



Un gioco di schermaglie, duelli e avventure nel XVII e XVIII secolo





1. Sommario	5. Combattimento 25
i. Communic	5.1. Tiro 25
1. Introduzione 4	5.1.1. Bersagli validi 25
1.1. Basi e scala 4	5.1.2. Procedure 25
1.2. Miniature 4	5.1.3. Modificatori per il tiro 26
1.2.1.Eroi 5	5.1.4. Prendere la mira (mirare) 26
1.2.2. Protagonisti 5	5.1.5. Miniature in mischia 27
1.2.3. Comparse 5	5.1.6. Ricaricare 28
1.2.4. Caratteristiche 5	5.1.7. Bersaglio montato 28
1.3. Zona di controllo Sec1:7	5.2. Mischie 28
	5.2.1. Procedure per le mischie 29
2. Personaggi 8	5.2.2. Modificatori per la mischia 29 5.2.3. Vittoria in mischia 30
2.1. Seguenza di gioco 8	5.2.3. Vittoria in mischia 30 5.2.4. Armi scariche30
2.1.1. Attivazione 8	5.25. Abbandonare una mischia 30
2.12. Ordini 9	5.2.6. Mischie multiple 30
2.1.3. Schieramento 10	507 P 11. 31
2.1.4. Azioni dei personaggi attivati 1: 2.1.5. Azione dei personaggi non attivati 1:	1
,	5.3.1. Tabella delle armi 32
2.2. Azioni 12	5.3.2. Precisazioni 35
2.21. Elenco delle azioni 12	3 5.3.3. Granate 35
2.2.2. Reagire a un'azione del nemico 1. 2.2.3. Azioni improvvisate 13	6.Le squadre 37
2.2.4. Temporeggiare 14	,
2.3. Test del morale 14	6.1. Eroi 37
2.3.1. Procedure 14	6.2. Alfiere 38
	5 6.3. Formazioni 38
2.3.3. Consequenze 15	6.3.1. Ordine aperto 38
3. Vittoria! 16	6.3.2. Formazione serrata 39
	6.3.3. Ordine chiuso 39
3.1. Come concludere la partita 16	6.4. Azioni di una squadra 39
3.1.1. I punti vittoria 17	6.5. Movimento di una squadra 39
3.2. Fermezza dell'esercito 17	6.6. Tiro 40
3.2.1. Calcolo della fermezza 17	6.6.1. Procedure per il tiro 40
3.2.2. Battuti! 18	662 Attribuzione delle perdite 41
	8 6.7. Mischie 42
3.3. Punti esperienza e coesione 18	6.7.1. Personaggio isolato che carica una squa-
4. Movimento 19	dra 42
4.3.1. Interpenetrazione 19	6.7.2. Squadra che carica un personaggio 42
4.3.2. Attraversare ostacoli 20	6.7.3. Sguadra che carica un'altra sguadra
4.3.3. Arrampicarsi e scalare 20	43
4.3.4. Saltare 20	6.7.4. Procedure per la mischia 43
4.3.5. Terreno difficile 20 4.3.6. Montare a cavallo o smontare 2	6.7.5. Vittoria in mischia 44
4.3.0. Montare a cavallo o smontare 2 4.3.7. Trasportare pesi 21	7. Eventi e incontri casuali 45
4.3.8. Carica 22	7.1. Preparazione 45
4.3.9. Evasione 23	7.1.1. Rivelare gli eventi 45

	7.2. Tipologia di eventi 46 7.2.1. Precisazioni 49 7.3. Eventi, incontri casuali e modalità di 8	gioco	9.5. Visibil 9.5.1. Osse 9.5.2. Rive 9.5.3. Prec
	7.4. Un esempio di tabella eventi o incon	tri ca~	9.6. Drago
ŀ	suali 50		9.7. Azioni
	8. Abilità speciali 51		9.7.1. Defin 9.7.2. Esec
	8.1. Elenco delle abilità speciali 51		62
	8.1.1. Abilità sul tiro o in combattimento 8.1.2. Abilità varie 53	51	9.8. Colleg
	8.1.3. Tabella riepilogativa delle abilità s	pecia~	e Battaglie
	li 55		10. Artiglio
	9. Regole avanzate e opzionali	56	10.1. Squad
	9.1. Punti esperienza 56		10.2. Tiro d
	9.1.1. Conquistare punti esperienza	56	10.2.1. Lim 10.2.2. Tiro
	9.1.2. Utilizzare i punti esperienza	56	10.2.2. Tire
	9.2. Dadi e casualità 57 9.2.1. Preparazione 57		10.2.4. Tiro
	9.2.2. Procedure alterative al tiro di dado	58	10.3. Ricari
	9.2.3. Varianti 58		10.4. Movir
	9.3. Regole opzionali per il tiro 58		10.4.1. Rota
	9.3.1. Munizioni 58		10.4.2. Spc
	9.3.2. Arma inceppata 59		10.4.3. As

9.3.3. Granata esplosa prima del lancio

9.4. Regole opzionali per la mischia 9.4.1. Arretrare combattendo 59 9.4.2. Disarmare l'avversario 59

9.5. Visibilità 59						
9.5.1. Osservazione e terreno 60						
9.5.2. Rivelati dal fuoco 61						
9.5.3. Precisazioni sulle conseguenze	61					
9.6. Dragoni appiedati 61						
9.7. Azioni collaborative 62						
9.7.1. Definizione di azione collaborati	va 62					
9.7.2. Esecuzione di un'azione collabor						
62						
9.8. Collegamento con iiNo queda sino	hatimos					
e Battaglie nell'era dei lumi 63	Davisson					
10. Artiglieria 64						
10.1. Squadre di artiglieria 64						
10.2. Tiro dell'artiglieria 65						
10.2.1. Limitazioni al tiro di artiglieria	65					
10.2.2. Tiro a mitraglia 65						
10.2.3. Tiro a palla 67						
10.2.4. Tiro di un obice o di un mortaio						
10.3. Ricaricare un pezzo di artiglieria						
10.4. Movimento dell'artiglieria 70						
10.4.1. Rotazione dell'artiglieria						
10.4.2. Spostare un pezzo di artiglieria						
10.4.3. Agganciare e sganciare dai tra	in 71					



59 59





1. Introduzione

Dove si definiscono termini e si delimitano concetti.

A la Guerre... de cape et d'épée è un regolamento per simulare piccoli scontri ambientati nel XVII e XVIII secolo, scontri in cui ogni miniatura rappresenta un soldato, un brigante, un oste o una dama ... con i termini usati in queste regole, ogni miniatura è un personaggio!

L'obiettivo di fondo è quello di giocare una partita breve e intensa, ma anche di raccontare una storia, piena di colpi di scena, di atti di eroismo e di tradimenti.

1.1. Basi e scala

Si possono usare miniature di qualsiasi scala, l'importante è che siano ovviamente compatibili tra loro. Una miniatura rappresenta un personaggio o un animale così come un modello rappresenta un solo carro, carrozza, ecc.

Le miniature appiedate sono sistemate su basi circolari, il diametro delle basi definisce l'unità di misura – um – del gioco (in altre parole, le basi possono essere di diametro qualsiasi, tutte uguali tra loro ovviamente, la misura di tale diametro è pari a 1um). Personaggi montati usano basi di 2um di diametro. Nel gioco 1um è pari a 2 metri reali.

Le basi circolari sono solo un suggerimento, nulla vieta di usare basi di altra forma, per esempio quadrate di lato 1um per personaggi appiedati (in questo caso il lato del quadrato definisce l'unita di misura – um).

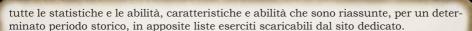
1.2. Miniature

In questo regolamento i giocatori manovrano sul tavolo di gioco, miniature che rappresentano i personaggi che fanno parte della storia o combattono la battaglia che si vuole raccontare o simulare. Per questo, nel seguito, le parole miniatura e personaggio sono considerate sinonimi.

I personaggi sono divisi, a seconda delle loro abilità e della loro importanza nella storia, in eroi, protagonisti e comparse.

Il fronte della miniature non ha nessuna influenza sul gioco, si suppone che i personaggi siano in grado di ruotare su se stessi per rivolgersi verso il nemico o nella direzione in cui devono muovere senza nessun bisogno di intervento del giocatore.

Le caratteristiche di ciascun personaggio sono raccolte in una scheda che ne riassume



1.2.1. Eroi

Gli eroi sono personaggi unici della storia o della battaglia che si vuole rappresentare o simulare, prodi combattenti o personaggi di primo piano storici o letterari con caratteristiche proprie. Gli eroi non possono essere raggruppati in squadre, possono però far parte di una squadra come comandanti o *leader*.

Per mettere fuori combattimento (e quindi eliminare dal gioco) un eroe è necessario infliggergli tre ferite. L'eliminazione di un eroe può avere conseguenze molto gravi sul resto dei personaggi impegnati nella partita, così come, in genere, è bene preoccuparsi di portare in salvo un eroe perché questo può avvantaggiare la sua fazione.

1.2.2. Protagonisti

I protagonisti sono personaggi carismatici per caratteristiche personali o per il ruolo che rivestono nella partita. I protagonisti sono ufficiali, *leader*, capi banda ma anche personaggi con un ruolo particolare da recitare nella storia che si va a rappresentare. I personaggi non possono essere raggruppati in squadre, possono però far parte di una squadra come comandanti o *leader*.

Un protagonista è fuori combattimento quando subisce due ferite. Come per gli eroi può essere conveniente portare in salvo un protagonista che è stato messo fuori combattimento nel corso della partita.

1.2.3. Comparse

Le comparse sono i personaggi normali della storia o della battaglia, come soldati, contadini, servi o banditi. Sono eliminati non appena subiscono la prima ferita.

Le comparse possono operare sia singolarmente che come squadre, anche se hanno maggiore efficacia quando si riuniscono in bande o drappelli.

1.2.4. Caratteristiche

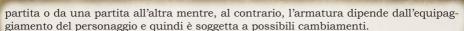
Le caratteristiche di un personaggio, sia esso un eroe, un protagonista o una semplice comparsa, sono riassunte in cinque valori – morale, tiro, mischia, qualità dell'armatura e velocità di movimento – e da un eventuale elenco di abilità speciali.

Morale/Tiro/Mischia Armatura Movimento abilità speciali

Più è alto il punteggio migliore è l'abilità corrispondente della miniatura.

Il morale, l'abilità di tiro e quella in combattimento – mischia – sono specifici del personaggio e non possono cambiare nel corso della





Nella figura in questa pagina una tabella tratta dallo scenario *Bruciate tutto! Dunkerque 1658* che si può trovare sul sito: http://alaguerre.luridoteca.net/?page_id=716. Sono evidenziate le caratteristiche di tre moschettieri francesi:

- » un ufficiale, che essendo un protagonista ha due righe di caratteristiche: la seconda valida solo quando è ferito;
- » un moschettiere e un moschettiere veterano, comparse e quindi con le caratteristiche su una sola riga.



Morale

Il morale – ${\hbox{\tt Mo}}$ – rappresenta la disciplina e la capacità del personaggio di agire in situazioni pericolose o problematiche.

Un personaggio con il morale molto alto sarà in grado di mantenere il sangue freddo anche sotto il fuoco nemico e riuscirà ad agire con calma e autocontrollo anche nelle situazioni più rischiose. Al contrario, un personaggio con il morale basso avrà la propensione a fuggire, o quantomeno a cercare riparo, non appena le cose si faranno pericolose.

Tiro

Il valore di tiro – Ti – rappresenta l'abilità del personaggio nell'uso di armi da lancio, da tiro o da fuoco. Un numero molto alto rappresenta un esperto tiratore, addestrato e preparato.





Mischia

La mischia – Mi – misura l'abilità nel combattimento corpo a corpo, che sia a mani nude o con armi da taglio o *da botta*. Anche in questo caso un valore alto in questa caratteristica indica un personaggio o molto forte fisicamente o ben addestrato nell'uso delle armi.

Armatura

La classe di armatura – CA – vuole misurare la capacità del personaggio di assorbire i colpi degli avversari grazie alle protezioni indossate. Più alta è questa caratteristica, più facilmente i colpi a segno provocheranno ferite.

- » 5: nessuna armatura
- » 4: giubbotti o giacche di pelle o cuoio
- » 3: pettorale o maglia di ferro ed elmetto
- » 2: armatura in ferro che protegge il dorso ed elmetto o elmo
- » 1: armatura completa (protezioni anche per le gambe)

L'uso dello scudo riduce di uno la classe di armatura del personaggio.

Movimento

Il movimento – Mov – indica la velocità, in um, con cui il personaggio si può spostare su un terreno privo di ostacoli (cfr. 4.0 Movimento a pagina 19).

Abilità

Le abilità sono particolari attitudini del personaggio che possono derivare dalle sue caratteristiche fisiche o dalla pratica e dall'addestramento.

Le abilità di un personaggio sono elencate nelle liste eserciti e sono descritte più avanti in questo regolamento (cfr. 8.0 Abilità speciali a pagina 51).

1.3. Zona di controllo

Nel gioco in nessun caso è possibile sovrapporre, nemmeno parzialmente, le basi di due miniature.

Inoltre ogni personaggio ha una zona di controllo circolare il cui diametro è il doppio di quello della base e non è possibile transitare nella zona di controllo di una miniatura nemica che non è scossa se non per caricarla (per arrivare a contatto e combattere una mischia). In pratica ogni miniatura ha una zona di controllo che si estende per 1um intorno alla propria base (che già di per sé ha un diametro di 1um).

Esempio: zona di controllo



In questo esempio sono rapresentate le zone di controllo di due personaggi. La miniatura rossa (A) rappresenta un personaggio appiedato e ha una base con un diametro di Ium, l'area circolare intorno alla base vera e propria è l'area di controllo (il righello sovrapposto alla base permette di valutare la lunghezza del raggio sia della basetta che dell'area di controllo). La miniatura azzurra (B) rappresenta un personaggio montato la cui base ha un diametro di 2um, anche in questo caso l'area circolare intorno alla basetta rappresenta l'area di controllo che ha un diametro di 4um (il doppio di quello della base).



2. Personaggi

Dove si principia l'addestramento delle signorie vostre e si apprendono le maggiori regole del comportamento dell'uffiziale sul campo di battalia.

Nella prima parte di questo manuale si apprenderà come giocare con personaggi che operano in modo autonomo, indipendentemente dagli altri personaggi della stessa fazione o controllati dallo stesso giocatore. È il primo livello del gioco e in genere è la modalità operativa di eroi e protagonisti (cfr. 1.2 Miniature a pagina 4).

Molte delle procedure descritte in questo capitolo, però, resteranno valide anche per personaggi che agiscono raggruppati in squadre.

2.1. Sequenza di gioco

Una partita è suddivisa in turni e ogni turno rappresenta pochissimi istanti di tempo reale. La successione delle operazioni è determinata dalla sequenza di gioco riportata qui di seguito:

- » Attivazione
- » Ordini
- » Schieramento
- » Azioni dei personaggi attivati
- » Azioni dei personaggi non attivati

2. I. I. Attivazione

Nella fase di attivazione si decide quali saranno le possibilità di un giocatore di agire nel nel turno, possibilità decise dal lancio di un certo numero di dadi a sei facce – d6 – detti d6 di attivazione.

Numero dei dadi di attivazione

Per determinare il numero dei dadi di attivazione (d6 di attivazione) il giocatore somma:

- » il numero delle squadre presenti sul terreno che non sono scosse,
- » il numero degli ufficiali che non sono fuori combattimento presenti nelle squadre (anche in questo caso solo gli ufficiali che appartengono a squadre che non sono





Il totale ottenuto corrisponde al numero dei d6 di attivazione. Il numero va ricalcolato ad ogni turno tenendo conto dei cambiamenti dovuti allo sviluppo del gioco. Infatti se nel corso della partita un personaggio che agiva singolarmente è messo fuori combattimento oppure un'intera squadra è scossa o eliminata dal gioco il numero di dadi di attivazione deve essere modificato di conseguenza.

Esempio: numero di dadi di attivazione

Il giocatore controlla quattro miniature. Una di esse, Rochefort, un eroe, agisce in modo indipendente. Le altre tre sono raggruppate in una squadra (cfr. 6 Le squadre a pagina 37): un ufficiale (un protagonista) e due guardie del cardinale (due comparse).

Il giocatore, nella fase di Attivazione, tira 3d6: uno per il personaggio che opera in modo autonomo, uno per la squadra e uno per l'ufficiale che comanda la squadra.

In partite con due o più giocatori per parte succede spesso che nella fase di attivazione (ma anche nelle fasi successive del turno) i giocatori si consultino tra loro per decidere a chi assegnare i d6 di attivazione e/o per concordare le azioni da eseguire nel corso del turno.

Questo consulto dovrebbe essere evitato. I personaggi si trovano, nel corso della partita, nel pieno dell'azione, magari sotto il fuoco nemico, con poco tempo per deciderecome agire. I giocatori dovrebbero sentire la stessa pressione!

Procedure

Il giocatore tira i suoi d6 di attivazione, i punteggi fino a 3 incluso sono validi per l'attivazione, punteggi superiori sono scartati. Il punteggio del d6 corrisponde al numero di punti azione – PA – a disposizione della miniatura e alla priorità di attivazione nel turno (più è alto il punteggio prima e più agirà la miniatura).

Iniziativa

Il giocatore con più '3' ha l'iniziativa ed è definito il giocatore con l'iniziativa, il suo avversario è il giocatore senza l'iniziativa. In caso di partità (stesso numero di '3') l'iniziativa resta a chi l'aveva nel turno precedente. In caso di parità nel primo turno decidere casualmente.

Esempio: fase di attivazione

Riprendendo l'esempio precedente, il giocatore tira 3d6 e ottiene 3, 1, 6. Il '6' è scartato. Il giocatore ha a disposizione due dadi di attivazione il primo dei quali (3) equivale a tre punti azione, il secondo (1) a un solo punto azione.

L'avversario ottiene, con i propri d6 di attivazione: 2, 2, 1. In questo caso l'iniziativa è del primo giocatore, che ha ottenuto più '3' dell'avversario.

2.1.2. Ordini

In questa fase i giocatori attivano i propri personaggi assegnando loro gli ordini. L'assegnazione degli ordini è fatta ponendo fisicamente uno dei d6 di attivazione validi accanto alla miniatura desiderata. Il dado rappresenta l'ordine assegnato al personaggio per il turno in corso. Il giocatore che non ha l'iniziativa assegna i d6 alle miniature che controlla prima del suo avversario, successivamente fa lo stesso il giocatore con l'iniziativa.

I personaggi che hanno avuto un ordine valido sono detti personaggi attivati.

Se assegnato a un ufficiale o a un personaggio che comanda una squadra l'ordine vale per tutta la squadra (la squadra è attivata e tutte i personaggi della squadra sono attivati). Se si desidera far compiere a un uomo della squadra azioni diverse da quelle della squadra è necessario assegnare un d6 di attivazione alla miniatura che lo rappresenta, in questo caso il valore del d6 è diminuito di uno, simulando l'azione del leader che ordina al proprio sottoposto di agire.

Esempio: attivazione



Il giocatore controlla quattro miniature: un protagonista (R - Rochefort) che opera in modo autonomo e una squadra composta da un ufficiale e due guardie. Ha tirato 3 d6 di attivazione ottenendo due punteggi validi. Assegna il '3' a Rochefort, che in questo turno quindi, come vedremo più avanti, agirà prima della squadra e potrà eseguire tre azioni. L'altro d6, con il punteggio '1', lo assegna alla squadra che potrà eseguire, nel turno, una sola azione.

Personaggi non attivati

I personaggi non attivati nel turno, che non ricevono d6 di attivazione in questa fase, potranno comunque compiere un'azione al termine del turno, nella fase di azione dei personaggi non attivati, come vedremo nel seguito.

Per questo motivo, in partite con molte miniature, può essere utile porre accanto a queste miniature un dado con il punteggio pari a sei, per ricordare che si tratta di personaggi non attivati.

Personaggi non in gioco

I giocatori, in questa fase, possono assegnare ordini anche ai personaggi (o alle squadre) che non sono ancora sul campo. L'assegnazione di questi ordini è essenziale perchè nella successiva fase di schieramento questi personaggi possano fare il loro ingresso sul tavolo di gioco.

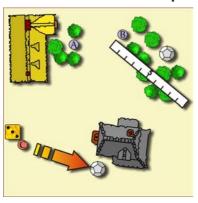
2.1.3. Schieramento

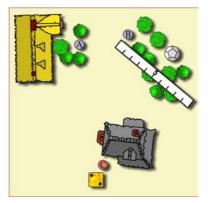
Personaggi non ancora in gioco che hanno avuto ordini nella precedente fase del turno possono essere schierati sul tavolo. Lo schieramento costa 1PA che deve essere immediatamente sottratto ai PA disponibili per questi personaggi.

Il giocatore può scegliere un qualsiasi segnalino evento corrispondente a un incontro ancora non rivelato (cfr. 7.0 Eventi e incontri casuali a pagina 45) e sostituirlo con il personaggio da schierare in modo però che i personaggi avversari più vicini si trovino a una distanza superiore alla velocità di movimento sia del personaggio che viene schierato che dei personaggi avversari oppure che il personaggio sia schierato all'interno di un'area non occupata dal nemico.

A partire dalla successiva $fase\ di\ azione\ dei\ prsonaggi\ attivati\ il\ o\ i\ personaggi\ appena schierati potranno agire come di\ consueto.$

Esempio: schieramento





Il personaggio C si trova fuori dal tavolo di gioco. Il giocatore che lo controlla vuole schierarlo sul campo, per far questo nella fase ordini assegna un d6 di attivazione al personaggio, in questo esempio assegna un '3' (la situazione è raffigurata nell'immagine a sinistra qui sopra in cui il personaggio C si trova fuori dal tavolo; i diamanti rappresentano i segnalini evento). Nella successiva fase di schieramento sistema sul tavolo la miniatura corrispondente al personaggio con il relativo d6 di attivazione il cui punteggio, però è diminuito di uno: lo schieramento costa un PA (la figura a destra mostra il personaggio sul tavolo con il corrispondente d6 di attivazione). Da notare che il giocatore non poteva scegliere l'altro segnalino evento per schierare il proprio personaggio perchè troppo vicino alla miniatura avversaria B (qui abbiamo supposto che i tre personaggi in gioco siano tutti appiedati e abbiano una velocità di movimento pari a 4um).

2.1.4. Azioni dei personaggi attivati

Agiscono le miniature che sono state attivate (a cui sono stati assegnati d6 di attivazione o che fanno parte di una squadra il cui comandante ha ricevuto un d6 di attivazione).

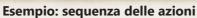
Sequenza di esecuzione delle azioni

Le miniature agiscono in ordine di PA posseduti, in caso di uguale numero di PA prima le miniature controllate dal giocatore con l'iniziativa, poi le miniature con lo stesso numero di PA controllate dal giocatore che non ha l'iniziativa (è bene ricordare qui che i PA a disposizione di un personaggio sono indicati dal d6 posto accanto alla miniatura in fase di attivazione).

Ogni azione costa un certo numero di PA e ovviamente il personaggio deve avere un numero di PA sufficiente a completare l'azione richiesta. Il giocatore dichiara quale azione deve eseguire la miniatura e riduce il numero di PA assegnati alla miniatura per tener conto del costo dell'azione che sta per eseguire (questa operazione equivale a *cambiare* la faccia del dado posta accanto alla miniatura perchè indichi il numero di PA rimanenti), immediatamente dopo esegue l'azione.

Il personaggio può eseguire azioni fino a consumare tutti i PA (anche ripetendo più volte la stessa azione) o utilizzarli solo in parte, può tornare ad agire quando sarà il turno delle miniature che hanno punteggio pari al residuo. Il d6 di attivazione è rimosso quando la miniatura non ha PA residui. L'esecuzione di una o più azioni consecutive da parte dello stesso personaggio è detta impulso.

Quando l'ultimo personaggio ha utilizzato il suo ultimo PA (e quindi nessun personaggio ha più d6 di attivazione) la fase termina (non è possibile conservare PA per il turno successivo).



Il giocatore A controlla le miniature A1 e A2 a cui assegna rispettivamente punteggi pari a 3 e 1. Il giocatore B controlla le miniature B1 e B2 e assegna a entrambe un punteggio di attivazione di 2. Il giocatore A ha l'iniziativa (maggior numero di 3).

La prima ad agire è la miniatura A1 (punteggio più alto di tutte le altre) che ricarica il proprio moschetto spendendo così due punti azione. Il d6 di attivazione è girato in modo che la faccia superiore mostri il punteggio di 1 (al 3 originario sono stati sottratti i due punti necessari per ricaricare). A questo punto il giocatore A decide di non far eseguire ulteriori azioni alla miniatura A1 (avrebbe potuto anche seguire un'altra azione dal costo di un solo PA volendo).

È la volta delle miniature del giocatore B (entrambe con attivazione pari a 2) che eseguono le loro azioni spendendo i due punti azione ciascuna, il d6 di attivazione è rimosso e le miniature non saranno attive oltre nel turno.

Ora il giocatore A può far agire entrambe le proprie miniature, infatti a entrambe rimane un punto azione (la A1 perché ne ha spesi due dei tre assegnati, la A2 perché ha l'unico punto azione assegnato a inizio turno).

A questo punto, eventuali personaggi che non sono stati attivati nel turno (che non hanno ricevuto ordini) potrebbero eseguire un'azione ciascuno, prima i personaggi controllati dal giocatore con l'iniziativa, poi i loro avversari (vedi nel seguito).

2.1.5. Azione dei personaggi non attivati

Ogni personaggio che non è stato attivato nel corso del turno attuale (al quale non sono stati assegnati d6 di attivazione a inizio turno) può eseguire un'azione che richieda un solo PA, a scelta del giocatore che controlla la corrispondente miniatura: in questa fase i personaggi che ancora non hanno eseguito nessuna azione sono considerati attivati.

Prima i personaggi del giocatore con l'iniziativa, poi i personaggi del suo avversario.

Ci sono alcune limitazioni alle scelte del giocatore:

In questa fase non è possibile muovere i personaggi a contatto di miniature nemiche (caricare) a meno che i personaggi obiettivo della carica non siano scossi.

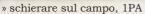
- » Personaggi in mischia sono obbligati a combattere la mischia (devono scegliere l'azione corrispondente) oppure devono tentare di fuggire dalla mischia, l'una o l'altra di queste azioni.
- » Squadre che hanno personaggi separati dal resto della squadra possono solo muovere tali miniature per cercare il ricongiungimento.

2.2. Azioni

I personaggi possono eseguire l'azione desiderata, anche ripetendola più volte nello stesso impulso o turno, a patto di avere sufficienti PA a disposizione.

2.2.1. Elenco delle azioni

Le azioni sono il fulcro del gioco, l'elenco che segue mostra le possibili azioni che un personaggio può eseguire quando attivato:



- » tirare/sparare, 1PA
- » accendere una miccia, 2PA
- » ricaricare, PA a seconda dell'arma
- » mirare 1PA
- » lanciare una granata 2PA
- » combattere in mischia 1PA
- » arretrare combattendo 1PA
- » interrompere una mischia 1PA
- » cambiare arma 1PA
- » raccogliere/prendere un oggetto o un altro personaggio 1PA
- » muovere 1PA
- » attraversare un ostacolo 1PA (per alcuni ostacoli lo scenario può indicare un numero di PA superiore)
- » saltare 1PA
- » gettarsi a terra 1PA
- » rialzarsi 1PA
- » montare a cavallo o smontare 1PA
- » recuperare dal morale (eseguire il test del morale) 1PA
- » reagire a un'azione del nemico ?PA (non si tratta in realtà di una vera e propria azione ma solo della possibilità di un personaggio minacciato di eseguire un'azione, fuori dalla normale sequenza di gioco, per rispondere alla minaccia, il numero di PA necessari dipende ovviamente dall'azione scelta)
- » temporeggiare 1PA
- » cambiare formazione una o più PA (solo per le squadre, i PA azione necessari sono elencati nele liste eserciti)
- » parlare 1 o più PA
- » azioni improvvisate 1PA
- » bere (un boccale o un bicchiere di vino, da una borraccia, ...) 1PA, in compagnia 2PA
- » rivelare un evento (cfr. 7 Eventi e incontri casuali a pagina 45).

Alcune delle azioni più complesse sono spiegate nel seguito. Muovere (cfr 4 Movimento a pagina 19), tirare e combattere in mischia (cfr. 5 Combattimento a pagina 25) hanno capitoli a parte.

2.2.2. Reagire a un'azione del nemico

Quest'azione è concessa a un personaggio attivato se è bersaglio del tiro nemico, è caricato da miniature avversarie o costretto a combattere una mischia. In questi casi il giocatore può decidere di eseguire immediatamente un'azione con il proprio personaggio, più precisamente:

- » Bersaglio di tiro nemico: il personaggio può immediatamente tirare (e questo tiro è considerato contemporaneo al tiro dell'avversario) oppure può gettarsi a terra immediatamente prima del tiro nemico.
- » Carica di miniature nemiche: il personaggio può controcaricare l'avversario. È bene notare che il personaggio è considerato caricato da un nemico anche se questo entra nella zona di controllo ma non raggiunge l'obiettivo.
- » Costretto a combattere una mischia: il personaggio può combattere la mischia a propria volta, il combattimento è considerato contemporaneo.

2.2.3. Azioni improvvisate

Attacchi improvvisati

Ci possono essere occasioni in cui un personaggio vuole lanciare un boccale contro un avversario o prendere a calci un altro personaggio o confonderlo con ... guarda dietro di tel ... Questo è possibile improvvisando un attacco.



Si tratta di attacchi con armi improprie, come il boccale citato qui sopra, o in situazioni non prevedibili dal regolamento. In questo caso è il *Game Master* che deciderà, di volta in volta, eventuali modificatori al tiro per colpire e cosa succede se l'attacco va a buon fine.

Movimento improvvisato

Scivolare giù da una grondaia, saltare dall'altra parte della stanza appeso ad un candeliere o rotolare sotto il tavolo un carro sono esempi di movimenti improvvisati.

Questi movimenti richiedono un test di morale, se il test ha successo il personaggio può muovere 6um (qualunque sia il movimento riportato nelle sue caratteristiche). Se il test è fallito la miniatura si sposta con tutta la propria velocità nella direzione in cui voleva andare e cade a terra al termine del movimento, subendo i danni dovuti alla caduta, se è il caso.

2.2.4. Temporeggiare

Un personaggio può anche temporeggiare, non eseguire nessuna azione quando attivato. Temporeggiare costa comunque un PA. L'azione di temporeggiare può essere ripetuta anche più volte nello stesso impulso.

2.3. Test del morale

Il test del morale misura la capacità di un personaggio di agire e combattere in una situazione pericolosa o comunque difficile. Sono obbligati al test del morale:

- » protagonisti ed eroi che subiscono una ferita;
- » personaggi che operano in modo autonomo colpiti dal tiro avversario in campo aperto (anche se non subiscono ferite);
- » comparse che agiscono in modo autonomo colpite in mischia (anche se non subiscono ferite);
- » personaggi di una squadra quando le miniature fuori combattimento o uccise raggiungono la metà degli effettivi (il test è eseguito da tutte le miniature della squadra con un solo tiro di dado);
- » personaggi che fanno parte di squadre che hanno già perso la metà o più degli effettivi degli effettivi quando un'altra miniatura è messa fuori combattimento (il test è eseguito da tutte le miniature della squadra con un solo tiro di dado);
- » personaggi di una squadra quando è messo fuori combattimento l'ufficiale/leader della squadra (il test è eseguito da tutte le miniature della squadra con un solo tiro di dado);
- » personaggi che intendono eseguire un attacco improvvisato o un movimento improvvisato.

2.3.1. Procedure

Si tira 1d10, il test è superato se il punteggio modificato dalle circostanze è pari al morale della miniatura, è pienamente superato se il punteggio è inferiore al morale del personaggio. In caso di fallimento del test gli effetti sono diversi a seconda della situazione (vedi nel seguito). In ogni caso, però, il personaggio o la squadra sono scossi e quindi non in pieno controllo del giocatore.

Esempio: test del morale

Un ufficiale spagnolo (un protagonista con morale 6) che avanza verso il nemico è colpito dal tiro nemico e subisce una ferita, la prima ferita in questa partita. Non ci sono personaggi avversari a distanza di carica. L'ufficiale deve immediatamente eseguire il test del morale (se ha PA ne deve usare uno, ma esegue il test anche se non ha PA disponibili). Il giocatore che controlla l'ufficiale tira 1d10 ottenendo 7. Il morale è superato perchè, nella circostanza particolare, il morale dell'ufficiale è pari a 7: 6 - il morale del personaggio, +1 - nessun personaggio nemico che abbia la possibilità di caricare.





- »+1: personaggio al coperto, all'interno di un edificio o di un ambiente in cui non ci sono personaggi nemici
- » +1: nessun personaggio nemico che abbia possibilità di caricare
- » +1: la squadra ha un leader
- » +1: la squadra ha un alfiere
- » -1: la squadra ha perso la bandiera
- » -1: la squadra è ridotta a meno del 50%, 1/2, degli effettivi
- » -2: la squadra è ridotta a meno del 33%, 1/3, degli effettivi, non si cumula con il precedente

2.3.3. Conseguenze

In caso di fallimento del test le miniature devono comportarsi come descritto nel seguito.

- » Protagonisti ed eroi che subiscono una ferita: la miniatura deve interrompere un'eventuale mischia e raggiungere un riparo. Il recupero è automatico, non appena raggiunto il riparo possono tornare a operare normalmente. Possono comunque eseguire di nuovo il test nel turno successivo, dopo aver mosso, anche se non hanno ancora raggiunto un riparo e se hanno PA a sufficienza.
- » Personaggi colpiti (non necessariamente feriti) dal tiro avversario in campo aperto. La miniatura deve muovere nel turno/impulso successivo verso il riparo più vicino se non ha PA il movimento avviene nella fase finale del turno. Il recupero è automatico, non appena raggiunto il riparo possono tornare a operare normalmente. Possono riprovare il test nel turno successivo, dopo aver mosso e se hanno PA a sufficienza.
- » Comparse colpite in una mischia: la miniatura deve fuggire immediatamente dal combattimento e raggiungere un riparo. Il recupero è automatico, non appena raggiunto il riparo possono tornare a operare normalmente. Possono riprovare il test nel turno successivo, dopo aver mosso e se hanno PA a sufficienza.
- » Personaggi di una squadra quando le perdite raggiungono la metà degli effettivi. In questo caso le miniature devono cercare di abbandonare il terreno dello scontro dirigendosi verso il lato del tavolo da cui sono entrate muovendo alla massima velocità possibile. Se bersaglio di tiro nemico o coinvolte in mischia agiranno per meglio difendersi (una volta cessata la minaccia torneranno a muovere verso il bordo del tavolo). All'inizio di ogni spostamento dovranno effettuare un test del morale, perdendo una miniatura in caso di fallimento (simulando così la dispersione dei personaggi a causa della confusione e dello smarrimento).
- » Personaggi che fanno parte di squadre che hanno perso la metà o più degli effettivi quando un'altra miniatura è messa fuori combattimento. Come sopra.
- » Personaggi di una squadra quando è messo fuori combattimento l'ufficiale/ leader della squadra. Come sopra.









3. Vittoria!

Dove si illustra come vincere le battaglie.

3.1. Come concludere la partita

A la guerre... de cape et d'épée è un regolamento nato per essere estremamente flessibile e permettere ai giocatori di sviluppare partite e battaglie quanto più disparate. Per questo è possibile concludere la partita in molti modi differenti tra loro e quindi ci sono diverse modalità per stabilire il vincitore o i vincitori.

Sostanzialmente la partita si conclude:

- » Quando una delle due parti raggiunge l'obiettivo fondamentale, se questo è specificato dallo scenario. Un buon esempio è lo scenario *Il ridotto di Tereheyden Breda 1625* (cfr. http://alaguerre.luridoteca.net/?page_id=674), in cui la partita si chiude se gli spagnoli o i loro avversari, trovata la bandiera del battaglione di Cartagena, riescono a portarla fuori dal tavolo di gioco.
- » Quando una delle due parti è costretta ad abbandonare il terreno dello scontro, il tavolo di gioco, perchè cede la *fermezza* dell'esercito (vedi più avanti). Anche in questo caso si può citare un esempio: *Il guado di Foats Aughrim 1691 (cfr. ...)*, dove irlandesi e inglesi si contendono il possesso del guado sul fiume Melehan combattendo fino a sconfiggere il nemico.

In entrambi i casi si possono presentare due eventualità:

- » La vittoria può andare alla parte che ha raggiunto l'obiettivo fondamentale o che ha costretto la parte avversa ad abbandonare il campo, qualunque sia il costo in termini di vite umane simulate. In altre parole, qualunque sia il punteggio raggiunto dalle parti in gioco che quindi viene ignorato.
- » La vittoria arride alla squadra che ha il maggior numero di punti vittoria, anche se l'avversario ha raggiunto un obiettivo fondamentale o se si è stati costretti ad abbandonare il terreno di gioco.

Insomma, i giocatori o l'organizzatore dello scenario ha la più grade libertà di organizzare la partita come preferisce, tenendo conto che lo scopo in ogni caso è quello di dare a ogni giocatore un obiettivo chiaro da raggiungere prima di iniziare!



3.1.1. I punti vittoria

I punti vittoria - PV - misurano l'importanza di un certo obiettivo, il suo valore per una o entrambe le parti in gioco. In genere sono specificati dallo scenario e possono essere diversi per gli uni o gli altri a testimoniare un rilievo diverso. La figura qui accanto mostra la pagina di uno scenario in cui sono elencati i punti vittoria a seconda degli obiettivi, si può notare come per ogni obiettivo siano presenti tre diversi valori: uno per ogni parte in gioco (nello scenario in questione sono in campo francesi, spagnoli e civili).

3.2. Fermezza dell'esercito

La fermezza dell'esercito è una misura della determinazione delle truppe a combattere, la loro volontà di raggiungere l'obiettivo, la loro determinazione nell'affrontare il nemico. In questo regolamento la fermezza non è però

solo determinata dalla qualità delle truppe ma anche dall'importanza della missione e dalla rilevanza degli ordini che i soldati hanno ricevuto.

Se viene a mancare la fermezza di un gruppo di personaggi questi abbandonano il campo di battaglia, che abbiano oppure no raggiunto l'obiettivo assegnato!

3.2.1. Calcolo della fermezza

Prima di dare il via alla partita si calcola il valore iniziale della fermezza. Ogni comparsa vale un punto, un protagonista due punti e un eroe tre punti. Successivamente si determina la percentuale di perdite che si è disposti a subire per raggiungere l'obiettivo della missione, questa è la fermezza dell'esercito.

» Se la battaglia è all'ultimo sangue, per la conquista (o la difesa, o la distruzione) di un obiettivo vitale per l'esercito, oppure per aprirsi la strada verso la salvezza, la fermezza è pari a ¾ della somma calcolata in precedenza

(arrotondata per eccesso).

» Se la partita simula una ricognizione importante, il tentativo di aprire una breccia, o in generale la conquista di un obiettivo rilevante ma non vitale, la fermezza è la metà, ½, della somma citata prima (arrotondata per eccesso).

» Se le truppe devono compiere una ricognizione, esplorare un terreno, raccogliere foraggio, ma hanno l'ordine di ripiegare non appena il nemico si fa minaccioso la fermezza è un ¼ della somma di cui sopra (arrotondata per eccesso).

I due eserciti contrapposti in una partita possono avere scopi differenti e quindi il corrispondente valore della fermezza può essere dovuto a fraL'obiettivo del regolamento è quello di realizzare partite brevi e violente! Scontri in cui ciascun giocatore ha ben presente qual è l'obiettivo da raggiungere e sa che deve raggiungerlo in fretta.

Tutti i suoi personaggi devono lavorare per questo scopo che non necessariamente è quello di mettere fuori combattimento il maggior numero di avversari.



zioni diverse del punteggio totale.

3.2.2. Battuti!

Se in qualsiasi momento della partita la fermezza delle truppe è zero o peggio l'esercito è sconfitto (o la missione è fallita, o l'obiettivo non è raggiunto) e deve abbandonare il campo di battaglia: la partita è conclusa!

3.2.3. Aggiornamento della fermezza

Ogni volta che un personaggio o una squadra è eliminata o scossa e costretta alla fuga a causa di un test del morale fallito si sottrae alla fermezza dell'esercito il corrispondente valore (uno per ogni comparsa, due per ogni protagonista e tre per ogni eroe). Se la miniatura o la squadra recupera dal panico, non è più scossa, ed è in grado di nuovo di operare normalmente si recupera (si aggiunge alla fermezza) la metà, arrotondando per difetto, del valore (attuale) del per-

Quindi per ogni comparsa che opera in modo autonomo non si recupera nulla, per ogni protagonista o eroe si recupera un punto.

sonaggio o della squadra.

Si può usare un contenitore per ciascun esercito che, all'inizio della partita, è riempito con un numero di segnalini pari alla fermezza iniziale (si possono usare segnalini di qualsiasi tipo). Ogni volta che è necessario aggiornare la fermezza il giocatore aggiunge o toglie dal contenitore il numero opportuno di segnalini, quando il contenitore rimane vuoto la partita è conclusa.

Il grado di fermezza attuale dovrebbe essere tenuto segreto al nemico.

Esempio: recupero di una squadra

Una squadra di quattro dragoni irlandesi e un ufficiale (un protagonista) è in fuga a causa del fallimento del test del morale. Raggiunto un riparo il giocatore tenta il recupero della squadra effettuando un test del morale, il test ha successo e quindi la squadra è recuperata e può tornare a operare normalmente.

Il giocatore aumenta la fermezza del proprio esercito di tre, infatti la squadra ha un valore (allo stato attuale) di sei: quattro comparse valgono, ai fini della fermezza, un punto ciascuna, l'ufficiale due. Il successo nel test consente allora di recuperare la metà del valore della squadra.

3.3. Punti esperienza e coesione

In qualunque momento un giocatore può spendere punti esperienza - PE - per aumentare la fermezza del proprio esercito, un PE speso aumenta di uno la fermezza. In nessun caso, però, è possibile portare la fermezza a un valore superiore a quella iniziale.

Se la fermezza è zero o peggio, come visto in precedenza, la partita è conclusa immediatamente e quindi non è possibile usare i PE per aumentare di nuovo la fermezza-dell'esercito.

Il significato e l'uso dei punti esperienza sono descritti in una regola avanzata (cfr. 9.1 Punti esperienza a pagina 56).



A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0



4. Movimento

Dove si addestrano le signorie vostre alle manovre sul campo di battaglia

Tra le caratteristiche dei personaggi è riportato anche il movimento possibile - Mov spendendo un PA (in altre parole, è la massima velocità di spostamento per ogni PA). Ovviamente il personaggio può scegliere di muovere più volte per ciascun impulso se ha sufficienti PA da usare. Il movimento può essere in qualsiasi direzione e non necessariamente rettilineo. La direzione verso cui è rivolta la miniatura che rappresenta il personaggio non ha alcuna influenza sul movimento. Non è necessario usare per intero il fattore movimento del personggio.

Il movimento di un personaggio si deve arrestare se la corrispondente miniatura si trova a contatto con un ostacolo anche se questo è attraversabile (una siepe, una porta, un muretto, ecc.).

Protagonisti ed eroi sono rallentati dalle ferite subite, devono infatti muovere alla velocità indicata nella seconda riga della propria scheda (quella che riporta le statistiche del personaggio quando ferito).

Nella figura qui accanto sono riportate le statistiche di un protagonista, *Bartolo Jimenez y Garrido*. Come si può facilmente notare, Garrido ha una doppia serie di caratteristiche: nella prima riga il morale, abilità di tiro e di mischia e il movimento quando è in perfetta forma; nella seconda riga le stesse abilità dopo aver subito una ferita.

Furnesses 33 (8 79% di un secole di 16).

Eroi e protagonisti

Illusa Tay MayTuMi CA May Armi Abi Perine

Burulo Jinesses E 4/3/6 4 8 80 P8 Tensere secho 85 000

Lens 1648 × Stragguage di reggimento!

4.3.1. Interpenetrazione

Non è possibile passare attraverso un altro personaggio (che sia amico oppure nemico) interpenetrare. È possibile passare attraverso lo spazio che c'è tra un ostacolo e l'altro, tra un ostacolo e un personaggio amico, tra due personaggi amici, se lo spazio è ampio almeno quanto la base del personaggio che attraversa.

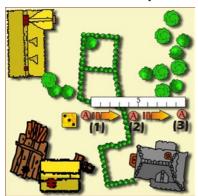
Non è possibile, però, interpenetrare una squadra, anche se lo spazio tra un personaggio e l'altro della squadra lo permetterebbe. La squadra è considerata, in questo regolamento, come un gruppo compatto. Allo stesso modo una squadra non può interpenetrare un'altra squadra (cfr. 6.5 Movimento di una squadra a pagina 39).



In questo regolamento sono definiti ostacoli elementi di terreno naturali o artificiali che richiedono tempo per essere attraversati. Sono ostacoli, per esempio, siepi, cancelli o porte, finestre, muri e muretti, piccoli corsi d'acqua, fossati e altro ancora. Come già visto in precedenza, un personaggio deve arrestare il proprio movimento non appena arriva a contatto con un ostacolo, anche se ha ancora movimento *da spendere*.

Attraversare un ostacolo costa 1PA: il personaggio, che si deve già trovare a contatto con l'ostacolo, usa un punto azione e attraversa l'ostacolo (la miniatura che rappresenta il personaggio è spostata al di là della porta, della siepe, ...). Lo scenario può specificare ostacoli che richiedono un numero maggiore di PA per l'attraversamento.

Esempio: movimento e ostacoli



Il personaggio A è stato attivato ricevendo un d6 di attivazione con punteggio pari a tre come si desume dal d6 posto accanto alla miniatura. Il giocatore decide di utilizzare tutti i 3PA per muovere il personaggio (che ha una velocità di movimento pari a 4um). Il primo punto azione è usato per spostare la miniatura fino alla siepe (1), il movimento si deve arrestare quando la miniatura raggiunge l'ostacolo anche se non ha usato l'intero fattore di movimento a sua disposizione (infatti, come si può notare misurando la distanza percorsa con il righello sovrapposto alla figura, dalla posizione iniziale alla siepe il personaggio ha percorso solo 3um circa). Il secondo PA è usato per superare l'ostacolo e la miniatura è spostata oltre la siepe (2). Il terzo e ultimo PA è usato per un movimento completo, di 4um (3).

4.3.3. Arrampicarsi e scalare

Un personaggio può scalare un muro o arrampicarsi per un'altezza pari alla propria al costo di 1PA.

4.3.4. Saltare

Un personaggio può saltare in lunghezza (in piano, in orizzontale) fino a 1um. Può altresì saltare da un punto più elevato a un punto posto più in basso con un dislivello massimo pari a 2um. Saltare costa 1PA. Il salto può comprendere uno spostamento orizzontale di 2um al massimo.

4.3.5. Terreno difficile

I terreni difficili sono aree sul tavolo di gioco che rappresentano superfici che rallentano i movimenti dei personaggi. Per esempio paludi, ruscelli, vegetazione folta e intricata, corsi d'acqua che non si possono attraversare con un balzo ...

La velocità di movimento di un personaggio che inizia a spostarsi partendo da un terreno difficile è dimezzata a meno che il movimento completo non consenta al personaggio di uscire dal terreno difficile.

Un personaggio che arriva al margine di un terreno difficile deve arrestare il suo movimento non appena il personaggio si trova all'interno del terreno difficile (anche se ha ancora la possibilità di muovere), un po' come già visto per gli ostacoli. Dal turno successivo la sua velocità sarà ridotta alla metà, visto che inizia il movimento in un terreno difficile. Come già visto, un personaggio che abbandona un terreno difficile può muovere a piena velocità.

Esempio: movimento e terreno difficile



Il personaggio A ha ricevuto un d6 di attivazione con punteggio pari a tre. Il giocatore decide di utilizzare tutti i 3PA per muovere (il personaggio ha una velocità di movimento pari a 4um). Il primo punto azione è usato per spostare la miniatura appena entro il terreno paludoso(1), il movimento si deve arrestare quando la base della miniatura è completamente all'interno del terreno difficile, anche se non ha usato l'intero fattore di movimento a sua disposizione (infatti il personaggio ha percorso meno di 2um). Il secondo PA è ancora per spostare il personaggio ma solo a metà velocità perchè il movimento inizia in un terreno difficile (2). Il terzo e ultimo PA è usato per un movimento completo, di 4um, visto che un tale spostamento porta il personaggio fuori dal terreno paludoso (3).

4.3.6. Montare a cavallo o smontare

È necessaria l'abilità *Cavallerizzo* per combattere o tirare a cavallo e per muovere montati per due o più volte in un impulso. Senza l'abilità di cavalcare ogni azione quando montati (compreso montare o smontare) costa 1PA in più di quanto specificato in 2.2.1 *Elenco delle azioni a pagina 12*.

Per i personaggi con l'abilità *Equitazione* montare o smontare da cavallo costa 1PA. Una volta montato il personaggio muove insieme alla cavalcatura alla velocità di quest'ultima. Le abilità speciali fanno parte delle regole opzionali e avanzate, i loro effetti sul gioco e sui personaggi sono descritte in *8.0 Abilità speciali a pagina 51*.

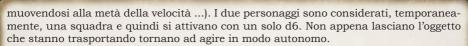
Un personaggio montato occupa uno spazio maggiore sul tavolo di gioco (cfr. 1.1 Basi e scala a pagina 4) e quindi montare a cavallo è possibile solo se c'è sufficiente spazio per la base della miniatura montata o se è possibile spostare del minimo indispensabile, senza trarne vantaggio, personaggi amici in modo da consentire la sistemazione della base sul terreno. Questo spostamento minimo è necessario, ed è consentito, in particolare quando si decide di far montare i personaggi di una squadra.

4.3.7. Trasportare pesi

Un personaggio può trasportare un oggetto che abbia un peso non superiore al proprio, muovendosi alla metà della velocità. Se il peso trasportato è superiore al proprio e non superiore a una volta e mezza questo, può ancora muovere ma solo a ¼ della velocità. Pesi ancora superiori non possono essere trasportati.

Due personaggi possono trasportare insieme un peso, in questo caso i limiti si intendono raddoppiati (possono trasportare un peso non superiore al doppio del proprio





4.3.8. Carica

La carica è un movimento particolare utilizzato da personaggi singoli o squadre per arrivare a contatto del nemico e combattere una mischia. Si ha una carica quando:

- » un personaggio muove a contatto di base con uno o più personaggi nemici, si avrà una mischia tra il personaggio che ha caricato e un avversario o più avversari (mischia multipla);
- » un personaggio arriva a contatto di base con almeno una miniatura di una squadra nemica, si avrà una mischia tra il personaggio che ha caricato e l'intera squadra nemica:
- » almeno una miniatura di una squadra contatta (arriva a contatto di base) un personaggio avversario (si avrà una mischia tra l'intera squadra che ha caricato e il personaggio caricato);
- » » almeno una miniatura di una squadra contatta almeno una miniatura di una squadra nemica (si avrà una mischia tra le due squadre).

Il giocatore che intende muovere uno o più personaggi a contatto del nemico deve annunciare la propria intenzione per dar modo al giocatore avversario di reagire alla minaccia controcaricando o evadendo (cfr. 4.3.9 Evasione più avanti).

Visibilità

Il personaggio che carica deve *vedere* il personaggio che vuole caricare, altrimenti la carica è impossibile, in altre parole, deve essere possibile tracciare una linea di vista non

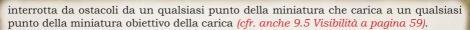
Esempio: carica, visibilità e controcarica



Il giocatore vorrebbe caricare il personaggio avversario B ma questo non è possibile perchè A "non vede" il nemico (l'edificio con il tetto grigio interrompe la linea di vista). Il giocatore decide quindi di muovere il proprio personaggio (spendendo IPA) fino ad avere una linea di vista libera e poi caricare (spendendo un secondo PA). Il personaggio A arriverebbe a contatto dell'avversario con IPA che gli consentirebbe di combattere la mischia immediatamente, d'altra parte anche B ha un PA e quindi il combattimento sarebbe contemporaneo.



Il personaggio A, che ha un ordine di priorità 2 e l'iniziativa, decide di caricare il personaggio nemico B, anch'esso con un ordine di priorità 2 ma senza iniziativa. Il numero (1) indica le posizioni di A e di B all'inizio del turno. Il giocatore che controlla A dichiara l'intenzione di caricare e muove il proprio personaggio di 1um (2), a questo punto il giocatore che controlla B decide di controcaricare, supera il test del morale e controcarica. I due personaggi, considerati entrambi in carica, si incontrano a metà strada (3). Sia A che B hanno ancora un PA a disposizione, quindi la mischia sarà contemporanea.



Controcarica

Personaggi o squadre caricati che hanno PA disponibili possono tentare di controcaricare con lo scopo di combattere la mischia con maggiore impeto. La controcarica è impossibile se la distanza che separa gli avversari è pari o inferiore a 1um. Personaggi appiedati non possono controcaricare personaggi montati salvo eccezioni indicate nelle liste eserciti.

Il giocatore che controlla le miniature che stanno caricando le muove di 1um verso il nemico che, ha questo punto, dichiara l'intenzione di controcaricare, sottrae 1PA a quelli disponibili ed esegue il test del morale. Se il test è superato può a sua volta spostare le proprie miniature verso l'avversario che sta caricando.

Nel caso gli avversari siano entrambi appiedati o entrambi montati si incontreranno a metà strada. In caso una sola delle parti sia montata percorrerà 2/3 della distanza mentre il personaggio o la squadra appiedata percorrerà solo 1/3 di tale distanza.

Test del morale e movimento extra

Il giocatore che controlla la miniatura o la squadra in carica può decidere di eseguire un test del morale prima di iniziare il movimento (senza spendere PA oltre a quello necessario per il movimento), se il test è *pienamente* superato (punteggio del d10 *inferiore* - non *uguale* - al morale del personaggio/squadra) potrà muovere la/le proprie miniature di 1um in più se appiedate o di 2um in più se montate. Questo movimento ulteriore è detto movimento extra. Stessa possibilità ovviamente anche per personaggi che contro-

4.3.9. Evasione

caricano.

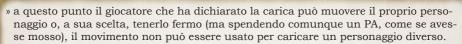
L'evasione è il movimento di un personaggio o di una squadra che è bersaglio del tiro nemico o obiettivo di una carica.

Possono evadere solo personaggi o squadre che hanno PA. $\,$

Evasione per una carica

Quando l'avversario annuncia che intende caricare un personaggio il giocatore che lo controlla ha la facoltà di tentare di evadere, previo superamento del test del morale, se il proprio personaggio ha almeno un PA:

» il giocatore che controlla il personaggio che carica annuncia l'intenzione di caricare indica l'obiettivo della carica e muove di 1um;
» il giocatore che controlla la miniatura caricata annuncia l'intenzione di evadere, esegue un test del morale (senza spendere PA) e, se supera il test, muove il proprio personaggio (spendendo un PA come di consueto) dell'intera velocità di movimento allontanandosi dalla minaccia con un movimento per quanto possibile rettilineo (non è possibile usare questo spostamento per contattare altri personaggi nemici);



Il personaggio che è evaso, nel malaugurato caso che l'avversario lo raggiunga comunque nello stesso impulso, è considerato fuggire dal combattimento (cfr. 5.2.2 Modificatori per la mischia a pagina 29).

Evasione per il tiro

Se un proprio personaggio è oggetto del tiro nemico il giocatore che lo controlla ha la possibilità di evadere:

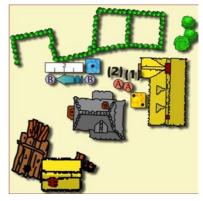
- » il giocatore che controlla il personaggio che tira annuncia l'intenzione di sparare e indica il bersaglio;
- » » il giocatore che controlla il personaggio o la squadra bersaglio annuncia l'intenzione di evadere, esegue un test del morale (senza spendere PA) e, se supera il test, muove il proprio personaggio (spendendo un PA come di consueto) dell'intera velocità di movimento allontanandosi dalla minaccia (non è possibile usare questo spostamento per contattare altri personaggi nemici).

Alla fine del movimento di evasione, se ancora possibile, si risolve il tiro. In ogni caso, che il tiro sia possibile oppure no, si considera il tiratore come se avesse tirato (perde un PA, l'arma è scarica, ...).

Esempio: evasione per il tiro o per la carica



Il personaggio A, al riparo dietro una siepe e con un ordine di prorità 2, decide di tirare sul personaggio avversario B. Il giocatore che controlla A dichiara l'intenzione di tirare, a questo punto il giocatore che controlla B, che ha IPA a disposizione, decide di evadere. Esegue e supera il test del morale e muove dell'intera velocità (4um) il proprio personaggio allontanandolo dalla minaccia (è fortunato perchè riesce a trovare riparo dietro una macchia di alberi). Il tiro è ancora possibile ma B ora si trova al coperto!



Il personaggio B, obiettivo della carica di A, avendo un PA a disposizione, decide di evadere. Il giocatore che controlla il personaggio A dichiara l'intenzione di caricare e muove quindi la miniatura corrispondente (A) di tum verso il nemico, (1) indica la posizione iniziale di A e (2) la posizione dopo questo movimento iniziale. A questo punto B dichiara l'intenzione di evadere, esegue il test del morale superandolo e infine usa il suo PA per muovere di 4um allontanandosi da A. Il giocatore che controlla A si rende conto che non può più raggiungere l'avversario e decide di tenere ferma la propria minia-



5. Combattimento

Dove si illustrano le tecniche di tiro e di combattimento

5.1. Tiro

In questa sezione del regolamento sono illustrate le procedure per il tiro, sia che questo avvenga con armi da lancio (come giavellotti o lance) che con armi da tiro (archi o balestre) o, ancora, con armi da fuoco (come pistole, moschetti e archibugi). Il tiro di artiglieria (cannoni, obici o mortai) è trattato in un capitolo apposito ed è una delle novità di questa versione 2.0 del regolamento (cfr. 10. Artiglieria a pagina 64).

5.1.1. Bersagli validi

Sono considerati bersagli validi per il tiro miniature nemiche che si trovino entro la gittata dell'arma e verso cui il tiratore ha una linea di vista libera da ostacoli o altre miniature. La linea di vista è tracciata dal centro della base del tiratore verso il centro della base della miniatura bersaglio (a questo proposito cfr. anche 9.5 Visibilità a pagina 59).

Alcune eccezioni si possono avere se il bersaglio è in copertura (all'interno di un edificio o dietro siepi o palizzate), in queste situazioni il tiro è comunque possibile anche se con dei modificatori negativi.

5.1.2. Procedure

Il giocatore che controlla il tiratore lancia 1d10 (Tiro per colpire – TxC): il tiro va a segno se il punteggio è pari o inferiore all'abilità di tiro della miniatura modificata dalle circostanze. L'abilità di tiro può essere peggiorata o migliorata dalle circostanze, nel gioco questo si ottiene sommando o sottraendo all'abilità di tiro *bonus* o *malus* dovuti alla particolare situazione.

Quando (e solo se) il tiro è andato a segno il giocatore tira un ulteriore d10 per decidere quanti e quali danni subisce il bersaglio (Tiro per i danni – TxD). Se il punteggio è pari o inferiore all'armatura del bersaglio il bersaglio è colpito e subisce anche una ferita.

Una ferita mette fuori combattimento definitivamente le comparse mentre sono necessarie due ferite per eliminare dal gioco i protagonisti e tre per gli eroi. Protagonisti ed eroi, una volta subita una ferita utilizzano le statistiche che si trovano sulla seconda riga della rispettiva scheda. Un eroe o un protagonista che viene ferito perde tutti gli eventuali PA che aveva a disposizione (cfr. anche 1.2 Miniature a pagina 4).



Ai modificatori elencati qui di seguito si deve aggiungere il modificatore dato dall'arma usata dal personaggio (cfr. 5.3 Armi a pagina 31).

Modificatori all'abilità di tiro

Sono usati nel TxC. Se a favore del tiratore migliorano l'abilità di tiro (il modificatore è positivo e l'abilità di tiro è quindi maggiore), se a sfavore la diminuiscono. Se l'abilità di tiro diventa zero o meno il tiro non è possibile.

- » +?: modificatore dell'arma (dipende dal tipo di arma e dalla gittata)
- » +1: bersaglio montato
- » +1: il bersaglio ha mirato immediatamente prima di tirare (nello stesso impulso)
- » -1: il bersaglio si è mosso nello stesso turno di oltre 3um
- » -1: il tiratore si è mosso nello stesso impulso di oltre 3um
- » -1: granata lanciata all'interno di un edificio quando chi lancia si trova all'esterno (e viceversa)

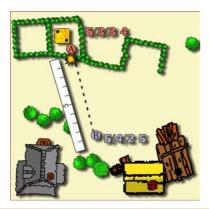
Modificatori all'armatura

Sono usati nel TxD, se a favore del bersaglio diminuiscono la classe di armatura (il modificatore è negativo e quindi la classe dell'armatura è minore), se a sfavore la aumentano. Ricordiamo che più è bassa la classe di armatura, meglio protegge il personaggio che la indossa.

- » +?: modificatore dell'arma (dipende dalla gittata)
- » -1: il bersaglio è al coperto (dietro siepi, muri, ...)
- » -1: il bersaglio è a terra (cumulabile con il precedente)
- » -1: il bersaglio è due livelli più alto del tiratore (e il terreno su cui si trova può fornire copertura), un livello è pari all'altezza di una miniatura
- » +1: il bersaglio è una squadra in ordine chiuso o in formazione serrata

Il modificatore *il bersaglio è al coperto* si applica anche al tiro su una squadra quando la metà o più delle miniature non è un bersaglio valido o sono al coperto.

Esempio: tiro



Il personaggio A (un moschettiere armato di moschetto a miccia - MMK - con caratteristiche 5/3/3 e armatura 4) ha 2PA ha disposizione, decide prima di mirare e poi di tirare al personaggio avversario B (un dragone appiedato, una comparsa, armato anch'esso di moschetto a miccia e caratteristiche 5/4/2 e armatura 5). La linea tratteggiata mostra la linea di vista. L'abilità di tiro di A modificata dalle circostanze è 3 (valore di base) -1 (modificatore dovuto alla distanza, che è superiore a quella corta) +1 (il personaggio ha mirato prima di tirare) per un totale di 3. A lancia 1d10 (TxC) e ottiene 2, il tiro ha raggiunto il bersaglio perchè inferiore o uguale all'abilità di tiro modificata. A questo punto lancia un secondo d10 (TxD) ottenendo 5 quindi il personaggio B subisce una ferita ma essendo una comparsa alla prima ferita è fuori combattimento.

5.1.4. Prendere la mira (mirare)

Il personaggio può prendere la mira immediatamente prima di tirare al costo di 1PA (l'azione di mirare deve avvenire nello stesso impulso in cui si tira) guadagnando un bonus di +1 sulla propria abilità di tiro. Se il personaggio ha mosso nello stesso impulso



in cui prende la mira e spara (o tira) non ha diritto al bonus.

Non è possibile prendere la mira con armi da lancio (lance, giavellotti, ...) o con le granate, ma solo con armi da fuoco (moschetti, archibugi, ...) o da tiro (archi, balestre, ...).

Esempio: tiro contemporaneo



Riprendiamo l'esempio precedente. Questa volta i personaggio B ha 1PA quindi decide di rispondere al fuoco. Il personaggio A, come già vista, infligge una ferita. D'altra parte l'abilità di tiro di B modificata dalle circostanze è 4 (valore di base) -1 (modificatore dovuto alla distanza, che è superiore a quella corta) per un totale di 3. B lancia 1d10 (TxC) e ottiene 3, il tiro ha raggiunto il bersaglio perchè inferiore o uguale all'abilità di tiro modificata. A questo punto B lancia un secondo d10 (TxD) ottenendo 4 ma l'armatura di A modificata dalle circostanze è 3: 4 il valore di base e -1 perchè al riparo dietro una siepe e quindi il tiro non infligge ferite! Non ci sono conseguenze per il personaggio A. È importante notare che il tiro in questo caso è considerato contemporaneo e le conseguenze (il ferimento di B) sono applicate solo dopo aver risolto tutti i tiri di dado.

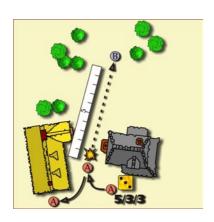
5.1.5. Miniature in mischia

Non è possibile tirare su miniature impegnate in una mischia (è bene precisare che miniature che fanno parte di una squadra possono essere in mischia anche se non a contatto diretto con un personaggio avversario).

C'è in realtà un'eccezione a questa regola: si può tirare su miniature che stanno assalendo una posizione (cioè impegnate in mischia con avversari che si trovano dietro una fortificazione o dentro un edificio).

Ovviamente personaggi impegnati in una mischia non possono tirare.

Esempio: tiro in movimento



La miniatura A ha 3PA come confermato dal dado di attivazione giallo posto accanto a essa. Le caratteristiche del personaggio corrispondente sono mostrate appena sotto il dado di attivazione. Il personagio inoltre è armato di moschetto a miccia - MMK - e l'arma è carica. Il personaggio usa un PA per muovere come indicato dalla freccia, a questo punto ha una linea di tiro libera verso il personaggio nemico B. usa un secondo PA per tirare sul bersaglio: l'abilità di tiro è 2 (3 di base, -1 perchè il tiro è oltre la corta gittata del moschetto), ottiene 2 con il TxC e quindi il tiro ha raggiunto il bersaglio. Il tiro è andato a segno quindi si tira 1d10 per i danni -TxD - ottenendo 3, inferiore all'armatura del bersaglio che è pari a 4, quindi il bersaglio subisce una ferita. Essendo una comparsa la ferita è sufficiente perchè B sia fuori combattimento. Il personaggio A usa il suo ultimo PA per muovere una volta ancora e portarsi di nuovo al riparo dell'edificio giallo.

5.1.6. Ricaricare

Una volta usata un'arma da tiro o da lancio per tirare su un nemico, l'arma è considerata scarica e prima che possa essere usata di nuovo va ricaricata (il moschetto ha bisogno di palla e polvere, una nuova freccia va incoccata sulla corda dell'arco, ...).

Il personaggio deve spendere i PA indicati per ricaricare la propria arma, riportati nella *tabella delle armi*. L'arma deve essere ricaricata in un solo impulso, ciò vuol dire, per esempio, che un personaggio deve avere almeno 2PA per ricaricare un'arma che richiede 2PA per essere ricaricata.

5.1.7. Bersaglio montato

Se il bersaglio è un personaggio montato il tiro si risolve come di consueto ma se il bersaglio subisce una ferita si tira 1d10 per decidere se è stato effettivamente colpito il personaggio (con un punteggio di 1-5) o la cavalcatura (con un punteggio di 6-10).

In partite con molte miniature sarebbe bene contrassegnare in qualche modo i personaggi o le squadre che hanno tirato/sparato e che quindi hanno la necessità di ricaricare le proprie armi.

Una soluzione molto diffusa, per esempio, è quella di porre accanto al personaggio o alla squadra un piccolo batuffolo di cotone (che rappresenterà il fumo del moschetto) che sarà rimosso non appena l'arma o le armi saranno di nuovo cariche.

Se la cavalcatura è fuori combattimento il personaggio è disarcionato e a terra. Ovviamente nel prosieguo del gioco sarà appiedato.

5.2. Mischie

Si ha una mischia quando:

- » due o più personaggi avversari sono a contatto di base;
- » uno o più personaggi sono a contatto di base con un edificio o un trinceramento o un ostacolo occupato (e difeso) da personaggi avversari.

Il personaggio che tira i dadi per combattere è l'attaccante, il suo avversario il difensore.

Se entrambi i contendenti hanno PA il combattimento è contemporaneo, senza tener conto dell'iniziativa e le conseguenze della mischia applicate dopo che tutti i personaggi coinvolti hanno eseguito il proprio attacco. In altre parole, il personaggio che ha deciso di combattere attacca, subito dopo il personaggio che si difende è obbligato a reagire all'assalto dell'attaccante, a questo punto si applicano i risultati del combattimento.

In caso contrario (il difensore non ha PA), la miniatura (o la squadra) che ha PA esegue il proprio attacco e subito dopo si applicano i risultati, senza che il difensore abbia la possibilità di reagire.

Le miniature che non hanno PA nel turno possono agire nella fase di azione delle miniature non attivate, come descritto in precedenza. Questi personaggi, se coinvolti in una mischia, devono necessariamente scegliere come azione combattere la mischia o interrompere la mischia. Se gli avversari in mischia non sono stati attivati nel turno (e quindi obbligati anch'essi a combattere o interrompere la mischia) allora la mischia è considerata contemporanea.

5.2.1. Procedure per le mischie

In questo regolamento l'attacco di un personaggio in un combattimento corpo a corpo e l'eventuale risposta dell'avversario è detto round di mischia.

Il giocatore che controlla il personaggio che attacca tira 1d10 (tiro per colpire – TxC):

- » L'attacco raggiunge il bersaglio se il punteggio è pari o inferiore all'abilità di mischia, modificata dalle circostanze, della miniatura che attacca. In questo caso il bersaglio perde comunque un PA se ne ha (questo anche se non subisce ferite, vedi nel seguito).
- » Quando (e solo se) l'attacco va a segno il giocatore tira un ulteriore d10 (tiro per i danni – TxD) per decidere quanti e quali danni subisce il bersaglio. Il bersaglio è colpito e subisce anche una ferita se il punteggio è pari o inferiore all'armatura del bersaglio.

Una ferita mette fuori combattimento definitivamente le comparse, sono necessarie invece due ferite per eliminare dal gioco i protagonisti e tre per gli eroi. Protagonisti ed eroi, una volta subita una ferita utilizzano le statistiche che si trovano sulla seconda riga della schede corrispondente. Un eroe o un protagonista che viene ferito perde tutti gli eventuali PA che aveva a disposizione.

Eccezioni

Colpire un avversario fuori combattimento con cui si è a contatto è automatico. Si tira solo il dado per verificare i danni - TxD - con un modificatore di +4 *(cfr. Modificatori all'armatura a pagina 30).*

5.2.2. Modificatori per la mischia

Ai modificatori elencati qui di seguito si deve aggiungere il modificatore dato dall'arma usata dal personaggio (cfr. 5.3 Armi a pagina 31).

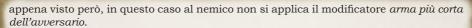
Modificatori all'abilità di mischia

Si applicano al TxC dell'attaccante, se a suo favore aumentano l'abilità di mischia, se a sfavore la diminuiscono. Qualunque sia l'abilità di mischia modificata il colpo va a segno con un punteggio di 1 non modificato.

- » +3: squadra con tutti i personaggi montati in carica (non si applica se l'avversario è una squadra in ordine chiuso o in formazione serrata e con arma lunga o baionetta)
- » +2: l'avversario sta fuggendo dal combattimento
- » +2: personaggio montato in carica (non si applica se l'avversario è una squadra in ordine chiuso o in formazione serrata e con arma lunga o baionetta)
- » +1: attaccante montato contro difensore appiedato
- » +1: in carica o controcarica (solo se si combatte nello stesso impulso in cui si è caricato)
- » +1: arma più lunga dell'avversario
- » +1: posizione più elevata
- » +1: squadra in formazione serrata
- » +1: superiorità numerica in mischia
- » -1: arma più corta dell'avversario
- » -1: il personaggio arretra mentre combatte
- » -3: personaggio a terra contro avversario in piedi.

Nel caso di una squadra in mischia il modificatore *arma più corta dell'avversario* si applica solamente se ogni miniatura della squadra è equipaggiata con armi più corte di ogni arma posseduta dal nemico. Per esempio se una squadra armata di spada combatte con avversari tutti armati di lancia.

Al contrario, il modificatore *arma più lunga dell'avversario* si applica anche se una sola miniatura della squadra ha un arma più lunga di ogni altra miniatura avversaria. Come



Modificatori all'armatura

Si applicano al TxD e si riferiscono all'armatura del difensore, se a favore aumentano la classe di armatura, se a sfavore la diminuiscono.

- » -1: al riparo
- » -1: posizione più elevata dell'attaccante
- » +4: avversario fuori combattimento.

5.2.3. Vittoria in mischia

Una personaggio vince il round di mischia in questi casi:

- » tutti i personaggi avversari sono eliminati o fuori combattimento;
- » se non si verifica il caso precedente, vince chi mette fuori combattimento più personaggi avversari;
- » se non si verifica il caso precedente, vince la mischia chi infligge più ferite.

In tutti gli altri casi la mischia è in parità.

Il giocatore che controlla la miniatura che vince il round di mischia può spostare la miniatura avversaria e la propria di 1um, mantenendo il contatto se lo desidera (e guadagnando quindi il bonus per la carica). Il che vuol dire che se l'avversario non ha PA, visto che gli attacchi non sono contemporanei, può essere allontanato prima che abbia il tempo di reagire.

Questo movimento non può essere usato dal vincitore per contattare una miniatura diversa da quella con cui ha combattuto a meno che il primo avversario non sia stato eliminato o sia fuggito. Allo stesso modo non si può spostare la miniatura che ha perso il round di mischia a contatto con un avversario diverso da quello con cui ha appena combattuto.

Il movimento dell'attaccante e del difensore appena descritti avvengono senza la necessità di spendere PA.

5.2.4. Armi scariche

Al termine di una mischia le armi da fuoco sono considerate scariche e le armi da tiro non hanno frecce o quadrelli incoccati.

5.2.5. Abbandonare una mischia

Si può decidere di abbandonare una mischia se si hanno PA a disposizione mentre l'avversario con cui si sta combattendo non ne ha. Il personaggio, non appena sarà possibile (non appena attivato), usa 1PA per interrompere la mischia e la miniatura è spostata di 1um (a questo punto il giocatore può scegliere, se il personaggio ha ancora PA, di muovere la miniatura per allontanarla maggiormente dall'avversario).

Si può fuggire da un combattimento quando l'avversario ha ancora PA ma in questo caso quest'ultimo ha diritto a un attacco con un bonus di +2 (cfr. 5.2.2 Modificatori all'abilità di mischia a pagina 29).

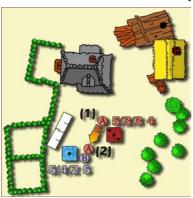
5.2.6. Mischie multiple

Una mischia multipla è combattuta da due o più personaggi contro uno o più avversari. In realtà viene gestita comunque come un combattimento di un personaggio contro un solo altro personaggio.

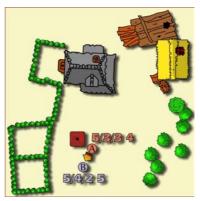
Ogni personaggio combatte la mischia quando è attivato. Il giocatore che controlla il personaggio sceglie un avversario possibile e tira i dadi come descritto in precedenza. Il personaggio attaccato può reagire se ne ha la possibilità. Via via che le miniature coinvolte nella mischia saranno attivate combatteranno a loro volta la mischia.

Questo paragrafo riguarda personaggi che agiscono in modo autonomo, che non fano parte di una squadra. Per gestire le mischie quando i personaggi sono parte di una squadra *cfr. 6.7 Mischie a pagina 43*).

Esempio: mischia



Il personaggio A (un moschettiere armato di spada -BD - con caratteristiche 5/3/3 e armatura 4) ha 3PA ha disposizione, decide di caricare (1) il personaggio avversario B (un dragone appiedato, una comparsa, con caratteristiche 5/4/2 e armatura 5 anch'esso armata di spada). A usa 1PA per muovere fino a contatto di B (2). A questo punto usa un altro PA per combattere la mischia, dato che anche B ha IPA la mischia sarà contemporanea. L'abilità di mischia di A è 3 +1 perchè in carica +1 perchè armato di spada per un totale di 5, ottiene 3 tirando 1d10 (TxC) il che vuol dire che l'attacco è andato a segno. Tira un secondo d10 (TxD) ottenendo 7: il tiro è superiore al valore di armatura modificato (+1 perchè colpito da una spada) dell'avversario, non ci sono danni. B ha un'abilità di mischia di 2 +1 perchè armato di spada, ottiene 4 al TxC: l'attacco non è andato a segno. A vince la mischia.



Al termine della mischia vinta il giocatore che controlla il prsonaggio A decide di spostare B indietro di 1um e di mantenere il contatto facendo avanzare A (vedi la freccia arancione in figra), questi due movimenti non richiedono PA. A questo punto A e B sono ancora in contatto e A ha ancora 1PA quindi decide di combattere un altro round di mischia ma questa volta B non potrà attaccare a sua volta perchè non ha più PA disponibili. TxC: A ottiene 4, sufficiente perchè l'attacco vada a segno (l'abilità di mischia di A modificata dalle circostanze è ancora 5 perchè spingendo indietro l'avversario ha riguadagnato il +1 dovuto alla carica). A tira un secondo d10 (TxD) ottenendo 5 (inferiore al valore di armatura dell'avversario che è 6 perchè modificato dal fatto che l'avversario è armato di spada): l'attacco provoca una ferita che mette fuori combattimento B!

5.2.7. Personaggi montati

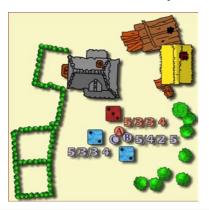
Le mischie che vedono coinvolti personaggi montati si risolvono come di consueto con due sole eccezioni:

- » se un personaggio montato vince il combattimento con un personaggio appiedato nello stesso turno in cui ha caricato allora lo sconfitto è anche atterrato;
- » se un personaggio appiedato infligge una ferita a un personaggio montato si tira 1d10 per decidere se è stato effettivamente colpito il personaggio (con un punteggio di 1-5) o la cavalcatura (con un punteggio di 6-10).

5.3. Armi

Le armi aggiungono realismo ai combattimenti. La tabella delle armi riporta, per ciascuna arma, ulteriori modificatori all'abilità del personaggio (tiro o mischia) e all'armatura del bersaglio o dell'avversario, modificatori che dipendono dall'arma e dalla distanza a cui si trova il bersaglio.





In questo esempio il personaggio A è a contatto con i due personaggi avversari B e C. Il giocatore che controlla A decide di combattere contro il personaggio B che contrattacca avendo PA a disposizione, B avrà il bonus di +1 alla propria abilità in mischia dovuto alla superiorità numerica. A vince la mischia con B e lo spinge indietro ma, contrariamente all'esempio precedente, non può avanzare per mantenere il contatto visto che è impegnato in mischia anche con C. A (ha ancora 2PA) combatte con C (che ha anch'esso 2PA e quindi attacca a sua volta), nessuno dei due personaggi riesce a colpire l'avversario. Tutti e due hanno ancora IPA quindi A decide di attaccare ancora e C di contrattaccare. Se A avesse avuto un solo PA avrebbe potuto combattere solo con B e C avrebbe potuto attaccare a sua volta, non appena attivato!

5.3.1. Tabella delle armi

Nella tabella delle armi sono riportate le caratteristiche delle armi che i personaggi possono utilizzare:

- » la prima colonna individua l'arma specificandone il nome e un'abbreviazione (utilizzata poi nelle liste eserciti e negli scenari), una o più note possono rimandare alle precisazioni che si trovano immediatamente dopo la tabella;
- » la seconda e terza colonna, raccolte sotto il nome di Mischia, indicano bonus o penalità per l'uso dell'arma nel combattimento corpo a corpo, prima il modificatore all'abilità di mischia del personaggio (di cui si deve tener conto nel tiro per colpire -TxC) e poi il modificatore all'armatura dell'avversario (di cui si tiene conto nel tiro per i danni - TxD);
- » le successive tre colonne, raggruppate sotto la categoria Corta gittata, riportano bonus o penalità per il tiro a corta gittata mentre la terza colonna di questo gruppo indica la distanza massima per cui il tiro è considerato a corta gittata per l'arma in questione;
- » le tre colonne susseguenti, riunite sotto Lunga gittata, riportano le stesse informazioni delle tre colonne precedenti ma relativamente alla lunga gittata (da usare se la distanza è superiore alla corta gittata e pari inferiore alla lunga gittata, per distanze ancora superiori l'arma non può essere usata);
- » l'ultima colonna riporta alcune brevi annotazioni sull'arma.

Esempio

Vediamo con un esempio come utilizzare la tabella e prendiamo in esame la riga relativa all'archibugio, un'arma da fuoco il cui uso principale è il tiro verso il nemico, riga che per comodità riportiamo qui di seguito unitamente alle intestazioni delle colonne.

Arma	Mischia Con			orta gitta	ata	Lu	nga gitta	ata	NI.
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	Note
Archibugo ^{a, g} ARQ	-1	-1	+1	±0	8	-2	-2	24	ricarica 2PA

Diamo un'occhiata alla prima colonna della tabella. La nota a accanto al nome, se andiamo a leggere le Precisazioni più avanti, ci spiega che l'archibugio ha bisogno di una miccia accesa a disposizione del personaggio che impugna l'arma per poter essere usato, mentre la nota g ricorda che le caratteristiche relative alla mischia si riferiscono all'archibugio impugnanto come fosse



una mazza. Infine, nella stessa colonna, l'abbreviazione con cui negli scenari si farà riferimento

all'archibugio: ARQ. Le due colonne successive spiegano che se il personaggio combatte corpo a corpo usando l'archibugio ha una penalità di -1 sulla propria abilità di mischia (seconda colonna, TxC) e l'armatura del bersaglio è diminuita di uno (come indicato nella terza colonna, TxD) il che rende più difficile

Le tre colonne successive dicono che se si tira a un bersaglio che si trova entro 8um (sesta colonna, *um*) la propria abilità di tiro è aumentata di 1 (la quarta colonna, TxC, infatti riporta un *bonus* di +1) mentre non si hanno né vantaggi, né svantaggi sul tiro per infliggere ferite (nella quinta colonna, TxD, è presente uno zero).

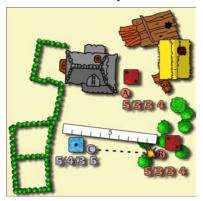
infliggere una ferita al nemico. Non certo un'arma utile in mischia!

Le susseguenti tre colonne specificano che il tiro è considerato a lunga gittata se il bersaglio si trova oltre 8um (dettaglio implicito visto che se il bersaglio è più vicino di questa distanza il tiro è a corta gittata) ed entro le 24um. A questa gittata l'abilità di tiro del personaggio è diminuita di due, così come l'armatura del bersaglio.

Conviene qui ricordare che un modificatore positivo all'abilità di tiro o di mischia del personaggio lo favorisce (così come un modificatore negativo lo svantaggia). Allo stesso modo un modificatore positivo all'armatura dell'avversario è comunque un vantaggio perchè più facilmente il colpo o il proiettile provocheranno una ferita. Quindi, in conclusione, ogni modificatore positivo nella tabella delle armi è a vantaggio per il personaggio che usa l'arma!

Infine l'ultima colonna - Note - indica il numero di PA necessari per ricaricare l'arma.

Esempio: tiro, mischia e movimento extra





Il giocatore rosso controlla due personagi: A e B, entrambi attivati con 2PA ciascuno. Il personaggio B mira e poi apre il fuoco contro il personaggio avversario C. L'abilità di tiro di B è 3, +1 perchè il bersaglio è entro la corta gittata del moschetto, +1 perchè ha mirato per un totale di 5; il giocatore lancia Id10 (TxC) e ottiene 5: il tiro ha colpito il bersaglio. Ora lancia un secondo d10 (TxD) ottenendo 8, superiore alla classe di armatura di C: il tiro, pur avndo raggiunto il bersaglio, non provoca ferite. Il personaggio B ha usato tutti i suoi PA e non può agire oltre nel turno. È la volta del personaggio A (figura a destra). Il giocatore che lo controlla vuole usarlo per andare in mischia ma si rende conto che la distanza è superiore al movimento di A (4um) quindi il giocatore decide di eseguire un test del morale per guadagnare la possibilità del movimento extra. Il morale di A è 5, ottiene 4 lanciando 1d10: il test è superato e A può muovere 5um (una um in più) raggiungendo il personaggio C che decide di non reagire conservando il PA per la mischia. A questo punto si combatte la mischia (contemporanea). L'abilità di mischia di A è 3, +1 per la carica, +1 perchè armato di spada per un totale di 5; ottiene 4 (TxC): attacco a segno. Lancia un altro d10 (TxD) e ottiene 5: C subisce una ferita. D'altra parte l'abilità di C è 3, +1 perchè armato di spada per un totale di 4. Ottiene 8: l'attacco fallisce. C è fuori combattimento a causa della ferita subita!

	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata				
Arma	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	Note	
Alabarda ^k HAL	-1	+2	+1	+1	1+ ⁱ				a due mani	
Archibugo ^{a, g} ARQ	-1	-1	+1	±0	8	-2	-2	24	ricarica 2PA	
Arco ^b BOW			+1	-1	10	-1	±0	24	ricarica 1PA	
Arco corto ^b SBW			±0	-1	10	-1	-1	24	ricarica 1PA	
Arma impropria IW	-2	-1	-2	+1					ACTOVA .	
Artiglieria leggera LT			±0	±0	8	-1	-1	25	vedi la tabella con le in-	
Artiglieria media MD			±0	±0	10	-1	-1	35	formazioni per il tiro di	
Artiglieria pesante HV			±0	±0	12	-1	-1	50	artiglieria	
Baionetta a tappo ^{d,k} PB	+1	+1							innesto 2PA	
Baionetta a calza ^{e,k} SB	+1	+1							rimossa in 1PA	
Balestra ^b XBW			+1	-2	12	-1	-1	26	ricarica 2PA	
Carabina, fucile RI			±0	-1	8	-1	+1	32	ricarica 2PA	
Coltello ^j , pugnale ^j KN	±0	±0								
Daga DA	+1	+1		N L						
Frusta ^h WH			±0	-1	1					
Giavellotto ^j JA					2	-1	±0	12	non ricarica ^f	
Granata ^{a,c,j} GR			±0	+2	5/3 ¹	-2	+2	10/3 ¹		
Lancia ^{j,k} SP	-1	+2	±0	±0	1+ ⁱ	-1	+1	10	non ricarica ^f	
Mazza CL	-1	-1								
Moschetto a miccia ^{a, g} MMK	-1	-1	+1	±0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA	
Moschetto a pietra ^{a,g} FMK	-1	-1	+1	+1	12	±0	-1	24	ricarica 1PA	
Obici e mortai HOW			±0	±0	8 ^m	±0	±0	25 ^m		
Picca ^k PK	-1	-1	+1	+1	1+ ⁱ				a due mani	
Pistola PS	-2	2	+1	-1	6				ricarica 2PA	
Schioppo ^{a,j} GN	-1	-1	+2	-2	3	-2	+1	6	ricarica 3PA	
Spada BD	+1	+1								
Spadone BSW	-1	+2							a due mani	



5.3.2. Precisazioni

- a. Gli archibugi, gli schioppi e i moschetti del XVI e XVII secolo hanno bisogno di una miccia che, accesa prima dello scontro e mantenuta accesa per l'intera battaglia, veniva usata per dar fuoco alle polveri. In genere moschettieri e archibugieri, previdenti, erano già pronti prima del combattimento con la miccia già accesa. La miccia va accesa prima di poter caricare l'arma. Stessa precisazione vale per le granate che hanno bisogno di una miccia accesa per accendere la miccia della granata stessa.
- b. Gli archi hanno la particolare caratteristica per cui una volta incoccata la freccia non è possibile lasciare l'arma, il personaggio può muovere e cavalcare senza problemi con la freccia incoccata (con l'arco carico) ma l'arma si deve considerare scarica se il personaggio compie qualsiasi altra azione (montare o smontare da cavallo, combattere in mischia, stendersi a terra o rialzarsi, superare un ostacolo, ...).
- c. Lanciare una granata costa 2PA: 1PA per accendere la miccia e 1PA per il lancio vero e proprio. Il personaggio deve avere entrambe la mani libere per accendere la miccia (vedi il paragrafo apposito più avanti).
- d. Le baionette a tappo *plug bayonet* erano avvitate nella canna del moschetto quindi non è possibile tirare quando la baionetta è innestata.
- e. Le baionette a calza *socket bayonet* possedevano un supporto la calza, per l'appunto che nella quale veniva inserita la canna del moschetto consentendo il tiro anche a baionetta innestata.
- f.Giavellotti e lance una volta tirati verso il nemico non possono essere riusate. Ecco il significato della nota *non ricarica*.
- g. I valori per la mischia si riferiscono all'arma usata come fosse una mazza o una clava.
- h. La frusta può essere usata in un combattimento corpo a corpo ma solo se l'avversario si trova a una *um* di distanza, per questo motivo i modificatori sono riportati nelle colonne relative al tiro a corta gittata anche se, in effetti, non si tratta di tiro ma di mischia. Il personaggio non può usare la frusta se si trova a contatto di base con un nemico.
- i. Si tratta di un'arma lunga che permette di combattere in mischia anche senza essere direttamente in contatto con l'avversario e di supportare un personaggio amico in combattimento corpo a corpo pur restando alle sue spalle.
- j. Mirare prima di tirare o sparare con quest'arma non da nessun vantaggio (non c'è il bonus al TxC se si decide di mirare prima di tirare).
- k. Si tratta di un'arma lunga che annulla l'impeto di carica di avversari montati: non si applicano i modificatori squadra con tutti i personaggi montati in carica, personaggio montato in carica e in carica o controcarica.
- 1.Il secondo numero indica la gittata ridotta quando si lancia una granata dall'interno di un edificio verso l'esterno o dall'esterno verso l'interno.
- m. Per gli obici e mortai la Corta gittata indica in realtà la gittata minina mentre la Lunga gittata è la gittata massima (cfr. 10.2.4 Tiro di un obice o di un mortai a pagina 68).

5.3.3. Granate

Le granate erano sfere riempite di esplosivo (a volte anche di chiodi o pietre) con una miccia, il granatiere accendeva la miccia e poi lanciava a mano la granata verso il nemico. Quindi il personaggio deve avere entrambe la mani libere per accendere la miccia.

Come già visto in precedenza, lanciare una granata costa 2PA: 1PA per dar fuoco alla miccia e 1PA per il lancio vero e proprio. La granata è lanciata contro un bersaglio specifico (un personaggio) ma anche in un punto specifico (una posizione sul tavolo di gioco). Una volta lanciata esplode e può provocare danni in un raggio di 5um. Il giocatore lancia 4d10 (TxC) e come di consueto un punteggio modificato pari o inferiore alla propria abilità di tiro indica un colpo andato a segno. Per ogni colpo a segno tira 1d10

per decidere se ci sono ferite (TxD). Le ferite sono inflitte, una per personaggio, a partire dal personaggio più vicino al punto in cui la granata è esplosa.

I colpi a segno sono attribuiti ai personaggi più vicini al punto in cui è esplosa la granata. È bene ricordare che il tiro per le ferite (TxD) dipende dalla copertura e dall'armatura del singolo personaggio colpito, è quindi possibile che sia necessario distinguere il tiro per i danni a seconda del personaggio (per esempio lanciando dadi di colore diverso).

Squadre di granatieri

Vista la particolarità di quest'arma, e la pericolosità anche per chi lancia, in una squadra di granatieri solo un massimo di due personaggi possono lanciare una granata in ciascun impulso.

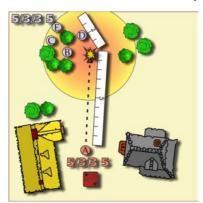
Edifici e granate

Non è possibile usare le granate se il granatiere e il suo bersaglio sono entrambi all'interno di una costruzione.

È possibile invece lanciarle dall'interno di un edificio verso l'esterno ma la gittata minima è ridotta a 3um e quella massima a 6um. Attenzione, questo vuol dire che il granatiere che la lancia potrebbe trovarsi, pur coperto, all'interno del raggio di azione della granata. L'abilità di tiro del granatiere, inoltre, ha una penalità di -1.

Allo stesso modo si può lanciare una granata dall'esterno verso l'interno di un edificio con le stesse riduzioni e penalità. Anche in questo caso il granatiere potrebbe trovarsi all'interno del raggio di azione della granata ma essendo l'esplosione all'interno dell'edificio risulterà, come in precedenza, al coperto.

Esempio: granata



Il personaggio A è un granatiere che nel proprio turno usa 2PA per lanciare una granata a una distanza appena inferiore alla lunga gittata (10um). A questa distanza l'abilità di tiro del granatiere subisce una penalità di -2 scendendo così a 1. Il giocatore indica il punto in cui viene lanciata la granata (mostrato in figura con il simbolo dell'esplosione) e lancia 4d10 ottenendo 1, 1, 5 e 8 (TxC): due successi, due colpi a segno. I bersagli colpiti sono i personaggi B e D, i più vicini al punto del'esplosione. A questo punto il giocatore lancia 2d10 ottenendo 5 e 7 (TxD): uno dei colpi a segno provoca una ferita che è attribuita al personaggio D, il più vicino.

Se il granatiere avesse ottenuto 4 colpi a segno il giocatore avrebbe lanciato 4d10 per il TxD ma per uno di questi avrebbe dovuto tener conto della copertura di cui gode il personaggio E.



6. Le squadre

Dove si viene a conoscenza di questa antica arte che è il comando e le signorie vostre verranno ammaestrate al governo delle truppe.

Le squadre, in questo regolamento, sono gruppi di personaggi che operano come un tutt'uno. Gruppi di banditi di strada che preparano un agguato, plotoni di soldati, drappelli di cavalleria, comitive di viaggiatori ... sono tutti esempi di squadre.

Una squadra può essere composta sostanzialmente solo di comparse, protagonisti ed eroi possono far parte di una squadra ma come *leader* (in altre parole, non ci può essere più di un protagonista o eroe in una squadra, salvo eccezioni stabilite dalle liste

o da qualche scenario). Inoltre i personaggi della squadra, a eccezione al più del leader, devono essere tutti dello stesso tipo, con le stesse caratteristiche ed equipaggiati allo stesso modo (anche in questo caso le liste eserciti possono indicare alcune eccezioni a questa regola).

Tutti i personaggi di una squadra, anche il leader, devono essere schierati in una delle formazioni possibili per la squadra.

Salvo diverse indicazioni dello scenario, una squadra deve essere composta da un numero di personaggi compreso tra quattro e dieci.

6.1. Eroi

Un eroe che appartiene a una squadra può operare in modo autonomo ogni volta che il giocatore lo desidera, è sufficiente assegnare un d6 di attivazione direttamente all'eroe. In particolare, assegnando un d6 di attivazione

all'eroe e un d6 al resto della squadra, è possibile far compiere azioni anche diffede cape et d'epée è stato pensato perchè il giocatore si concentri su cosa fare con i propri personaggi, non tanto sul come. In modo particolare, le regole per le squadre hanno lo scopo di rendere semplice manovrare (spostare, tirare, combattere) gruppi di personaggi senza pensare troppo ai dettagli. Il giocatore dovrebbe pensare a una squadra come a un tutt'uno, per esempio lanciando i dadi per il tiro tutti insieme, misurando il movimento di un solo personaggio e poi spostando tutti gli altri per mantenere la formazione, ...



6.2. Alfiere

Un personaggio della squadra può essere l'alfiere o il portastendardo e portare la bandiera della squadra. Solo squadre di militari regolari o milizie hanno la possibilità di schierare un alfiere.

Se l'alfiere è messo fuori combattimento dal nemico la squadra perde la propria bandiera e subisce le relative penalità nel test del morale (cfr. 2.3 Test del morale a pagina 14). Un altro personaggio della squadra può raccogliere la bandiera e diventare così, a sua volta, alfiere (l'azione raccogliere, come già visto, costa 1PA).

6.3. Formazioni

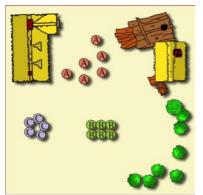
Tutte le miniature di una squadra devono rispettare alcune regole di schieramento e movimento che richiedono ai personaggi di rimanere in una delle formazioni permesse. Personaggi che non siano in formazione perché troppo lontani dai compagni devono muovere cercando, per quanto consentito dalla loro velocità, di ricongiungersi alla squadra non appena la loro squadra viene attivata. In altre parole, qualunque sia l'azione scelta per la squadra questi personaggi devono muovere per cercare di raggiungere i compagni. È possibile far agire questi personaggi autonomamente solo per favorire il loro ricongiungimento con i compagni.

Se la squadra opera nell'ultima fase del turno (quella riservata alle azioni dei personaggi non attivati) e ci sono miniature separate dal resto della squadra l'unica azione possibile è il movimento di questi personaggi.

Le formazioni consentite per ogni tipologia di personaggi sono elencate nelle liste eserciti. La formazione in ordine aperto è consentita a ogni squadra.

Una squadra può cambiare formazione semplicemente muovendo le miniature nella nuova formazione. Non sono necessari altri PA oltre a quelli dovuti per il movimento.

Esempio: formazione in ordine aperto o serrata



In questo esempio vediamo tre squadre in formazioni diverse. La squadra rossa (A) è schierata in ordine aperto, con ogni personaggio a non più di una um da almeno un altro personaggio (può essere utile ricordare che le basi hanno un diametro di 1um). La squadra azzurra (C) è in formazione serrata, ogni personaggio è a contatto con almeno un altro personaggio della stessa squadra cercando per quanto possibile di formare un gruppo compatto. Infine la squadra verde (C) è in ordine chiuso, più precisamente in linea su due ranghi.

6.3.1. Ordine aperto

Ogni personaggio della squadra si deve trovare a meno di 1um da almeno un'altra miniatura della stessa squadra o dal leader. Le miniature possono essere disposte nell'ordine desiderato dal giocatore che le controlla, a patto di rispettare questa distanza massima.

6.3.2. Formazione serrata

Le miniature sono sistemate a contatto di base con almeno un'altra miniatura della stessa squadra e in modo da formare un gruppo il più possibile compatto. Questa formazione è consentita a personaggi che, anche se non militari, hanno un comportamento assimilibabile a quello di un soldato (banditi di strada, bande di contadini, ...).



6.3.3. Ordine chiuso

La formazione in ordine chiuso è uno schieramento prettamente militare, infatti solo personaggi appositamente addestrati, in genere soldati o veterani, possono far parte di queste formazioni.

Per combattere in ordine chiuso la squadra deve essere formata da almeno quattro personaggi. Ogni personaggio deve essere a contatto con almeno un'altra miniatura della stessa squadra e inoltre le miniature devono assumere una ben precisa formazione come per esempio linea, linea su due ranghi, ecc.

La possibilità di combattere in ordine chiuso, la descrizione della o delle formazioni che le truppe possono assumere, eventuali bonus o penalità al tiro, alla mischia o al movimento, sono riportate nelle liste eserciti.

6.4. Azioni di una squadra

In genere tutti i personaggi di una squadra devono eseguire la stessa azione contem-

poraneamente oppure temporeggiare, ma in alcuni casi è possibile, spendendo PA appositamente, far eseguire a uno o più personaggi della squadra, azioni particolari, diverse da quelle eseguite dal resto della squadra.

6.5. Movimento di una squadra

Valgono le regole già viste nel capitolo 4 ma, inoltre, i personaggi della squadra al termine del movimento si devono trovare in una delle formazioni permesse per la squadra (cfr. 4.0 Movimento a pagina 19). Lo spostamento si misura dalla minatura della squadra più vicina alla direzione da prendere. Lo spostamento non può superare la velocità del personaggio più lento appartenente alla squadra. In particolare, se ci sono personaggi montati e smontati (p.es.:

un drappello di dragoni a cavallo con uno o più dragoni che hanno perso la cavalcatura) la squadra può muovere solo alla velocità dei personaggi appiedati. Le regole per il movimento di una squadra sono volutamente leggere per privilegiare la rapidità e la semplicità di esecuzione e la flessibilità. Ovviamente non vanno usate in modo malizioso per spostare una squadra oltre la velocità dei singoli personaggi ricostruendo la squadra, dopo il movimento, in modo da avere un guadagno non previsto dal regolamento.

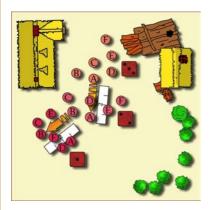
In questi casi è consigliabile, rallentando lo svolgimento del gioco, misurare lo spostamento di ogni personaggio della squadra.

ներիկ (ՈՄՈ-նուն <u>առատան</u>ոնին ընկանություններ և հետև առևունականական և և



È possibile cambiare formazione nel corso del movimento senza nessun costo aggiuntivo in termini di tempo e movimento, semplicemente spostare le miniature perché al termine del movimento siano nella nuova formazione.

Esempio: movimento di una squadra



Vediamo meglio come si muove una squadra. La squadra in questione è composta da sei personaggi (A, B, ... F). Si tratta di personaggi che hanno una velocità di movimento di 4um. Viene attivata assegnando all'intera squadra un d6 di attivazione pari a 3 che equivale a 3PA. Il giocatore che la controlla decide di usare 2PA per muovere la squadra. Il primo movimento è verso il basso in figura, il giocatore quindi misura lo spostamento del personaggio più vicino alla direzione prescelta per lo spostamento, in questo caso la miniatura A. Dopo aver mosso questa miniatura tutte e altre miniature della squadra sono spostate in modo da mantenere la formazione senza però superare il personaggio A nella direzione di movimento scelta. Il secondo spostamento è eseguito in modo simile misurando (e spostando per prima) la miniatura B. Notare che alcune miniature hanno mosso oltre la loro velocità di spostamento ma nel complesso la squadra non ha mai superato le 4um nella direzione di movimento.

6.6. Tiro

Tutti i personaggi di una squadra tirano allo stesso bersaglio, sia esso un personaggio o una squadra. Nel primo caso ogni conseguenza è ovviamente applicata al personaggio, unico bersaglio del tiro della squadra, nel secondo caso si avrà un personaggio fuori combattimento per ogni ferita inflitta (da notare che le squadre, quando tirano ad altre squadre, non hanno la possibilità di scegliere il bersaglio e quindi sarà il giocatore avversario a scegliere quali miniature rimuovere secondo quando riportato nel seguito).

La visibilità e la linea di tiro sono determinate a partire da una qualsiasi delle miniature della squadra (sceglie il giocatore che controlla la squadra) verso il bersaglio. Questo vuol dire che se il tiro è possibile solo per alcune miniature comunque la squadra può tirare.

È possibile indicare uno o più personaggi della squadra che tirano su un bersaglio specifico ma sono necessari 2PA per ciascuno di loro (oltre a quello necessario per il tiro dell'intera squadra): uno per l'ordine e uno per il tiro vero e proprio.

Esempio: assegnare un bersaglio specifico a un personaggio

Un drappello di otto dragoni decide di aprire il fuoco contro un plotone di fanteria nemica. Alla squadra sono stati assegnati 3PA. Il giocatore decide di spendere un PA per ordinare alla squadra di far fuoco, gli altri due sono assegnati a uno specifico dragone che ha come bersaglio valido il leader avversario proprio per far fuoco sull'ufficiale.

6.6.1. Procedure per il tiro

Si controlla se almeno una miniatura della squadra ha una linea di vista libera verso il bersaglio e si misura la distanza, la linea di vista e la distanza si applicano a tutti i personaggi della squadra anche se avrebbero linea di vista o distanze dal bersaglio diverse.

A questo punto il giocatore che controlla la squadra tira tanti d10 (i tiri per colpire – TxC) quanti sono i personaggi della squadra con armi da tiro o da lancio che hanno una

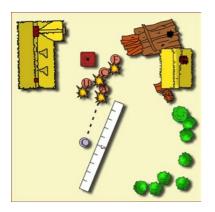
A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0

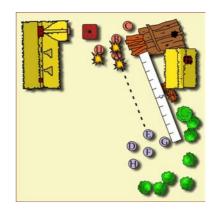


gittata pari o superiore alla distanza: il bersaglio è colpito ogni volta che il punteggio di uno dei d10 è inferiore o uguale all'abilità di tiro dei personaggi della squadra modificata dalle circostanze (cfr. 5.1 Tiro a pagina 25).

A questo punto il giocatore lancia tanti d10 quanti sono i colpi andati a segno (i tiri per i danni – TxD), il colpo ha provocato una ferita per ciascun punteggio inferiore all'armatura del bersaglio o dei bersagli.

Esempio: tiro di una squadra





Una squadra composta da tre moschettieri (caratteristiche 5/3/3, armati di moschetto a miccia - MMK) e da un ufficiale (caratteristiche 6/2/3, armato di pistola - PS) apre il fuoco contro un protagonista (caratteristiche 6/3/4 4). I moschettieri hanno abilità di tiro pari a 4 (il valore base +1 per la corta gittata), l'ufficiale ha abilità di tiro 3 (il valore base +1 per la corta gittata). Si lanciano 3d10 per i moschettieri e 1d10 di colore differente per l'ufficiale (TxC) ottenendo nell'ordine 3, 5, 7, 4: un colpo va a segno. Il giocatore lancia 1d10 ulteriore (TxD) ottenendo 4: il personaggio bersaglio subisce una ferita ed è obbligato al test del morale. È importante notare che per il calcolo dei modificatori si considera la distanza dal bersaglio della miniatura più vicina valida per tutti i personaggi della squadra (anche se alcuni si trovano a distanza maggiore).

La squadra dell'esempio precedente apre il fuoco su una squadra avversaria (la squadra di colore azzurro). La distanza e la linea di tiro sono misurate, a scelta del giocatore che controlla la squadra rossa, a partire dalla miniatura A della propria squadra verso la miniatura E della squadra bersaglio. La distanza si applica a tutti i personaggi della squadra, quindi per tutti la distanza è poco meno di 8um (il righello in figura permette di misurare la distanza) così come la linea di vista, quindi anche il personaggio C può tirare anche se non avrebbe una linea di vista libera. L'ufficiale invece non può tirare perchè i bersagli sono oltre la gittata massima della pistola che è di sole 6um. Il giocatore che controlla la squadra rossa lancia 3d10, uno per ciascun personaggio armato di moschetto e risolve il tiro come visto in precedenza.

6.6.2. Attribuzione delle perdite

Se il tiro della squadra è diretto a un solo bersaglio (una sola miniatura) ogni ferita è attribuita allo stesso personaggio.

Se il bersaglio, invece, è una squadra avversaria ogni ferita provocata è attribuita a un personaggio diverso, scelto dal giocatore che controlla la squadra bersaglio privilegiando i personaggi che erano bersaglio valido per almeno un tiratore avversario e più esposti al tiro. Nel caso che la squadra sia composta da personaggi di tipo diverso le ferite sono attribuite in modo da mantenere la proporzione anche dopo l'eliminazione dei personaggi fuori combattimento.



Non è possibile scegliere come bersaglio per una squadra l'ufficiale o il leader di una squadra nemica, è consentito però indicare uno o più personaggi della squadra, spendendo i PA opportuni, perché scelgano come bersaglio un personaggio specifico nella squadra avversaria (cfr. 6.5 Tiro a pagina 40).

Esempio

Un drappello di otto dragoni smontati apre il fuoco con i propri moschetti contro un plotone di fanteria composto da 3 picchieri e 6 moschettieri (con un proporzione di 2 a 1 a favore dei moschettieri). Sei dragoni colpiscono il bersaglio (TxC inferiore o uguale alla propria abilità di tiro) e quattro di questi colpi risultano mortali (TxD inferiore all'armatura del bersaglio). Il giocatore che controlla il plotone di fanteria deve scegliere quattro miniature della propria squadra da mettere fuori combattimento, due di questi dovranno essere moschettieri e uno un picchiere per rispettare la proporzione di 2 a 1 (moschettieri picchieri). Il quarto è a scelta del giocatore che controlla la squadra.

6.7. Mischie

Qualunque sia il caso, non appena una squadra in mischia viene attivata il giocatore che la controlla dovrà spostare quante più miniature possibili a contatto con il nemico. Questo movimento non richiede PA oltre a quello necessario per combattere la mischia.

6.7.1. Personaggio isolato che carica una squadra

Un personaggio che arriva a contatto con una o più miniature di una squadra e combatte la mischia nello stesso impulso in cui ha caricato, nel primo *round* di mischia affronta solo la o le miniature con cui è fisicamente in contatto, la mischia sarà risolta come già visto per i personaggi che operano singolarmente. Nei *round* oppure negli impulsi (o turni) successivi, nel caso la mischia si prolunghi, dovrà scontrarsi con l'intera squadra.

6.7.2. Squadra che carica un personaggio

Se una squadra carica un personaggio isolato, che non fa parte di una squadra, e la mischia è combattuta nello stesso impulso in cui avviene la carica, nel primo *round* è risolta considerando coinvolte nel combattimento solo le miniature fisicamente a contatto di base con il personaggio avversario. Negli impulsi (o nei turni) successivi, nel caso la mischia proseguisse, combatteranno tutte le miniature della squadra.

In questo caso particolare è bene prestare attenzione che nessun personaggio della squadra, nel corso del proprio spostamento, superi la velocità massima per non avere vantaggi dalla (voluta) semplicità delle regole sul movimento.





6.7.3. Squadra che carica un'altra squadra

Se uno o più personaggi di una squadra sono a contatto con uno o più personaggi nemici, tutti parte dello stesso gruppo, la mischia è risolta come un unico grande combattimento corpo a corpo che vede coinvolti tutti i personaggi delle due squadra. In altre parole, combattono la mischia tutti i personaggi di entrambe le squadre sin dal primo round di mischia.

6.7.4. Procedure per la mischia

Il giocatore che attacca tira tanti d10 quanti sono i personaggi della propria squadra che possono combattere (considerando anche quelli che non sono direttamente a contatto con personaggi nemici), questi sono i TxC. Si ha un attacco a segno per ciascun punteggio inferiore o uguale all'abilità di mischia dei personaggi della squadra attaccante (ricordiamo che tutti i personaggi di una squadra hanno tutti le stesse caratteristiche).

Se la squadra ha un *leader* con caratteristiche diverse da quelle degli altri personaggi è bene tirare un d10 di colore diverso dagli altri per tener conto delle diverse abilità di questo personaggio.

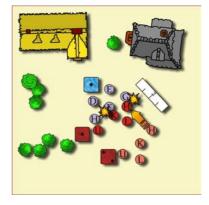
Successivamente il giocatore tira 1d10 per ciascun attacco a segno (i TxD), utilizzando anche in questo caso un d10 di colore diverso nel caso il colpo del leader sia andato a segno. Ogni punteggio inferiore all'armatura dei difensori provoca una ferita.

Se l'avversario è uno solo ogni ferita è attribuita allo stesso personaggio.

In caso contrario le ferite sono attribuite innanzitutto ai personaggi nemici direttamente

Esempio: squadre in mischia





La squadra azzurra decide di caricare il personaggio avversario A. Il giocatore che la controlla usa 1PA per spostare i personaggi della squadra verso il nemico in modo che almeno uno di essi sia a contatto di base con

A (in questo caso due personaggi, B e C, arrivano a contato di A). La squadra ha ancora 2PA che può usare per combattere immediatamente la mischia ma nel primo round il giocatore che controlla la squadra azzurra lancerà due soli dadi (TxC) perchè sono considerat in mischia solo i personaggi B e C. In un eventuale round di mischia successivo tirerà 5d10, uno per ogni personaggi della squadra.

La squadra rossa decide di caricare la squadra avversaria azzurra. Il giocatore che la controlla usa IPA per spostare i personaggi della squadra verso il nemico in modo che almeno uno di essi sia a contatto di base con almeno un personaggio nemico (in questo caso due personaggi, H e K, arrivano a contato). La squadra ha ancora IPA che può usare per combattere immediatamente la mischia (mischia che sarà contemporanea in quanto anche la squadra azzurra ha IPA). Sin dal primo round di questa mischia combatteranno tutti i personaggi di entrambe le squadre, quindi il giocatore che controlla la squadra rossa lancerà 4d10 (TxC) mentre quello che controlla la squadra azzurra ne tirerà 5.

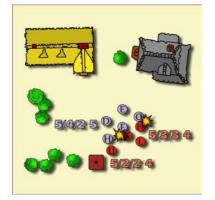
a contatto con qualche miniatura della squadra (una seconda ferita allo stesso personaggio è attribuita solo se ogni altro personaggio della squadra ne ha avuta una), ulteriori ferite sono attribuite a un personaggio diverso, scelto dal giocatore che controlla la squadra bersaglio. Nel caso che la squadra sia composta da personaggi di tipo diverso le ferite sono attribuite in modo da mantenere la proporzione anche dopo l'eliminazione dei personaggi fuori combattimento.

La rimozione dei personaggi fuori combattimento spetta al giocatore che controlla la squadra, dando la precedenza a quelli che sono a contatto diretto con un nemico. Per gli altri deve seguire quanto già specificato per il tiro (cfr. 6.5.1 Procedure per il tiro a pagina 40).

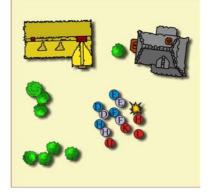
6.7.5. Vittoria in mischia

La squadra che elimina più nemici di quanto faccia l'avversario vince la mischia. Per le conseguenze di una mischia vedere 5.2.3 Vittoria in mischia a pagina 30.

Esempio: procedure per le squadre in mischia



Due squadre sono impegnate in un combattimento corpo a corpo dopo che la squadra rossa (moschettieri) ha caricato. I moschettieri hanno un'abilità in mischia pari a 4 (3 l'abilità di base, +1 perchè hanno caricato) mentre il loro ufficiale ha un'abilità di 3 (2 l'abilità di base, +1 per la carica). Il giocatore che li controlla lancia 4d10 (TxC) uno dei quali di colore diverso per l'ufficiale: 3, 4, 6, 9 (l'ultimo è quello dell'ufficiale). Ci sono due colpi a segno, tira altri 2d10 (TxD): 5, 8 così un dragone azzurro è fuori combattimento (un solo punteggio è pari o inferiore alla CA dei dragoni).



La squadra rossa vince il round di mischia visto che ha eliminato un personaggio della squadra avversaria, che viene rimosso dal tavolo di gioco immediatamente, senza perderne nessuno (in figura si vede che il giocatore che controlla la squadra azzurra ha eliminato il personaggio G). La squadra azzurra quindi è spinta indietro

di 1um. A questo punto il giocatore che controlla la squadra rossa può scegliere di spostare in avanti, senza spendere PA, la propria squadra per mantenere il contatto e riguadagnare il bonus dato dalla carica ma visto che non ha PA disponibili non potrebbe combattere un altro round di mischia e quindi decide di non avanzare.



7. Eventi e incontri casuali

Dove si spiega alle signorie vostre come prevedere infausti avvenimenti.

Le regole di questo capitolo intendono simulare eventi imprevedibili, fuori dal controllo del giocatore, che possono avere conseguenze favorevoli o sfavorevoli per i personaggi, eventi che però possono risultare essenziali per il completamento della missione.

Per esempio, truppe in avanscoperta potrebbero avere l'ordine di battere la campagna allo scopo di catturare un soldato nemico o un disertore della parte avversa che, una volta portato al proprio quartier generale e interrogato a dovere, potrebbe rivelare informazioni vitali. I personaggi, quindi, avranno proprio lo scopo di perlustare il tavolo di gioco, questo *perlustrare*, in questo regolamento, equivale a rivelare quanti più eventi casuali sia possibile, alla ricerca del disertore!

7.1. Preparazione

Nella pratica questa caratteristica del regolamento si realizza in questo modo: si prepara una tabella di incontri/eventi (ognuno con una breve descrizione e tutte le informazioni necessarie a gestire l'evento) e si sistemano sul tavolo di gioco un certo numero di segnalini evento (porre questi segnalini sul terreno, in punti nei quali non saranno schierati i personaggi, privilegiando costruzioni, cespugli, tratti di vegetazione più folta, ponti, ...).

Nel corso della partita quando e se un personaggio che si trova a contatto di un segnalino evento decide di rivelare l'evento (cfr. 2.2.1 Elenco delle azioni a pag. 12) si sceglie casualmente un evento tra quelli preparati per la partita e se ne applicano immediatamente le conseguenze. Il numero degli incontri casuali, degli eventi, è lasciato agli autori dello scenario. Va ricordato, però, che più sono gli incontri casuali, maggiore sarà il tempo necessario per completare lo scenario.

7.1.1. Rivelare gli eventi

Innanzitutto è bene precisare che gli eventi o gli incontri non dovrebbero ripetersi. In altre parole, una volta che un evento è stato rivelato non può essere rivelato ancora nella stessa partita. Inoltre la scelta dell'evento da rivelare deve essere completamente casuale.

Ci sono principalmente due modi per ottenere questo risultato: associare ogni evento a una carta, una normale carta da gioco, oppure associare ogni evento al punteggio di un dado.

In ogni caso, se si desidera che alcuni eventi si ripetano o abbiano una probabilità di verificarsi maggiore degli altri è sufficiente ripeterli su più righe della tabella.

Esempio: mappa di uno scenario con segnalini evento



Qui accanto la mappa dello scenario Bruciate tutto! Dunkerque 1658. Le piccole gemme bianche sono le posizioni suggerite per sistemare sul tavolo di gioco alcuni segnalini che indichino a giocatori la possibilità di rivelare un evento. Si tratta di oggetti che possono essere scoperti dai personaggi (per esempio: Torce, pece, in genere materiale per incendiare gli edifici che potrà essere usato dai soldati spagnoli proprio per distruggere gli edifici del villaggio) o incontri con personaggi secondari che modificheranno in modo imprevisto lo svolgimento della storia (come i contadini che difendono le proprie case).

Eventi e carte da gioco

Nella tabella degli eventi e degli incontri casuali a ogni evento è associata una carta da gioco. Si prepara quindi un mazzo che contenga solo le carte necessarie (quelle a cui è associato un evento), prima della partita il mazzo è mescolato e sistemato coperto a disposizione dei giocatori.

Ogni volta che un evento è rivelato si prende una carta dal mazzo e si ricava il corrispondente evento nella tabella. La carta pescata è scartata, il che garantisce la *non ripetizione* dell'evento. Per di più il mazzo di carte garantisce che nel corso della partita saranno via via rivelati tutti gli eventi, uno alla volta, visto che a ogni carta è associato un evento diverso.

Se l'evento, al contrario, deve ripetersi, è sufficiente reinserire la carta appena estratta nel mazzo insieme alle carte rimanenti e mescolare di nuovo.

Eventi e tiri di dado

Nella tabella a ogni evento è associato un numero (per esempio, se gli eventi previsti sono dieci si associa a ogni evento un numero compreso tra uno e dieci). Ogni volta che un evento è rivelato si tira il dado e si determina l'evento corrispondente dalla tabella.

Gli eventi già rivelati sono contrassegnati e se nel seguito si ottiene lo stesso punteggio al dado l'evento già rivelato è considerato come un evento *falso*.

Rispetto al metodo precedente si ottiene comunque la *non ripetizione* dell'evento ma è possibile che alcuni eventi non si verifichino mai nel corso dell partita.

7.2. Tipologia di eventi

Di seguito è fornito un elenco di eventi casuali generico, valido in tutte le situazioni, alcuni di questi eventi sono molto generici e possono rappresentare situazioni anche



molto diverse tra loro. Questo elenco può essere ampliato o modificato negli scenari.

- » Animale: il personaggio o la squadra sono sorpresi da un animale che, terrorizzato, cerca di fuggire travolgendoli, il personaggio o la squadra perdono i restanti PA nella confusione generata dalla scoperta (eventualmente lo scenario può prevedere un test del morale, superato il quale non si hanno conseguenze). Lo scenario può anche prevedere un valore in punti vittoria se l'animale è catturato (se i personaggi che lo scoprono sono soldati senza paga, per esempio, potrebbero cercare di catturarlo solo allo scopo di avere qualcosa da mettere sotto i denti).
- » Attaccabrighe: un corpo riverso (sotto un tavolo, in un cespuglio, ...) emana un forte odore di vino e sembra russare. È un personaggio aggressivo (suggerimento: caratteristiche 3/1/3 5 2 e armato di mazza). Il controllo di questo personaggio è affidato al master o al giocatore avversario (fino a quando non fallirà un test del morale, nel qual caso viene rimosso dal gioco) che tira immediatamente 1d6 di attivazione per l'attaccabrighe.
- » Disertore: un personaggio con abilità minime (per esempio, 2/-/2 5 4, armato di mazza) che cercherà di fuggire. Il disertore, se catturato e portato fuori dal tavolo di gioco, vale un certo numero di punti vittoria stabiliti dallo scenario. Affidare il controllo del disertore al *master* o all'avversario che tira immediatamente 1d6 di attivazione per il disertore.
- » Imboscata: il personaggio o la squadra sono sorpresi da un gruppo di contadini o civili in genere che cercano di difendere le proprie case e i propri averi (vedere le liste per le caratteristiche). Combattono per un turno (si considera abbiamo 2PA, affidarli al giocatore avversario) e poi fuggono ma possono riapparire in seguito (questo evento potrebbe quindi ripetersi, contrariamente a quanto detto in precedenza). Affidare il controllo dei contadini al master o all'avversario.
- » Imboscata, ci hanno sorpresi!: l'elemento di terreno in cui viene rivelato l'evento si presta ad una imboscata. Il giocatore avversario può, a sua scelta, sistemare sul tavolo di gioco un personaggio o una squadra non ancora schierati tirando immedia-

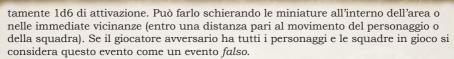
Esempio: Imboscata!





La squadra rossa è attivata: ha 3PA a disposizione. Il giocatore che la controlla ne usa uno per rivelare un evento (c'è un personaggio della squadra a contatto con un segnalino evento, la gemma bianca, vedi figura qui sopra a sinistra). L'evento rivelato è Imboscata, ci hanno sorpresi! e il giocatore avversario ha la facoltà di schierare immediatamente un personaggio o una squadra nelle immediate vicinanze dell'evento rivelato. Il giocatore che controlla la parte azzurra sceglie proprio di schierare una squadra, visto che non c'è spazio a sufficienza per schierarla all'interno dell'area dove si trovava l'evento pone i personaggi appena oltre la siepe che delimita l'area. A questo punto lancia 1d6 ottenendo 2 che viene assegnato alla squadra appena sistemata sul tavolo che quindi risulta attivata eha 2PA a disposizione (vedi figura a destra qui sopra).

7 - Eventi e incontri casuali



- » Imboscata, il nemico è sorpreso non meno di noi!: come nel caso Imboscata, il nemico ci ha sorpreso! però il giocatore avversario deve obbligatoriamente schierare un personaggio o una squadra non ancora in gioco nell'area, se possibile, o nelle immediate vicinanze (in questo caso non si tira il dado per l'attivazione dei personaggi appena schierati sul tavolo). Se il giocatore avversario ha tutte i personaggi e le squadre in gioco si considera questo evento come un evento falso.
- » Munizioni: l'edificio era un deposito munizioni nemico, considerarlo un evento falso se rivelato all'aperto. Il giocatore avversario (ex-proprietario del deposito) vede la fermezza del proprio esercito diminuire di uno a causa della conquista delle munizioni da parte del nemico. Se la fermezza del giocatore che subisce la diminuzione è uno o meno l'evento è ignorato. Questo evento è generico, al posto delle munizioni ci può essere materiale per i genieri, la cassa dell'esercito, ...
- » Munizioni pericolose: casse e barili accatastati, polvere e palle, munizioni di artiglieria. Se il personaggio/squadra fallisce un test del morale le munizioni esplodono, risolvere l'esplosione come una granata (cfr. 5.3.3 Granate a pagina 35).
- » Nemico personale: un corpo riverso (sotto un tavolo, in un cespuglio, ...) emana un forte odore di vino e sembra russare. È un per qualche motivo un nemico (un creditore, un marito tradito, un avversario sconfitto, ...) di un particolre personaggio in gioco (o di un'intera fazione) e cercherà di vendicarsi se sono i suoi nemici a rivelare l'evento. Si considera con caratteristiche, è un suggerimento, 3/1/3 5 2 e armato di mazza. Il controllo di questo personaggio è affidato al giocatore avversario, che tirerà immediatamente 1d6 di attivazione, fino a quando non fallirà un test del morale, nel qual caso viene rimosso dal gioco.
- » Oggetto: un oggetto che in qualche modo può tornare utile a chi lo rivela (una lettera compromettente, un prezioso gioiello smarrito, la bandiera del reggimento perduta nel caos della battaglia, il piano di battaglia del nemico, ...). Vale un certo numero di punti vittoria, stabiliti dallo scenario.
- » Personaggio famoso/importante: un corpo disteso senza conoscenza o con gravi ferite che ne impediscono il movimento, vestito riccamente o almeno da ufficiale se militare. Un personaggio famoso oppure importante per la storia che, se portato in salvo fuori dal tavolo di gioco, procurerà punti vittoria.
- » Piena: se il personaggio o la squadra sono a contatto con un corso d'acqua (un canale, un torrente, un fiume, ...) questo risulta in piena (e lo sarà per tutta la durata della partita, ignorare altri eventuali eventi Siccità successivi): il corso d'acqua non è più guadabile! Se invece il personaggio o la squadra non sono a contatto con un corso d'acqua si considera questo evento come un evento falso.
- » Sbandati: l'elemento di terreno è rifugio di un gruppo di sbandati o disertori dell'esercito nemico o di una banda di banditi o briganti. Si combatte una mischia che viene risolta immediatamente, fuori dalla normale sequenza di gioco con gli sbandati che hanno a disposizione 1PA. Qualunque sia il risultato al termine della mischia gli sbandati sono eliminati (si suppone che fuggano davanti alla resistenza dei personaggi controllati dal giocatore). Gli sbandati sono considerati soldati di fanteria con valori di morale, tiro, mischia, ecc. minimi per il la lista usata (per esempio 2/1/2 5 2) e in numero stabilito dallo scenario ma mai superiore a sei.
- » Schermagliatori: l'area è occupata da una squadra di schermagliatori che aprono il fuoco immediatamente (è un'eccezione alla normale sequenza di gioco) con abilità di tiro pari a 3 e con un solo PA ha disposizione. I risultati del tiro si applicano subito e immediatamente dopo gli schermagliatori abbandonando l'area occupata scomparendo dal gioco.

- » Siccità: se il personaggio o la squadra sono a contatto con un corso d'acqua (un canale, un torrente, un fiume, ...) questo risulta in secca (e lo sarà per tutta la durata della partita, ignorare altri eventuali eventi *Piena* successivi) e il corso d'acqua è attraversabile senza penalità sul movimento. Se invece il personaggio o la squadra non sono a contatto con un corso d'acqua si considera questo evento come un evento falso.
- » Terreno: un elemento di terreno sorprende in qualche modo il personaggio o la squadra (una buca nascosta dalla vegetazione, un fosso invisibile a distanza, una botola nascosta, un tavolato che cede improvvisamente, ...) che perdono i propri PA e si ritrovano a terra. Lo scenario può prevedere anche un test del morale, superato il quale non si hanno conseguenze.
- » Tracce: tracce del passaggio di un carro, di una carrozza, di un personaggio o di truppe amiche/nemiche. Il reperimento di queste tracce può favorire il ritrovamento di un oggetto, di un personaggio, rendere più semplice la ricerca di un nemico in fuga (per esempio lo scenario può prevedere due serie di eventi, la seconda dei quali si utilizza solo dopo aver ritrovato queste tracce).
- » Vino: il personaggio o la squadra trovano del vino (nel caso questo evento venga rivelato all'aperto considerarlo come un evento falso). Chi beve questo vino, per un'intera partita ha un bonus di +2 sul morale ma soffre una penalità di -1 nel tiro e in mischia. Bere il vino dovrebbe comunque fornire punti vittoria.
- » Viveri: gli edifici erano un deposito viveri nemico, ora abbandonato o una fattoria/ masseria ora disabitata in cui gli abitanti non hanno avuto il tempo di mettere in salvo tutti i propri averi, le conseguenze sono descritte nello scenario. Come esempio possiamo suggerire una cantina, dotata di buon vino, visitata da moschettieri abituati a una vita goliardica o una cambusa ben fornita per soldati a corto di viveri. Se l'evento si attiva in una zona/area che non prevede costruzioni o edifici si considera come un evento falso.
- » Falso: nessun evento. Questo evento ha solo lo scopo di confondere i giocatori che, altrimenti, si aspetterebbero sempre un evento in corrispondenza di ogni segnalino.

7.2.1. Precisazioni

Grazie agli eventi e agli incontri casuali talvolta alcuni personaggi possono *apparire* sul tavolo in un qualsiasi fase della sequenza di gioco, anche durante lo svolgimento di una fase del turno, a seconda di chi e quando decide di rivelare l'evento. Questi personaggi possono avere assegnati immediatamente dei PA (se la descrizione dell'evento o dell'incontro richiede di tirare 1d6 per l'attivazione e il tiro è favorevole) oppure iniziare il gioco senza PA (se l'evento/incontro non richiede di tirare il dado di attivazione o se il tiro è sfavorevole). Si possono presentare casi diversi:

- » i personaggi non hanno PA a disposizione nel turno in cui sono sistemati sul tavolo di gioco:
 - ◊ se controllati da uno dei giocatori agiranno allora nella fase di azione dei personaggi non attivati (cfr. 2.1 Sequenza di gioco a pagina 8) insieme agli altri personaggi controllati dallo stesso giocatore e secondo le stesse regole,
 - ◊ se controllati dal master agiranno sempre nella fase di azione dei personaggi non attivati ma per ultimi, dopo le azioni dei personaggi non attivati dei due giocatori;
- » i personaggi hanno PA a disposizione:
 - agiranno secondo la normale sequenza di gioco se si è nella fase di azione dei personaggi attivati, anche immediatamente se la priorità dell'ordine ricevuto è la più alta,
 - ◊ immediatamente se si è nella fase di azione dei personaggi non attivati.





Nella modalità di gioco senza master la tabella degli eventi e degli incontri casuali è ovviamente nota a tutti i giocatori.

Gli eventi e gli incontri casuali acquistano particolare interesse e si sceglie di giocare la partita con il *master*. Gli eventi e gli incontri casuali, allora, potranno essere tenuti nascosti ai giocatori e rappresenteranno davvero accadimenti e situazioni del tutto imprevedibili.

7.4. Un esempio di tabella eventi o incontri casuali

Qui di seguito c'è un esempio di tabella di eventi o incontri casuali, è la tabella dello scenario *Il ridotto di Terheyden - Breda 1625.*

La tabella è stata pensata per essere usata sia con un dado a dieci facce (infatti la prima colonna riporta il punteggio del dado per ciascun evento), sia con un mazzo di dieci carte francesi (la seconda colonna associa una carta a ogni evento).

Due cose sono degne di nota. Innanzitutto la tabella prevede due serie di eventi/ incontri parzialmente diverse per la fascia interna del campo di battaglia e per quella esterna. In particolare la bandiera del battaglione, obiettivo dello scenario, può essere ritrovata solo nella fascia interna del tavolo di gioco, per gli stessi punteggi (o per le stesse carte) nella fascia esterna si ottiene solo un evento falso.

In secondo luogo, un evento, proprio il ritrovamento della bandiera, ha una probabilità del 30% di essere rivelato grazie al fatto che tre righe della tabella corrispondono tutte allo stesso evento.

Si consid	era fascio		entí e incontri casuali campo di battaglia la zona del tavolo di gioco comprea tra i settori A2				
ed F4 (le sponde a li seguite l pupillo	tre file d un segna o, se il se è di von	i quadrati ce alino evento gnalino si tr	entrali), la fscia esterna è il resto del tavolo. Se l'evento rivelato corri- della fascia esterna usare la prima colonna di eventi nella tabella qui ova nella fascia interna usare la seconda colonna. l'evento è rivelato dal giocatore che controlla gli olandesi, di Spinola				
1d10		Rivelato	Descrizione (fascia esterna del campo di battaglia) campo di battaglia) campo di battaglia)				
1	•		Un verso animalesco ed in un attimo sei travolto da un grosso maiale in spaventato ed in fuga. Il PC deve superare un test di morale o cadere a terra. <i>Maiale 1/-/3 5 2</i>				
2			Un corpo riverso attira la tua attenzione. Emana un forte odore di vino e sembra russare. È un disertore, ubriaco ed attaccabrighe, armato di spada e pistola. Si arrende al primo colpo a segno. Disertore 2/-/3 5 2				
3			Una botticella emana un gradevole profumo ed il vino ha un gusto corposo, forte ed inebriante. È capace di infondere coraggio ai pavidi e rendere eroici gli arditi. Il personaggio che beve questo vino, per un'intera partita ha un bonus di +2 sul Morale ma soffre una penalità di -1 nel tiro e in mischia.				
4			Un rumore nel buoi, un urlo, sei preso di sorpresa da un gruppo di contadini che cercano di difendere le proprie case e i propri averi. I contadini eseguono il test del morale ogni volta che uno di loro è messo fuori combattimento. L'evento si può ripetere!				
5	•		Il sangue si ghiaccia nelle tue vene. Il nemico ti ha sorpreso! Sor- presi da una squadra nemica (se c'è n'è una ancora in riserva, altrimenti evento falso) che ha a disposizione un attacco senza chi ha rivelato l'evento possa reagire.				
6			Il sangue si ghiaccia nelle tue vene. Il nemico ti ha sorpreso! Ma loro lo sono altrettanto. L'avversario ha l'obbligo di schierare una squadra, se ce n'e una di riserva.				
7		0	Un giovane corpo è disteso e ha gravi ferite sul corpo e sul volto, il suo vestire è ricercato. Si tratta del giovane pupillo di von Man- sfeld/Spinola. Portarlo in salvo vale la gratitudine del comandan- te.				
8							
9			falso la bandiera del battaglione di Cartagenal				
10	111						



8. Abilità speciali

Dove si tratta e si discorre di eroi, prodi e valorosi combattenti.

Le abilità speciali sono caratteristiche molto particolari che possono essere attribuite a protagonisti ed eroi (in alcuni casi anche alle comparse) per caratterizzare meglio il personaggio. In genere modificano le caratteristiche di base o il comportamento del personaggio in determinate situazioni.

Ogni abilità ha un punteggio, un valore, che deve essere aggiunto al punteggio del personaggio che la possiede in modo da caratterizzare meglio il valore del personaggio rispetto ad altri protagonisti o comparse della stessa storia.

8.1. Elenco delle abilità speciali

8.1.1. Abilità sul tiro o in combattimento

Addestrato alle armi da fuoco

Trained to firearms TF: abili a ricaricare armi ad avancarica più rapidamente di chiunque altro. Il personaggio ricarica un'arma da fuoco utilizzando 1PA in meno di quanto previsto per quell'arma (mai meno di 1PA). Questa abilità può essere assegnata anche alle comparse.

Arciere

Bowman BM (+1 al tiro, TxC): addestrato all'uso dell'arco o della balestra, guadagna un bonus di +1 sulla propria abilità di tiro quando usa questo tipo di arma. Questa abilità può essere assegnata anche alle comparse.

Sangue freddo

Sangfroid SF (+1 sul tiro, TxC): confida nella propria abilità nell'uso delle armi da fuoco e può intenzionalmente lasciare la possibilità all'avversario di tirare per primo per guadagnare un bonus di +1 sul tiro per colpire (si intende che il tiro dell'avversario è risolto, e le conseguenze applicate, prima del tiro personaggio in questione). Si applica solo quando due personaggi tirano contemporaneamente uno contro l'altro usando entrambi armi da fuoco, questa abilità non può essere usata contro una squadra.

Ferocia

Wildness WI (+1 sui danni, TxD): particolarmente aggressivi e crudeli in mischia. Il personaggio ha un bonus di +1 sul tiro di dado per i danni (TxD) in un combattimento corpo





a corpo. Questa abilità può essere assegnata anche alle comparse.

Scherma

Fencing FE (+1 in mischia, TxC): il personaggio è uno schermidore eccellente e ha un bonus di +1 sul tiro per colpire se combatte con una spada o arma simile contro un nemico armato a sua volta di spada o simili.

Tiratore scelto

Sharpshooter SS (+1 sui danni, TxD): il personaggio con questa abilità è un tiratore esperto e addestrato e ha la capacità di mirare in modo che il colpo sia quanto più letale possibile guadagnando un bonus di +1 sul tiro per i danni (TxD). Questa abilità può essere assegnata anche alle comparse.

Urlo di battaglia

Battle cry BC: il personaggio è in grado di lanciare un terrificante urlo di battaglia gettandosi in combattimento, urlo che paralizza temporaneamente l'avversario: il personaggio caricato deve effettuare un test di morale e adeguarsi al risultato immediatamente in caso di fallimento. Questa abilità può essere usata prima di contattare l'avversario o prima di essere contattati dall'avversario.

Nel primo caso il personaggio, prima di caricare l'avversario, deve spendere 1PA per lanciare l'urlo di battaglia, poi muovere una um. A questo punto l'obiettivo della carica deve eseguire il test del morale e adeguarsi immediatamente al risultato. Il morale del personaggio caricato è penalizzato di -1 se il test è eseguito quando il personaggio, dopo il suo movimento iniziale, è già a contatto con l'obiettivo della carica.

Nel secondo caso l'avversario muove di una um. A questo punto il personaggio può scegliere di spendere 1PA per lanciare l'urlo di battaglia, l'avversario esegue il test del morale e si adegua immediatamente al risultato, se il test è superato completa il proprio movimento e i due personaggi sono in mischia. Il personaggio in carica ha un bonus di +1 sul proprio morale se il test è eseguito quando i due personaggi sono già a contatto.

Questa abilità può essere assegnata anche alle comparse.



A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0



8.1.2. Abilità varie

Attitudine al comando

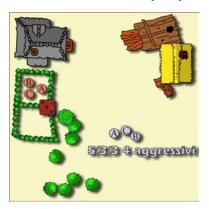
Leadership LS: ha una personalità forte che lo porta naturalmente, in un gruppo, ad assurgere al ruolo di guida. Il personaggio può ordinare, a costo di 1PA, ad altri eroi o protagonisti (non comparse) amici che agiscono singolarmente di eseguire i suoi ordini: questi, che siano attivati oppure no, agiscono contemporaneamente al personaggio leader eseguendo le stesse azioni del loro comandante (in modo simile a quanto fa una squadra). Il gruppo (il leader e i suoi seguaci) devono trovarsi a una distanza massima di 1um l'uno dall'altro. I d6 di attivazione eventualmente assegnati ai seguaci sono rimossi.

Aggressivo

Aggressiveness AG: il personaggio, in assenza di ordini, attacca automaticamente personaggi nemici visibili e a distanza di carica. Il personaggio viene automaticamente attivato non appena l'avversario in vista esegue un'azione attribuendogli (non appena l'avversario dichiara le proprie intenzioni) un d6 di attivazione con punteggio pari a uno (in sostanza ottiene un PA), il giocatore che controlla il personaggio aggressivo può usare il PA per attaccare o per rispondere all'attacco se minacciato. Se la risposta all'azione dell'avversario non è possibile il d6 è rimosso immediatamente.

Questa abilità può essere attribuita anche alle comparse.

Esempio: personaggi aggressivi



La squadra grigia è composta da tre personaggi le cui statistiche sono riportate anche in figura, si nota subito che hanno l'abilità Aggressivo. La squadra in questo turno non ha ricevuto ordini, infatti non c'è nessun d6 di attivazione accato ai personaggi. La squadra avversaria rossa, che si trova al riparo delle siepi vicino una fattoria, al contrario ha un d6 di attivazione che le attribuisce ben 3PA. Il giocatore che controlla la squadra rossa decide di far fuoco contro la squadra grigia alla quale viene immediatamente attribuito un d6 di attivazione con punteggio 1 che viene usato per rispondere alla minaccia (in questo caso per tirare contemporaneamente all'avversario). Il PA sarebbe stato attribuito anche se la squadra rossa si fosse solo mossa, il PA attribuito automaticamente in questo si sarebbe potuto usare per tirare o per caricare il nemico.

Devoto

Devoted VO: il personaggio devoto ha una particolare dedizione per uno specifico personaggio, in genere specificato dallo scenario e comunque dichiarato a inizio partita, tanto da sacrificarsi per la sua salvezza. Il personaggio oggetto di devozione deve essere un eroe o un protagonista.

Se il personaggio devoto si trova a meno di 2um dal personaggio a cui è devoto e quest'ultimo subisce una ferita (sia per il tiro che in combattimento corpo a corpo) viene immediatamente spostato a contatto del personaggio ferito per salvarlo. Il colpo non raggiunge così il personaggio oggetto di devozione ma il personaggio devoto. Questa abilità può essere assegnata anche alle comparse.



Riding RI: è un eccellente cavallerizzo. Il personaggio può tirare anche montato e anche se ha mosso montato nel corso dell'impulso in cui spara o tira. Può ricaricare montato archi, pistole, carabine o moschetti e archibugi da cavalleria, non moschetti e archibugi da fanteria (cfr. anche 4.3.6 Montare a cavallo e smontare a pagina 21). Questa abilità può essere attribuita anche alle comparse.

Leale

Loyal LO: è leale nei confronti della persona che segue. Finchè il personaggio verso cui sono leali è in vista e in grado di agire non fuggono da un combattimento. Allo stesso modo, il personaggio (la squadra) non deve eseguire test sul morale finché il personaggio specificato come oggetto di lealtà è visibile sul tavolo di gioco e in grado ad agire (non è fuori combattimento). Questa abilità può essere attribuita anche alle comparse.

Reattivo

Reactiv RE: il personaggio è attento e vigile ed è capace di reagire prontamente davanti a una situazione imprevista. Se il personagio non ha PA (perchè non ha ricevuto d6 nella fase di attivazione o perchè ha già usato i PA nel corso del turno) ha la possibilità di tirare 1d6 di attivazione se è bersaglio di tiro avversario, se viene caricato o se uno o più personaggi avversari si avvicinano a una distanza pari o inferiore alla corta gittata dell'arma posseduta dal personaggio. Se il punteggio del d6 è favorevole la sequenza di gioco nel turno va rivista per tenerne conto.

Stoico

Stoic ST: il personaggio è capace di sopportare stoicamente il dolore continuando a combattere. Usa la seconda riga delle proprie statistiche solo quando subisce la seconda ferita. Se questa abilità è attribuita a un protagonista, che può subire al massimo due ferite, la seconda riga delle caratteristiche del personaggio non verrà mai usata.

Tattico

Tactical TA (+146 di attivazione): il personaggio ha una particolare capacità tattica che gli consente di tirare 146 all'inizio della fase di attivazione, prima che il giocatore tiri i d6 di attivazione come di consueto. Se il d6 porta a un ordine valido questo è assegnato al personaggio stesso. Il giocatore che controlla il personaggio può comunque scegliere di non utilizzare il d6 ottenuto in questo modo (e quindi assegnare eventualmente un d6 di attivazione come di consueto).

Tradimento

Betrayer: è un avversario infido, sleale e pericoloso, avvezzo a tramare nell'ombra. Una volta per partita può decidere di corrompere fino a due comparse o un protagonista avversario, le due comparse o il personaggio sono immediatamente rimosse dal gioco. Le due comparse o il protagonista corrotto devono essere in grado di vedere il personaggio e lui deve poter vedere lui o loro (cfr. 9.5 Visibilità a pagina 59). Inoltre le due comparse devono far parte della stessa squadra.

Il personaggio o le due comparse risultano a tutti gli effetti eliminate, in particolare per quanto riguarda il morale della squadra di cui eventualmente fanno parte o la fermezza dell'esercito.

Valoroso

Brave BR: il personaggio è capace di infondere coraggio a chi gli sta vicino rendendolo capace di superare le proprie paure. Spendendo 1PA recupera automaticamente un personaggio che si trova in vista e a una um o meno di distanza: non è necessario il test del morale. Può esercitare la sua influenza o su un solo personaggio (che opera in modo autonomo) o su una sola squadra.



Questa abilità può essere assegnata solo ai personaggi che operano in modo autonomo, se il personaggio è parte di una squadra viene ignorata.

8.1.3. Tabella riepilogativa delle abilità speciali

Abilità		Abbr.	P.ti	Note	
Addestrato alle armi da fuoco	Trained to Firearms	TF	8	Ricarica -1PA	
Aggressivo	Aggressiveness	AG	5	Attacca in assenza di ordini	
Arciere	Bowman	ВМ	8	+1 TxC	
Attitudine al co- mando	Leadership	LS	10	Attivare personaggi o squadre	
Cavallerizzo	Rider	RI	5	Tira e ricarica anche montato	
Devoto	Devoted	DE	5	Protegge il personaggio a cui è devoto	
Ferocia	Wildness	WI	8	+1 TxD	
Leale	Loyal	LO	5	Non esegue test del morale se il personag gio a cui è leale è vista	
Reattivo	Reactiv	RE	10	Se minacciato può tirare 1d6 di attivazione	
Sangue freddo	Sangfroid	SF	5	+1 TxC se tira per secondo	
Scherma	Fencing	FE	5	+1 TxC con spada	
Stoico	Stoic	ST	5	Usa le caratteristiche ridotte solo alla seconda ferita	
Tattico	Tactical	TA	7	+1d6 di attivazione	
Tiratore scelto	Sharpshooter	SS	7	+1 TxD con arma da fuoco	
Tradimento	Betrayer	BE	6	Può eliminare un personaggio o due comparse	
Urlo di battaglia	Battle Cry	ВС	8	Test del morale sull'avversario caricato o in carica	
Valoroso	Brave	BR	5	Recupera un personaggio o una squadra	









9. Regole avanzate e opzionali

Dove si dialoga sulle ulteriori possibilità e poteri e condotte dell'uffiziale in battalia.

Le regole elencate in questo capitolo sono state progettate per caratterizzare meglio alcuni aspetti del gioco a scapito della rapidità e fluidità della partita. Si consiglia di utilizzarle solo quando i giocatori avranno acquistato una certa familiarità con le regole base e solamente per partite con poche miniature (con i giocatori che controllano da uno a quattro personaggi ciascuno o un paio di squadre).

9.1. Punti esperienza

I <u>punti esperienza</u> – PE – rappresentano quella particolare capacità, che deriva dalla pratica, di comprendere al volo le situazioni per volgerle a proprio vantaggio; quella peculiare prontezza che permette di superare per una volta i propri limiti e spuntarla quando riuscire sembrava impossibile!

9.1.1. Conquistare punti esperienza

Sono guadagnati dal giocatore quando uno dei suoi personaggi o una squadra compie un'azione risolutiva per lo sviluppo della partita o della campagna: sconfigge un eroe avversario, salva la vita a un compagno, raggiunge l'obiettivo fondamentale ... in altre parole, riesce con quell'azione che ha compiuto, a indirizzare la partita verso la vittoria per la propria parte.

In questi casi il giocatore deve tirare immediatamente 1d6 e aggiungere il risultato ai propri PE. Lo scenario può precisare meglio le situazioni e gli obiettivi che assegnano PE e/o modificare il numero di dadi da tirare per stabilirne l'ammontare.

9.1.2. Utilizzare i punti esperienza

Nel corso di un'avventura (una partita) il giocatore può utilizzare i PE per migliorare le prestazioni dei propri eroi o protagonisti (non è possibile usare i PE per *aiutare* una o più comparse) o per volgere a suo vantaggio una situazione sfavorevole modificando il risultato di un dado.

Nello specifico un giocatore:

» Spendendo 1PE può aggiungere o sottrarre, a sua scelta, un punto a un tiro di dado, un solo PE per ciascun tiro di dado. Qualsiasi tiro di dado: attivazione, test del morale, tiro per colpire o per i danni (a eccezione di un tiro di dado ripetuto, vedi più



avanti, e il tiro di dado per i PE).

- » Spendendo 3PE può ripetere un tiro di dado ma in questo caso deve accettare il risultato del secondo tiro (non è possibile modificare o ripetere questo secondo tiro di dado spendendo altri punti esperienza). Questa seconda possibilità non può essere usata per i d6 di attivazione e sui tiri di dado per i PE;
- » Spendendo 1PE può aggiungere 1um al movimento di un proprio personaggio, fino a 3PE per un singolo movimento.
- » Spendendo 2PE si può consentire a un personaggio di attraversare un ostacolo senza interrompere il movimento.
- » Spendendo 1PE può aumentare la gittata di un'arma (allungare la corta gittata o quella lunga) di 1um, fino a 3PE per un singolo

I PE esperienza utilizzati sono eliminati da quelli a disposizione del personaggio.

9.2. Dadi e casualità

De cape et d'epée è un gioco che prevede il lancio di un certo numero di dadi per determinare se un'azione va a buon fine, per risolvere un evento attivare. È un meccanismo comune a molti giochi da tavolo e

en del cardinale Mazzanina, primo ministro del re, indirizanta al comandante dell'armata. Luip orbone, principe di Condé. I condil non hanno retto allo sforzo e la compagnia, apidan e c ca di cardicature freche, scorge una fattoria o una locando situata lungo la strada nei pre Legenda I moschettiert, Reul viaconte di Brogelonne e i velletti iniziono la p da sud, nel settore CS. Gli spagnoli iniziono la partita fisori dal tavol tavolo di gioco a scalin del giocossos che il controlla. I civili (cete, con negli editici della Locondo del Mercantili o nelle immediate viciname Punti vittoria D 2PV û boin di Bêthune/û figlio di de Ouiche tr locanda (per i moschettieri) o fuori dal taro gli spognoli) ura di un dicertore (da Eventi e incontr ndo di formire molte informazioni) poi tavelo di gioco a alla locanda di cimeno un turno e y volo di gioco da nord (settore dal ☐ 1PV ☐ 1PV □ 5PV era di uno dei valletti dei moschett dal tavolo di gioco □ 2PV portato poi fuori dal ter boin di Béthune fuori combettimento e cuccessi risace a restare accanto al corpo per due turni eto modo risace a fargli conference il nome del m dell'omicidio della madre □ 5P uccizione del boin di Bethune (cumulabile con il preceden-D 2PV O 1PV salvo fuori dal tavolo di gioco comparan nemica fuori combattimento/uccian D 1PV D 1PV D 1PV D 1PV Concettvi I mencheticis divuno raggiungere l'assercito finnosse o Maningorbe o force a Bérbuna. Ma i comili and cerso del visaggio de Porigi. Probabilmente possono trovorne di freschi alla le mercentili flero protenno requisità la correlatora d'Abraguna deve compagnere una l'atte-mentato per il principe di Crasil, quindi i d'asverdo del rej. Oli spagnoli deveno bottere la compagno allo ricorco di informazioni utili per la bottog del spagnoli deveno bottere la compagno allo ricorco di informazioni utili per la bottog del principa del principa del considera del principa del princ A la Guerre ... de cape & d'épée

In questa figura è mostrata la pagina di uno scenario in cui sono elencati i punti vittoria - PV - per le parti in gioco. In particolare sono evidenziati in colore rosso gli obiettivi fondamentali. Sono questi obiettivi, in assenza combattimento, per decidere quale di indicazioni specifiche, che permettono ai giocatori di quadagnare punti esperienza!

wargame, utilizzato (giustamente) perchè un evento o un risultato nel gioco non sia completamente determinato. In questo regolamento, l'incidenza della casualità è distribuita su momenti diversi grazie al numero di dadi che si tira ma ovviamente può succedere, in modo particolare in una partita breve, che un giocatore si senta penalizzato, nel complesso, a causa di un insieme di lanci di dado tutti sfavorevoli. La regola opzionale qui introdotta cerca di equiparare e bilanciare non tanto il singolo lancio di dadi, ma il complesso dei punteggi sull'intera partita.

Le procedure per l'attivazione dei personaggi restano invariate: rimane l'uso dei d6 (cfr. 2.1.1 Attivazione a pagina 8).

9.2.1. Preparazione

Per introdurre questa regola sono necessari almeno due mazzi di carte numerate da uno a dieci, un mazzo per ogni giocatore. Si possono usare le normali carte piacentine, siciliane o napoletane o, ancora, le carte francesi private delle figure. All'inizio della partita ogni giocatore mischia il proprio mazzo e lo pone coperto sul tavolo, tenendolo a portata di mano. In una partita a più giocatori si può fornire un mazzo a ciascun giocatore oppure continuare a usare due soli mazzi e tutti i giocatori che appartengono alla stessa

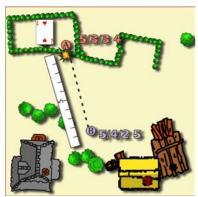


fazione attingono allo stesso mazzo.

9.2.2. Procedure alterative al tiro di dado

Nel corso della partita ogni volta che è necessario tirare un d10 (per risolvere un combattimento, per decidere l'esito di un tiro, per un test del morale, ...) il giocatore scopre la prima carta del mazzo, il valore della carta è usato al posto del punteggio del dado. Una volta estratta l'ultima carta del mazzo questo va mescolato di nuovo e riutilizzato.





Qui riprendiamo l'esempio già visto nel capitolo dedicato al combattimento a cui rimandiamo per i dettagli. In breve, il personaggio A ha 2PA ha disposizione, decide prima di mirare e poi di tirare al personaggio avversario B (un dragone appiedato, una comparsa, armato anch'esso di moschetto a miccia e caratteristiche 5/4/2 e armatura 5). L'abilità di tiro di A modificata dalle circostanze è 3 (valore di base) -1 (modificatore dovuto alla distanza, che è superiore a quella corta) +1 (il personaggio ha mirato prima di tirare) per un totale di 3. Per risolvere il tito il giocatore scopre una carta dal mazzo, si tratta del 2 di cuori, il tiro ha raggiunto il bersaglio perchè inferiore o uguale all'abilità di tiro modificata. A questo punto scopre una seconda carta (TxD), il 5 di picche, quindi il personaggio B subisce una ferita.

9.2.3. Varianti

Gli scenari possono introdurre varianti a questo sistema per simulare determinate situazioni. Per esempio:

- » si può simulare la carenza di munizioni o la scarsità dell'equipaggiamento di una parte eliminando alcune delle carte più basse (per esempio eliminando dal mazzo tutti gli assi);
- » una variante del precedente: si può simulare la mancanza delle munizioni o la minore efficacia delle armi nel corso della partita (e non dall'inizio) eliminando alcune della carte più basse al primo rimescolamento del mazzo;
- » ancora, si può bilanciare una partita tra un giocatore esperto contro un avversario pricipiante eliminando in questo caso alcune delle carte più alte dal mazzo del giocatore esordiente.

Altre varianti sono introdotte, come già detto, negli scenari.

9.3. Regole opzionali per il tiro

9.3.1. Munizioni

Le regole base permettono di usare le armi da fuoco, da tiro e da lancio (a eccezione di lance e giavellotti) un numero illimitato di volte. Nella realtà invece le bisacce o gli zaini contenevano un piccolo numero di pallottole, nella faretra le frecce erano poche ... questa regola vuole introdurre un maggiore realismo nell'uso di queste armi e richiede che i giocatori tengano traccia del numero di volte che un personaggio o una squadra tira o fa fuoco.

In pratica si fissa il numero di volte che un'arma da tiro o da lancio può essere usata:

- » pistole PS: sei volte (sei colpi);
- » archibugi, moschetti, carabine, ... ARQ, MMK, FMK, RI, ...: dodici volte (dodici colpi);

A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0





» archi, balestre, ... - BOW, , SBW, XBW, ...: quindici volte (quindici frecce o quadrelli);

» granate - GR: due granate a personaggio.

Una volta esaurite le munizioni non è possibile tirare o far fuoco ancora con la stessa arma.

9.3.2. Arma inceppata

Questa regola vuole simulare la possibilità che un'arma da fuoco si inceppi con l'uso.

Ogni volta che il punteggio al dado pari a 10 sul tiro per colpire - TxC - indica che l'arma si è inceppata ed il personaggio deve spendere 1PA per risistemare l'arma prima di ricaricarla di nuovo. In ogni caso, però, se il tiro ha successo i danni sono computati normalmente. Questa regola opzionale si può applicare solo a personaggi che operano in modo autonomo, non inseriti in squadre.

9.3.3. Granata esplosa prima del lancio

Quando un personaggio che sta lanciando una granata ottiene un punteggio non modificato pari a 10 sul TxC, la granata esplode prima del lancio. Calcolare i danni come di consueto a partire però dal punto in cui si trova il personaggio che la stava lanciando.

9.4. Regole opzionali per la mischia

9.4.1. Arretrare combattendo

È possibile arretrare mentre si combatte se non si è in inferiorità numerica nella mischia. Il personaggio si muove a metà velocità in una direzione che non lo avvicini a personaggi avversari, la miniatura (o le miniature) con cui è impegnato in mischia è spostata immediatamente dopo per mantenere il contatto. Non sono necessari altri PA oltre a quello usato per combattere e non ci sono penalità né al TxC, né al TxD.

9.4.2. Disarmare l'avversario

Un personaggio impegnato in mischia può tentare di disarmare l'avversario. Il giocatore che controlla l'attaccante dichiara l'intenzione di farlo prima del TxC, se il colpo va a segno la miniatura colpita deve effettuare un test del morale e se il test è fallito l'arma cade a terra.

9.5. Visibilità

Perchè un personaggio *veda* un altro personaggio, deve essere possibile tracciare una linea di vista non interrotta da ostacoli dal centro della base del personaggio che osserva fino al centro della base della miniatura osservata. Inoltre la distanza tra le due basi, misurata lungo questa linea di vista, deve essere pari o inferiore alla distanza di osservazione massima. La distanza si intende misurata dal punto più vicino di una base al punto più vicino dell'altra. Se queste condizioni sono soddisfatte la base osservata è pienamente visibile, in caso contrario è nascosta o invisibile. La gittata delle armi ovviamente non può superare la distanza massima di osservazione.



9 - Regole avanzate e opzionali



La distanza di osservazione massima dipende dalle condizioni di luce ma anche dalla posizione del personaggio che osserva e da quella della miniatura osservata e da eventuali elementi di terreno frapposti tra le due. La *Tabella delle distanze di osservazione* riporta, nella seconda colonna, quella con intestazione *distanza di osservazione*, la massima distanza a cui un personaggio è visibile a seconda delle condizioni in cui si può trovare l'osservatore sul campo di battaglia.

9.5.1. Osservazione e terreno

Gli elementi di terreno possono impedire la vista e/o ridurre la distanza di osservazione (tutte le frazioni, nel seguito, sono arrotondate per eccesso a unità di misura - um - intere).

Edifici

Personagi situati in edifici sono invisibili, se affacciati a una finestra (per tirare, per esempio) sono visibili a una distanza di osservazione dimezzata. Lo stesso vale per personaggi che difendono trinceramenti o ridotte di qualsiasi tipo. In entrambi i casi la linea di vista è tracciata dalla base che osserva fino al punto più vicino dell'area in cui si trovano gli edifici o le fortificazioni occupate (o fino alla finestra/apertura a cui si affaccia il personaggio).

Edifici, costruzioni, villaggi, ecc. interrompono la linea di vista e quindi è impossibile osservare con successo personaggi che si trovino oltre tali aree.

Boschi

I boschi interrompono la linea di vista, per cui un personaggio oltre il bosco non può essere visibile se la linea di vista attraversa la zona boscosa per più di 4um. Personaggi situati completamente in un bosco, ma la linea di vista attraversa 4um o meno dal bordo esterno, sono visibili ad una distanza di osservazione ridotta alla metà.

Ovviamente personaggi che si trovino nello stesso bosco si osservano con successo se la distanza dell'uno dall'altro è 8um o meno.

Avvallamenti ed ostacoli

Personaggi situati in avvallamenti, conche, strade infossate e simili sono visibili a una distanza di osservazione dimezzata sempre che il personaggio che osserva non si trovi su un rilievo.

Rilievi

I rilievi di terreno interrompono naturalmente la linea di vista e nessun personaggio può essere visto *attraverso* un rilievo. Personaggi in posizione elevata possono osservare a una distanza raddoppiata in direzione del declivio discendente.



Tabella distanza di osservazione massima

Tempo	distanza	annotazioni		
giorno, sereno	64um			
giorno, pioggia o neve	50um	abilità di tiro penalizzata di -1		
giorno, nebbia	30um			
notte, sereno, luna	30um	morale penalizzato di -1		
notte, pioggia o neve, luna	15um	morale penalizzato di -1		
notte, nebbia, luna	10um	abilità di tiro penalizzata di -1 morale penalizzato di -1		
notte, luna nuova	8um	morale penalizzato di -1		

9.5.2. Rivelati dal fuoco

Un personaggio che apre il fuoco (con armi da fuoco, ovviamente, quanto riportato in questo paragrafo non riguarda personaggi che usano armi da tiro come archi o balestre) può essere visto al doppio della corrente distanza di osservazione. In generale non sarà il personaggio a essere visibile, ma piuttosto il fumo delle armi o, anche se non propriamente visibile, sarà udito il rumore provocato da moschetti o pistole; ma dal punto di vista del gioco questo equivale a *vedere*.

Personaggi in mischia seguono le stesse regole: sono cioè visibili al doppio della distanza. In questo caso il clamore del combattimento richiama l'attenzione anche se i personaggi coinvolti nel combattimento usano solo armi bianche.

9.5.3. Precisazioni sulle conseguenze

Le condizioni meteorologiche hanno alcune conseguenze sul tiro, sul movimento e sul Test del morale che sono riportate nella colonna anotazioni della *Tabella distanza di osservazione*. Queste conseguenze hanno bisogno di alcune precisazioni che riportiamo qui di seguito.

Nebbia

La nebbia può dissolversi con il passare del tempo, sia di notte che di giorno. Per controllare se la nebbia si alza all'inizio di ogni turno si tira 1d6 e se si ottiene:

- » 6: la nebbia si alza e il giorno è sereno,
- » 5: la nebbia si alza ma il giorno è piovoso,
- » 1-4: la nebbia rimane.

Lo scenario può modificare questi valori.

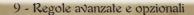
Pioggia o neve

La pioggia e la neve penalizzano il tiro delle armi da fuoco e il lancio delle granate, quindi tutti i personaggi hanno una penalità di -1 sulla propria abilità di tiro se lo scenario prevede pioggia o neve quando usano armi da fuoco o granate.

9.6. Dragoni appiedati

Questo regolamento prescrive che una squadra si muova alla velocità del personaggio più lento. Nel caso di una squadra composta da personaggi montati (per esempio un drappello di dragoni) questo può essere particolarmente frustrante perchè un solo dragone che ha perso la propria cavalcatura rallenterebbe l'intera squadra (cfr. 6.5 Movimento di una squadra a pagina 39). Questa regola può essere di aiuto in situazioni simili.

Quando un dragone di una squadra perde la cavalcatura ed è quindi appiedato il gioca-



tore può scegliere di eliminare il personaggio corrispondente per continuare a usare la squadra anche montata. Il dragone non viene computato ai fini del morale della squadra che è considerata composta di un uomo in meno rispetto a quanto stabilito dallo scenario.

Questa possibilità può essere sfruttata una sola volta nel corso della partita, alla seconda cavalcatura eliminata questa scelta non è più possibile, il personaggio che ha perso la cavalcatura rimarrà appiedato.

9.7. Azioni collaborative

Molte volte capita di ordinare alle proprie truppe di compiere un'azione che richiede la collaborazione di più personaggi: tutti insieme cooperano per raggiungere lo stesso obiettivo. Per esempio si può chiedere a una squadra di distruggere un ostacolo o di incendiare un edificio o, ancora, di fortificare una costruzione o di costruire un ponte o altro tipo di edificio, una trincea, ... In questi casi il meccanismo utilizzato dal regolamento è un po' limitante perché richiede che ogni personaggio della squadra esegua la stessa azione e ogni personaggio dispone al massimo di tre azioni per turno. Questa regola opzionale cerca di superare questo limite.

9.7.1. Definizione di azione collaborativa

In questo regolamento un'azione collaborativa è un'azione in cui è necessario che più personaggi cooperino per lo stesso obiettivo *mettendo insieme*, in un certo senso, i propri PA per realizzare l'azione desiderata. Un'azione collaborativa richiede un numero di PA variabile ma sicuramente superiore a tre (ricordiamo che tre è il numero massimo di PA a disposizione dei personaggi). In genere il numero di PA è definito dallo scenario, nel seguito daremo alcuni esempi. Solo le squadre (non personaggi singoli) possono eseguire un'azione collaborativa (eccezione: un personaggio con l'abilità *Attitudine al comando* può far eseguire un'azione collaborativa a un gruppo di personaggi che non sono organizzati in squadra – *cfr. 8.1.2 Abilità varie a pagina 53*).

9.7.2. Esecuzione di un'azione collaborativa

Per decidere se la squadra riesce a eseguire l'azione collaborativa si sommano i PA di tutti i personaggi della squadra che devono necessariamente, come di consueto, eseguire tutti la stessa azione. Se la somma dei PA è pari o superiore ai PA richiesti l'azione è completata, i PA eventualmente in eccesso sono comunque perduti. Un'azione collaborativa richiede sempre tutto il turno (in altre parole, la squadra esaurisce i propri PA con l'azione collaborativa e non può essere attivata ancora nel turno (cfr. 2.1.1 Attivazione a pagina 8).

Esempio

Lo scenario *Bruciate tutto!* (disponibile sul sito dedicato al regolamento nella pagina *alaguer-re.luridoteca.net/?page_id=716*) impone alle truppe spagnole di bruciare tutti gli edifici del villaggio. Dare alle fiamme un edificio è un'azione collaborativa

che richiede 10 PA. Se una squadra composta da cinque personaggi riceve un d6 di attivazione pari a 2 vuol dire che, ai fini

In sostanza: un'azione collaborativa fa davvero lavorare la squadra tutta insieme.

La procedura è semplice, si assegna il d6 di attivazione alla squadra come di consueto, quando la squadra è attivata si moltiplica il punteggio del d6 per il numero dei personaggi: il risultato ottenuto è il totale dei PA disponibili per un'azione collaborativa. Se questo totale è pari o superiore al numero richiesto l'azione è eseguita.

PA supplementari sono perduti!

A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0

dell'azione collaborativa, la squadra ha complessivamente 10 PA (2 per ciascuno dei cinque personaggi), esattamente il numero di PA necessari. Al termine del turno l'edifico è in fiamme.

Se la squadra fosse stata composta solamente da quattro personaggi sarebbe stato necessario un d6 di attivazione di 3. I questo caso i PA totali a disposizione della squadra sarebbero stati 12 (3 per ciascun personaggio) e quindi l'azione sarebbe stata completata. I 2 PA in più non possono essere usati in altro modo e sono perduti.

9.8. Collegamento con ¡¡No queda sino batirnos!! e Battaglie nell'era dei lumi

A la Guerre... de cape et d'épée è un regolamento per simulare scontri tra piccoli gruppi di soldati o sbandati, ma molte delle situazioni che possono suggerire idee per uno scenario da giocare con queste regole derivano da episodi, reali o immaginari, accaduti prima o dopo una battaglia campale.

Questo fatto può ampliare le possibilità di un gruppo di giocatori, suggerendo collegamenti tra la battaglia, da giocare con i due regolamenti della serie A la Guerre... dedicati alle battaglie campali: ¡¡No queda sino batirnos!!, versione per il XVII secolo, e Battaglie nell'era dei lumi, per il XVIII secolo. In altre parole, si potrebbero progettare una serie di incontri:

- » la prima serata dedicata a uno scontro di schermaglia in cui una delle due parti è chiamata a esplorare il terreno della battaglia campale che si sta preparando, magari cercando di carpire informazioni sulla consistenza delle truppe nemiche (per questo A la Guerre... de cape et d'épée è davvero perfetto!);
- » la seconda serata, invece, protagonisti saranno gli eserciti che daranno vita a una battaglia campale con migliaia di uomini per parte ma lo schieramento o la coesione degli eserciti saranno influenzati da quanto successo in precedenza, dalla riuscita o meno dell'esplorazione simulata nell'incontro precedente;
- » dopo la battaglia si potrebbe tornare a giocare con *A la Guerre... de cape et d'épée* per combattere uno scontro con la retroguadia dell'esercito sconfitto, pochi uomini coraggiosi che si sacrificano per rallentare l'inseguimento nemico.

Gli scenari presenti sul sito dedicato alla serie di regolamenti A la Guerre... costituiscono un buon esempio delle possibilità che si presentano ai giocatori quando ¡¡No queda sino batirnos!! e de cape et d'epée sono usati insieme!



9 - Regole avanzate e opzionali





10. Artiglieria

Dove si apprende la pratica dell'arma bellica dell'artiglieria.

De cape et d'epée è un regolamento dedicato ai piccoli scontri e alle scaramucce e quindi l'artiglieria ha un ruolo affascinante ma anche marginale. Qui e nel seguito quando parleremo di artiglieria non faremo riferimento alle batterie di cannoni e obici presenti sui campi di battaglia nel corso del XVII e XVIII secolo, quanto piuttosto a un solo pezzo (un mortaio, un cannone) manovrato da uno sparuto gruppo di artiglieri.

In questo regolamento infatti si tiene conto solamente:

- » del tiro a mitraglia dei cannoni, i bersagli possono essere solo personaggi;
- » del tiro a palla dei cannoni, i bersagli possono essere solo edifici e costruzioni;
- » del tiro a granata di obice mortai i cui bersagli possono essere solo personaggi.

10.1. Squadre di artiglieria

Gli artiglieri e serventi che manovrano un singolo pezzo di artiglieria rappresentano una squadra e seguono quindi le regole corrispondenti (cfr. 6. Le squadre a pagina 37). Una squadra di artiglieria è composta da un certo numero di personaggi, gli artiglieri o serventi, e da un solo pezzo di artiglieria (cannone, obice o mortaio), il numero dei personaggi della squadra dipende ovviamente dal tipo di pezzo e dal calibro (tutte le caratteristiche e le informazioni per le squadre di artiglieria sono riassunte a pagina 72 nella tabella Riepilogo informazioni per il tiro di artiglieria):

- » Artiglieria leggera, obici e mortai: 4-5 artiglieri.
- » Artiglieria media: 5-7 artiglieria.
- » Artiglieria pesante: 6-8 artiglieri.

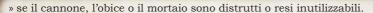
Il numero più basso è il numero minimo di serventi necessari per poter utilizzare il pezzo di artiglieria.

Il gruppo di serventi ha un comportamento un poco diverso dalle normali squadre. In particolare gli artiglieri sono rimossi dal gioco, abbandonando sul tavolo il cannone, l'obice o il mortaio, se nel corso della partita:

- » il numero dei componenti della squadra di serventi scende sotto il minimo indicato qui sopra;
- » gli artiglieri abbandonano il pezzo di artiglieria per qualsiasi motivo (per esempio a causa di un test del morale);

A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0

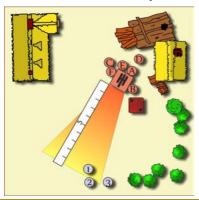




10.2. Tiro dell'artiglieria

Tirare con un pezzo di artiglieria è un'azione collaborativa (cfr. 9.7 Azioni collaborative a pagina 62) a cui partecipano tutti i serventi che sono a contatto con la base del modello di cannone, obice o mortaio (contatto diretto) o con la base di un artigliere che è a contatto con il pezzo (contatto indiretto). Eventuali artiglieri della stessa squadra che non sono a contatto con il pezzo né direttamente né indirettamente, non vengono considerati per calcolare il totale dei PA. Il tiro richiede un numero di PA diverso a seconda della tipologia e del calibro del pezzo di artiglieria, vedere la colonna Tiro/Ricarica nella tabella di Riepilogo delle informazioni per il tiro di artiglieria più avanti (è il primo valore riportato nella colonna).

Esempio: serventi di artiglieria



Una batteria di artiglieria media pronta ad aprire il fuoco a mitraglia. Ci sono sei serventi, cinque dei quali a contatto con la base del modello di cannone. I personaggi A, B, E ed F a contatto diretto, il personaggio C a contatto indiretto (perchè a contatto con il personaggio F che è a contatto con la base del modello di cannone). Il personagio D non è a contatto con il cannone e quindi non potrà essere usato per calcolare i PA azione disponibili per il tiro. Alla squadra di serventi è stato assegnato un d6 di attivazione con punteggio 2 quindi l'intera squadra ha a disposizione 10PA: il punteggio del d6 di attivazione moltiplicato per il numero di artiglieri a contatto con il cannone. La squadra potrà far fuoco perchè per l'artiglieria media sono sufficienti SPA (i due

PA rimanenti andranno persi).

10.2.1. Limitazioni al tiro di artiglieria

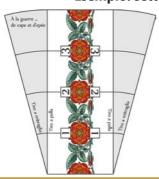
L'arma (cannone o obice) deve essere carica per poter sparare e messa in batteria (quindi pezzi di artiglieria agganciati ai traini non possono sparare). Inoltre il tiro è impossibile se nello stesso turno la squadra è stata colpita (anche se nessun artigliere ha subito ferite, è sufficiente un colpo a segno) dal tiro di armi da fuoco avversario.

10.2.2. Tiro a mitraglia

Il tiro a mitraglia era usato a breve distanza caricando il cannone con un *cartoccio* riempito di palle di moschetto, chiodi, pietre o altri piccoli oggetti. L'esplosione della carica distruggeva l'involucro lanciando il contenuto verso il bersaglio e colpendo ogni nemico che si trovasse in una zona più o meno ampia davanti al cannone. Il tiro a mitraglia è possibile solo con un cannone e non con obici e mortai.

Il fuoco a mitraglia è diverso delle altre armi sostanzialmente perché il tiro non è diretto contro un bersaglio specifico ma piuttosto in una direzione che è quella individuata dal modello di cannone e ha effetto su un'area. Infatti, al contrario di quanto visto per le armi da fuoco o da tiro dei personaggi, un cannone che tira a mitraglia ha un fronte e una direzione di tiro che è indicata dalla posizione del modello (cfr. 5.1 Tiro a pagina 25). In questo regolamento l'area in cui si deve trovare il bersaglio, il settore di tiro, ha una forma trapezoidale la cui base minore è il fronte della base del modello di cannone, l'altezza corrisponde alla gittata dell'arma e si estende lateralmente di 15° per ciascun lato. Solo personaggi che si trovano all'interno, anche parzialmente, del settore di tiro sono bersagli validi per il tiro a mitraglia.

Esempio: settore di tiro dell'artiglieria



Qui accanto è mostrato il righello (scaricabile liberamente dal sito dedicato al regolamento) che può essere usato per individuare il settore di tiro dell'artiglieria, sia per il tiro a mitraglia che per quello a palla. Il lato inferiore del trapezio in figura corrisponde al fronte della base del modello di cannone, obice o mortaio. Il rettangolo bianco individua l'area in cui si deve trovare il bersaglio per il tiro a palla dei cannoni o per il tiro di obici e mortai. Se al rettangolo bianco si aggiungono le aree in grigio si ottiene il settore di tiro per il tiro a mitraglia. Ovviamente le corrispondenti aree vanno estese verso l'alto in modo da coprire la gittata dell'arma usata.

Visibilità e linea di tiro

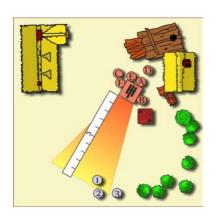
Perchè il bersaglio sia valido deve essere possibile tracciare una linea di tiro completamente all'interno del settore di tiro a partire da un punto qualsiasi del fronte della base del modello di cannone fino al centro della base di uno dei bersagli. Se nell'area di tiro ci sono costruzioni, terrapieni e altri ostacoli il bersaglio usufruisce della copertura corrispondente.

Procedure per il tiro a mitraglia

Il giocatore lancia un numero di d10 determinato dal tipo di pezzo di artiglieria (è il TxC) e come di consueto ogni successo, ogni punteggio minore o uguale all'abilità di tiro dei serventi modificata dalle circostanze, indica un colpo a segno. Per ogni colpo a segno si lancia un d10 per stabilire se il colpo a segno provoca una ferita tenendo conto che i bersagli che sono stati raggiunti dal tiro dell'artiglieria sono, in ordine:

» i bersagli entro l'area di tiro del pezzo più vicini al modello di artiglieria, distanza misurata dalla base del modello di cannone alla base del personaggio (sempre che questa distanza sia inferiore o uguale alla gittata dell'artiglieria);

Esempio: tiro a mitraglia



Riprendiamo l'esempio presentato nella pagina precedente. Abbiamo già visto che la squadra di serventi ha abbastanza PA per far fuoco, il bersagio è la squadra avversaria composta dai personaggi 1, 2 e 3 (infatti almeno una miniatura della squadra è all'interno del settore di tiro dell'artiglieria - mostrato in colore rosso/ arancio nella figura). L'abilità di tiro degli artiglieri è 3 e la distanza del bersaglio (meno di 10um) è inferiore alla corta gittata dell'artiglieria media e quindi l'abilità di tiro rimane la stessa (cfr. Tabella delle armi a pagina 34). Il giocatore lancia 8d10 per il TxC ottenendo 2, 3 con due dadi e altri sei punteggi superiori a 3: due colpi sono andati a segno. A questo punto lancia 2d10 ottenendo 4 e 7: l'armatura dei personaggi bersaglio è 5 per cui un personaggio avversario subisce una ferita, si tratta del personaggio 1 perchè più vicino al modello di cannone. Se il giocatore avesse ottenuto due colpi a segno, il primo sarebbe stato attribuito al personaggio 1 il secondo al personaggio 2 perchè entro l'area di tiro.

A la Guerre ... de cape & d'épée 2.0

» i bersagli al di fuori dell'area di tiro più vicini al modello di cannone.

Naturalmente si tiene conto, per ciascun bersaglio specifico, dell'armatura e di eventuali coperture con una sola eccezione: forniscono protezione solo coperture rigide (muri di mattoni o di pietra, costruzioni in legno, alberi, ...) ma non siepi, cespugli o altro tipo di vegetazione.

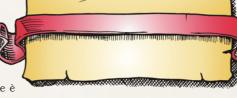
10.2.3. Tiro a palla

Il tiro a palla in questo regolamento è possibile solo contro edifici, costruzioni, trinceramenti, ... Lo scopo non è tanto quello di colpire un personaggio ma piuttosto di danneggiare la struttura (aprire una breccia in un muretto o in un edificio, sfondare una barricata o un portone, ...).

Come già visto per il tiro a mitraglia, anche nel tiro a palla il bersaglio si deve trovare all'interno
del settore di tiro del cannone.

Quest'area, il settore di tiro per l'appunto, ha forma rettangolare la cui base è
il fronte della base del modello di cannone e

l'altezza corrisponde alla gittata dell'arma. Solo bersagli che si trovano all'interno, anche parzialmente, del settote di tiro sono validi per il tiro a palla.



e d'epée.

Nel tiro a palla il cannone era cari-

cato con una palla di pietra o me-

tallo sparata con traiettoria tesa

per consentire al projettile di rim-

balzare sul terreno allungando la

gittata contro le dense formazioni

di fanteria e cavalleria nemiche o

per colpire terrapieni e fortificazioni avversarie con l'intento di apri-

re una breccia. È questa seconda

tipologia l'unica simulata in que-

sto regolamento, vista la scala de-

gli scontri riprodotti con de cape

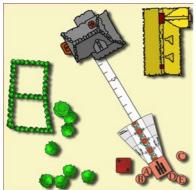
Visibilità e linea di tiro

Non ci devono essere ostacoli di nessun genere nel settore di tiro che siano più vicini al modello di cannone di quanto lo sia il bersaglio: la presenza di un ostacolo rende il tiro impossibile.

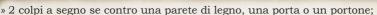
Procedure per il tiro a palla

Il giocatore lancia il numero di d10 determinato dal calibro del pezzo (leggero, medio o pesante), l'obiettivo è distrutto se il numero di successi con i d6 è di almeno:

Esempio: tiro a palla



In questo esempio vediamo una squadra di artiglieri che vuole sfondare la parete di mattoni dell'edificio grigio in figura tirando a palla con un pezzo di artiglieria leggera. Il tiro è possibile perchè la squadra ha 8PA disponibili: il d6 di attivazione pari a 2 con quattro artiglieri a contatto con il cannone (il punteggio del d6 per il numero di artiglieri a contatto). Il bersaglio si trova a poco più di 12um dal cannone e quindi oltre la corta gittata (8um) ma entro la lunga (25um) per cui l'abilità di tiro degli artiglieri, in origine pari a 3, subisce una penalità di -1 scendendo a 2. Il giocatore tira un 4d10 e ottiene 1, 2, 2, 5: tre colpi a segno (3d6 hanno un punteggio pari o inferiore all'abilità di tiro dei serventi), quanto basta per mandare in frantumi la parete della costruzione.



» 3 colpi a segno se contro una parete di mattoni o muratura non troppo spessa (come le pareti di una casa di campagna, fattoria, ...);

» 4 colpi a segno se contro una parete di mattoni o muratura spessa (come le mura di una cappella, una chiesa, ...) o protetta da un terrapieno;

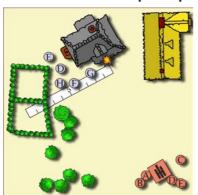
» 6 colpi a segno se contro una parete di pietra di un edificio civile;

» 8 colpi a segno se contro una parete di pietra robusta (un forte, una ridotta, ...).

Nel caso il numero di successi sia quello richiesto si apre una breccia nella costruzione (muro, parete, ...) che consente a un personaggio appiedato di attraversarla.

Inoltre la distruzione, l'apertura della breccia, provoca un'esplosione di schegge che a loro volta possono provocare danni. L'esplosione è simulata come se fosse l'esplosione di una granata (cfr. 5.3.3 Granate a pagina 35), considerare il punto in cui si trova la breccia come quello in cui esplode la granata e l'abilità degli artiglieri come caratteristica su cui misurare il tiro di dado (senza modifiche), le vittime possono essere sia all'interno che all'esterno della costruzione o dell'edificio.

Esempio: esplosione del bersaglio



Riprendiamo, con qualche modifica, l'esempio precedente. Come abbiamo visto, gli artiglieri sono riusciti a sfondare l'edificio. La distruzione della parete provoca così un'esplosione che scaglia schegge tutt'intorno, schegge che vanno a colpire i personaggi della squadra azzurra che si trova nei pressi, questa situazione è risolta, in termini di regolamento come se fosse l'esplosione di una granata (ma non sono necessari ulterori PA). Si immagina che la granata esploda nel punto in cui l'edificio è stato colpito (indicato dal simbolo dell'esplosione in figura), il giocatore che controlla gli artiglieri tira 4d10 (TxC) ottenendo 2, 5, 7, 9. Visto che l'abilità di tiro degli artiglieri è 3 un colpo va a segno, la ferita è attribuita al personaggio G, il più vicino al luogo dell'esplosione.

10.2.4. Tiro di un obice o di un mortajo

Obici e mortai erano un po' diversi dai cannoni. In pratica lanciavano una granata che esplodendo provocava danni agli avversari che si trovavano all'interno della zona colpita. Mortai e obici in questo regolamento hanno anche una gittata minima (oltre a quella massima) dovuta alla traiettoria arcuata con cui venivano sparate le granate. Per questo motivo, nella tabella delle armi, la corta gittata riportata per gli obici e i mortai, indica in realtà la gittata minima di questo tipo di artiglieria (cfr. 5.3.2 Precisazioni a pagina 35).

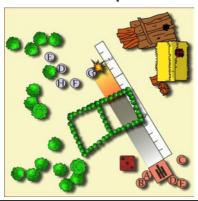
Anche in questo caso il bersaglio si deve trovare all'interno del settore di tiro dell'obice o del mortaio. Quest'area, il settore di tiro, ha forma rettangolare la cui base è parallela al fronte della base del modello e stessa lunghezza e situata a una distanza dal modello pari alla gittata minima, mentre l'altezza corrisponde alla gittata dell'arma.

Solo bersagli che si trovano all'interno, anche parzialmente, del settore di tiro sono validi per il tiro degli obici ed i mortai.

Procedure per il tiro di obici e mortai

Il giocatore sceglie un bersaglio principale (che può essere un personaggio, un elemento di paesaggio o anche uno specifico punto sul terreno) che si trovi a una distanza pari o superiore alla gittata minima ma uguale o inferiore alla gittata massima e lancia 6d10

Esempio: tiro di un obice o di un mortaio





Un obice, controllato dalla squadra di artiglieri rossa, apre il fuoco sulla squadra azzurra. Il giocatore sceglie di lanciare la granata dell'obice nel punto indicato, in figura, dal simbolo dell'esplosione. Il punto, il bersaglio principale, si trova entro il settore di tiro (il rettangolo arancione), oltre la gittata minima (indicata in figura dal rettangolo in colore grigio) ed entro la gittata massima (che per gli obici e i mortai è 25). Notare che il tiro è possibile perchè gli artiglieri hanno una liea di vista verso il bersaglio anche se la linea di tiro è interrotta dalla siepe: la granata passerà sopra l'ostacolo con una traiettoria parabolica.

I serventi hanno 12PA, più che sufficienti per il tiro. La granata esplode nel punto scelto dal giocatore e coinvolge tutti i bersagli entro 5um dal luogo dell'esplosione (il righello in figura misura 4um), in pratica tutti i personaggi della squadra azzurra. Il giocatore che controlla gli artiglieri lancia 6d10 (qui c'è una leggera differenza rispetto alle granata lanciate a mano, che permettono di tirare solo 4d10) ottenendo 2, 3, 3, 5, 7, 8, 8: ci sono tre risultati pari o inferiori all'abilità di tiro degli artiglieri che è 3, quindi tre colpi sono andati a segno. Il giocatore tira ancora 3d10 con punteggi 4, 5, 10: due risultati sono pari o inferiori all'armatura dei personaggi della squadra azzurra per cui le due ferite sono attribuite ai personaggi G ed F: i più vicini al punto dell'esplosione.

(TxC), tutti i personaggi entro 6um dal punto scelto sono potenziali bersagli. Per ogni colpo a segno si lancia un d10 per stabilire se il colpo a segno provoca una ferita tenendo conto che i bersagli che sono stati raggiunti dal tiro dell'obice sono, nell'ordine, i bersagli entro l'area di tiro del pezzo più vicini alla posizione del bersaglio principale. Naturalmente si tiene conto, per ciascun bersaglio specifico, dell'armatura e di eventuali coperture (che possono essere diverse da personaggio a personaggio). Con ogni probablità quindi, sarà necessario distinguere, per esempio con dadi di diverso colore, il TxD per ogni personaggio colpito.

10.3. Ricaricare un pezzo di artiglieria

Caricare un pezzo di artiglieria è un'azione collaborativa (cfr. 9.7 Azioni collaborative a pagina 62) a cui partecipano tutti i serventi che sono a contatto con la base del modello di cannone, obice o mortaio (contatto diretto) o con la base di un artigliere che è a contatto con il pezzo (contatto indiretto). Eventuali artiglieri della stessa squadra non a contatto con il pezzo né direttamente né indirettamente, non sono considerati per calcolare il totale dei PA. I PA necessari sono diversi a seconda della tipologia e del calibro del pezzo di artiglieria, vedere la colonna Tiro/Ricarica nella tabella di Riepilogo delle informazioni per il tiro di artiglieria, obici e mortai più avanti (è il secondo valore riportato nella colonna).

È impossibile caricare un pezzo se nello stesso turno gli artiglieri sono coinvolti in una mischia o sono stati colpiti dal tiro avversario (è sufficiente che siano stati colpiti, non

necessariamente devono aver subito perdite o danni).

10.4. Movimento dell'artiglieria

Il movimento di un pezzo di artiglieria comprende varie azioni differenti, tutte collaborative. Infatti un modello di cannone, obice o mortai può essere spostato a mano dai serventi o solo ruotato per modificare la direzione di tiro, può essere agganciato ai traini per muoversi successivamente o sganciato dai traini per essere messo in batteria, pronto per far fuoco.

10.4.1. Rotazione dell'artiglieria

Un modello di artiglieria può essere ruotato attorno al punto centrale della base fino a 45 gradi. Ruotare un pezzo di artiglieria è un'azione collaborativa a cui partecipano i serventi che sono a contatto con la base del modello di cannone, obice o mortaio (contatto diretto) o con la base di un artigliere che è a contatto con il pezzo (contatto indiretto).

I PA necessari a ruotare un cannone, obice o

stesso tempo, non appesantire le informazioni che il giocatore deve memorizzare o conoscere per giocare. Ecco il perchè della scelta di attribuire a ogni azione di movimento ha lo stesso *costo* in termini di PA.

Si deve tener conto che l'introduzione dell'artiglieria, nella scala di questo regolamento, è affascinante ma non deve essere frequente.

Si è scelto in questo regolamento

di semplificare le procedure per il movimento dell'artiglieria per non

rallentare troppo il gioco e, allo

Malaga (1111) and the standard of the filler of the fill

mortaio sono riportati nella colonna Movimento della tabella Riepilogo informazioni per il tiro di artiglieria più avanti.

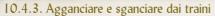
10.4.2. Spostare un pezzo di artiglieria

Un modello di artiglieria artiglieria leggera, un obice o un mortaio, possono essere spostati *a mano* dai serventi, senza l'intervento di un traino animale. Il modello è mosso in linea retta, nella direzione di tiro del modello, per un massimo di 1um. Non è possibile spostare in questo modo pezzi di artiglieria media o pesante. I PA necessari a ruotare un cannone, obice o mortaio sono riportati nella colonna Movimento della tabella *Riepilogo informazioni per il tiro di artiglieria* più avanti.

Esempio: rotazione dell'artiglieria



Una squadra di artiglieri decide di ruotare il cannone di 45° in senso orario (in figura, sullo sfondo in colore più chiaro si intravedono i serventi nella loro posizione iniziale con il modello di cannone che punta verso il borso superiore della figura stessa). Sono necessari 10PA per ruotare il pezzo di artiglieria e quindi il giocatore assegna un d6 di attivazione con punteggio pari a 3: il minimo indispensabile perchè gli artiglieri a contatto con il modello di cannone sono solo quattro e in questo modo i PA disponibili per l'azione collaborativa saranno 12 (3PA per ciascun servente a contatto). Quando la squadra è attivata il cannone è ruotato facendo perno sul centro della base del modello e gli artiglieri sono risistemati in modo da mantenere il contatto (a eccezione del persnaggio E che non può essere spostato non avendo partecipato all'azione).



Un pezzo di artiglieria può essere agganciato a un traino o sganciato da un traino. I PA necessari a ruotare un cannone, obice o mortaio sono riportati nella colonna Movimento della tabella Riepilogo informazioni per il tiro di artiglieria più avanti.

Agganciare ai traini l'artiglieria

Per agganciare un pezzo di artiglieria è necessario che il traino sia a contatto con la base del modello di artiglieria (un punto qualsiasi della base, non necessariamente il lato posteriore). Una volta agganciato a un traino il pezzo di artiglieria si muove come un carro a pieno carico (vedere le liste corrispondenti al periodo storico) e non è possibile separare le basi del cannone e del traino fino a quando il primo non viene sganciato dal secondo. Finchè il pezzo rimane agganciato al traino non è possibile far fuoco.

Sganciare dai traini l'artiglieria

Al contrario, un pezzo di artiglieria al traino può essere sganciato e messo in batteria e quindi pronto a far fuoco. I PA necessari a sganciare dai traini un cannone, obice o mortaio sono riportati nella colonna Movimento della tabella *Riepilogo informazioni per il tiro di artiglieria* più avanti. A questo punto è possibile separare le basi di cannone e traino per muovere quest'ultimo indipendentemente dal primo.

Riepilogo informazioni per il tiro di artiglieria

Arma	Serventi	Tiro/Ricarica	Movimento	TxC a palla	TxC mitraglia granata	Area colpita
Mortai e obici	4-5	6PA/10PA	10 PA	-	6d10	6
Artiglieria leggera	4-5	6PA/10PA	10 PA	4d10	6d10	
Artiglieria media	5-7	8PA/12PA	12 PA	6d10	8d10	
Artiglieria pesante	6-8	10PA/15PA	15 PA	8d10	10d10	

Precisazioni

Per i mortai e gli obici la colonna *TxC mitraglia* non riguarda il tiro a mitraglia, impossibile con questo tipo di arma, quanto piuttosto il numero di dadi da lamciare per risolvere l'esplosione della granata sparata dall'obice o dal mortaio.

A la Guerre... de cape et d'épée è un regolamento di Gualtiero Grassucci pensato per simulare piccoli scontri ambientati nel XVII e XVIII secolo in cui ogni miniatura rappresenta un soldato, un brigante, un oste o una dama ... in altre parole, in questo regolamento ogni miniatura è un personaggio della storia che si va a raccontare.

L'obiettivo di fondo infatti, non è solo quello di giocare una partita breve e intensa, ma anche di raccontare una storia, piena di colpi di scena, di atti di eroismo e di tradimenti.

Breve e intensa! Gli scenari per *A la Guerre... de cape et d'épée* assegnano ai giocatori obiettivi ben precisi e la rapidità nel raggiungere questi obiettivi può salvare la vita degli uomini che vi sono stati affidati!

Inoltre A la Guerre... de cape et d'épée si integra perfettamente con gli altri regolamenti della serie, pensati per simulare grandi battaglie campali, e può essere usato per giocare episodi particolari, reali o immaginari, accaduti prima o dopo la grande battaglia e che su questa possono avere effetti, forse marginali ma sicuramente caratteristici. Pensiamo a piccoli drappelli di uomini mandati in esplorazione prima dello scontro o coraggiosi soldati che si sacrificano per ritardare l'ineguimento del nemico e permettere così all'esercito di mettersi in salvo.

Il sito web

A la Guerre... de cape et d'épée, come gli altri regolamenti della serie A la Guerre..., è supportato da un esteso sito web sul quale potete trovare, oltre al regolamento vero e proprio: scenari, liste eserciti, suggerimenti, segnalini e righelli e molto altro ancora.

alaguerre.luridoteca.net/

Il materiale, in particolare gli scenari, è aggiornato e ampliato spesso!



A la Guerre... de cape et d'épée (di cappa e spada)

di Gualtiero Grassucci

2.01



