

Men of Iron

La Guerra nel Medio Evo



Indice

1.0	Introduzione.....	2	9.0	Lancio della Balistica.....	8
2.0	I Componenti	2	10.0	Assalto.....	12
3.0	Sequenza di Gioco.....	5	11.0	Carica.....	15
4.0	Attivazione e Continuità.....	5	12.0	Risultati del Combattimento.....	17
5.0	Movimento.....	5	13.0	Recupero delle Unità.....	19
6.0	Orientamento.....	6	14.0	Unità e Tattiche Speciali.....	19
7.0	Zone Di Controllo (ZDC).....	7	15.0	Comandanti.....	20
8.0	Raggruppamento.....	8	16.0	Vittoria.....	21

1.0 INTRODUZIONE

Men of Iron è una serie di giochi orientata verso la giocabilità che copre un'ampia varietà di battaglie di terra dal periodo che va dall'Età Oscura fino all'arrivo della polvere da sparo.

Il primo volume della serie, "La Rinascita della Fanteria" si concentra sulle principali battaglie dei primi anni del 14° secolo, in Europa Occidentale, la maggior parte avvenute prima che la Peste decimasse molti dei soldati disponibili. Quest'epoca vide anche il ritorno della supremazia delle truppe a piedi, utilizzando tattiche difensive e armi balistiche contro l'enorme potenza delle cariche, sulla cavalleria pesantemente corazzata.

Lo scopo della serie di *Men of Iron* è di proporre ai giocatori situazioni non complicate, di rapida conclusione, giochi divertenti e di bassa complessità. Perciò, numerosi dettagli sono stati omessi o inseriti nelle meccaniche di gioco. Abbiamo tentato di ottenere lo spirito dell'epoca e accuratezza storica al meglio di quanto potevamo, pur conservando i nostri obiettivi iniziali.

Capire il Gioco: I giocatori veterani troveranno la maggior parte delle regole abbastanza familiari poiché si utilizzano concetti che sono alla base di quasi tutti i giochi di simulazione. Invece, i paragrafi riguardanti la Continuità ed alcune meccaniche di combattimento non sono così comuni. I giocatori che sono nuovi a questo hobby dovrebbero innanzitutto leggere con attenzione il regolamento per assimilare i concetti basilari, successivamente preparare uno scenario e giocare alcuni turni per vedere il funzionamento.

Stile del Gioco: A causa della natura della guerra in quest'epoca -- quasi tutte le battaglie erano prestabilite, gli scontri fortuiti erano praticamente impossibili, e ciò implica che si aveva un attaccante mobile e un difensore immobile -- le battaglie si prestano abbastanza bene per il gioco in solitario. Ciò non significa che il gioco non sia competitivo, vi abbiamo avvertito però che storicamente il difensore fa solo piccoli movimenti.

Ogni gioco include:

- Due mappe contenenti 6 mappe di gioco
- 700 pedine su 3 fogli
- 3 carte di Aiuto
- 1 Manuale delle Regole
- 1 Manuale delle Battaglie
- 2 dadi a dieci facce

2.0 I COMPONENTI

2.1 LE MAPPE

Le mappe del gioco riproducono l'area nella quale hanno avuto (lo supponiamo) le battaglie. Ogni mappa ha sovrainpressa una griglia di esagoni che sono usati per regolare il movimento ed il lancio.

2.1 LE PEDINE

Ci sono tre tipi di pedine: i Comandanti, le Unità Combattenti ed i segnalini di Stato (Ritirata, Confusa, ecc.).

Esempio di Comandante

Nome — Edward III
 King = Re — King
 5 — Attivazione
 4 — Portata del Comando
 8 — Capacità di Movimento



Ci sono otto tipi diversi di Unità Combattenti: Fanteria Balistica, Fanteria con Picca (o Picchieri), Fanteria con Ascia, Uomini d'Arme Montati, Uomini d'Arme Disarcionati, Uomini d'Arme Smontati, Obilari e Genitori.

Esempio di Unità Combattente

Fronte

Numero Identificativo dell'unità — — MTD per l'Assalto
 Striscia di Comando — — Tipo di unità
 — — Capacità di Movimento

Retro (lato in Confusione)

d = Simbolo di Confusione
 F -1 = Per ricordare il -1 al MTD per il Lancio (solo per la Balistica)

Le Unità Combattenti

	Uomini d'Arme Montati (MM)		Uomini d'Arme Disarcionati (UH)		Uomini d'Arme Smontati (DM)	Fanteria con Asciai (AX)
	Balestrieri (CB)		Genitori (GE)		Frombolieri (SL)	Obilari Montati (MH)
	Picchieri (PK)		Arcieri con Archi Lunghi (LB)		Obilari Smontati (DH)	

Segnalini

MURO DI SCUDI	RICCIO No Ritirata	FUORI DAL COMANDO	Punti Fuga	Lancio della Bombarda

Ritirata	Stendardo	Carro (Poitiers)	Bombarda (Crecy)	Siepi Tolte
				Retired by MaA (Courtrai) = Ritirata a Causa degli Uomini d'Arme
				Charge = Carica
Ritirata	Stendardo	Carro (Poitiers)	Bombarda (Crecy)	Shock = Assalto
				Out of Missile (Genitors only) = Senza arma da lancio (solo Genitori)

2.3 Il Dado

Il gioco usa un dado a dieci facce per risolvere i combattimenti e per altre questioni dove il risultato può variare. Uno “0” è zero e non dieci.

2.4 Definizioni ed Abbreviazioni

Queste descrizioni sono da considerarsi come spiegazioni introduttive, non come regole.

Battaglia: Benché questi giochi riguardano “battaglie”, il termine si riferiva, all'epoca anche a grosse parti che formavano un esercito, in quanto non erano ancora utilizzati i termini formali quali “corpi” e “divisioni”.

Comando: Un Gruppo di unità che possono muovere e combattere insieme. I Comandi possono essere identificati facilmente dalla striscia colorata sulle pedine.

Continuità: Il meccanismo utilizzato per determinare quale giocatore è il prossimo a giocare.

TD, MTD: Abbreviazioni per Tiro di Dado e Modificatore al Tiro di Dado, quest'ultimo può essere un numero positivo o negativo che modifica un Tiro di Dado.

Presa: Il meccanismo di gioco con il quale un giocatore tenta di prendere il turno all'altro giocatore.

ZDC: Zona di Controllo, termine utilizzato per delineare gli esagoni situati alla fronte di una unità nella quale questa esercita la sua influenza. Alcune unità non esercitano ZDC (vedi 7.1).

2.5 Termini Militari

Genitori: Cavalleria leggera Spagnola unica nel suo genere nel Medio Evo, nello stile ricordavano molto i cavalieri Mori che gli Spagnoli hanno combattuto per secoli. Armati di giavellotti (utilizzati per il Lancio o come arma semplice), eccellevano nelle scaramucce e nelle tattiche colpisci e fuggi ma erano riluttanti nell'ingaggiare assalti contro truppe pesanti. Risultarono relativamente inutili, nella maggior parte dei casi, contro la fanteria e la balistica degli eserciti Francesi ed Inglesi, come vedrete.

Obilari: Apparentemente una versione di Cavalleria Leggera, di solito formata da arcieri montati (dotati probabilmente di archi corti), utilizzata in battaglia come guardia ai fianchi della fanteria balistica. In alcune battaglie (Poitiers, per esempio) erano armati di balestre. Agivano montati per la mobilità ma smontati nel combattimento. O almeno e quello che pensiamo.

Fanteria: Uomini del posto arruolati, dotati di corazzatura minima e di solito armati di picche e/o armi simili. Gli Scozzesi avevano alcune unità di fanteria armata con asce. Raramente avevano le spade.

Truppe Balistiche: Queste includono la Fanteria Balistica (frombolieri, arcieri con archi lunghi, balestrieri), ed in più alcune unità balistiche montate (come i Genitori con giavellotti). Le balestre erano in legno; piuttosto poco efficaci rispetto alle successive balestre in metallo e non efficaci quanto gli archi lunghi. Alcuni contingenti di balestrieri comprendevano anche un piccolo numero di fanteria leggermente corazzata, armata di picche, che fungeva da colonna vertebrale alla truppa balistica in quanto spesso era dotata di grossi scudi dietro i quali si trovavano i balestrieri.

Uomini d'Arme: Uomini in armatura, combattevano con la spada e (quando montati) con la lancia. La loro composizione variava dai più alti livelli dell'aristocrazia fino ai loro servitori ed eredi. Benché questi Uomini di Ferro combattevano prevalentemente montati, sempre più spesso iniziarono -- come le battaglie del gioco mostreranno -- a combattere smontati.

2.6 La Scala

La scala della mappa è di circa 100 metri per esagono per tutte le battaglie. Ogni unità combattente contiene circa 250 uomini. Tuttavia, dare l'esatto numero per queste battaglie è pressochè impossibile in quanto le varie fonti sono discordanti, e spesso di molto, su quanti uomini fossero presenti. E' quindi più “accurato” considerare il relativo numero di unità come rappresentativo delle forze piuttosto che il numero di uomini.

Non c'è una scala del tempo, come non ci sono Turni di Gioco, nel senso usuale dei giochi storici. La maggior parte delle battaglie duravano un breve periodo di tempo in un giorno.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

Non ci sono turni di gioco in Men of Iron. Il gioco inizia e prosegue fino a quando un giocatore vince. Per far ciò, il sistema utilizza un meccanismo di Continuazione dell'attivazione; vedi 4.0.

3.1 Quando Siete Nella Vostra Attivazione

Quando attivate, le unità di un Comando possono Muovere e/o Lanciare, e, una volta che tutto il Movimento/Lancio è completato, possono condurre un Attacco d'Assalto.

3.2 Quando una Attivazione è Terminata

Quando un Comando ha terminato, quel giocatore sceglie un altro dei suoi Comandi (ma non quello che ha appena terminato) e tira il dado:

1. Se il tiro di dado è uguale o minore al Valore di Attivazione del Comandante del Comando, quel Comando si attiva.
2. Se il tiro di dado è maggiore a quel valore, o se l'avversario ha Preso la Continuità (vedi 4.3), il "gioco" passa al suo avversario, che può ora attivare un qualsiasi Comando di sua scelta (o quello da lui scelto per tentare la Presa), nessun TD è necessario.

Il gioco continua in questa maniera fino a quando un giocatore raggiunge il suo Livello di Fuga, cosa che comporta la vittoria del suo avversario.

3.3 Comandi

I Comandi di ogni battaglia sono identificati dalla striscia colorata che attraversa la parte bassa delle pedine e che corrisponde a quella nella parte alta delle pedine dei Comandanti.

3.4 Chi Inizia il Gioco?

Il giocatore/esercito che inizia per primo viene precisato in ogni battaglia nel Manuale delle Battaglie.

4.0 ATTIVAZIONE E CONTINUITA'

4.1 Attivazione

Quando un Comando è attivo, tutte le unità di questo possono Muovere e/o Lanciare. Dopo che tutto ciò è stato completato, le unità che sono in grado di farlo possono effettuare un Attacco d'Assalto o Caricare.

Quando il giocatore designa un Comando da attivare, potrà utilizzare tutte o solo alcune delle unità di quel Comando, indipendentemente dalla loro posizione sulla mappa. Vedi 15.2 per le restrizioni della Portata del Comando.

Un giocatore può sempre "Passare" anziché attivare un Comando. Se lo fa, viene considerato come se avesse fallito un tiro di dado per la Continuità.

4.2 Continuità

Dopo che il giocatore ha esaurito le azioni con il suo Comando che aveva scelto, può tentare di continuare il suo "turno" scegliendo un altro dei suoi Comandi (possibilmente) da attivare. Per far ciò, controlla il Valore di Attivazione del Comandante del Comando e tira il dado:

1. Se il tiro di dado è uguale o minore al Valore di Attivazione del Comandante del Comando, quel Comando si attiva.
2. Se il tiro di dado è maggiore a quel valore, il "gioco" passa al suo avversario che può attivare ora un qualsiasi Comando di sua scelta, nessun TD è necessario.

4.3 Prendere la Continuità

Se un Giocatore deve effettuare il TD per la Continuità, il suo avversario può tentare la Presa della Continuità prima che il dado sia stato tirato. Dopodiché, il giocatore non attivo annuncia il Comando con il quale vuole tentare la Presa, tira il dado, e controlla

il Valore di Attivazione del Comandante di quel Comando:

- Se il TD è uguale o minore a quel valore, il giocatore che ha tirato il dado ha Preso il gioco al suo avversario e il Comando selezionato può effettuare azioni, e quel Giocatore ha ora l'”iniziativa”.

NOTE DI GIOCO: Non si può tentare una nuova Presa dopo che un giocatore ha effettuato una Presa.

- Se il TD è maggiore, non c'è Presa. In aggiunta, il giocatore inizialmente attivo può selezionare qualsiasi Comando da attivare -- compreso quello che ha appena terminato -- senza tiro di dado.

ESEMPIO: [Crecy] Il Francese inizia Crecy attivando i Balestrieri sotto il comando di Doria. Effettuano le loro azioni, e il Giocatore Francese decide ora di attivare i Balestrieri di Grimaldi. Tuttavia, tira un “7”, che è superiore del Valore di Attivazione di Grimaldi, così il gioco -- con attivazione gratuita -- passa all'Inglese. Il Giocatore Inglese attiva ora (senza tiro di dado) le truppe con Archi Lunghi di Godfrey. Completano le loro azioni, ed il giocatore Inglese decide di voler muovere il Comando di Re Edoardo. Tuttavia, prima che tiri il dado, il Giocatore Francese tenta la Presa del gioco con gli Uomini d'Arme Montati di Alencon. Tira un “5” e fallisce la Presa. L'Inglese, ottiene una attivazione gratuita per quel fallimento, ed attiva ora, di nuovo, gli Arcieri con Archi Lunghi di Godfrey.

5.0 MOVIMENTO

5.1 Procedura del Movimento

Ogni unità possiede una Capacità di Movimento, la quale rappresenta il numero di Punti Movimento (PM) che una unità può spendere in una Attivazione. I costi per entrare nei vari tipi di esagoni o per attraversare particolari lati degli esagoni sono elencati e discussi nelle regole specifiche delle battaglie.

Le unità Muovono (e/o Lanciano) quando sono attivate. Specifiche unità di uno stesso Comando possono fare una o entrambe le cose nell'ordine desiderato.

5.2 Restrizioni al Movimento

Le unità non possono mai muovere fuori dalla mappa (se lo fanno, sono eliminate). Le unità di solito non possono muovere in un esagono occupato da un'altra unità combattente, nemica o amica -- vedi l'eccezione per passare attraverso una unità Balistica (a piedi) (8.0) -- e devono fermarsi quando entrano in una ZDC nemica.

Le Unità che all'inizio della loro Attivazione sono fuori dalla Portata del Comando del loro Comandante (vedi 15.2) possono muovere, ma:

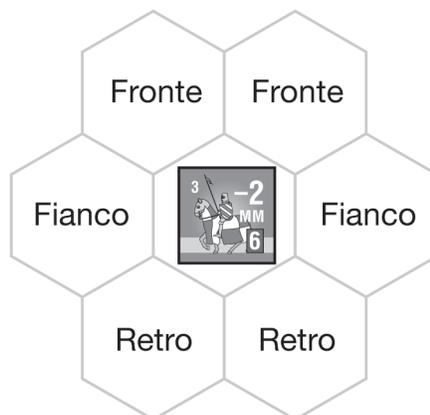
- Le Unità Fuori dal Comando non possono muovere adiacenti ad una unità nemica.
- Le Unità a piedi (non montate) Fuori dal Comando che iniziano in una ZDC nemica (7.0) non possono uscire da questa.

NOTA DI GIOCO: C'è una differenza tra il muovere le pedine sulla mappa, e la meccanica di gioco del Movimento. Il Movimento, inteso come meccanica, è una qualunque azione che richiede la spesa di Punti Movimento. Le azioni che muovono le unità (es. Ritirata, Cambio di orientamento, Carica, ecc.) ma che non richiedono una spesa di Punti Movimento non sono da considerarsi come Movimento nei termini della meccanica di gioco.

6.0 ORIENTAMENTO

6.1 Orientamento

L' Orientamento è il modo in cui una unità è messa in un esagono. Una unità deve essere orientata in modo che il suo lato superiore sia rivolto verso un vertice, e non verso un lato, di un esagono. Una unità può ignorare l'orientamento quando muove, ma una volta che si è fermata deve essere orientata in una direzione specifica. I due esagoni i cui lati hanno il vertice in cui è orientata la pedina sono Frontali, quelli riferiti al vertice opposto sono il Retro, quelli riferiti ai lati sono i Fianchi.



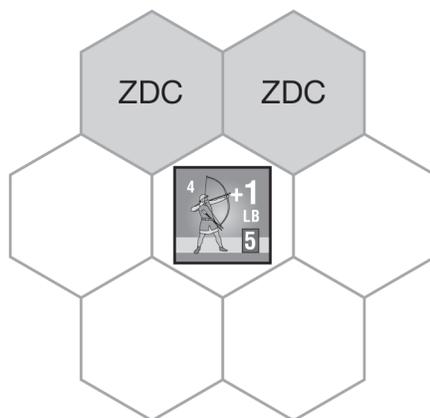
L'orientamento determina la Zona di Controllo di un'unità, sulla quale le unità balistiche possono lanciare (vedi 9.1), ed in quale direzione gli Uomini d'Arme Montati possono Caricare (in generale, queste si applicano soltanto agli esagoni e lati degli esagoni Frontali).

6.2 Cambiare Orientamento

L'orientamento non ha rilevanza per determinare la direzione del movimento (ad eccezione per le Cariche degli Uomini d'Arme Montati), e le unità sono libere di cambiare orientamento tutte le volte che lo vogliono durante il loro movimento, senza alcun costo. Tuttavia, possono farlo solo se sono attivate.

Le unità che si trovano in una ZDC nemica possono cambiare orientamento di un solo vertice, nel caso in cui restano nell'esagono. Se escono da tale esagono, possono cambiare orientamento qualsiasi numero di volte che vogliono. Le unità non possono uscire e rientrare nella stessa ZDC nella stessa Attivazione.

Cambiare orientamento non è considerato come un movimento per quanto riguarda gli scopi di "Lancia o Muovi", non essendoci alcuna spesa di Punti Movimento. Vedi, anche, 11.0.



7.0 ZONE DI CONTROLLO (ZDC)

7.1 Quali Unità Hanno ZDC

Le seguenti unità, e solo queste, esercitano una ZDC nei loro esagoni frontali:

- Fanteria Balistica
- Tutte le Unità Montate che sono capaci di Attaccare con un Assalto

NOTA DI PROGETTO: Le ZDC rappresentano l'abilità di una unità di esercitare la sua presenza -- attraverso la sua potenza di lancio e mobilità -- nello spazio alla sua fronte.

La fanteria a piedi e le unità montate che non possono Assaltare (es., gli Obilari Montati, vedi 14.2) non esercitano nessuna ZDC.

7.2 Le ZDC ed il Movimento

Una unità amica deve fermarsi quando entra in una ZDC nemica; essa non potrà più muovere in quella attivazione. Può solamente cambiare orientamento (di un vertice) in quella ZDC quando si ferma.

Il Movimento, per qualsiasi unità a piedi, per uscire da una ZDC nemica di unità Montate all'inizio del turno e per entrare in un altro esagono è di 2 PM (ma vedi 15.2). Se l'esagono in cui si entra è un'altra ZDC l'unità deve fermarsi. Le unità non possono uscire e rientrare nella stessa ZDC nella stessa attivazione.

NOTA DI PROGETTO: I genitori nello scenario di Najera hanno molte eccezioni a queste regole.

8.0 RAGGRUPPAMENTO

Le unità combattenti non possono mai raggrupparsi (stare insieme nello stesso esagono) -- nemmeno durante il movimento.

Tuttavia, gli Uomini d'Arme Montati possono volontariamente muovere attraverso, ma non fermarsi, in un esagono con una Unità Balistica amica al costo supplementare di 1 PM (da aggiungere ai costi del terreno). Non si avrà effetto per le unità Montate. Tuttavia, per ogni unità balistica attraversata, il giocatore tira il dado:

- Se il tiro di dado è 0 -- 4, l'Unità Balistica va in Confusione. Se è già in Confusione va in Ritirata.
- Se il tiro di dado è 5 -- 9, non succede niente.

Questa regola non si applica per il Ripiegamento (che ha una regola diversa; vedere successivamente) e per i risultati di Ritirata.

NOTA STORICA: Praticamente tutti gli Uomini d'Arme -- cavalieri -- di quest'epoca erano nobili. Le unità a piedi e specialmente gli arcieri, di qualunque tipo, venivano da un ceto molto più basso, i cavalieri trattavano questi ultimi con estremo disprezzo (uccidere a distanza non era considerata una cosa leale) e perciò non si facevano alcuno scrupolo nel cavalcare attraverso masse dei loro stessi arcieri e balestrieri -- come successe a Créçy, per esempio -- e, se necessario, anche a travolgerli.

I Comandanti possono raggrupparsi liberamente con qualsiasi unità. Gli Stendardi non hanno effetto sul Raggruppamento.

9.0 LANCIO DELLA BALISTICA

9.1 Unità Balistiche

Arcieri con Archi Lunghi, Balestrieri, Genitori ed i Frombolieri Spagnoli sono capaci di lanciare contro le unità nemiche. La Portata di ogni arma balistica è descritta nella Tabella del MTD per il Lancio, ed è il massimo numero di esagoni per il quale l'unità può lanciare. Si conta l'esagono del bersaglio ma non l'esagono da dove si lancia. Le unità balistiche possono lanciare attraverso i loro esagoni frontali e quelli di fianco (6.0), ad eccezione di quando usano il Lancio di Reazione che è limitato solamente agli esagoni Frontali.

NOTA STORICA: Jim Bradbury autore dell'eccellente studio sugli "Arcieri Medioevali" stabilisce che il termine "Arco Lungo" veniva applicato non ad un particolare tipo di sistema arco--freccia, ma ad un arco che era semplicemente più lungo (grande) di quelli che venivano chiamati Archi Corti. Il loro funzionamento era uguale. (Le tribù delle Steppe Asiatiche avevano archi corti ma erano costruiti in maniera diversa dagli archi Europei). Il periodo esatto in cui gli Archi Corti divennero Archi Lunghi è una questione aperta. E' molto probabile che, nel periodo in cui è ambientato questo gioco, tutti gli Archi di

cui erano dotati gli eserciti in questione erano "Archi Lunghi".

9.2 Quando le Unità possono Lanciare

Le unità Balistiche Montate possono lanciare prima, come parte del (durante), o dopo il Movimento, ma se tale lancio causa una Contro-Carica, essa avviene dopo che le unità Montate hanno terminato il loro movimento. La Fanteria Balistica può lanciare solamente dopo che ha terminato il movimento.

Ci sono tre possibilità per il Lancio della Balistica, ognuna disponibile a seconda del tipo di unità, Lancio Attivo, Lancio di Ritorno e Lancio di Reazione.

Gli Arcieri con Archi Lunghi, i Genitori ed i Frombolieri possono lanciare:

- **Lancio Attivo:** Quando sono Attivati. Una unità può Lanciare solamente se il suo Comando è attivato.
- **Lancio di Ritorno:** Quando subiscono il Lancio di una unità nemica e se questa è entro la Portata. Il Lancio di Ritorno ed il Lancio Attivo vengono risolti contemporaneamente, prima che qualsiasi altro risultato venga applicato. Una Unità Balistica non può effettuare Lancio di Ritorno se colpita attraverso i suoi esagoni del Retro.
- **Lancio di Reazione:** Quando una unità nemica muove (spende Punti Movimento) o Carica (inclusa la Contro-Carica) entro le loro ZDC/Esagoni Frontali. Questo si applica a qualunque unità nemica che fa questo, ad eccezione di quando l'unità nemica utilizza un Attacco Continuato (12.7). L'Attacco Continuato non attiva il Lancio di Reazione.

Le unità di Balestrieri possono lanciare :

- **Lancio Attivo:** Quando sono Attivati. Una unità può Lanciare solamente se il suo Comando è attivato.
- **Lancio di Reazione:** Quando una unità nemica muove (spende Punti Movimento) o Carica entro la loro ZDC/Esagoni Frontali. Questo si applica ad una sola unità nemica che fa questo in questa attivazione. Ne l'Attacco Continuato ne una Contro-Carica (11.5) attivano il Lancio di Reazione dei Balestrieri.

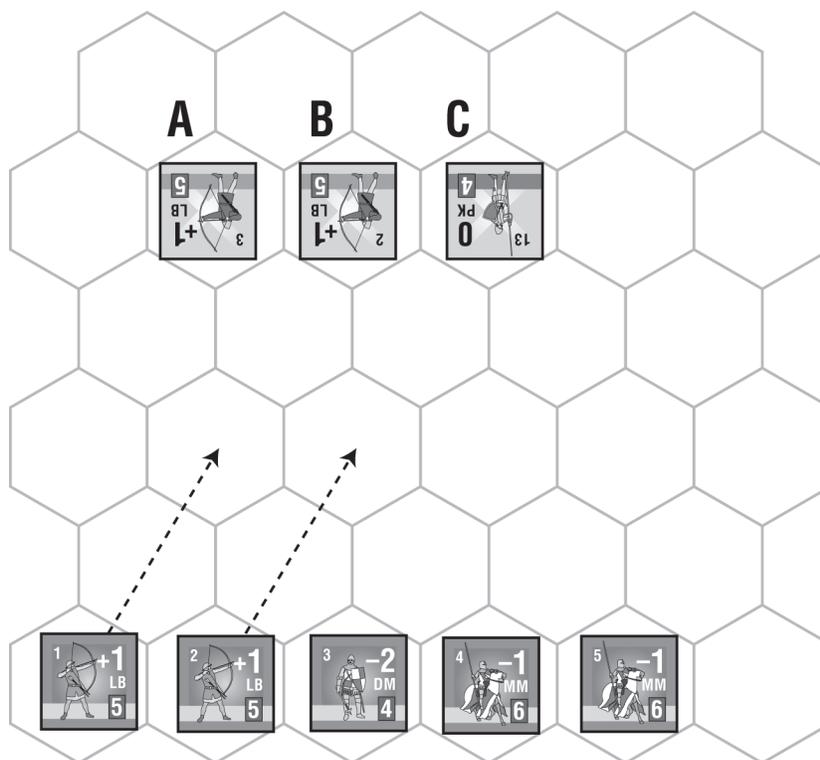
I Balestrieri non possono usare il Lancio di Ritorno.

NOTA DI GIOCO: Gli Obilari non sono inclusi in questa lista poichè sono equipaggiati con armi descritte qui sopra. Ciò sembra dovuto principalmente ad ottenere maggiore effetto nelle tattiche impiegate, in quanto si teneva conto dell'impossibilità dei Balestrieri ad effettuare un Lancio di Ritorno (nel senso che questo Lancio aveva scarsi risultati).

NOTA STORICA: La cadenza del Lancio degli Archi Lunghi era di molto superiore a quella delle Balestre, da 3-1 a 7-1, dipendente dall'abilità delle persone. Le regole di sopra riflettono questa differenza. Osserviamo che, la cadenza del lancio degli Archi Corti delle tribù delle Steppe Asiatiche era di molto superiore agli Archi Lunghi Europei.

Ogni unità lancia individualmente ed ogni unità può lanciare ad un solo bersaglio (entro la Portata e la Linea di Visuale; vedi successivamente) alla volta. Le unità non-Attive che utilizzano il Lancio di Reazione o di Ritorno possono lanciare a qualunque unità che ne causa il Lancio come descritto sopra (eccezione: i Balestrieri).

NOTA DI PROGETTO: Questi meccanismi rappresentano l'uso più efficiente che avevano le armi balistiche in tattiche difensive rispetto a quelle offensive.



ESEMPIO DETTAGLIATO: Il giocatore Inglese ha attivato il Comando contenente le cinque unità riferite qui sopra -- sono tutte in comando. Per prima cosa, muove soltanto le sue due unità di Arcieri con Archi Lunghi e conduce con esse un Lancio dopo che si sono fermate. Esse Lanciano alla stessa unità di arcieri Scozzesi (A). Essendo questa a due esagoni di distanza le unità ottengono ciascuna un +1 al MTD -- non ci sono altri MTD da applicare. Il bersaglio è "a piedi" ed è in stato Normale (non in Confusione). Il primo tiro di dado per gli LB #1 è un 5 finale che comporta un risultato di "Confusione". Prima che gli LB #2 Inglese lanciano, gli LB Scozzesi effettuano un Lancio di Ritorno e con il tiro di dado ottengono un 7 finale che causa all'unità LB Inglese lo stato di Confusione. Ora, la seconda unità LB Inglese lancia ed utilizza la colonna dei bersagli in Confusione della tabella di Lancio. Tira un 6 che causa agli LB Scozzesi la Ritirata. Prima che il giocatore scozzese rimuova l'unità effettua il Lancio di Ritorno (applicando un -1 al MTD per lo stato di Confusione) ottenendo un 4 finale che equivale a Nessun effetto.

9.3 Risoluzione del Lancio

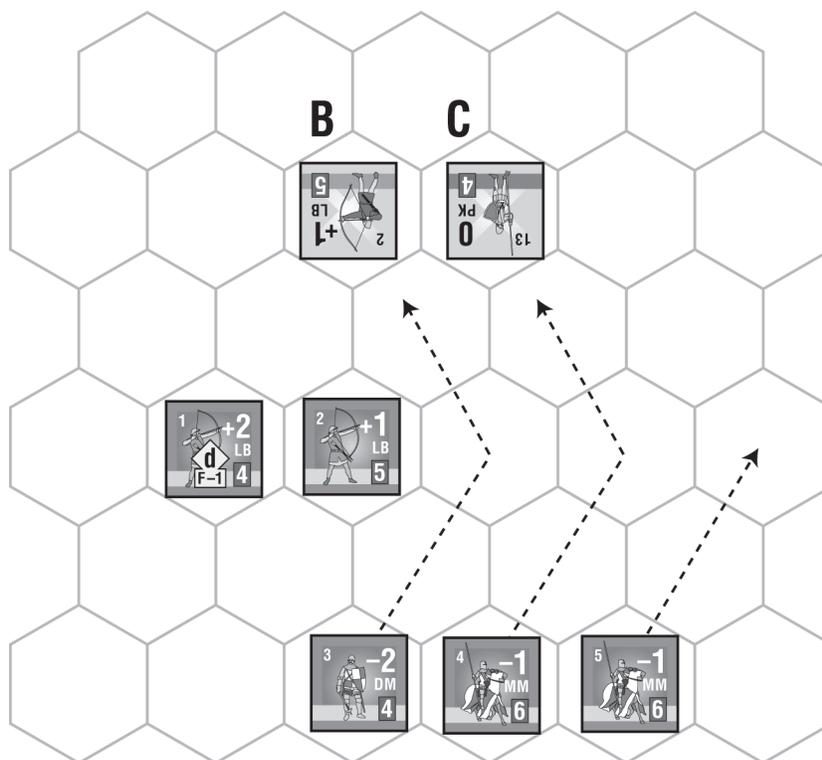
Per Lanciare, si controlla la distanza e si consulta la Tabella della Portata del Lancio. La tabella fornisce il MTD per quella distanza.
ESEMPIO: Gli Arcieri con Archi Lunghi lanciano a una distanza di 1 esagono ottenendo un +2 al MTD.

Ora si Tira un dado, si vede se l'unità è Montata o a piedi, e in Confusione o in uno stato normale e si utilizza la sezione appropriata della tabella. La Tabella di Lancio racchiude tutte le possibili situazioni e fornisce un numero da aggiungere o sottrarre (MTD) al Tiro di Dado.

Si confronta il valore finale del Tiro di Dado nella Tabella del Lancio per ottenere un risultato, questi sono definiti in 12.0.

Se il bersaglio è oggetto di lancio da più di una unità, i risultati vengono determinati per ogni singola unità che lancia, ma comunque sono cumulativi.

ESEMPIO: Un bersaglio subisce il lancio da tre unità. Il primo dà come risultato Confusione. Per il secondo risultato si usa la porzione Confusione della tabella del Lancio e dà come risultato Ripiegamento. Il bersaglio deve Ripiegare e la terza unità può lanciare solo se il bersaglio è ancora nella sua Portata.



ESEMPIO DETTAGLIATO (PARTE 2) : Continuando l'Esempio precedente, l'Inglese ora completa il movimento delle sue altre unità del Comando attivato. Quando muove gli Uomini D'Arme Smontati nell'esagono adiacente agli Arcieri con Archi Lunghi Scozzesi, attiva il Lancio di Reazione di questi. Il giocatore Scozzese tira un 6 che manda in Confusione gli Uomini d'Arme Smontati. Le due unità di Uomini d'Arme Montati avanzano, una in esagono adiacente ai Picchieri Scozzesi mentre l'altra si tiene a distanza per preparare la Carica. La parte di Movimento/Lancio dell'attivazione è ora completata. Vedi il prossimo esempio a pag. 14 per la fase dell'Assalto.

Angolo di Lancio: I Lanci della Balistica che mirano agli esagoni di Fianco delle unità Montate ottengono un +1 al MTD. Questo riflette la facilità di colpire i fianchi (spesso) non protetti dei cavalli.

9.4 Linea di Visuale (LDV)

Una unità deve essere in grado di vedere l'unità a cui deve lanciare. Per far questo, il giocatore deve essere in grado di tracciare una LDV, non ostruita, dal centro dell'esagono in cui si lancia al centro dell'esagono bersaglio. La LDV è bloccata:

- da esagoni di Bosco, Cittadina, Castello, Edificio e Villaggio. Puoi lanciare in questi esagoni ma non attraverso essi.
- se uno qualunque degli esagoni che si frappone è superiore -- di elevazione maggiore -- tra chi lancia ed il bersaglio.
- i balestrieri non possono lanciare attraverso le altre unità. Tutte le altre unità balistiche possono (in quanto lanciano sopra di esse)

CHIARIMENTO: Se un esagono contiene un terreno che blocca la LDV -- allora l'intero esagono è considerato terreno bloccante -- non solo il disegno nell'esagono.

LDV ED I LATI DI ESAGONI: Una LDV può essere tracciata attraverso un lato di esagono se, soltanto uno dei due esagoni di cui il lato appartiene contiene terreno bloccante.

10.0 ASSALTO

NOTA DI PROGETTO: I sistemi Armi, Armature e Morale sono rappresentati da una combinazione della Matrice del Sistema ed il MTD difensivo dell'unità.

10.1 Fase di Assalto

Nella Fase di Assalto, tutte le unità attivate, elencate come (possibili) Attaccanti nella Matrice del Sistema d'Arma possono Assaltare qualsiasi/tutte unità nemiche che sono nei loro esagoni frontali. Le unità che non sono elencate non possono mai Assaltare (o Caricare). Esse però, si difendono da queste.

10.2 Ripiegamento Prima dell'Assalto

Tutte le unità Montate (che non sono in Confusione) possono ripiegare prima di un assalto quando attaccate (solamente) da unità a Piedi. Per ripiegare possono allontanarsi di un esagono dall'unità attaccante. Non possono mai entrare in una ZDC nemica o in un altro esagono occupato, ma possono cambiare orientamento come desiderano. Gli Uomini d'Arme Montati che ripiegano prima di un Assalto vanno in Confusione al completamento del ripiegamento. L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero, se lo desidera, ma non può Assaltare di nuovo.

Una unità che avanza dopo che una unità nemica Ripiega Prima di un Assalto non attiva il Lancio di Reazione.

10.3 Risoluzione dell'Assalto

NOTA DI PROGETTO: La risoluzione dell'Assalto utilizza una meccanica in qualche modo diversa dalla maggior parte dei giochi di questo tipo. L'assalto viene risolto contro ognuna delle unità che difendono, individualmente, indipendentemente da quante unità attaccano e da quante sono attaccate.

L'Attacco tramite Assalto è volontario, ma se una unità vuole attaccare deve Assaltare tutte le unità nemiche che sono nei suoi esagoni Frontali. Non è obbligata a farlo contro unità nemiche che sono Assaltate da altre unità amiche.

Gli Attacchi d'Assalto possono essere effettuati in qualsiasi ordine l'Attaccante attivo desidera. Tutti gli Attacchi d'Assalto devono essere predesignati prima che se ne risolva qualcuno. Ad eccezione di un Attacco Continuato (vedi Risultati di Combattimento) una unità difendente può essere attaccata solo una volta per Fase di Assalto.

Per risolvere l'Assalto, si lancia il dado per ogni unità difendente, si applicano i MTD (vedi successivamente) e si consulta la Tabella del Combattimento d'Assalto. Si utilizza la Tabella della Carica se una o più unità attaccanti stanno caricando; si utilizza la Tabella dell'Assalto - Senza Carica per tutti gli altri attacchi di assalto. Si guarda sotto la colonna appropriata per lo stato dell'unità difendente (Normale o Confusa) e si vede cosa succede.

COMBATTIMENTO CONTRO UNITA' MULTIPLE: Se una singola unità sta attaccando più di una unità, le "battaglie" multiple sono risolte ad una ad una e ciascuna utilizza il proprio MTD. Ogni battaglia è considerata come se avvenisse contemporaneamente ed i risultati sono applicati a tutti i partecipanti successivamente e sono cumulativi. Nota, che questo è differente dal Lancio della Balistica che è più sequenziale.

ESEMPIO 1: Se 1 unità sta attaccando 2 unità, l'attaccante tirerà due volte il dado, ciascuno con -1 al MTD e sottostà ai possibili, cumulativi, risultati avversi.

ESEMPIO 2: L'unità di Cavalleria Pesante (HC) Carica 2 LC. Nel risolvere ogni risultato separatamente, la HC ottiene un Attacco Continuato contro la prima, ma va in Confusione nel secondo combattimento. La HC deve quindi Continuare l'Attacco come Assalto, ma in Confusione.

10.4 I MTD per l'Assalto

Si applicano qualsiasi MTD attenendosi alle seguenti situazioni:

1. Vantaggio di Forza
2. Vantaggio di Posizione

3. Il MTD Difensivo del Difensore.
4. Cavalleria che sta Caricando
5. Presenza del Comandante
6. Matrice del Sistema d'Arma
7. Stato dell'Attaccante (Confusione)
8. Difensore in Ritirata
9. Formazioni Difensive

1. Vantaggio di Forza: Il giocatore con il più alto numero di unità riceve la differenza tra il numero di unità come MTD.

ESEMPIO: Una unità di Uomini d'Arme attacca due unità Balistiche. C'è un -1 al MTD come (s-)vantaggio ad entrambi i tiri di dado alla risoluzione dell'Assalto.

2. Vantaggio di Posizione: Ce ne sono di 3 tipi:

A. ANGOLO DI ATTACCO: Questo riflette il vantaggio ad attaccare esagoni da un angolo che non sia (solo) quello frontale

- Se qualunque delle unità attaccanti Assaltano/Caricano attraverso i Fianchi del difensore, c'è un +2 al MTD.
- Se qualunque delle unità attaccanti Assaltano/Caricano attraverso il Retro del difensore, c'è un +3 al MTD.
- Se gli attaccanti stanno attaccando attraverso una qualsiasi combinazione di Fronte + Fianco, Fronte + Retro, Fianco + Retro, c'è un +4 al MTD (non cumulativi con gli altri due MTD di prima)

B. TERRENO: Vedi le regole specifiche per ogni battaglia per gli effetti del Terreno sul combattimento. Se viene attaccata più di una unità, poiché l'attaccante tira i dadi separatamente per ogni difensore, l'attaccante applica l'effetto del terreno di quella particolare unità per quella risoluzione. Se vi sono due attaccanti contro una singola unità difendente ed ognuno degli attaccanti ha un MTD diverso per il terreno (*Esempio: una unità sta Assaltando attraverso un fiume o un pendio e l'altra attraverso un terreno normale*), allora si applica il MTD per il terreno più favorevole al difensore.

C. VANTAGGIO DELL'ALTEZZA: L'attaccante soffre di un -1 al MTD se tutte le unità attaccanti sono ad un livello più basso di quello del difensore.

3. Valore Difensivo all'Assalto: le unità difendenti -- non l'attaccante -- aggiungono (o sottraggono), individualmente, il relativo MTD del Valore di Difesa all'Assalto.

ESEMPIO: Gli Uomini d'Arme stanno attaccando una Unità Balistica con MTD Difensivo di +1. Si aggiunge questo al tiro di dado per l'Assalto.

4. Carica: Se una unità di Uomini d'Arme Montati Carica con successo (11.0), si aggiunge due (+2) al tiro di dado risolutivo per l'Assalto. Tuttavia, se l'unità muove durante la sua attivazione, il MTD è solamente +1.

5. Presenza del Comandante: Se un comandante è raggruppato con l'unità di Uomini d'Arme Montati che sta Caricando c'è un +1 al MTD.

6. Matrice del Sistema d'Arma: L'attaccante usa la Matrice del Sistema d'Arma per confrontare il suo tipo di unità attaccanti con quella del Difensore. La matrice dà il valore appropriato del MTD. Se un attaccante lo fa con due unità, di tipo diverso, può usare il MTD che gli dà il miglior beneficio.

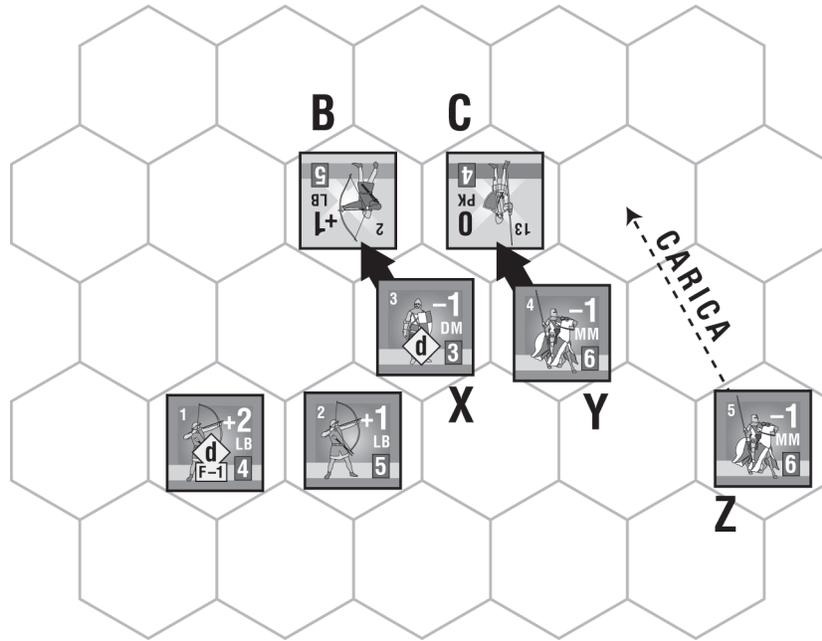
ESEMPIO: Una Fanteria armata di asce sta attaccando una unità di Uomini d'Arme Disarcionati ottenendo un +2 al MTD. Se invece sono gli Uomini d'Arme Disarcionati ad attaccare una unità con Asce, ottiene un -1 al MTD.

7. Confusione dell'attaccante: Se una o più unità dell'Attaccante sono in Confusione c'è un -2 al MTD (Lo stato di Confusione del difensore è comunque coperto dalla tabella).

8. Difensore in Ritirata: Se il Difensore è in Ritirata, aggiungi due (+2) al MTD dell'Attaccante.

9. Formazioni Difensive: Le unità che difendono utilizzando un Muro di Scudi o lo Schiltron ottengono un MTD negativo; vedi le regole specifiche per queste.

Tutti questi valori sono cumulativi; i MTD con "+" favoriscono l'Attaccante, quelli con "-" il Difensore.



ESEMPIO DETTAGLIATO (PARTE 3): Il giocatore Inglese conduce ora un Combattimento d'Assalto. L'unità X Assalterà l'unità B, mentre le unità Y e Z Assalteranno l'unità C. I MTD applicabili per il primo assalto sono: +1 per il MTD Difensivo dell'Assalto, +2 per la Matrice del Sistema d'Arma (Uomini d'Arme smontati che attaccano Arcieri con Archi Lunghi) ed un -2 perchè l'attaccante è in Confusione. Un lancio di 2, modificato a 3, dà come risultato "attaccante in confusione". Ma essendo l'attaccante già in Confusione il risultato si ignora. Il secondo attacco d'Assalto (Y&Z contro C) include una Carica. L'inglese deve prima condurre un tiro di dado per la Riluttanza a Caricare. Un tiro di dado di 4 dà come risultato Carica con successo, e l'unità montata muove adiacente al bersaglio (ruotando di un vertice in modo che i Picchieri siano di fronte). La carica dà un +1 al MTD (normalmente un +2, in questo caso ridotto perchè l'unità ha mosso) ed obbliga a risolvere l'Assalto utilizzando la Tabella della Carica. Gli altri modificatori includono un +1 per Vantaggio di Forza, +0 per la Matrice del Sistema d'Arma e +4 per il Vantaggio di Posizione (fronte + fianco). Un lancio di 6 è modificato a 12 per un risultato di "Confusione del Difensore, Ripiegamento di 1 Esagono e Continuazione dell'Attacco". L'unità di Picchieri Scozzesi viene girata sul lato in Confusione e la si sposta indietro di 1 esagono. Una delle unità di Uomini d'Arme montati deve avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore e condurre un Attacco Continuato.

10.5 Avanzata dopo un Assalto

Se il difensore lascia vuoto un esagono come risultato della Tabella dell'Assalto o della Carica, l'attaccante *deve* avanzare una delle sue unità attaccanti in quell'esagono. Deve avanzare l'unità con il migliore DRM Difensivo. In caso di parità dei valori sceglie il giocatore. L'unità che avanza può cambiare orientamento come desidera, dopo tale avanzata.

ATTACCHI CON UNITA' MULTIPLE: L'avanzata viene effettuata dopo che l'unità vittoriosa ha terminato tutti gli attacchi multipli, ed avanza solo se non v'è in Confusione in uno di questi attacchi. Se due o più difensori ripiegano, l'unità vittoriosa può scegliere in quale esagono avanzare.

11.0 CARICA

NOTA DI PROGETTO: Questo è un paragrafo che si può considerare complicato. E' il risultato di numerose e varie possibilità inerenti le cariche di cavalleria. Ti può aiutare nel considerare, e trattare, le Cariche semplicemente come un altro modificatore al tiro di dado per l'Assalto.

11.1 Carica in Generale

Gli Uomini d'Arme Montati per essere davvero efficaci devono Caricare. La Carica non è un Movimento; è parte del Combattimento/Assalto. Gli Uomini d'Arme Montati che iniziano adiacenti ad una unità nemica possono Assaltare quell'unità, ma non possono Caricare. Gli Uomini d'Arme Montati in Confusione non possono Caricare; possono però Assaltare senza Caricare.

11.2 Benefici della Carica

Gli Uomini d'Arme Montati che Caricano ricevono un +2 al MTD quando risolvono il combattimento, e l'attacco viene risolto sulla tabella della Carica (non la Tabella dell'Assalto). Tuttavia, se l'unità muove nel corso della sua Attivazione, il MTD è solo +1.

11.3 Procedura della Carica

Per Caricare, gli Uomini d'Arme Montati devono iniziare la parte del Combattimento della loro attivazione -- non il Movimento -- ad una distanza di 2 o 3 esagoni dal bersaglio(/i) designato e devono avere una LDV all'esagono del bersaglio. Una singola unità può essere bersaglio di più unità che caricano (se hai la sensazione che ti sarà di aiuto per la tua causa). Tutte le Cariche sono designate, utilizzando i relativi segnalini, prima di risolvere la prima. Le Cariche sono risolte nel combattimento muovendo l'unità che Carica adiacente al bersaglio. Quando muovono in questo modo, gli Uomini d'Arme Montati possono cambiare orientamento di un solo vertice nel corso del loro intero movimento.

NOTA DI GIOCO: Se, per qualche ragione, il bersaglio non è più presente (altro combattimento) quando viene il momento di risolvere le singole Cariche, la Carica non ha luogo, e non si ha movimento.

Il percorso della Carica nella quale l'unità si muove non può includere ZDC nemiche o Terreno (come i fossati a Courtrai) che preclude una Carica. Se il terreno nega la capacità di Carica, l'unità non può Caricare.

NOTA DI GIOCO: Non essendo la Carica parte del movimento, una unità di Uomini d'Arme Montati potrebbe utilizzare tutta la sua Capacità di Movimento (ma vedi 11.2), e quindi "muovere" di nuovo quando Carica. Osserva anche che la Carica può attivare il Lancio di Reazione (9.2).

11.4 Riluttanza a Caricare

I cavalli, anche quelli ottimamente addestrati e di notevole stazza, non gradiscono "caricare" una linea di fanteria pesantemente difesa (mostrando più buon senso dei loro cavalieri). Per riflettere questo fatto, quando gli Uomini d'Arme Montati stanno caricando gli esagoni frontali di una unità di Uomini d'Arme Smontati (ma non Disarcionati) o fanteria armata di picche (ma non la fanteria armata di asce), il giocatore che sta caricando tira il dado dopo che l'unità muove adiacente al bersaglio durante la Carica.

- Se il TD è un 0--4, l'unità attaccante Carica con successo
- Se il TD è un 5--9, la Carica viene attutita dalla riluttanza del cavallo nelle vicinanze dell'unità attaccata, e l'unità deve Attaccare/Caricare senza i benefici del MTD della Carica e deve utilizzare la porzione dell'Assalto nella Tabella Risolutiva. In aggiunta, se ci sono unità multiple che stanno difendendo, e la possibile Carica degli Uomini d'Arme Montati da Riluttanza contro una, si ha Riluttanza contro tutte.

NOTA DI GIOCO: Il TD per la Riluttanza può essere influenzato da formazioni difensive, quali il Muro di Scudi, gli Schiltron e terreno, come i cespugli.

NOTA DI PROGETTO: La fanteria armata di picche produce Riluttanza mentre quella armata di asce no, poichè i Picchieri

sono specificatamente designati per questo. La fanteria armata di Asce è orientata all'attacco per sua natura e non si presta bene per la difesa.

11.5 Contro-Carica

La Contro-Carica è l'abilità degli Uomini d'Arme Montati di annullare l'inerzia di qualsiasi attacco nemico o gli effetti delle frecce della Balistica, lanciandosi in una propria Carica. La Contro-Carica è una reazione Difensiva, disponibile solo al giocatore difendente. Solo gli Uomini d'Arme Montati (dentro o fuori dal Comando) possono tentare una Contro-Carica.

Gli Uomini d'Arme Montati che non sono in Confusione o in una ZDC nemica (diversa da quella dell'Attaccante specifico) possono contro-caricare:

- quando subiscono il lancio, oppure
- sono Assaltati/Caricati attraverso gli esagoni frontali o gli esagoni di fianco.

Quando si tenta contro-carica a causa di un Lancio, si può effettuare dopo che il Lancio viene risolto.

Una unità difendente di Uomini d'Arme può cambiare orientamento una volta per attivazione (dopo che il tiro di dado per il tentativo di Contro-Carica ha avuto *successo*) per rendere efficace la contro-carica (a meno che non sia attaccata dal Retro).

Ciascuna unità di Uomini d'Arme Montati è limitata ad una sola Contro-Carica che ha successo per attivazione nemica.

11.6 Contro-Carica che ha successo

Per tentare una Contro-Carica, il difensore tira il dado:

- aggiungi/sottrai il MTD Difensivo dell'unità che sta Contro-Caricando;
- se l'attacco avviene attraverso i fianchi, aggiungi uno (+1) al tiro di dado.

Se il valore finale del TD è 0--4, l'unità può Contro-Caricare con successo.

- Se l'attacco di contro-carica avviene contro Uomini d'Arme Montati, si annulla il +2 (o +1) al MTD per la Carica (ma si usa comunque la sezione della Carica della Tabella). Tutti gli altri MTD per l'assalto vengono utilizzati. L'attaccante di partenza è considerato sempre l'attaccante, e nessuna unità si muove.
- Se la contro-carica avviene contro tutti gli altri tipi di unità, gli Uomini d'Arme difendenti (quelli che contro-caricano) di partenza sono ora gli attaccanti (anche se non è il loro turno), e tale attacco si risolve immediatamente, come Carica (completa, con +2 al MTD). L'unità difendente in partenza è ora l'attaccante, e, se il nuovo bersaglio non è adiacente (cioè unità balistiche), l'unità che contro-carica deve muovere adiacente all'unità nemica per effettuare la Carica. Se, per qualche ragione, non è in grado di muovere, non si avrà contro-carica.

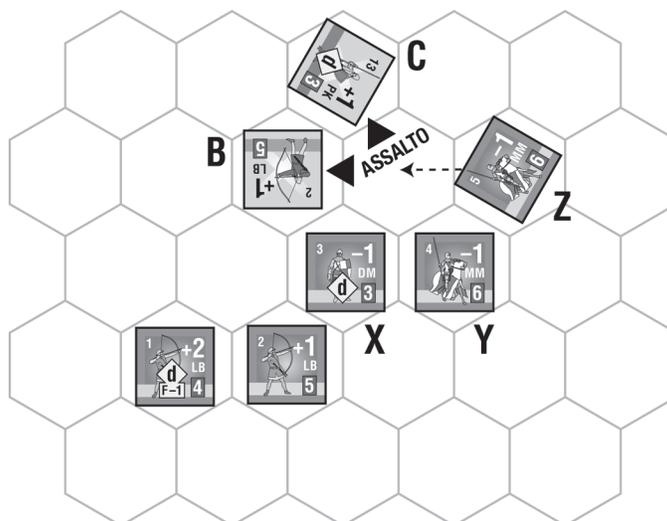
Una contro-carica contro unità diverse dagli uomini d'Arme Montati è risolta (completa, con +2 al MTD) come se fosse una normale Carica.

Se il bersaglio della Contro-Carica è bersaglio di un altro attacco da parte di un'altra unità, e quest'ultimo non è ancora stato risolto, l'attacco deve essere risolto prima della contro-carica. Negli altri casi, la contro-carica si risolve immediatamente. Essendo non considerata Movimento (è una reazione forzata dall'attivazione nemica) l'unità che contro carica non può eccedere la sua Capacità di Movimento; può muoversi solo il necessario.

Se una unità di Uomini d'Arme va in Confusione per un Lancio mentre contro-carica, può ancora effettuare la Contro-Carica. Tuttavia, essendo che, una unità in Confusione non può Caricare, la Contro-Carica è risolta come una normale Attacco d'Assalto.

11.7 Contro-Carica che non ha successo

Se il tiro di dado è un 5--9, il tentativo di Contro-Carica fallisce ed il giocatore attaccante continua come se niente fosse successo.



ESEMPIO DETTAGLIATO (PARTE 4): I Picchieri Scozzesi ripiegano di un esagono e vanno in confusione. Una unità di Uomini d'Arme Montati deve avanzare (mantenendo l'orientamento [12.7]) e condurre un "Attacco Continuato". Il giocatore Inglese sceglie l'unità Z con la quale Assalterà contro tutte le unità nella sua ZDC -- le unità nemiche comprendenti gli Arcieri con Archi Lunghi e i Picchieri in confusione -- Osserva che l'unità nemica degli Arcieri con Archi Lunghi non può condurre un Lancio di Reazione contro un Attacco Continuato. L'Attacco d'Assalto deve essere risolto come due Attacchi d'Assalto separati (ma simultanei).

contro gli ARCERI CON ARCHI LUNGHI: I MTD applicabili sono -1 per Vantaggio di Forza (gli Uomini d'Arme Montati stanno attaccando due unità), +1 per il MTD dell'Assalto per gli Arcieri con Archi Lunghi, +2 per un Attacco d'Assalto contro i fianchi del difensore, e +3 per la Matrice del Sistema d'Arma. Un tiro di dado di 3 si modifica a 8 per un risultato di "Difensore in Confusione, Ripiegamento di 1 esagono".

contro i PICCHIERI: I MTD applicabili sono -1 per Vantaggio di Forza e +1 per il MTD dell'Assalto del Difensore. Il difensore è in Confusione così si utilizza la Colonna Confusione. Un tiro di dado finale di 6 dà "Difensore in Ritirata". Si prende l'unità dei Picchieri e la si piazza il più vicino possibile al suo stendardo.

Siccome entrambe le unità difendenti hanno lasciato liberi i loro esagoni, l'unità degli Uomini d'Arme Montati deve avanzare in uno degli esagoni lasciati liberi (a scelta dell'attaccante).

12.0 RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Osserva le Tabella del Lancio, dell'Assalto e della Carica mentre leggi questo paragrafo.

12.1 Tabelle dei Risultati del Combattimento

Gli Uomini d'Arme Montati che Caricano utilizzano la Tabella della Carica. Tutti gli altri attacchi d'Assalto utilizzano la Tabella dell'Assalto.

I risultati del combattimento dell'Assalto o della Carica dipendono dal fatto che l'unità difendente è Normale o in Confusione. I risultati del Lancio della Balistica dipendono anche dal fatto che il bersaglio è montato o smontato (a piedi).

NOTA DI GIOCO: Ricorda, l'Assalto è risolto per ciascuna, individualmente, unità Difendente.

12.2 Confusione

Quando una unità è in Confusione, rovescia la pedina al lato “Confusione”. Gli effetti dell’essere in Confusione sono:

- -1 alla Capacità di Movimento (come indicato sulla pedina)
- Un ridotto valore per l’Assalto (come indicato sulla pedina)
- Le unità che Lanciano in Confusione sottraggono uno (-1) dal TD (come indicato sulla pedina)
- Le unità che Assaltano in Confusione subiscono un -2 al MTD
- Le unità in Confusione non possono Caricare o Contro-Caricare (ma vedi 11.6)

I risultati addizionali di Confusione ad una unità che è già in Confusione non hanno nessun effetto.

12.3 Ripiegamento

Una unità che deve Ripiegare si allontana di un esagono dall’unità che gli ha causato il risultato. L’unità non può mai raggrupparsi e non può mai muovere in un esagono occupato dal nemico. Può muovere in una ZDC nemica (questo non attiva il Lancio di Reazione), e può cambiare orientamento. Se il Ripiegamento è bloccato da una unità amica di Fanteria Balistica, può ripiegare attraverso un ulteriore esagono. Se fa questo, l’unità Balistica va in Confusione; se è già in Confusione, va in Ritirata.

Il percorso per il Ripiegamento è deciso dal giocatore che ha l’unità. Se l’unità non può Ripiegare, essa è eliminata.

12.4 Ritirata

Prendi l’unità e piazzala il più vicino possibile al suo Stendardo (utilizza il segnalino “Ritirata” per indicare quello stato), a meno che l’unità è completamente circondata da unità nemiche, ZDC nemiche, e/o terreno non attraversabile. In quel caso l’unità Ritirata è invece eliminata.

Le unità in Ritirata hanno una Capacità di Movimento di 1 esagono per attivazione, e possono muovere solamente verso il loro Stendardo. Se una unità in Ritirata viene attaccata, trattatela come Confusa ed aggiungete due (+2) al tiro di dado per la Risoluzione dell’Assalto. Un qualunque risultato negativo subito in Combattimento da una unità Ritirata -- ripiegamento, confusione, quant’altro -- elimina l’unità

NOTA DI GIOCO: Le unità Ritirate sono attivate assieme alle altre unità del loro Comando.

12.5 Disarcionata

Rimpiazza gli Uomini d’Arme Montati con l’unità degli Uomini d’Arme Disarcionati nello stato di Confusione. Le unità Disarcionate sono tutte uguali, anche nei valori. Una volta Disarcionata l’unità rimane Disarcionata per il resto della battaglia. Puoi recuperare l’unità Disarcionata dallo stato di Confusione, come dicono le successive regole del Recupero.

NOTA DI PROGETTO: Lo stato Disarcionato è un risultato di combattimento involontario e negativo, ed indica una grave perdita nell’abilità militare. Essa è molto differente dal fatto che gli Uomini d’Arme Smontano intenzionalmente, come riprodotto dai MTD sulla Matrice dell’Assalto.

12.6 Eliminata

L’unità non è più efficiente come forza di combattimento. Rimuoverla dalla mappa.

12.7 Attacco Continuato

Quando viene ottenuto questo risultato, una delle unità attaccanti *deve* avanzare di un esagono, senza cambiare orientamento, ed Assaltare (non Caricare) tutte le unità nella sua ZDC. Se l’attaccante ha due o più unità che partecipano all’attacco, non più di una unità può avanzare (prendi quella con il miglior MTD per l’Assalto e prendi se possibile gli Uomini d’Arme Montati). Si risolve l’Attacco Continuato utilizzando le regole dell’Assalto. Il giocatore non-attivo non può utilizzare il Lancio di Reazione o una Contro-Carica contro un giocatore che sta effettuando un Attacco Continuato. Se l’unità attaccante ottiene un altro risultato di Attacco Continuato, questa *deve* avanzare ed attaccare di nuovo (se possibile) -- non ci sono limiti al numero di volte che si può fare questo.

13.0 RECUPERO DELLE UNITA'

13.1 Recupero

CONFUSIONE: Le unità in Confusione possono curare il loro stato di Confusione spendendo la loro intera attivazione non facendo nulla. Se esse non sono adiacenti ad una unità nemica, e se non fanno nulla, rovescia la pedina dal lato in Confusione al lato Norma -le.

RITIRATA: Le unità Ritirate che sono dentro o ad un 1 esagono dal loro Stendardo possono Recuperare se lo Stendardo è attivato; vedi successivamente. Quando attivato, rimuovere il segnalino Ritirata e poni l'unità nello stato di Confusione.

Le unità *non possono* Recuperare se adiacenti ad una unità nemica. Le unità *possono* Recuperare se sono entro la portata di una qualche unità Balistica nemica o Fuori dal Comando.

13.2 Stendardi

I Stendardi dei vari Comandanti sono i punti di recupero per le unità. Qualsiasi unità che è in Ritirata ed è entro un esagono di distanza dal suo Stendardo, e non adiacente ad una unità nemica, cambia stato da Ritirata a in Confusione quando lo Stendardo è attivato.

Gli Stendardi possono essere attivati solamente in attivazione che non sia di continuità o presa; non possono essere attivati da un lancio di dado. Gli Stendardi sono attivati dal Comando. Se un qualche esercito ha solamente uno Stendardo, il Comando che lo attiva è quello del Comandante in capo. Quando uno Stendardo è attivato, l'unica cosa che può succedere è il Recupero.

Gli Stendardi non possono mai essere mossi. Se una unità nemica entra in un esagono con uno Stendardo, lo Stendardo viene eliminato permanentemente, e tutte le unità che sono in Ritirata, o che diventeranno in Ritirata, sono anch'esse eliminate.

NOTA DI GIOCO: Attivando gli Stendardi si potrà solamente recuperare le unità, non muoverle. Se si vuole muovere una unità in Ritirata si dovrà attivare il suo Comando.

14.0 UNITA' E TATTICHE SPECIALI

14.1 Muro di Scudi

Molte tattiche difensive si basavano sul fatto che la fanteria resistesse sul posto, senza muoversi. Per migliorare questo, sotto ordine specifico del loro Comandante, la fanteria si racchiudeva in un Muro di Scudi, ponendo una solida fronte di scudi e picche contro la cavalleria che stava sopraggiungendo.

Le sole unità che sono capaci di usare il Muro di Scudi sono i Picchieri e gli Uomini d'Arme Smontati. Il loro comandante può, all'inizio del gioco (durante la preparazione) o sotto la sua attivazione (e prima di fare qualsiasi altra cosa), ordinare a queste unità sotto il proprio comando di entrare in (o uscire da) un Muro di Scudi. Si piazza un segnalino Muro di Scudi sopra le unità (che lo possono fare) di quel Comando per indicare questo. Gli effetti del Muro di Scudi sono:

- L'unità non può muovere, e non può portare Attacchi d'Assalto
- Può cambiare orientamento di un solo vertice per attivazione
- Guadagna un -1 al MTD, quando subisce un Attacco d'Assalto o Lancio attraverso i suoi esagoni Frontali
- Le unità Montate non possono Caricare attraverso gli esagoni Frontali di un Muro di Scudi; possono Assaltare normalmente
- Una unità in Confusione non può formare un Muro di Scudi. Tuttavia, le unità in Muro di Scudi che vanno in Confusione possono rimanere nel Muro di Scudi
- Se una unità in Muro di Scudi è forzata a muoversi da un risultato avverso del combattimento, si perde lo stato di Muro di Scudi.

L'uso del Muro di Scudi è limitato; vedi le battaglie specifiche. Se lo scenario non dice che un esercito può usare il Muro di Scudi, non si potrà usare il Muro di Scudi.

NOTA DI PROGETTO: La speciale versione del Muro di Scudi Scozzese, lo schiltron, si trova nelle regole per le battaglie con gli Scozzesi.

NOTA STORICA: La maggior parte della cavalleria di questa epoca, o di una qualsiasi altra epoca, si rifiutava di caricare contro un solido muro di uomini, specialmente contro un muro irto di picche. Questo fenomeno si produsse e si ripeté per molto tempo prima che alcuni eserciti realizzarono la futilità di tali Cariche. Per farlo, tuttavia, i cavalieri montati hanno dovuto abbandonare credi e pregiudizi profondamente ancorati nella società.

14.2 Obilari

Obilare è un termine del periodo che faceva riferimento a fanteria armata con armi balistiche che utilizzava i cavalli per velocizzare gli spostamenti nella scena del combattimento. Non combattevano o lanciavano mai (Perché mai? Difficile da dire) montati; smontavano per agire come fanteria balistica. Quando montano vengono trattati come Obilari (nessuna capacità di lancio, nessuna ZDC, non possono Assaltare); quando sono smontati vengono trattati come il tipo di balistica o unità a piedi corrispondente.

Ci vogliono 3 Punti Movimento per far montare o smontare un Obilare, da spendere in qualsiasi momento durante il movimento. Possono farlo in qualunque esagono che non sia adiacente ad una unità nemica o entro la portata di Lancio di una unità Balistica nemica. Non possono lanciare in un qualsiasi turno dove muovono (o smontano).

15.0 COMANDANTI

15.1 Comandi

Ogni unità del gioco appartiene ad un Comando, come osservato precedentemente. Ogni Comando è comandato da un Comandante. I Comandi ed i loro Comandanti sono identificati dalla loro striscia di comando.

15.2 Portata del Comando

La Portata del Comando viene contata dal Comandante all'unità tramite i Punti Movimento (non solo gli esagoni). La Portata del Comando non può essere tracciata attraverso il terreno non attraversabile, unità nemiche o ZDC nemiche. La Portata del Comando può essere tracciata attraverso le ZDC nemiche se l'esagono è occupato da una unità amica. Le unità entro la Portata del Comando del loro Comandante sono considerate "in Comando".

Importante: Le unità che sono normalmente fuori dalla Portata ma che sono adiacenti ad una unità (della stessa formazione di Battaglia) in Comando sono da considerarsi in Comando. Questo fatto può portare ad un effetto da reazione a catena e porre un'intera linea di unità contigue in Comando.

EFFETTI DEL FUORI DAL COMANDO: Le unità che iniziano la loro attivazione fuori dalla Portata del Comando del loro Comandante:

- non possono muovere adiacente ad una unità nemica
- non possono muovere se sono in una ZDC nemica (5.2). Questo si applica solamente alle unità a Piedi -- le unità montate possono uscire.

15.3 MTD Risolutivo per l'Assalto

Gli Uomini d'Arme Montati raggruppati con il loro Comandante ottengono un +1 al MTD per la Risoluzione dell'Assalto quando tali unità Caricano (o effettuano una Contro-Carica), ma non in una qualunque altra situazione.

15.4 Perdita dei Comandanti

I Comandanti possono essere uccisi. (In termini di gioco, questo comprende la Cattura ed altri eventi similari).

A causa di un Lancio: Se in un qualunque momento si ottiene un TD finale al Lancio di 9 o più, e se c'è un Comandante nell'esagono bersaglio, si tira il dado. Se il TD è un "8" o "9" il Comandante viene ucciso. Altrimenti, si ha nessun effetto.

A causa di un Assalto o Carica: Se ogni volta che un Comandante è Raggruppato con una unità che riceve un risultato di Confusione, Ritirata, o Eliminata, si tira il dado per il Comandante e si sottrae il suo Valore di Attivazione. Se il valore finale è maggiore o uguale a 3 quel Comandante è stato “ucciso”. Se sopravvive, ma l’unità combattente no, si piazza nella più vicina unità del suo Comando. Se è circondato -- da unità nemiche e/o ZDC -- viene invece catturato, nessun tiro di dado è necessario.

15.5 Cattura dei Comandanti

Se una unità nemica muove dentro un esagono occupato solo da un Comandante(/i), si muove il comandante e lo si piazza con la più vicina unità del suo comando (o qualunque altra unità amica se non ne è rimasta nessuna del suo comando). Se è circondato -- da unità nemiche e/o ZDC -- viene catturato, nessun tiro di dado è necessario.

15.6 Rimpiazzo dei Comandanti

Quando un Comandante viene ucciso o catturato, all’inizio della prossima attivazione poni un Comandante di Rimpiazzo con una qualsiasi unità di quella Battaglia. I Comandanti (con nome) morti contano per la vittoria. I Comandanti di Rimpiazzo possono essere uccisi, ma non contano per la vittoria. I Comandanti di Rimpiazzo possono tornare in gioco tutte le volte che sono necessari.

16.0 VITTORIA

La vittoria è determinata contando per ciascun giocatore il totale delle unità eliminate/ritirate e dei comandanti uccisi, si tira il dado e si vede se è stato raggiunto il Livello di Fuga. Se un giocatore raggiunge il Livello di Fuga, l’avversario vince. Il Livello di Fuga è determinato ogni volta che un Comando ha terminato una azione di non sià di continuità o presa. Comunque, per buona parte del gioco, non sarà necessario fare questo.

I seguenti Punti Fuga sono aggiunti al TD:

- 3 punti per ciascuna unità Eliminata di Uomini d’Arme, montati o no, o per un Re
- 2 punti per qualsiasi altra unità e/o un Comandante che non sia Re che sono Eliminati
- 1 punto per ogni unità Ritirata, di qualunque tipo

Alcune battaglie hanno regole speciali per Punti Fuga Addizionali (vedi Manuale delle Battaglie per i dettagli).

NOTA DI GIOCO: Mentre la perdita di un tuo Stendardo non comporta nessun punteggio per la vittoria, impedisce ad uno schieramento di far rientrare in battaglia le unità Ritirate.

Riconoscimenti

PROGETTO: Richard Berg

SVILUPPO: Jack Polonka

DIRETTORE ARTISTICO: Rodger MacGowan

DISEGNO SCATOLA E GRAFICA: Rodger MacGowan

MAPPE DI GIOCO: Knut Grunitz

PEDINE: Mike Lemick, Rodger MacGowan, e Mark Simonitch

TESTATORI: Tim Chambers, Shannon Cooke, Kim Meints, ed Elias Nordling

CORRETTORI: Steve Carey, Kevin Duke

COORDINATORE ALLA PRODUZIONE: Tony Curtis

PRODUTTORI: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

TRADUZIONE ED IMPAGINAZIONE: Ivano Rosa

FOTORITOCO: Paolo Vallerga

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

