

## DEFINIZIONI GENERICHE PER TIPO DI FIGURE

- schermagliatori: nessuna protezione
- truppe leggere: solo un elemento difensivo (o scudo, o elmo, o corazza)
- truppe medie: due elementi difensivi (tra scudo, elmo e corazza)
- truppe pesanti: tre elementi difensivi (elmo, scudo e corazza)
- truppe extra-pesanti: armatura integrale (catafratti e uomini d'arme)

## COMANDO e FORMAZIONI

Tutte le figure possono avanzare verso il nemico e attaccare in mischia solo se comprese all'interno di una formazione e questa si trova entro il raggio di un comandante (40cm dal centro della formazione calcolati prima dei movimenti, portainsegne e musicisti aumentano il raggio a 50cm), altrimenti possono solo difendersi, tirare, o muovere verso il campo o per allontanarsi dal nemico (per rientrare nel raggio di comando o per rimanere, nel caso di figure fuori formazione, entro 10cm da un comandante). Il limite dato dal dover essere in formazione (e relativi modificatori negativi) si ignora solo se le figure si trovano in terreno accidentato, salite, ponti o accampamenti, dove le formazioni non possono esistere (ma la formazione va immediatamente riformata come era prima appena al di fuori di tali terreni). L'arco visivo del raggio di comando non deve essere bloccato da formazioni nemiche. Le figure sono in formazione se così raggruppate su una basetta (della dimensione scelta all'inizio della battaglia). Le figure possono assumere una formazione aperta o compatta: una formazione si definisce compatta quando comprende figure perfettamente adiacenti al suo interno, mentre è aperta se composta interamente di file di figure intervallate almeno da uno spazio. Schermagliatori, truppe leggere, carri ed elefanti, non possono mai assumere una formazione compatta. Il tipo di formazione (e il numero delle figure che la compongono) va deciso al momento del suo formarsi, e non può essere cambiato che in seguito a scioglimento forzato determinato da un'eventuale rotta o da eccessive perdite che non permettano ad una formazione compatta di mantenere almeno il fronte ininterrotto (in questo caso la formazione da compatta diviene aperta). Una formazione si dice omogenea se composta interamente da figure dello stesso tipo, se le figure non sono tutte dello stesso tipo la formazione si intende formata dal tipo di figura di qualità inferiore per quanto riguarda la composizione. Le figure all'interno di una basetta possono essere riposizionate liberamente all'interno dei ranghi all'inizio della propria fase di movimento (ma ciò solo per i ranghi retrostanti se il fronte è a contatto col nemico). Le figure dei ranghi retrostanti devono comunque obbligatoriamente, alla fine di ogni singola fase, andare a colmare principalmente i vuoti lasciati a seguito delle perdite nel fronte, e quindi nel resto del perimetro della basetta; quando le figure rimanenti non possono più coprire per intero il fronte e come minimo gli altri angoli della basetta l'intera formazione deve serrare le fila riducendo la dimensione della basetta alla fine di quella singola fase, mantenendo il più possibile il contatto eventuale con figure nemiche. Una formazione integra deve essere composta da un minimo di 8 figure a piedi o 4 a cavallo (2 se carri o elefanti) e va in rotta se viene ridotta alla metà di questo numero minimo: la basetta viene allora rimossa alla fine di quella fase e le figure superstiti vanno girate verso il campo. Queste figure in rotta devono allontanarsi dal nemico finché non si ritrovano entro 10cm da un comandante o sono nel campo, dopodiché, nel momento in cui rispettino tali requisiti, possono, all'inizio del turno successivo, consumare l'intera fase di movimento per unirsi ad altre figure singole in una nuova formazione. Nel costituire una formazione non possono essere inserite figure di comandanti, musicisti o portastendardo al fine di soddisfare il numero minimo necessario, né si possono mescolare figure montate con figure appiedate.

Per vincere bisogna eliminare tutte le figure nemiche. Se però ad un certo punto entrambe le parti si ritrovano ad avere figure insufficienti a comporre almeno una formazione integra la battaglia finisce in stallo, senza vincitori. Se una parte si ritrova invece ad avere eliminato completamente il nemico ma rimanendo a quel punto con figure insufficienti a comporre almeno una formazione integra vince, ma solo di misura.

## MOVIMENTO

Figure a piedi: 10cm (extra-pesante in formazione compatta omogenea: 7cm). Figure a cavallo: 20cm (extra-pesanti in formazione compatta omogenea, cammelli, carri ed elefanti: 15cm).

Solo le formazioni aperte possono essere attraversate da singole figure (NO carri o elefanti) in rotta (e viceversa); chi attraversa dimezza il movimento di chi è attraversato. Singole figure possono attraversare altre singole senza penalità. Le figure in rotta muovono prima di qualsiasi altra. All'inizio della propria fase

una formazione a contatto con una nemica, se non ha il fronte centrato con quella, può, ove possibile, slittare lateralmente di massimo 5cm scorrendo lungo i due fronti a contatto al fine di cercare di effettuare il più possibile un loro allineamento.

Cambio di orientamento per le formazioni: può avvenire due volte: all'inizio e alla fine del movimento ruotando con perno sul centro della basetta (fino a 180°) o su una delle sue estremità (fino a 90°) coi limiti dettati dall'effettivo spazio di manovra in relazione all'eventuale presenza di ostacoli o altre figure vicine

- dimezza il movimento per elefanti e formazioni compatte, e lo proibisce a extra-pesanti in formazione compatta omogenea e carri (o muovono, o cambiano verso in questo caso, a meno che, dopo il movimento, non siano venuti a contatto con una basetta nemica cui vogliono allinearsi)
- nessuna restrizione per truppe in formazione aperta

Arretramento:

- si mantiene l'orientamento attuale, con movimento dimezzato per le formazioni. Proibito per i carri.
- una formazione a contatto del suo fronte col nemico può solo ruotare all'indietro (con perno su uno dei suoi due estremi) fino a 45° oppure arretrare, come sopra

Terreno accidentato:

- dimezza il movimento per tutti e rompe momentaneamente le formazioni (ma rimane in considerazione il numero minimo necessario ai fini della rotta). Proibito per i carri

Dislivelli:

- si può superare solo un livello per fase e rompe momentaneamente le formazioni. Proibito per i carri. Un dislivello perpendicolare di più di un livello blocca il movimento da quel lato per tutti eccetto che per gli schermagliatori, che impiegano tutta la loro capacità movimento per superarlo (devono quindi cominciare la fase di movimento adiacenti)

Zona d'influenza: ogni formazione esercita una zona d'influenza per un raggio di 5cm a partire dai suoi lati frontale e laterali (arco visivo di 180°). Ogni formazione avversaria può entrare in tale zona, ma deve arrestarsi e non può uscirne fino alla fase di movimento del turno successivo a quello di entrata. Tale zona d'influenza può essere ignorata dalla formazione in movimento solo nel caso in cui l'avversaria che la esercita sia già a contatto con un'altra formazione dello stesso campo di quella che vi sta entrando ed è quindi già impegnata in combattimento.

## TIRO

---

Va effettuato prima del movimento, senza ostacoli interposti e in un arco visivo di 180°. Solo gli arcieri possono tirare al di sopra di altre figure, con modificatore al dado di -1 e solo se queste sono figure amiche appiedate che si trovino più vicine alla figura che tira che non al bersaglio. Figure singole non comprese in una formazione hanno un modificatore di -1, a meno che non si trovino all'interno del campo. Il tiro non è possibile se la figura che tira è in rotta o a contatto (la sua basetta o quella della sua formazione) col nemico o entro 5cm da una formazione nemica che non sia già impegnata in mischia (questo limite dei 5cm di prossimità però non si applica ai giavellottisti). Tutti i tiri sommati contro una stessa figura nemica vanno decisi prima di passare al successivo bersaglio (per cui se la figura viene eliminata col primo tiro, quelli successivi sono persi).

Gittata:

- balestra: 50cm (se tira, il movimento è dimezzato)
- arco: 40cm, 50cm per l'arco lungo inglese
- arco montato e fionda: 30cm
- giavellotto: 15cm, 10cm per le truppe pesanti

Colpo a segno:

- contro truppe schermagliatori: con 4/5/6 al dado
- contro truppe leggere, medie e pesanti: con 5/6 al dado
- contro extra-pesanti e cavalli bardati: con 6 al dado
- contro figure con interposti un solo dislivello di altura, oggetti, fortificazioni o pavesi: con 6 al dado

Il bersaglio prioritario sono sempre le figure nemiche (non in rotta) in linea di vista libera più vicine, a meno che non siano ingaggiate in mischia. Quando si tira contro una figura nemica a contatto con una amica (singola o in formazione che sia) e si manca il bersaglio, effettuare un tiro contro quella figura amica adiacente, con modificatore di -1, per vedere se la si è colpita per errore. Per carri ed elefanti sottrarre sempre le perdite prima dalle figure trasportate lasciando per ultimo il guidatore, con priorità a quelle armate meno pesantemente.

## **MISCHIA**

---

Si effettua dopo la fase di movimento e solo tra figure con le basette a contatto, se si decide di attaccare, bisogna attaccare comunque obbligatoriamente, ove possibile, tutte le figure con cui si è a contatto. Si può attaccare solo una figura per volta, ma è possibile farlo con più figure dal fronte di una formazione compatta (ma non si può attaccare una figura nemica con più figure se una di queste è a contatto con un'altra figura nemica non attaccata da altre del proprio campo in quella stessa fase). Figure montate su carri ed elefanti si considerano come fossero a cavallo e possono distribuire a piacere i loro attacchi (o difese) contro tutte le figure nemiche a contatto con la loro basetta.

Qualsiasi figura singola, gruppi comando compresi, non può attaccare in mischia, ma solo difendersi.

Entrambe le parti tirano il dado, coi seguenti modificatori, e vince il punteggio più alto (pareggio = nessun effetto)

- schermagliatore: -1
- truppa pesante: +1
- truppa extra-pesante: +2
- figura non in rotta fuori formazione: -1 (cumulativo)
- figura in rotta: -2 (cumulativo)
- figura a cavallo: +1 (cumulativo)
- falange: +1 se in formazione compatta omogenea e sul fronte, -2 se fuori formazione (cumulativi)
- figure a contatto (sia singole che basetta formazione) col comandante supremo: +1 (cumulativo)
- posizione più elevata (ma non contro extra-pesante): +1 (cumulativo)
- attacco sul fianco contro formazione: +1 (cumulativo)
- attacco alle spalle contro formazione: +2 (cumulativo)
- attacco alle spalle contro figura singola: +1 (cumulativo)
- extra-pesante a cavallo in formazione compatta omogenea che carica in mischia (solo per il primo turno di mischia): +1 (cumulativo)
- carro/elefante in formazione omogenea che carica in mischia (solo per il primo turno di mischia, ma non contro altro carro/elefante): +2 (cumulativo)
- elefante contro cavalli: +1 (cumulativo)

Quando più figure attaccano una singola, si tirano tanti dadi quanti sono gli attaccanti sommando il punteggio e applicando la media dei modificatori. Se gli attaccanti perdono, si elimina la figura che tra di loro ha fatto il punteggio più basso.

Figure che attaccano in mischia un campo e figure all'interno di quello ignorano sia rotta che formazioni. Se un campo sguarnito viene occupato dal nemico è considerato distrutto: non può essere più usato ed il proprietario riceve un modificatore di -1 in mischia.

# ASSEDIO

L'attaccante muove sempre per primo. Figure all'interno e sulle fortificazioni non sono soggette a comando, rotta e formazioni, lo stesso dicasi per figure all'esterno nel raggio di 10cm dalle fortificazioni (o destinate alle macchine d'assedio); le formazioni si sciolgono entro tale distanza, ma le figure sono poi considerate in rotta se si allontanano oltre i 10cm. Figure amiche sulle fortificazioni non possono posizionarsi adiacenti le une alle altre ma possono attraversare altre figure amiche (con capacità di movimento dimezzata). Quando si elimina in mischia una figura nemica su una fortificazione si può avanzare prendendone il posto. Per poter salire su una fortificazione una figura deve cominciare il suo movimento adiacente ad una porta o scala relativa, le quali permettono il passaggio di una sola figura appiedata, mentre un portone permette il passaggio di due figure appiedate o una a cavallo. Le figure con capacità di tiro possono tirare solo se non ci sono figure nemiche presenti sul loro stesso settore di fortificazione, mentre ogni tipologia di figura a terra con capacità di tiro può tirare verso l'alto sulle fortificazioni anche quando ha una figura amica interposta (solo una, ma in compenso ignorando il relativo modificatore di -1). Figure all'interno di torri e arieti non possono essere fatte bersaglio di tiro. Finché possibile l'assediato deve sempre avere almeno una figura a presidio di ogni settore di fortificazione all'inizio del primo turno di ogni giorno d'assedio (che è di 20 turni).

## VALORI DI DIFESA DEI MANUFATTI

- mura: città 20 punti, castello 30 punti
- torri: città 30 punti, castello 40 punti
- portoni esterni: 15 punti
- portoni interni e palizzate: 10 punti (6 figure infliggono un punto/danno per punto/dado)
- macchine: ogni 2 punti subiti (cumulativi solo per un turno) un turno di tiro di inattività, un giorno intero di inattività se 4 punti vengono inflitti all'interno dello stesso turno (1 punto inflitto può essere alternativamente destinato ad eliminare una figura, a discrezione del difensore)

(se un settore di fortificazione crolla, ogni figura che vi si trovi sopra in quel momento è eliminata).

## MACCHINE D'ASSEDIO

Mangano, piccolo trabucco, trabucco e cannone hanno orientamento fisso: può essere cambiato solo per mangano e piccolo trabucco al costo di un intero giorno di inattività

### Ariete:

- 4 figure manovranti, movimento: 7cm per turno
- un punto/danno per punto/dado

### Torre:

- 8 figure manovranti, movimento: 5cm per turno

### Catapulta-dardi, catapulta-pietre e piccolo cannone:

- 2 figure manovranti
- gittata: 60cm (minima: 10cm)
- eliminano qualsiasi figura non coperta con 4/5/6 al dado, figure coperte con 6 (però nel caso di catapulta-pietre/piccolo cannone contro figura coperta con 5 si può ritirare il dado una seconda volta)

### Mangano e piccolo trabucco:

- 2 figure manovranti, tiro ogni due turni
- gittata (fissa): 50cm
- dado/danno: 1 = 0  
2 = 0  
3 = 1  
4 = 1  
5 = 2  
6 = 2 + 1 figura

### Trabucco:

- 3 figure manovranti, tiro ogni tre turni
- gittata (fissa): 50cm
- dado/danno: 1 = 1  
2 = 1  
3 = 2  
4 = 2 + 1 figura  
5 = 3 + 1 figura  
6 = 4 + 2 figure

### Cannone:

- 2 figure manovranti, tiro ogni 5 turni
- gittata (fissa): 60cm
- dado/danno: 1 = 0  
2 = 2  
3 = 3 + 1 figura  
4 = 4 + 1 figura  
5 = 5 + 2 figure  
6 = 6 + 2 figure

### Scale e schermi mobili:

- possono essere trasportati solo da una formazione (gli schermi dimezzano il movimento, lo proibiscono quando si tira e sono eliminati in caso di rotta o, per un singolo schermo, se il tiro di una macchina eliminerebbe una figura), ci vuole un turno per salire le scale ed uno per attaccare/scavalcare le mura (se non custodite possono essere eliminate dal difensore)

### Pali difensivi:

- bloccano i cavalli e danno un modificatore di +1 al difensore in mischia

### Fossati:

- sono attraversabili solo riempiendoli nell'arco di due turni

### Rocce e materiali incendiari:

- il lancio per ogni settore di fortificazione, se libero da unità nemiche, si applica al massimo a due figure (raggio 5cm dalla base): eliminano figure a terra con 6 al dado, su scale con 5/6. Figure con capacità di tiro o tirano o lanciano materiale, non entrambe le cose. Le macchine d'assedio prendono fuoco con 6 al dado: l'incendio si può spegnere con almeno una figura all'inizio della fase dell'assediate con 4/5/6 al dado, al turno successivo con 5/6 o con 6 al seguente, senno la macchina è distrutta (o si cerca di spegnere l'incendio o si aziona la macchina, non entrambe le cose). Figure che si trovano ancora all'interno se la macchina viene distrutta dal fuoco sono eliminate.

Mangano, trabucco e cannone non possono tirare nei giorni in cui vengono assaltate le mura. Dopo 15 turni viene la notte, che dura a sua volta 5 turni: se al suo sopravvenire gli attaccanti erano riusciti a valicare le mura si continua con un modificatore al tiro di -1 e gittata dimezzata. Se l'attaccante era invece stato, o viene ora, respinto all'esterno i combattimenti s'interrompono: il difensore e l'attaccante riposizionano come vogliono le proprie figure, l'attaccante non più vicino di 40cm dalle fortificazioni nemiche. Eventuali incendi in corso vengono spenti, e i danni alle fortificazioni vengono ridotti della metà (arrotondato per difetto), ma torri crollate non possono essere riparate, mentre mura crollate possono essere solo rinforzate con una palizzata (con valore difesa uguale ai portoni interni). Il difensore può tentare una sortita per incendiare una macchina d'assedio con 5 figure (senza bisogno di alcun comandante), che però vengono scoperte ed eliminate con 5/6 al dado, altrimenti la macchina comincia il giorno successivo in fiamme. Dopo 7 giorni il difensore subisce un modificatore di -1 al dado in mischia. Se ad un certo punto le uniche figure rimaste a disposizione dell'assediate sono esclusivamente montate (cavalleria, carri o elefanti), inservienti di campo/macchine d'assedio o comunque figure appiedate insufficienti a comporre una formazione, questo si ritira come sconfitto, lo stesso avviene se dopo 10 giorni l'assediate non è riuscito ad eliminare tutte le figure assediate. Se invece allo scadere dei 10 giorni l'assediate non ha eliminato tutte le figure nemiche ma occupa il doppio dei settori di fortificazione rispetto all'assediate, l'assedio finisce in trattative.

## GENERAZIONE DEL TERRENO

---

1	2	3
4	5	6

----- Per generare il terreno, tirare il dado per ognuna delle sei zone di entrambe le metà del campo:

1 - 5 = nessun terreno  
6 = terreno

----- Determinare quindi il tipo di terreno nelle zone in cui questo risultasse presente:

1 - 3 = altura (ritirare: 1 - 2 = piccola, 3 - 4 = media, 5 - 6 = grande)  
4 - 6 = vegetazione (ritirare: 1 - 2 = arbusti, 3 - 5 = arbusti e alberi, 6 = bosco)

----- Determinare la presenza di corsi d'acqua per entrambe le metà del campo, o fossati per castelli e città medievali:

1 - 5 = nessuno  
6 = fossato o corso d'acqua (per quest'ultimo ritirare per determinare in quale delle 6 zone si trovino inizio e fine)

----- Determinare per entrambe le metà del campo l'eventuale presenza di edifici rurali:

1 - 5 = nessun edificio  
6 = edifici (ritirare per determinare in quale delle sei zone si trovino, quindi tirare nuovamente, dividendo a metà il risultato arrotondando per eccesso onde determinare il numero degli edifici).

Gli accampamenti vanno collocati sempre obbligatoriamente a contatto col lato più esterno delle rispettive metà del campo (se vi si trovano degli edifici questi possono essere utilizzati).