, Duca di Normandia, il Duca di Orelans, Conte Saarbrucken.

Stendardi: Re Jean II, Carlo, Duca di Normandia, il Duca di Orelans, Conte Saarbrucken. Sono posti, permanentemente, quando e dove desidera il francese, ma non entro 5 esagoni da qualsiasi esagono iniziale di piazzamento inglese. Le unità Clermont e Audrethem usano lo standard di Saarbrucken. Gli stendardi sono piazzati quando inizia la battaglia; se non se ne piazza alcuno, le unità sono eliminate se devono Ritirarsi.

Orientamento: a piacere.

Schieramento

- Uomini in Armi montati Clermont e Audrethem.
- 4 Uomini in Armi montati tedeschi (4-7) in 1713-16 e CB genovesi (1-5) in 1711-12, 1717-19, Saarbrucken in qualsiasi esagono.
- 9 Uomini in Armi smontati (1311-19), Carlo in qualsiasi esagono.
- 9 Uomini in Armi smontati (1012-20), il Duca di Orleans in qualsiasi esagono.

Storico: il francese gioca per primo, attivando gli Uomini in Armi montati Clermont e Audrethem, ordinando loro di Caricare.

Scelta libera: il francese gioca per primo, attivando chi desidera

Rinforzi francesi

12 Uomini in Armi montati e Re Jean II possono essere fatti entrare in qualsiasi momento in cui il francese desidera attivare il Re, con o senza tiro di dado. Devono entrare tra 1008-20 inclusi.

Terreno

Siepe: una volta che un'unità supera la siepe, questa non è più un ostacolo, abbiamo fornito delle pedine da porre nei relativi lati d'esagono. Non vi è siepe tra 2414 e 2513.

Maupertius: consideratelo come paese.

Il Duca di Orelans

Ogni volta che il francese attiva Orelans – con o senza tiro di dado – si controlla per determinare se il suo comando se ne va. Totalizzate i punti rotta francesi e tirate un dado. Se il totale è 25 o più, Orelans ed il suo comando sono rimossi, senza contare però per i punti rotta.

Clermont e Audrehem

Uomini in Armi montati Clermont e Audrehem sono considerati un comando separato, privo di comandante e sempre in comando.

Captal de Buch

Può essere usato dall'inglese per comandare qualsiasi unità entro il suo (limitato) raggio di comando.

Cavalleria ed aggressività

Quando uno dei tre comandanti francesi degli Uomini in Armi viene attivato, e questi si trova entro 4 esagoni da qualsiasi unità combattente inglese, tutti gli Uomini in Armi – indipendentemente dalla loro condizione – del suo comando devono tentare di Caricare il nemico. Lo devono fare in un percorso il più possibile lineare, anche se questo significa muovere attraverso unità di CB genovesi (cosa che possono fare, per 8.0). Non possono cambiare orientamento a meno che non sia assolutamente necessario al fine di raggiungere l'unità nemica più vicina.

Se muovono attraverso un CB genovese, questi va immediatamente in Disordine. Se lo è già, viene eliminato.

Uomini in Armi francesi

Gli Uomini in Armi francesi montati, eccetto Clermont e Audrehem, possono smontare e combattere in quel modo se lo si desidera.

Muro di scudi: non può essere usato dal francese.

Balestrieri

I balestrieri non possono essere recuperati, quindi un risultato di Ritirata viene considerato eliminazione.

I Vagoni inglesi

Sono considerati parte del comando del Principe Edoardo. Se li attiva per il movimento, non può muovere alcuna unità combattente del suo comando.

Se qualsiasi unità combattente francese è adiacente ad un vagone alla fine di qualsiasi attivazione, che non sia al di là di una trincea, e non adiacente ad un'unità inglese, il vagone viene rimosso.

Livelli di rotta

Ogni vagone perso dà 2 Punti Rotta all'inglese. Non si assegnano punti rotta per gli standardi.

- Livello inglese: 30
- Livello francese: 45

NAJERA**Castiglia (Spagna), 3 aprile 1367****Castigliano***Comandanti:* Re Enrico, Bertrand de Guesclin, Don Tello, Alfonso conte di Denia, Gomez Carillo.*Stendardi:* si usa del Regno di Castiglia, che viene posto in qualsiasi esagono a Najera.*Orientamento:* tutte le unità sono orientate a nordest.*Schieramento*

- 3 Uomini in Armi francesi smontati Routier, 1 Uomo in Armi montato castigliano, De Guesclin: 2513, 2314, 2115, 1916. Due balestrieri: 2613, 1817. Due frombolieri: 2217, 2416.

LA SECONDA LINEA:

- Ala sinistra: 4 Uomini in Armi montati castigliani, 8 Genitori, Don Tello: 2809-10, 2708-10, 2609-11, 2509-11, 2410. Due balestrieri: 2909, 2412.
- Centro: 4 Uomini in Armi montati castigliani, 8 Genitori, Re Enrico: 2212, 2110-12, 2011-13, 1911-13, 1812-13. Due balestrieri: 2311, 1814.
- Retro: 30 picchieri, 6 balestrieri, Gomez Carillo: in linee dritte, 1312-2407, 1212-2306, 1211-2305.

Inglese*Comandanti:* Edoardo, Principe di Galles, John Chandos, Captal del Buch, Thomas Percy, James, Re di Majorca.*Stendardi:* la Croce di San Girogio, che viene piazzato sulla mappa nella prima attivazione nella quale la Prima Ondata (seconda Linea) entra. Può essere piazzato in qualsiasi esagono dal quale possono entrare i rinforzi inglesi qualsiasi unità inglese forzata a Ritirarsi prima che venga piazzato lo stendardo viene invece eliminata.*Schieramento*

Nessuna unità inizia sulla mappa.

Rinforzi

L'inglese entra in tre ondate, dagli esagoni sotto indicati.

Avanguardia

- 6 Uomini in Armi smontati, 4 LB, John Chandos

Il grosso delle forze entra in due linee: la prima linea si compone di 3 DM fiancheggiate da ogni lato da 2 LB. La seconda comprende le altre 3 DM.

Prima Ondata

- Ala destra: 5 Uomini in Armi smontati Guasconi, 4 LB, Captal de Buch
- Centro: 5 Uomini in Armi smontati, 4 LB, Principe Edoardo
- Ala sinistra: 5 Uomini in Armi smontati, 4 LB (1-4), Thomas Percy

Quando entra la prima ondata deve entrare con ogni gruppo in posizione relativo agli altri (destra – centro – sinistra) come indicato.

Seconda Ondata

- : 5 Uomini in Armi montati (2-6), 2 LB, 2 CB, James, Re di Majorca.

Tutte le unità entrano da qualsiasi esagono del bordo nordest della mappa, tra 3404 e 3413 inclusi. Il costo in MP per l'esagono di entrata viene incrementato di +1 per ogni unità che è entrata da lì in quella stessa ondata.

Attivazione storica: un'ondata inglese può entrare con qualsiasi forma di attivazione consentita dalle regole base, inclusa la presa della continuità. Per questo fine, la prima ondata usa il valore del Principe Edoardo per fare entrare i tre gruppi dell'ondata.

Bilanciamento: ogni ondata entra in qualsiasi attivazione "gratuita" (quando non si tira il dado). Le attivazioni delle unità seguono poi le normali regole.

Inizia la partita l'inglese, attiva l'Avanguardia e poi il gioco passa automaticamente al castigliano, si prosegue poi con le normali regole.

Genitori (GE)

Lancio: vedere 9.0, possono lanciare nel corso del movimento. Nel farlo, possono ignorare l'obbligo di fermarsi in ZOC nemica. Pagano però un MP in più per uscire da ZOC. Questa capacità vale solo se lanciano nel corso del movimento. Dal momento che portavano solo due giavellotti, possono lanciare una sola volta, dopodiché finiscono i giavellotti (ponete un segnalino "OUT OF MISSILE" sull'unità). Possono riarmarsi quando si attivano ancora, sempre che siano ad almeno 3 esagoni da qualsiasi unità nemica e non muovano in quell'attivazione.

Assalto: i Genitori non possono Caricare. Possono Assaltare come per le regole standard, ma possono andare adiacenti al nemico per questo fine solo se prima passano un tiro di dado per la Ritrosia a Caricare. Tirate un dado appena prima di entrare nell'esagono adiacente:

- con 0-2 l'unità può assaltare
- con 3-9 l'unità non può andare adiacente al nemico, si ferma dove si trova.

I Genitori non possono Lanciare ed Assaltare nella stessa attivazione, ed i Genitori senza giavellotti non possono Assaltare; se Assaltati in tale stato l'avversario ottiene un DRM +2.

I Genitori non esercitano alcuna ZOC.

Montati o Smontati?

L'inglese può operare una scelta. Mentre la sua Riserva deve entrare in gioco montata, può far smontare queste unità (tutte insieme, non solo alcune) se lo desidera. Questo impiega tutta un'attivazione. Sostituite semplicemente le pedine montate con quelle smontate. Una volta smontate, queste unità non possono rimontare.

Muro di scudi: i picchieri castigliani non possono usare il muro di scudi.

Allontanamento e Ritirata del castigliano

Noterete che lo stendardo castigliano, attorno al quale le unità si ritirano, è nel paese di Najera. Questo significa che le unità in Ritirata devono attraversare il fiume Najarilla per arrivarci.

Qualsiasi unità castigliana che subisce un risultato di Ritirata si può ritirare allo stendardo castigliano solo se può tracciare un percorso di esagoni, di qualsiasi lunghezza, attraverso il ponte, che non sia occupato da unità combattenti (di entrambe le parti) o che non sia in ZOC nemica. Se non lo può fare, viene invece eliminata.

Schieramento alternativo

Per maggiore bilanciamento, includiamo due piazzamenti iniziali alternativi, entrambi favorevoli al castigliano.

Strada di entrata inglese

Usate il seguente schieramento per l'inglese (quello castigliano rimane invariato). Per le unità di ogni comando, usate le regole standard.

- Avanguardia: in qualsiasi esagono che termina in -21, tra 2321 e 3221, inclusi.

- Seconda linea, ala sinistra: in qualsiasi esagono che termina in -24, tra 2024 e 2424 inclusi, e in qualsiasi esagono che termina in -25, tra 2125-2415.
- Seconda linea, centro: in qualsiasi esagono che termina in -24, tra 2624 e 3024 inclusi, e in qualsiasi esagono che termina in -25, tra 2625-2915.
- Seconda linea, ala destra: in qualsiasi esagono che termina in -24, tra 3224 e 3624 inclusi, e in qualsiasi esagono che termina in -25, tra 3225-3515.
- Retro: in qualsiasi esagono nel bordo suddest della mappa, tra 2327 e 3127 inclusi.

Cambio di orientamento castigliano

Si suppone che il castigliano avvisti l'inglese mentre si avvicina al suo fianco sinistro e che sistemi l'esercito in modo da affrontare la minaccia. L'inglese si schiera/entra nel modo usuale.

Il castigliano si schiera in qualsiasi modo si desidera, con i seguenti confini:

- Tutte le unità devono essere a sud del fiume Najarilla
- Nessuna unità può essere ad nord/nordest della fila 27 (ma possono schierarsi in questa fila)
- Nessuna unità può schierarsi in alcun esagono che termina in un numero superiore a -18

Si possono cambiare le linee rispetto a quelle storiche, ma tutti i comandi rimangono invariati.

Livelli di rotta

I frombolieri che subiscono un risultato avverso sono eliminati automaticamente, dando un solo punto rotta.

- Livello inglese: 45
- Livello castigliano: 60

| |
|--|
| Traduzione a cura di Gianni Sorio per: I Giochi dei Grandi Vicolo San Nicolò 5/b 37122 Verona |
|--|