A la Guerre... de cape et d'épée 2.0!

(di cappa e spada)

Regolamento condensato, per la versione completa vedere alaguerre.luridoteca.net/

di Gualtiero Grassucci - versione 1.1

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

A la guerre... de cape & d'epée

dcde

di Gualtiero Grassucci

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 in cui ogni miniatura rappresenta un soldato, un brigante, un oste o una dama ... ogni miniatura è un personaggio!

1.1. Basi e scala

Le miniature appiedate sono sistemate su basi circolari, il diametro delle basi definisce l'unità di misura – um – del gioco. Personaggi montati si usano basi di 2um di diametro. Nel gioco 1um è pari a 2 metri reali.

1.2. Personaggi

I personaggi (le miniature) 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.

» Gli eroi non possono essere raggruppati in squadre, possono però far parte di una squadra come comandanti o *leader*. Per mettere fuori combattimento un eroe sono necessarie tre ferite.
» I protagonisti 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.
» Le comparse possono operare sia singolarmente che come squadre. Sono eliminate non appena subiscono la prima ferita.

1.2.1. Caratteristiche

Le caratteristiche di un personaggio sono riassunte in cinque valori – morale, tiro, mischia, qualità dell'armatura e velocità di movimento – e da un eventuale elenco di abilità speciali.

Più è alto il punteggio migliore è l'abilità corrispondente della miniatura. Protagonisti ed eroi hanno due serie di caratteristiche: la seconda valida solo quando sono feriti.

Le prime tre si spiegano da sole. Il movimento indica la velocità, in um, con cui il personaggio si può spostare su un terreno privo di ostacoli.

La classe di armatura – CA – misura la qualità delle 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.

Infine, le abilità di un personaggio sono elencate nelle liste eserciti e sono descritte nel regolamento.

1.3. Zona di controllo

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

Ogni personaggio, inoltre, ha una zona di controllo circolare il cui diametro è il doppio di quello della base. Non è possibile transitare nella zona di controllo di una miniatura nemica che non è scossa se non per caricarla.

Quella che state leggendo è la variante sintetica di de cape et d'epée, appartenente alla serie di regolamenti A la Guerre..., in particolare è quello dedicato alle schermaglie, alle scaramucce e ai piccoli scontri.

Il regolamento esteso, completo di un'ampia trattazione di ogni aspetto e con una serie corposa di esempi, è disponibile sul sito dedicato - alaguerre.luridoteca.net/ - qui: alaguerre.luridoteca.net/?page_id=663

2. Sequenza di gioco

Dove si principia l'addestramento delle signorie vostre.

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

2.1. Attivazione

Le possibilità di un giocatore di far agire nel turno i propri personaggi sono decise dal lancio di un certo numero di dadi a sei facce – d6 – detti d6 di attivazione.

Numero dei dadi di attivazione

Il numero dei dadi di attivazione di un giocatore sono pari al numero dei personaggi che agiscono in modo autonomo e che non sono fuori combattimento, **più** il numero di squadre che non sono scosse, **più** il numero degli ufficiali presenti nelle squadre che non sono fuori combattimento.

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.

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

2.2. Ordini

L'assegnazione degli ordini è fatta ponendo fisicamente uno dei d6 di attivazione validi accanto alla miniatura/squadra da attivare. Il giocatore che non ha l'iniziativa assegna gli ordini prima del suo avversario. I personaggi/squadre 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.

Personaggi non attivati

I personaggi non attivati nel turno potranno comunque compiere un'azione nella *fase di azione dei 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 (vedi qui di seguito).

2.3. Schieramento

Personaggi non ancora in gioco che hanno avuto ordini nella precedente fase del turno possono essere schierati sul tavolo. Lo schieramento costa 1PA. Il giocatore può scegliere un qualsiasi *segnalino evento* corrispondente a un incontro ancora non rivelato e sostituirlo con il personaggio/squadra 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.

2.4. Azioni dei personaggi attivati

Agiscono le miniature che sono state attivate.

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.

Ogni azione costa un certo numero di PA e il personaggio deve avere un numero di PA sufficiente a completare l'azione richiesta. 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 PA pari al residuo. Il d6 di attivazione è rimosso quando la miniatura non ha più PA. 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).

2.5. Azione dei personaggi non attivati

Ogni personaggio che non è stato attivato nel corso del turno attuale può eseguire un'azione che richieda un solo PA. Prima i personaggi del giocatore con l'iniziativa, poi i personaggi del suo avversario.

» 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.
» Squadre che hanno personaggi separati dal resto della squadra possono solo muovere tali miniature per ricongiungersi con la squadra.

2.6. 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. Per l'elenco delle possibili azioni si rimanda al regolamento completo *(cfr. 2.2.1 Elenco delle azioni a pagina 12)*.

2.6.1. Reagire a un'azione del nemico

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

» Bersaglio di tiro nemico: il personaggio può immediatamente tirare (il tiro è considerato contemporaneo all'avversario) oppure può gettarsi a terra immediatamente prima del tiro nemico.
» Caricato dal nemico: il personaggio può controcaricare.
» Costretto a combattere una mischia: il personaggio può combattere la mischia, il combattimento è contemporaneo.

2.6.2. Temporeggiare

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

2.7. Test del morale

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 eliminate raggiungono la metà degli effettivi;
» 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;
» personaggi di una squadra quando è messo fuori combattimen-

to l'ufficiale/leader della squadra;
» personaggi che intendono eseguire un attacco improvvisato o un movimento improvvisato.

2.7.1. Procedure

Si tira 1d10, il test è superato se il punteggio modificato dalle circostanze è pari al morale dell personaggio, 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 ma in ogni caso il personaggio o la squadra sono scossi.

2.7.2. Modificatori al test del morale

» +1: personaggio al coperto
» +1: nessun personaggio nemico che possa 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

2.7.3. 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.
» Personaggi colpiti (non necessariamente feriti) dal tiro avversario in campo aperto. La miniatura deve muovere nel turno/impulso successivo verso il riparo più vicino. Il recupero è automatico non appena raggiunto il riparo.
» Comparse colpite in una mischia: la miniatura deve fuggire dal combattimento e raggiungere un riparo. Il recupero è automatico non appena raggiunto il riparo.
» 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. All'inizio di ogni spostamento dovranno effettuare un test del morale, perdendo una miniatura in caso di fallimento.
» 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.

In ogni caso i personaggi possono eseguire un test del morale se hanno PA a sufficienza.

3. Vittoria!

Dove si illustra come vincere le battaglie.

La partita si conclude:

» quando una delle due parti raggiunge l'obiettivo fondamentale, se questo è specificato dallo scenario;
» quando una delle due parti è costretta ad abbandonare il tavolo di gioco perchè cede la *fermezza* dell'esercito.

3.1. Fermezza dell'esercito

3.1.1. Calcolo della fermezza

Si somma un valore per ciascun personaggio: un punto per le comparse, due per i protagonisti e tre punti per gli eri. La fermezza è, quindi (arrotondando per eccesso):

» ¾ di questa somma se lo scontro è all'ultimo sangue.
» Metà, ½, della somma se la partita richiede la conquista di un obiettivo rilevante ma non vitale.
» ¼ della somma se le truppe hanno l'ordine di ripiegare non appena il nemico si fa minaccioso.

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

3.1.2. 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, si recupera la metà, arrotondando per difetto, del valore (attuale) del personaggio o della squadra.

> L'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.

4. Movimento

Dove si addestrano le signorie vostre alle manovre

Il movimento possibile - Mov - è la massima velocità di spostamento per ogni PA. 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.

Non è possibile passare attraverso un altro personaggio - interpenetrare. Non è possibile interpenetrare una squadra, anche se lo spazio tra un personaggio e l'altro della squadra lo permetterebbe.

4.1.1. Attraversare ostacoli

Il movimento di un personaggio si deve arrestare se la corrispondente miniatura si trova a contatto con un ostacolo anche se questo è attraversabile. 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.

4.1.2. Arrampicarsi e scalare

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

4.1.3. 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 (in questo caso il salto può comprendere uno spostamento orizzontale di 2um al massimo). Saltare costa 1PA.

4.1.4. Terreno difficile

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. Dal turno successivo la sua velocità sarà ridotta alla metà, visto che inizia il movimento in un terreno difficile.

4.1.5. 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.

4.1.6. Carica

La carica è un movimento particolare utilizzato da personaggi 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 avversari o con un'area (edificio, trincea, fortificazione, ...) occupata dal nemico.

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.

Visibilità

Il personaggio che carica deve *vedere* il personaggio che vuole caricare, altrimenti la carica è impossibile: deve essere possibile tracciare una linea di vista non interrotta da ostacoli da un qualsiasi punto della miniatura che carica a un qualsiasi punto della miniatura obiettivo della carica.

Controcarica

Personaggi o squadre caricati che hanno PA disponibili possono tentare di controcaricare. La controcarica è impossibile se la distanza che separa gli avversari è pari o inferiore a 1um. Personaggi appiedati non possono controcaricare personaggi montati.

Le miniature che stanno caricando si spostano di 1um verso il nemico che, a 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 potrà muovere il personaggio/i di 1um in più se appiedato o di 2um in più se montate. Questo movimento ulteriore è detto movimento extra.

4.1.7. Evasione

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.

Procedure

» Il giocatore che che tira/carica annuncia la propria intenzione e muove di 1um;

» il giocatore bersaglio/caricato 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);

» a questo punto il giocatore che ha dichiarato la carica può muovere il proprio personaggio o, a sua scelta, tenerlo fermo, il movimento non può essere usato per caricare un personaggio diverso.

Nel caso di evasione per il tiro, 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. Nel caso di evasione per il tiro, il personaggio evaso, nel caso che l'avversario lo raggiunga comunque nello stesso impulso, è considerato *fuggire dal combattimento*.

5. Combattimento

Dove si illustrano le tecniche di tiro e di combattimento

5.1. Tiro

Sono considerati bersagli validi per il tiro personaggi che si trovano 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 al centro della base della miniatura bersaglio. Alcune eccezioni si possono avere se il bersaglio è in copertura (all'interno di un edificio o dietro siepi o palizzate).

Non è possibile tirare su personaggi impegnati in una mischia.

5.1.1. Squadre

Tutti i personaggi di una squadra tirano allo stesso bersaglio, sia esso un personaggio o una squadra. 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 la linea di tiro tiro è libera solo per alcune miniature tutta la squadra può tirare.

5.1.2. Procedure per il tiro

Il giocatore che controlla il personaggio o la squadra tira tanti d10 (i tiri per colpire – TxC) quanti sono i personaggi della squadra con armi da tiro o da lancio: 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.

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.

5.1.3. Attribuzione delle perdite

Se il tiro 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.

5.1.4. Modificatori per il tiro

Modificatori all'abilità di tiro

Sono usati nel TxC e si aggiungono/sottraggono all'abilità di tiro. 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)

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), è possibile prendere la mira solo con armi da fuoco da tiro ma non con armi da lancio.

Modificatori all'armatura

Si aggiungono/sottraggono alla classe di armatura.

» +?: 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.

5.1.5. 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 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.

5.1.6. Bersaglio montato

Se un 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). Se la cavalcatura è fuori combattimento il personaggio è disarcionato e a terra.

Mischie

Si ha una mischia quando due o più personaggi avversari sono a contatto di base oppure se uno o più personaggi sono a contatto di base con un edificio o un trinceramento o un ostacolo occupato 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 e le conseguenze della mischia applicate dopo che tutti i personaggi coinvolti hanno eseguito il proprio attacco. In caso contrario (il difensore non ha PA), l'attaccante esegue il proprio attacco e subito dopo si applicano i risultati, senza che il difensore abbia la possibilità di reagire.

5.1.7. 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. Nei *round* oppure negli impulsi (o turni) successivi dovrà scontrarsi con l'intera squadra.

5.1.8. 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.

5.1.9. 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: combattono la mischia tutti i personaggi di entrambe le squadre sin dal primo *round* di mischia.

5.1.10. Procedure per la mischia

Il giocatore che attacca tira tanti d10 quanti sono i personaggi della propria squadra, questi sono i tiri per colpire – TxC. Si ha un attacco a segno per ciascun punteggio inferiore o uguale all'abilità di mischia dei personaggi della squadra attaccante.

Successivamente il giocatore tira 1d10 per ciascun attacco a segno (i tiri per i danni – TxD). Ogni punteggio pari o inferiore all'armatura dei difensori provoca una ferita.

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* del regolamento esteso*)*.

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.

5.1.11. Vittoria in mischia

Un personaggio vince il *round di mischia* in questi casi:

» tutti i personaggi avversari sono 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 squadra/personaggio che vince il round di mischia può spostarla (e spostare anche gli avversari) di 1um, mantenendo il contatto se lo desidera (e guadagnando quindi il bonus per la carica).

Questo movimento non può essere usato dal vincitore per contattare una squadra/personaggio 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 l'avversario (che ha perso il round di mischia) a contatto con un avversario diverso da quello con cui ha appena combattuto.

5.1.12. Modificatori per la mischia

Ai modificatori elencati qui di seguito si deve aggiungere il modificatore dato dall'arma usata dal personaggio.

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. 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 appena visto però, in questo caso al nemico non si applica il modificatore *arma più corta dell'avversario*.

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.

5.1.13. 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.

5.1.14. 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 usa 1PA per interrompere la mischia e il personggio/squadra è spostato di 1um. 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.

5.1.15. Mischie multiple

Una mischia multipla, due o più personaggi contro uno o più avversari, è gestita comunque come un combattimento di un personaggio contro un solo altro personaggio: ogni personaggio combatte la mischia quando è attivato.

5.1.16. 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).

5.2. Armi

Le armi aggiungono realismo ai combattimenti. Le caratteristiche delle armi e il loro uso sono descritti nel dettaglio nel regolamento *(cfr. 5.3 Armi a pagina 31 del regolamento esteso)*.

6. Le squadre

Dove le signorie vostre verranno ammaestrate al governo delle truppe.

Le squadre, in questo regolamento, sono gruppi di personaggi che operano come un tutt'uno con le stesse regole viste per i personaggi, come abbiamo già visto. In questo capitolet-

Si deve tenere a mente che le regole per le squadre sono volutamente *leggere* per privilegiare la rapidità e la semplicità di esecuzione e la flessibilità. La regola d'oro dovrebbe essere: se un personaggio della squadra può farlo, allora la squadra può farlo!

Ovviamente non vanno usate in modo *malizioso*, per esempio per spostare una squadra oltre la velocità dei singoli personaggi ricostruendo la squadra in modo da avere un guadagno non previsto dal regolamento.

to precisiamo alcune situazioni che riguardano solo le squadre.

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 differenti.

6.2. Formazioni

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

6.2.1. Ordine aperto

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

6.2.2. 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, ...).

6.2.3. 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.

6.3. Azioni di una squadra

Tutti i personaggi di una squadra devono eseguire la stessa azione contemporaneamente 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.

6.4. Movimento di una squadra

Lo spostamento si misura dalla minatura della squadra più vicina alla direzione da prendere e ogni personaggio della squadra si muove alla stessa velocità. Lo spostamento non può superare la velocità del personaggio più lento appartenente alla squadra.

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.

7. Contraddizioni

In ogni caso, se ci sono dubbi su come applicare una regola o se c'è contraddizione tra la versione sintetica e quella estesa, quanto enunciato nel regolmento esteso ha sempre la precedenza!

I giocatori sono invitati, non appena possibile, a usare e consultare la versione estesa del regolamento *de cape et d'epée*. In particolare per quanto riguarda l'uso delle armi e delle abilità.