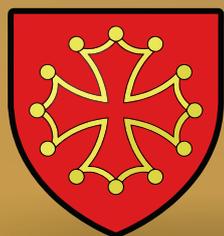
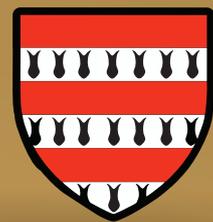


A Fil di Spada!

“Au Fil de l’Epée” - un gioco di Frédéric Bey



Regole di Gioco versione 2018





Versione 2018

A Fil di Spada (Au fil de l'épée) è un regolamento per una serie dedicata a battaglie medievali classiche, in scala tattica. Questo regolamento si può usare con tutti giochi della serie. Trovate l'elenco delle battaglie in:

http://www.fredbey.com/afde_en.html

Nota su questa versione delle regole. Le modifiche fatte dall'ultima traduzione sono segnate dal simbolo † a margine.

Un gioco di Frédéric Bey

0 – Concetti generali

Il gioco è concepito per due giocatori, ciascuno a capo di uno dei due eserciti avversari. Comunque è possibile giocare in solitario o in più di due (dividendosi le battaglie o *bandiere*).

0.1 – Abbreviazioni.

Per semplicità, il termine “esagono” è sostituito nelle regole con l'abbreviazione hex; “punto di forza” con PF; punti movimento con PM; “linea di vista” con LdV.

0.2 - Scala del gioco

Un turno di gioco corrisponde a

mezz'ora di tempo reale, un esagono della mappa a circa 200 m; un punto di forza rappresenta un centinaio di uomini. La scala di gioco può variare secondo quanto specificato in qualche scenario e nelle regole speciali.

0.3 – Dadi

Il gioco richiede l'uso di due dadi a 6 facce (d'ora in avanti, d6) e di uno a 10 facce (d10), per il quale lo 0 è da interpretarsi come uno zero, e non come dieci. Il dado a 10 facce è usato per risolvere tiri, corpo a corpo e fare test di recupero del morale.

I dadi a 6 facce sono usati per la determinazione dell'iniziativa.

1 - Leaders e Comandanti d'armata

1.1 Caratteristiche dei Leaders e dei Comandanti d'armata

Ogni Leader possiede:

- un colore di sfondo (nazionalità);
- un blasone che identifica le unità della sua bandiera;
- un bonus (modificatore per il tiro del dado);
- un valore (capacità di comando);
- un raggio di comando;
- una capacità di movimento.

I comandanti d'armata hanno le stesse caratteristiche e sono distinti da uno sfondo specifico. Vedere le immagini e la legenda dei counters per le caratteristiche.

1.2 Leaders e bandiere

Un Leader comanda soltanto le unità della sua “bandiera” (o battaglia), ovvero quello che hanno lo stesso blasone. I comandanti d'armata possono comandare, oltre alle unità delle loro bandiere, qualsiasi altra unità della propria armata situata entro il raggio del loro comando.

2 – Unità da combattimento

2.1 – Descrizione delle unità

Le unità combattenti sono identificate da:

- un colore di sfondo (nazionalità);
- un blasone che identifica il Leader che comanda la loro bandiera;
- una classe d'armamento;
- un fattore di combattimento espresso in PF (punti forza o numero di uomini);
- una qualità (valore in battaglia);
- una capacità di movimento espressa in PM (Punti Movimento).

Alcune unità inoltre dispongono di un simbolo che indica la loro capacità di tiro da lontano (le gittate del tiro sono segnate sulla **Tabella dei Tiri**).

2.2 - Tipi d'unità

La tipologia di ciascuna unità ne condiziona l'efficacia del suo utilizzo (vedi **Tabella dei corpo a corpo**).

Esistono svariate tipologie d'unità (non tutte sono sempre rappresentate in ogni singola battaglia):

- Cavalleria pesante (Ch);
- Armigeri (Uomini d'arme) o sergenti (Ha);
- Cavalleria leggera (Cl);
- Svizzeri (Su);
- Picchieri (Pi);
- Milizia (Mi);
- Fanteria leggera (Il);
- Arcieri (Ar);
- Balestrieri (Ab);
- Archibugieri (Aq);
- Artiglierie (At).

Le unità Ar, Ab, Aq e At hanno la capacità di tiro.

Alcune unità di Cl e di Il hanno ugualmente facoltà di tiro. Le eccezioni sono segnalate negli scenari.

La figurina disegnata sulla pedina indica se l'unità è appiedata o a cavallo. Le prime sono dette unità di fanteria, le altre sono di cavalleria (l'artiglieria fa categoria a parte). Alcuni markers permettono di segnare i cambi di stato (markers di “rimonta” per esempio per una unità appiedata che decide di rimontare a cavallo). Le modalità dei cambi di stato sono precisate in 8.4.

2.3 – Livelli di fatica e di disorganizzazione

In seguito a combattimenti o tiri da lontano, le unità possono stancarsi. In tal caso si utilizza il lato posteriore della pedina per indicare l'affaticamento. In seguito a combattimenti o tiri, le unità possono parimenti essere **demoralizzate** o mandate **in rotta**, situazioni indicate da appositi markers.

2.3.1 Livelli di fatica

Una unità quindi potrà essere:

- Fresca (recto della pedina);
- Stanca (verso della pedina).

2.3.2 Livelli di disorganizzazione

Inoltre l'unità, indipendentemente se fresca o stanca, può trovarsi in uno degli stati seguenti:

- A piena forza (senza markers);
- demoralizzata (marker “découragé”);
- in rotta (marker “dérouté”).

Unità combattente

Comandante d'Armata

Leader

blasone



Classe (Picchieri)

Nome



Casato o blasone

Valore

Raggio di comando

Bonus

Movimento

blasone



Leader Rimpiazzo

PF-Punti Forza

4 5 4

Movimento

Qualità

Unità affaticata



lato B - stanca



Milizia

Cavalleria Pesante

Uomini d'Arme

Arcieri

Balestrieri

Classi d'arma

3 - Orientamento

Tutte le unità, a parte quelle in Rotta, seguono regole di orientamento (fronte dell'unità) che influenzano sia movimenti sia combattimenti. Le pedine sono orientate in modo da affrontare uno dei sei lati d'esagono.

3.1 Fanteria e cavalleria

Le unità hanno tre esagoni frontali e tre esagoni dietro (alle spalle e sul fianco).

3.2 Artiglierie

Hanno un solo esagono frontale e cinque di spalle o sul fianco.

3.3 Leaders e Leaders d'armée



Il loro orientamento è indifferente.

3.4 Unità in Rotta

Non hanno alcun orientamento, né di fronte, né di fianco.

4 - Zone di Controllo

Nel gioco non esistono le Zone di Controllo (ZOC)..

Non si è quindi obbligati a fermarsi quando si arriva adiacenti ad una unità nemica. Se si vuole lasciare un esagono adiacente basta solo pagare i PM (punti movimento) aggiuntivi per riorientarsi e per lasciare l'esagono. (vedi 8.2 e 8.3 Sganciamenti).

Si può in ogni caso, sia nel muovere sia

come risultato di un corpo a corpo, entrare o ritirarsi in un hex adiacente al nemico (anche provenendo da un hex a sua volta adiacente all'unità avversaria). Come detto costa solo qualche PM in più (vedi 8.3).

5 - Raggruppamento

5.1 Regole basiche

Il raggruppare più unità nello stesso esagono (impilamento o stacking) si limita ad una unità più un numero illimitato di Leaders.

Lo stato del raggruppamento si verifica alla fine del movimento. E' quindi possibile passare sopra e oltre un'unità amica durante uno spostamento.

Una pedina Leader deve però sempre essere raggruppata sopra una unità da combattimento alla fine del suo movimento. Un comandante d'armata può aggregarsi a qualsiasi unità combattente della sua armata, un Leader invece potrà aggregarsi solamente ad una unità della sua bandiera.

5.2 Casi particolari

5.2.1 Gruppi d'artiglieria

Una pedina d'artiglieria si può impilare con una di fanteria. Quando ciò accade, il fattore di combattimento dell'artiglieria si somma a quello della fanteria per la risoluzione dei corpo a corpo (solamente in difesa).

Nel calcolo dei modificatori al tiro del dado dovuti alla "qualità" delle unità, si terrà conto solo del valore dell'unità qualitativamente meno valida (nella pila dei difensori), invece di quello dell'unità di fanteria (nella pila degli attaccanti).

5.2.2 Regole specifiche per alcune battaglie

Alcuni scenari consentono di impilare

più pedine. Questi casi saranno indicati nelle regole speciali.

Nota retroattiva: per la cronaca (questo stava non nelle regole di scenario ma nella precedente versione del regolamento), è possibile raggruppare due pedine di milizia - Mi - appartenenti alla stessa bandiera a Bouvines (vecchia versione VV) e due pedine della stessa bandiera - di qualsiasi tipo - a Las Navas de Tolosa.

5.2.3 Raggruppamento e orientamento

Una unità non in Rotta e che si aggrega ad un'altra unità, prende automaticamente l'orientamento di quest'ultima. Infatti due unità raggruppate assieme devono sempre avere lo stesso orientamento.

5.2.4 Raggruppamento e movimento

Nei movimenti, l'unità che si è raggruppata assieme ad un'altra pedina (sopra o sotto a scelta del giocatore) o l'unità che abbandona un gruppo di due pedine deve spendere 1 PM supplementare. Una volta raggruppate, le due unità si possono spostare assieme e senza ulteriori costi, come fossero un'unica pedina, a condizione di eseguire l'intero movimento insieme (stesso hex di partenza, stesso percorso e stesso hex d'arrivo). Loro possono liberamente cambiare l'ordine di raggruppamento durante il movimento (ma non possono farlo quando cessa).

5.2.5 Raggruppamento, tiri e corpo a corpo

Se sono raggruppate due unità, ambedue con capacità di tiro, può tirare solo quella in cima alla pila, **a meno che una non sia una unità di artiglieria (in questo caso tirano ambedue)**. Nei corpo a corpo le pedine raggruppate sommano i propri PF per i

combattimenti, ma sono costrette ad usare la Qualità più scarsa tra le due unità.

Quando sono raggruppate le due unità sono considerate come fossero una pedina unica agli effetti dei combattimenti, delle cariche, dei risultati dei tiri. Se un'unità va a raggrupparsi con un'altra in seguito ad un corpo a corpo e viene di nuovo attaccata nella stessa fase d'attivazione, essa non parteciperà a quella nuova mêlée, ma ne subirà comunque ogni conseguenza (vedi 10.). Nel caso di ritirata o avanzata dopo il combattimento le due unità raggruppate devono avanzare o ritirarsi insieme (salvo impedimenti collegati al limite di raggruppamento in caso di ritirata).

Esempio : è possibile ritirare soltanto una unità delle due coinvolte nel caso l'esagono da raggiungere sia già occupato da un'altra unità dello stesso tipo e lasciare l'altra ferma nell'esagono facendole subire un ulteriore livello di disorganizzazione supplementare.

5.2.6 Raggruppamento, demoralizzazione e rotta

Se due unità raggruppate vanno in Rotta, esse possono, a scelta del giocatore, muovere in rotta assieme o separarsi.

Qualora rimangano in gruppo esse sono considerate come una pedina unica nei tentativi di Riordino (un unico tiro di dado che si basa sul miglior valore di "qualità" tra le due unità, per referenza vedere 12.3). Una unità in Rotta può raggrupparsi assieme ad una unità che non è in Rotta, se ciò non contraddice le regole di raggruppamento di quello scenario. In tal caso si evita anche il test di coesione per "attraversamento di unità" come normalmente previsto in 12.2.

6 - Sequenza di gioco

Le battaglie della serie **Au fil de l'épée** si giocano in un dato numero di turni di gioco precisato dallo scenario, ciascun turno comprende diverse fasi.

Ciascun scenario stabilisce chi, dei due avversari, è l'attaccante e chi è il difensore, e questa nozione riveste importanza soltanto per l'ordine di attivazione degli arcieri (Fase B).

Nota : a Poitiers e a Formigny, il Francese è l'attaccante. Nelle restanti battaglie, chi attacca e chi difende è descritto negli scenari.

Fase A. Controllo del comando

Nella verifica del comando, i comandanti d'armata si considerano come semplici Leaders di bandiera. Essi decidono solo le sorti delle unità della

propria bandiera (blasone del Casato). I due avversari devono controllare che le unità di ciascuna bandiera siano entro il **raggio di comando** del proprio Leader. Le unità che sono fuori dal raggio saranno considerate **non in comando** (mettere il marker), per tutta la durata del turno di gioco. Le restanti sono invece definite "**in comando**" per tutta la durata del turno di gioco.

Qui ciascun giocatore può anche mettere un marker "au repos" (a riposo) sulle unità che desidera stiano inattive (vedi 11.2).

Fase B. Artiglieria e arcieri

Chiunque possieda unità di arcieri o di artiglieria può eseguire il tiro (ma senza muoverle) durante questa fase, se e solo se non sono adiacenti a unità nemiche. In ragione delle diverse unità presenti nelle varie armate, si procede con quest'ordine :

- il giocatore definito attaccante effettua i suoi tiri d'artiglieria ed applica subito i risultati;
- il giocatore definito difensore effettua i suoi tiri d'artiglieria ed applica subito i risultati;
- il giocatore definito difensore effettua i suoi tiri d'arcieri ed applica subito i risultati;
- il giocatore definito attaccante effettua i suoi tiri d'arcieri ed applica subito i risultati;

Attenzione ! Solo l'artiglieria e gli archi possono tirare nel corso di questa fase, le altre unità dotate di capacità di tiro - chiunque siano - non possono farlo.

Fase C. Leaders Iniziativa e attivazione

In genere, i comandanti avversari sono attivati in modo alterno, nell'ordine crescente del loro *valore*, comprendendo anche i comandanti che entrano come rinforzi del turno corrente.

Le attivazioni delle opposte armate si alternano fino a quando si trovano Leaders di pari valore da attivare (cfr. l'esempio).

Caso Particolare:

- se più Leaders della stessa armata hanno lo stesso valore, chi li controlla decide l'ordine di attivazione;
- se più Leaders di opposte armate hanno lo stesso valore, si comincia attivando quello dell'armata il cui comandante ha il bonus con valore inferiore (in caso di parità ulteriore si attiva il Leader appartenente al giocatore attaccante).

Quest'ordine di attivazione può tuttavia

essere modificato dall'iniziativa. Ogni giocatore tira due d6 e vi aggiunge il bonus del proprio comandante d'armata. Quindi si confrontano i risultati :

➔ **C.1. Risultati finali identici :** nessuno ha l'iniziativa. I Leaders delle due armate saranno attivati come di norma e a turno nell'ordine crescente del loro valore;

➔ **C.2. Differenza compresa tra 1 e 3 :** il giocatore con il risultato più elevato ha l'iniziativa ed attiva immediatamente uno dei suoi Leaders a scelta. Poi le attivazioni riprendono nell'ordine descritto (crescente, del loro valore). Ovviamente il Leader attivato per primo non può essere attivato una seconda volta ;

➔ **C.2. Differenza compresa tra 4 e 7 :** il giocatore con il risultato più elevato ha l'iniziativa ed attiva immediatamente uno dei suoi Leaders a scelta. Poi lui designa un Leader nemico (anche il comandante d'armata avversario se vuole), che il giocatore avversario dovrà obbligatoriamente ed immediatamente attivare. Poi le attivazioni riprendono nell'ordine descritto (crescente del loro valore). Ovviamente i Leaders attivati per primi non potranno essere attivati una seconda volta ;

➔ **C.4. Differenza di 8 o più :** il giocatore con il risultato più elevato ha l'iniziativa ed attiva immediatamente uno dei suoi Leaders a scelta. Poi lui designa un Leader nemico (anche il comandante d'armata avversario se vuole), che il giocatore avversario dovrà obbligatoriamente ed immediatamente attivare, e un altro Leader nemico (compreso il comandante d'armata) che non potrà essere attivato durante il turno (mettere un marker "**inactif**" - inattivo). Poi le attivazioni riprendono nell'ordine descritto (crescente del loro valore). Ovviamente i Leaders attivati per primi non potranno essere attivati una seconda volta ;



Fase D. Movimento e combattimenti

(vedi 8.9. e 10)

Dopo che i giocatori a turno hanno attivato i loro Leader nell'ordine stabilito in C, possono muovere e combattere con le unità della bandiera del Leader

attivato. Quando tutti i Leader saranno stati attivati, la fase di movimento e combattimenti termina. Per ciascun Leader attivato il giocatore (detto *giocatore attivo*, mentre il suo avversario sarà quello *passivo*) procede nella seguente maniera :

- **D1. Movimento del Leader e delle sue unità in comando** entro i limiti delle loro capacità di movimento;
- **D2 Tiri delle unità del giocatore attivo** che ha unità con capacità di tiro e che non sono adiacenti al nemico;
- **D3 Dichiarazione dei combattimenti** contro le unità nemiche adiacenti;
- **D4 Risoluzione dei combattimenti** nell'ordine scelto dal giocatore attivo, iniziando dalle cariche e rispettando, in ciascun corpo a corpo, le seguenti tappe (vedere 10.5) :
 1. **Tiri difensivi** della o delle unità nemiche attaccate del giocatore passivo (se hanno capacità di tiro);
 2. **Tiri offensivi** della o delle unità attaccanti del giocatore attivo (se hanno capacità di tiro) ;
- **D5 Movimento eventuale delle unità fuori comando** nei limiti della metà dei loro PM (arrotondati per eccesso), da eseguirsi in direzione del loro Leader. Queste non possono iniziare combattimenti (vedi 7.4).

Fase E. Fase di Recupero

(vedere 11 e 12)

Le unità stanche che non si sono mosse, non hanno combattuto e che non sono stati bersaglio di tiri nemici, possono girare la pedina sul lato normale. Di solito hanno il marker "au repos", messo all'inizio del turno e prontamente rimosso se è accaduto qualche evento ostacolante il recupero (vedi 11.2). In più:

- Unità demoralizzate o in rotta possono tentare un controllo del recupero.
- Le unità in rotta che falliscono il test e non possono recuperare devono eseguire un movimento di rotta.
- fine del turno.

Fine del Turno.



Il turno di gioco termina ed il marker "Turno" viene spostato di una casella in avanti.

Esempio per le fasi C e D :

Battaglia di Bouvines

(Swords of Sovereignty), Turno 3.

Il comando è stato controllato durante la fase A. Quindi si tira per l'iniziativa. Il giocatore francese tira 2d6 e ottiene un 9, e poi aggiunge 3 per il bonus di Filippo II, per un totale di 12.

La Coalizione tira 2d6 e ottiene un 2, e quindi aggiunge 2 per il bonus di Ottone IV, per un totale di 4. La differenza tra i due risultati è 8, e questo rientra nel caso C.4., con il giocatore francese con l'iniziativa.

Pertanto il giocatore può attivare un leader di sua scelta immediatamente. Sceglie Pierre de Courtenay che può muovere e combattere con tutte le unità della sua Bandiera secondo le regole (vedi anche le abilità delle unità con/senza comando in 7). Il giocatore francese poi designa Ottone IV come il leader che l'avversario deve attivare per primo e Hugues di Boves come il leader che rimarrà inattivo nel turno corrente (posizionare il marker "leader inattivo" su Hugues de Boves). Il giocatore della Coalizione attiva Ottone IV, che può muovere e combattere, con tutte le unità della sua Bandiera e tutte quelle d'armata (anche se non appartengono alla Bandiera di Ottone IV) purché siano entro il raggio di comando di 5 esagoni. (Perché Ottone comanda l'armata). In seguito si riprende il normale ordine di attivazioni, determinato dai punteggi di comando dei leader.

Ci sono tre leader rimasti con un valore di comando di 1, Robert II, Fratello Guerin e Ferrand. Dato che sono leader di entrambe le parti, inizia chi ha il comandante d'armata con il Bonus minore, Ottone IV della Coalizione. Il giocatore della coalizione, perciò, attiva Ferrand. Poi tocca al giocatore francese che attiva Robert II e Fratello Guerin, nell'ordine che desidera. Poi si passa ai tre leader rimanenti con valore 2, ancora disponibili: Eudes III, Renaud de Dammartin e William Longsword.

Dato che sono leader di entrambe le parti, inizia chi ha il comandante d'armata con il Bonus minore, Ottone IV della Coalizione. Il giocatore della coalizione può attivare a scelta Renaud o Guillaume; decide di attivare prima Guillaume. Poi il giocatore francese attiva Eudes III, (i leader delle due parti si alternano nelle attivazioni). Successivamente, il giocatore della coalizione attiva Renaud. Il turno finisce dopo l'attivazione dell'unico leader con un punteggio di comando pari a 4, Filippo II. Il giocatore francese può

muovere e combattere, con tutte le unità della sua Bandiera e quelle della sua armata (indipendentemente se appartengono o meno alla bandiera di Richard) che sono entro il raggio di comando di Filippo II, 5 esagoni, perché è il comandante d'armata

7 - Comando

7.1 - Regole generali

Un Leader può muovere solo quando è attivato.

Deve obbligatoriamente, alla fine del suo movimento, restare raggruppato con una unità della sua bandiera (o della sua armata se è un comandante d'armata).

Se tutte le unità della sua bandiera sono state eliminate, un Leader (ma non il comandante d'armata) è ritirato dal gioco:

- se l'ultima unità della Bandiera è stata eliminata in corpo a corpo, il Leader si considera catturato;

- se l'ultima unità della Bandiera è stata eliminata da un tiro, il Leader si considera catturato se l'unità era accerchiata, o è ucciso (vedi 7.5);

Se invece esce di mappa assieme all'ultima unità della sua bandiera è considerato in salvo (né morto né prigioniero) anche se l'unità era in rotta.

Eccezione : quando un comandante d'armata attiva una unità che non appartiene alla sua bandiera, a sua volta raggruppata con un Leader, questi dovrà spostarsi assieme all'unità in questione. Un Leader quindi in teoria potrebbe muovere 2 volte nello stesso turno. Vice versa se un Leader attiva una unità della sua bandiera, con la quale è raggruppato il comandante d'armata, dopo un tiro, un corpo a corpo, una messa a riposo o un recupero, non ha mai la facoltà di poterla muovere.

7.2 - Comando delle unità

Una unità da combattimento è comandata per tutta la durata di un turno di gioco se, al momento del controllo del comando (fase A) si trova entro il raggio del comando del Leader della sua bandiera (stemma uguale). Un raggio di 5 hex significa che ci dovranno essere al massimo 4 hex tra unità ed il suo Leader (non contate l'hex dove sta il Leader nel calcolo). Questo raggio di comando non subisce alcun impedimento dalla presenza di unità nemiche o di particolari terreni.

In tutti gli altri casi una unità da com-

battimento è definita come *fuori comando*.

Attivazioni:

- ▶ quando un Leader è attivato (vedi 6C) tutte le unità della sua bandiera possono agire. Lo fanno in maniera diversa se sono in comando o fuori comando (vedi 7.3 e 7.4) ;
 - ▶ quando un comandante d'armata è attivato tutte le unità della sua bandiera e tutte quelle della sua armata possono agire. Lo fanno in maniera diversa se sono
 - ▶ in comando o fuori comando (vedi 7.3 e 7.4) ;
 - ▶ è quindi possibile che unità da combattimento agiscano due volte per turno, una volta con l'attivazione del loro Leader ed un'altra con l'attivazione del comandante d'armata.
- ▶ Una unità "fuori comando" (es. oltre il raggio di comando del suo Leader) non può essere "in comando" e agire come tale, anche se si trova entro il raggio del suo comandante d'armata. Al massimo può agire una seconda volta eseguendo solo azioni autorizzate per unità "fuori comando" (vedi 7.4).

Chiarimento : *quando si attiva, un comandante d'armata può far agire tutte le unità situate entro il raggio del suo comando, sino al momento in cui lui non si sposta.*

7.3 - Unità "in comando"

Nel momento in cui il suo Leader è attivato (o quando è attivato il comandante d'armata e l'unità sta nel raggio del suo comando), una unità combattente può, nel corso della fase di movimento e combattimenti (6D), agire nell'ordine seguente :

- ▶ muovere limitatamente al numero dei suoi punti movimento;
- ▶ eseguire tiri a distanza, se ne ha facoltà e se non è adiacente ad una unità nemica;
- ▶ eseguire, eventualmente, un tiro offensivo ed un corpo a corpo se è adiacente ad una unità nemica.

Tutte le unità che entrano in mappa come rinforzi si considerano sempre "in comando" nella loro prima attivazione.

7.4 - Unità "fuori comando"

Quando il suo Leader è attivato, una unità "fuori comando" può :

- ▶ muovere, usando metà dei suoi punti movimento (arrotondare all'intero superiore, per eccesso), per avvicinarsi al proprio Leader di



bandiera (non al suo comandante d'armata a meno che lui stesso non sia della stessa bandiera). Alla fine della mossa l'unità dovrà trovarsi comunque più vicina al Leader rispetto al suo punto iniziale.

▶ Restare ferma.

Una unità "fuori comando" non può né tirare né ingaggiare corpi a corpo (fasi B e D). Invece può eseguire tiri difensivi se viene attaccata e anche difendersi normalmente.



7.5 - Cattura, ferimento o morte dei Leaders

In seguito a tiri o corpo a corpo un Leader può essere fatto prigioniero, ferito o ucciso (vedere nei risultati delle Tabelle di Tiro e dei Corpo a corpo).

Lo stato dell'unità sulla quale si trova il Leader ha parimenti un'influenza :

- Se l'unità su cui si trova un Leader è distrutta, in seguito a un corpo a corpo, il Leader è automaticamente catturato dall'unità avversaria che ha causato l'eliminazione;
- Se l'unità su cui si trova un Leader è eliminata in seguito a un tiro, il Leader viene immediatamente messo sopra l'unità più vicina della sua bandiera (l'unità più vicina della sua armata se si tratta di un Comandante d'armata). Se l'unità su cui si trova un Leader è accerchiata, è fatto prigioniero. Se non ci sono più unità della propria bandiera è ucciso (vedi 7.1);
- Se l'unità su cui si trova un Leader va in rotta, il Leader deve seguirla nel suo movimento di rotta. Potrà eventualmente sganciarsi soltanto durante l'attivazione successiva ;
- Se un'unità in rotta, aggregata a un Leader, è eliminata a causa di un movimento di rotta impossibile, quando è completamente accerchiata, il Leader è automaticamente catturato.

Chiarimento : *Quando una unità su cui si trova un Leader va in rotta fuori mappa (è eliminata), il Leader in questione raggiunge l'unità più vicina della sua bandiera (l'unità più vicina della sua armata se si tratta di un Comandante d'armata e se la bandiera non esiste più).*

Se non ci sono unità disponibili il Leader è ritirato dal gioco ma considerato sano e salvo (né ucciso, né catturato). Si fa lo stesso per un Leader su una unità che è eliminata in seguito ad un movimento di rotta impossibile, tranne che per l'accerchiamento completo.

Se un Leader catturato esce di mappa

in seguito ad un movimento di rotta dell'unità che l'ha fatto prigioniero, comunque è considerato come definitivamente catturato e non ritorna più in gioco.

Infine se in un gruppo vi sono più Leaders, si controlla l'esito una volta per ciascuno di loro.

7.5.1 Cattura :

Un Leader catturato va messo sotto l'unità avversaria che ha causato la sua cattura. Da quel momento resta sempre con quell'unità. Il Leader potrà essere liberato solamente se l'unità nemica sarà eliminata da un attacco amico (procedura invertita).



Se un Leader (non il Comandante d'armata) è liberato quando la sua Bandiera non esiste più, è ritirato dal gioco ma considerato sano e salvo (né ucciso, né catturato).

7.5.2 Ferimento :

Mettete un marker "Leader blessé" sulla pedina. Ora il Leader ha diversi valori, scritti sulla pedina, e questi hanno effetto da subito. Una ulteriore ferita del Leader causa la sua morte.

7.5.3 Morte:

La pedina del Leader è immediatamente rimossa dal gioco.

7.6 - Rimpiazzo dei Leaders e del Comandante d'armata

Il rimpiazzo dei Leaders è immediato. Si procede così:

- Quando un Leader è ferito, si mette un marker di Leader ferito (blessé) (la capacità di movimento e il raggio di comando saranno inferiori ai valori originali);
- Quando un Leader è ucciso, utilizzate il verso della pedina come unità di rimpiazzo. Il rimpiazzo è immediatamente messo su una qualsiasi delle unità della sua bandiera. Se tutte le unità della bandiera sono eliminate, il Leader di rimpiazzo non rientra più in gioco;
- Quando un Leader è catturato, utilizzate un marker di rimpiazzo generico, con la stessa capacità di movimento ma con raggio di comando inferiore a quello del Leader catturato, preso dal pool delle pedine, (Il Leader catturato si trova sotto l'unità nemica che lo ha preso prigioniero), e mettetelo immediatamente su qualunque unità della sua bandiera ;
- Un Leader di rimpiazzo a sua volta ucciso o catturato verrà rimpiazzato



nello stesso modo e con una pedina identica (in pratica calcolate i punti vittoria generati e lasciate pure la stessa pedina Leader sul posto...);

- Quando un Comandante d'armata è ucciso o catturato, si agisce allo stesso modo per rimpiazzarlo e il **Leader amico di maggior valore diventa il nuovo Comandante d'armata al suo posto** (s'indica con un apposito marker di rimpiazzo per Comandante d'armata). Il nuovo Comandante d'armata beneficerà di tutte le capacità di un Comandante d'armata nel comando delle unità combattenti.



Chiarimento: Quando un Leader rimpiazzo entra in gioco, per la morte o cattura di un Leader, non avrà lo stesso valore dell'altro. Sarà obbligatoriamente attivato immediatamente dopo che il Leader in corso d'attivazione avrà terminato la sua fase di gioco D (salvo che, ovviamente, il Leader rimpiazzato non sia già stato attivato in precedenza).

8 - Movimento

8.1 - Concetti generali

Un Leader attivato e le unità da combattimento che comanda possono muovere utilizzando tutto o parte del loro potenziale di movimento (PM o punti movimento). L'ingresso in un esagono si dice avere un costo espresso in un dato numero di punti movimento (PM) per l'unità che muove. Questi costi del terreno sono scritti nella Tabella degli effetti del Terreno. I punti movimento non si possono accumulare tra un turno e i successivi. Il movimento di una unità deve sempre cessare prima di passare a muovere un'altra. Il movimento si fa unicamente attraverso i tre esagoni frontali (uno solo per l'artiglieria).

Eccezione: Questi limiti d'orientamento non valgono per i Leaders.

Bisogna sempre tener conto delle regole del raggruppamento alla fine della mossa delle unità (non debbono esserci raggruppamenti non permessi alla fine d'un movimento). Un movimento d'un esagono, senza cambio d'orientamento, è sempre possibile, qualsiasi sia il costo del terreno in cui si entra, ma i limiti di raggruppamento vanno rispettati ed il terreno deve essere agibile per l'unità (ovvero sulla Tabella non deve esserci l'NA per l'unità).

8.2 - Cambio di orientamento

Una unità può cambiare il proprio orientamento, durante o alla fine del movimento, al costo di 1 PM per ogni lato di esagono in cui s'orienta. Un cambio d'orientamento sul posto (da fermo) è considerato come un movimento completo, riguardo alle regole (soprattutto quelle sui Tiri). Riorientarsi entro un hex in fronte ad una unità da combattimento nemica costa 2 PM per lato d'esagono. I Leaders non spendono mai PM per cambiare orientamento.

8.3 - Sganciamenti e ritirate

Una unità in un hex di fronte a una unità nemica deve spendere +1 PM (un ulteriore PM) per abbandonare l'esagono (costo aggiuntivo a quello dei necessari cambi d'orientamento). Una unità può sempre, sia che si trovi adiacente al nemico o che non lo sia affatto, ripiegare di un esagono mantenendo il proprio orientamento, qualunque sia il costo del terreno e a condizione di rispettare i limiti del raggruppamento con il terreno che deve essere agibile per l'unità (ovvero sulla Tabella non c'è l'NA). Questo movimento costa il totale dei PM dell'unità.

8.4 - Salire e scendere da cavallo

È possibile, **ma prima di iniziare un movimento**, trasformare la propria fanteria in cavalleria (remonte o salita a cavallo) o vice versa la cavalleria in fanteria (démonte o appiedamento), utilizzando un apposito marker. Nelle battaglie in cui tale opzione tattica è prevista, ogni esercito dispone di un budget fisso di markers, che serve a limitare l'abuso nella pratica di tali azioni di salita o discesa da cavallo. Salire o scendere da cavallo costa **2PM**. Le unità risalite a cavallo o scese da cavallo possono poi muovere utilizzando i PM restanti.

Le unità demoralizzate possono salire o scendere da cavallo. Quelle in rotta non possono farlo.

Chiarimento: è impossibile salire o scendere da cavallo se l'unità è **adiacente** ad una unità nemica.

9. Tiri da lontano

9.1 - Concetti generali

Il tiro non è mai obbligatorio. Soltanto le unità che possiedono una capacità di tiro **+** e **che non sono in rotta** possono eseguire tiri attraverso il

loro (i loro) esagoni frontali.

Una unità può fungere da bersaglio di un solo tiro durante un'attivazione. Tiri di unità di diversa tipologia d'arma non possono accumularsi sullo stesso bersaglio.

Si due unità con capacità di tiro sono raggruppate (vedi 5.2) può tirare solo quella sopra al gruppo di pedine.

I tiri si fanno nella fase **B. Tiri d'artiglieria e d'arcieri** in **D. Movimento e combattimento**. Da ciò consegue che alcune unità possono tirare anche più volte nello stesso turno.

Tiri nelle fasi B e D2.:

Il tiro è possibile solo se chi tira non è adiacente né al suo bersaglio, né ad altra unità avversaria.

Eccezione: il tiro si può fare contro una unità nemica adiacente, che non può essere attaccata in corpo a corpo: se quella si trova sull'altra parte di un lato esagono che impedisce la mêlée (fiume, muraglia, porta), o se regole speciali proibiscono il corpo a corpo contro unità adiacenti nell'esagono frontale del tiratore (Esempio: ordini della Bandiera Al-Nasir a Las Navas de Tolosa).

Tiri nelle fasi D.4 (Tiro offensivo e tiro difensivo):

Si può fare il tiro solo contro bersagli adiacenti.

I tiri offensivi sono riservati solo a unità che faranno un corpo a corpo, o che sono raggruppati con una unità che farà un corpo a corpo, ed i tiri difensivi sono riservati alle unità che sono il bersaglio dei corpo a corpo avversari. Da ciò consegue che, una unità d'artiglieria, che non può mai fare corpo a corpo, potrà eseguire un tiro offensivo solo se raggruppata con una unità di fanteria che farà il corpo a corpo.

Uno tiro difensivo può avere come bersaglio una unità avversaria unica tra quelle che hanno ingaggiato la mêlée e può essere fatto solo da un hex frontale del difensore.

9.2 - Linea di Vista (LdV)

La possibilità di tirare è condizionata dalla presenza di una Linea di vista (LdV) libera tra il tiratore ed il bersaglio. La Linea di Vista va controllata dal centro dell'esagono di partenza al centro dell'esagono bersaglio. Può essere bloccata da ostacoli del terreno (vedere Tabella degli effetti del terreno) o da altre unità (amiche o avversarie). Un *Lato d'esagono* di terreno che blocca o di un esagono occupato da una unità non sono in grado di bloccare la LdV. Inoltre si può sempre consentire di

traguardare una LdV dentro un esagono di terreno che blocca (mai però attraverso).

L'ostacolo va ignorato, quando si controlla la LdV, se :

- tiratore e bersaglio sono ambedue a un livello di terreno più elevato dell'ostacolo in causa;
- il tiratore sta su un livello di terreno più elevato del bersaglio e l'ostacolo sta a mezza via tra il tiratore e il bersaglio (o è più vicino al tiratore).
- il bersaglio si trova su un livello di terreno più elevato del tiratore e l'ostacolo è a mezzavia tra tiratore e bersaglio o più vicino al bersaglio.

Nota: gli arcieri hanno la possibilità di tirare sopra altre unità (amiche o nemiche). Per gli arcieri, e solo per loro, sono solamente gli elementi ostacolo del terreno che possono bloccare la LdV.



9.3 – Procedura di tiro

I tiri, qualsiasi sia la fase di gioco, si eseguono nella seguente maniera :

- prima si seleziona un'unità bersaglio ;
- poi si selezionano le unità che tirano su quel bersaglio (è possibile un tiro cumulativo con più unità attivate nello stesso momento, in tal caso la gittata di cui tener conto sarà quella dell'unità più distante dal bersaglio) ;
- Controllo della LdV ;
- si tira un d10 e si controllano gli effetti sulla Tabelle dei Tiri, applicando i modificatori indicati (vale per tutte le unità se tirano in più di una nello stesso momento – ad esempio, se una sola unità si è mossa delle tre che tirano sullo stesso bersaglio ciò basta a dare un -1 al dado ecc.) ;
- Applicazione dei risultati all'unità bersaglio.

Le gittate massime dei tiri sono segnate sulla Tabella dei tiri.

Casi particolari

- Una unità d'artiglieria subisce i risultati dei tiri avversari solo se è l'unica unità presente nell'esagono, altrimenti sarà l'unità raggruppata assieme quella che dovrà subire risultati avversari.

- tuttavia una unità d'artiglieria raggruppata assieme ad un'altra unità, subirà gli effetti del tiro se chi spara è anch'essa un'altra unità di artiglieria;

- una unità d'artiglieria che subisce un risultato di Rotta è automaticamente eliminata;

- Arcieri o balestrieri a cavallo possono tirare. Tuttavia hanno un Malus nei tiri (vedere Tabella dei Tiri). Se lo scenario li autorizza a scendere da cavallo, il Malus viene automaticamente annullato, una volta appiedati.

10 - Corpo a corpo

10.1 – Concetti generali

Il corpo a corpo non è mai obbligatorio. Un corpo a corpo può aver luogo tra unità nemiche a contatto l'una con l'altra. Solo le unità in rotta e le unità d'artiglieria non possono iniziare il corpo a corpo (possono soltanto difendersi). Una unità nemica non può essere attaccata che una sola volta (in corpo a corpo) durante la stessa fase di attivazione di un Leader avversario (fase D), ma gli inseguimenti (10.9) fanno eccezione a questa regola.

Importante : se si difende con successo, una unità in rotta può catturare un Leader nemico.

10.2 – Cariche

Una Carica è un corpo a corpo particolare, eseguito solamente dalle cavallerie di tipo Ch o Ha, e che non sono in rotta.

Chiarimento : le unità Ch e Ha appiedate non possono caricare, Né lo fanno le Cl e le Ab o Ar a cavallo!

L'unità che carica deve obbligatoriamente spostarsi di un hex e non spendere più di 4 PM prima di caricare (se è già a contatto con il nemico, **non può caricare**, ma può comunque fare un classico corpo a corpo). Il bersaglio della carica è così stabilito in fase D1 – movimento e un marker "Charge o Carica" è posto sia sull'unità che carica sia su quella bersaglio (ovvero a cavallo sopra i due counters per capirsi).

Se l'unità che carica passa sopra una unità amica, durante il movimento di

carica, l'unità amica "calpestate" è immediatamente messa in rotta (vedi 12.2).

Una unità può caricare seguendo una linea retta solo avversari situati nella direzione del suo **esagono di fronte centrale** all'inizio della sua fase di movimento (in pratica non può cambiare orientamento quando carica).

In caso di carica, non è obbligatorio attaccare con altre unità amiche le unità nemiche che occupano i due altri esagoni di fronte della cavalleria che carica.

Ogni Carica si risolve individualmente, è impossibile che partecipi un'altra unità attaccante, a meno che anche questa non carichi lo stesso difensore.

Le cariche garantiscono un modificatore particolare al tiro del dado nel corpo a corpo (vedi Tabella dei Corpo a corpo).

Una unità di cavalleria che non carica può eseguire combattimenti normali (ma senza modificatore per la carica).

10.3 – Carica reattiva

Una unità di cavalleria, di tipo Ch o Ha, (in o fuori comando) che non sia in rotta, e bersaglio d'una carica può tentare una Carica reattiva, prima della risoluzione del combattimento. Tale reazione è praticabile solo nel caso sia attaccata frontalmente (uno dei tre hex).

Il giocatore tira un d10, se il risultato è inferiore o pari alla qualità dell'unità la Carica reattiva riesce e tutti i modificatori al tiro del dado (DRM) dovuti alla Carica nemica sono annullati nella risoluzione del corpo a corpo dell'attaccante. L'attaccante non può arrestare la sua Carica perché una Carica reattiva nemica è riuscita.

Chiarimento : in caso di Cariche multiple da parte di più di una unità avversaria, l'unità che contro-carica deve dichiarare una unità "bersaglio" della contro-carica. Se questa riesce, vengono annullati soltanto i modificatori al tiro del dado (DRM) collegati alla Carica di quell'unità.

10.4 – Decisione dei combattimenti corpo a corpo

Durante la fase di attivazione d'un Leader (fase D), il giocatore attivo, dopo i tiri difensivi e i tiri offensivi (non obbligatori), decide quali corpo a corpo vuole eseguire. Qui il giocatore attivo è detto *attaccante*, il giocatore passivo *difensore*. Una unità attaccante può ingaggiare un corpo a corpo solo in uno dei suoi tre esagoni di fronte. Dovrà, una volta scel-



to l'attacco, assaltare tutte le unità nemiche che si trovano nei suoi esagoni frontali, escluse quelle già attaccate da altra unità amica durante la stessa fase D. d'attivazione.

Più di una unità possono attaccare una sola unità nemica e, inversamente, una unità può essere incaricata di attaccare più di un difensore.

L'attaccante deve decidere in anticipo tutti i suoi corpo a corpo prima di risolverli:

- si mette un marker di (Mêlée) "corpo a corpo" su ogni unità nemica che si **vuole** attaccare durante la corrente attivazione (negli esagoni frontali), secondo le scelte fatte, tranne quelle che hanno il marker di Carica.
- Una volta decisi, tutti i corpo a corpo dovranno essere portati a termine. Non si può annullare un corpo a corpo in funzione degli altri risultati ottenuti nei combattimenti della stessa fase D. d'attivazione.

Caso particolare: in caso di Cariche o nel procedimento d'inseguimento, slancio, dispersione (vedi 10.9), un attaccante designato potrebbe trovarsi senza avversari (difensori) negli esagoni di fronte. In tal caso l'attacco è annullato.

Per altro è invece possibile rimodellare la ripartizione delle unità che attaccano (in ogni istante ma non per le Cariche!), purché tutti i difensori risultino attaccati (presenza dei markers), nella fase D. d'attivazione in corso.

10.5 – Procedure di corpo a corpo (Mêlée/Cariche)

Ciascun corpo a corpo è risolto e i suoi risultati sono applicati, in un ordine scelto dall'attaccante. Dopo ogni combattimento il marker "corpo a corpo" o "carica" va tolto.

In pratica si fa così:

- Scelta delle unità attaccanti e dei difensori ;
- Tiri difensivi: contro unità che attaccano in mêlée da parte di tutte le unità difensive che riescono.
- Tiri offensivi: (non obbligatori) contro unità bersaglio di una mêlée da parte di tutte le unità in attacco che riescono a farlo.
- Scelta dei modificatori dovuti al terreno (vedi Tabella dei terreni) considerando l'hex in cui si trova il difensore (va sempre scelta la variabile più vantaggiosa al difensore, sia che ci siano diversi attaccanti e un solo difensore, sia che ci siano un solo attaccante e diversi difensori) ;
- Scelta del modificatore al tiro del

dado (DRM) dovuto al rapporto di forza – arrotondare sempre a favore del difensore – (vedi Tabella dei corpo a corpo) ;

- Scelta del modificatore al tiro del dado (DRM) dovuto alle tipologie delle unità impegnate nel corpo a corpo (vedi Tabella dei corpo a corpo) ;
- Scelta del modificatore al tiro del dado (DRM) dovuto al Valore (qualità) delle unità impegnate nel corpo a corpo (vedi Tabella dei corpo a corpo) ;

10.6 – Risultati del corpo a corpo

Descritti nella Tabella dei corpo a corpo.

I risultati si applicano immediatamente dopo ciascun corpo a corpo e nell'ordine degli effetti descritto sulla Tabella. Si ottengono tirando un d10 al quale si aggiungono o sottraggono i modificatori previsti in Tabella.

Caso particolare: una unità d'artiglieria che subisca un risultato di «Ritiro» o «Rotta» è automaticamente eliminata.

10.7 – Ritirata dopo corpo a corpo

Il risultato d'un corpo a corpo può costringere il o i difensori o attaccanti a ritirarsi (R in tabella). Questa ritirata, obbligatoria, è di un esagono. L'unità che si ritira non può attraversare una unità amica per ritirarsi di un esagono. In caso d'impossibilità (limite di raggruppamento, o arrivo a bordo mappa, ad es.), il difensore può rimanere sul posto e rimpiazzare la ritirata con il subire un livello supplementare di disorganizzazione.

Esempio: se l'unità è a piena forza, diviene demoralizzata, se è già demoralizzata, va in rotta. Se è già in rotta allora è eliminata.

La ritirata si può fare anche modificando l'orientamento di un lato d'esagono.

Non vi sono priorità nelle ritirate, nel caos della battaglia, ed è possibile ritirarsi in ogni direzione disponibile (quindi ci si può pure ritirare in avanti). Tuttavia, una unità che non si ritira in direzione degli esagoni sul retro (cioè va avanti), subisce un livello di disorganizzazione supplementare.

‡ **Caso particolare d'artiglieria:** un'unità di At non può mai ritirarsi dopo un combattimento. Se subisce una R è automaticamente eliminata.

10.8 – Avanzata dopo combattimento

‡ **La Tabella dei Corpo a Corpo precisa i casi in cui l'avanzata**

dell'attaccante dopo una mêlée è obbligatoria e quella del difensore possibile, ma non obbligatoria (eccezione: vedi 12.1). Se più unità partecipano alla mêlée il giocatore sceglie quale avanza

L'avanzata dopo il corpo a corpo deve rispettare i limiti del raggruppamento. Un Leader può avanzare dopo il combattimento solo se l'unità con la quale si raggruppa è a sua volta avanzata. Una unità che avanza dopo un corpo a corpo può liberamente cambiare l'orientamento.

Eccezione: Una unità di cavalleria che carica può cambiare orientamento solo di un lato d'esagono, durante una avanzata dopo il corpo a corpo (la carica).

10.9 – Inseguimento, slancio e dispersione

Dopo una carica, un inseguimento può dar origine sino a due cariche aggiuntive.

Se l'attaccante non era "stanco" in partenza e se il combattimento (Carica) iniziale consente una avanzata dopo il combattimento senza "logoramento" dell'attaccante, lui **deve obbligatoriamente** effettuare uno :

➔ **Slancio:** deve avanzare nell'esagono reso vacante (riorientandosi eventualmente di un lato d'esagono) e eseguire un ulteriore combattimento (Carica) contro l'unità che si ritrova nel suo esagono frontale di centro.

Se il risultato di questo Slancio stabilisce una ulteriore avanzata dopo il combattimento senza "logoramento" dell'attaccante, lui **può eventualmente** eseguire una:

➔ **Dispersione:** deve cioè avanzare di nuovo nell'esagono vacante (riorientandosi eventualmente di un lato d'esagono) ed eseguire un altro combattimento (Carica) contro l'unità che si ritrova nel suo esagono frontale di centro. Qualunque sia l'esito, l'unità attaccante subisce un risultato di logoramento oltre al normale risultato del combattimento e l'inseguimento cessa.

Sia lo Slancio sia la Dispersione sono, a tutti gli effetti, dei corpo a corpo, ivi comprese le fasi dei tiri difensivi e offensivi (vedere in 6. D.3 et D.4).

Casi particolari:

- Slancio e Dispersione non possono aver luogo se l'unità che carica non trova nessun avversario nel suo esagono frontale di centro;

- se l'unità in attacco è costretta a restare sul posto perché subisce una disorganizzazione supplementare (10.7) durante una carica, non può iniziare alcun inseguimento (o non accade la Dispersione se ciò avviene dopo un attacco di Slancio già durante la fase d'inseguimento);
- una unità del difensore può essere ancora caricata se rimane adiacente

11 - Logoramento

Dopo un combattimento, una unità può passare dallo stato di unità fresca (recto della pedina) a quello di unità stanca (verso della pedina). Girare la pedina oer indicare questo stato. Una unità stanca che subisca un altro risultato simile, resta stanca e non subisce altro.

Esempio di carica, slancio e dispersione

Battaglia di Bouvines (Épées Souveraignes), Turno 3.

La Bandiera di Robert II (francese) è attivata e affronta unità Imperiali tedesche.

- Fase D.1 (es. A) Il giocatore francese muove e dichiara le sue cariche. L'unità di Ha (4-5-6) e Robert II avanzano da 1117 a 1115. L'unità Ch (3-5-6) carica da 1216 a 1213 per attaccare l'unità avversaria Ha (3-6-4) in 1212 (mettere un marker di carica sopra le due pedine). Il movimento di carica è valido perché l'unità si è mossa in linea retta (direzione frontale esagono centrale) di almeno un esagono, e non ha speso più di 4 PM (vedi 10.2);

- Fase D.2 Nulla. Le unità del giocatore attivo non hanno capacità di tiro;

- Fase D.3 La melee corrispondente alla carica è dichiarata;
- Fase D.4. Tiri difensivi. L'unità di Ha non ha capacità di tiro e non può quindi eseguire una volée difensiva.

Tiri offensivi. Nulla. L'unità del giocatore attivo non può tirare.

Melee. Soluzione della Carica. Nota: tutte le cariche si devono risolvere PRIMA degli altri corpo a corpo (vedi 10.5). L'unità bersaglio della carica, essendo un'unità di Ch o Ha, può tentare una carica di reazione (vedi 10.3). Il giocatore francese tira un d10 e ottiene un 6 a cui deve aggiungere 0 (DRM dato dal rapporto di forza, qui, 1 a 1), +1 (DRM per tipo di unità, Ch contro Ha), -1 (DRM per qualità delle unità) e +3 per carica frontale. Il risultato finale è di 9 e ovvero un F+R per il difensore (vedi Tabella Melee), e avanzata obbligatoria.

Un marker Demoralizzato va sull'unità Ha che si ritira in 1211. L'unità Ha è costretta a occupare l'esagono 1212 e se vuole può cambiare il suo orientamento, cosa che il giocatore francese sceglie di non fare mantenendo il suo orientamento iniziale (vedi 10.8); l'unità Ha si gira sul lato stanco.

Elan. Poiché la carica iniziale ha innescato un'avanzata dopo mischia, senza fatica, fa eseguire un test di Elan al giocatore francese (vedi 10.9) contro l'unità di Ha che sta, di nuovo, nell'esagono frontale centrale dell'unità Ch che vinto la carica. Questo Elan è risolto immediatamente. Il fuoco difensivo produce ancora nessun effetto. Il giocatore francese lancia un d10 e ottiene un risultato di 7 a cui aggiunge 0 DRM per rapporto di forza, qui, 1 a 1), +1 (DRM per tipo di unità, Ch vs. Ha), 0 (DRM per qualità delle unità ora pari), +2 perché il difensore è demoralizzato e +3 per la carica frontale.

Il risultato finale è 13 (i modificatori al massimo arrivano tra un + o -7) e si traduce in un D+R per il difensore (vedi Tabella). L'unità Ha è quindi In Rotta (demoralizzata e stanca e di nuovo demoralizzata - mettere il marker di Rotta). Poi si ritira due esagoni in 1208 e poi 1207 (a causa del risultato R). L'unità Ch deve avanzare un hex, al 1210. Il Francese sceglie di ri-orientarla verso il 1311, per affrontare l'unità di Pi Imperiali orientata sul 1211;

Dispersione. La dispersione non è obbligatoria (vedi 10.9), ma il giocatore francese sceglie di farla. Non c'è tiro difensivo o offensivo. Il giocatore tedesco, pur se attaccato da uno dei suoi tre esagoni frontali, non può tentare una reazione perché fanteria. Il giocatore francese tira un d10 e ottiene un risultato di 0 a cui aggiunge +1 (DRM da rapporto di forza, qui 1 a 2), +2 (DRM per tipo di unità, Ch vs. Pi), 0 (DRM per qualità) e +3 per la carica frontale. Il risultato finale è 6 e causa un R al difensore mentre la Ch si gira, affaticata. La fanteria si ritira in 1310 e la fase di inseguimento è finita, l'unità di Ch viene girata sul lato B perché affaticata.

riposo per un intero turno, sia in comando sia fuori comando (7.2). Per fare questo, all'inizio del turno (fase A) si mette un marker "au repos" sull'unità. Non ci sono limiti nel numero delle unità che possono essere messe "a riposo". Si possono mettere a riposo unità demoralizzate, ma mai unità in Rotta (bisogna prima riorganizzarle).

Una unità può tornare "fresca" se per tutto il turno essa :

- non è mai stata adiacente ad una unità nemica sia all'inizio, sia alla fine del turno (se una unità nemica passa vicino, il contatto non determina alcun effetto).

Precisazione: quanto alla "messa a riposo" se due unità avversarie stanno in due esagoni separati da un lato di hex non percorribile, esse vanno considerate comunque adiacenti (niente riposo);

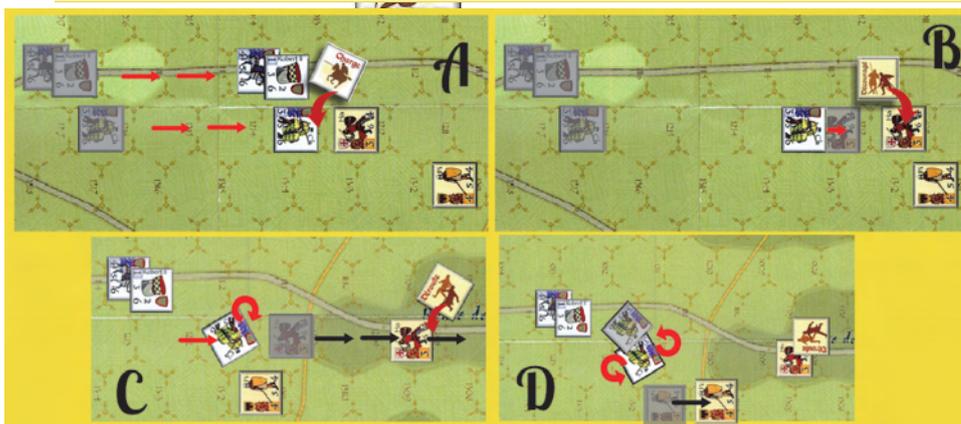
- non è stata bersaglio d'alcun tiro (anche se inefficace) e non ha subito alcun corpo a corpo e

- non si è mossa

Se le condizioni sopracitate si verificano allora il marker viene tolto e l'unità ritorna ad essere girata sul lato recto, durante la fase E (Recupero). Così ritrova e recupera tutte le sue potenzialità per il turno successivo.

Al contrario, se durante il turno, è stata un bersaglio d'un tiro o d'un corpo a corpo, o se si è mossa, il marker "au repos" viene immediatamente ritirato. Nella fase E rimarrà nel suo stato di unità "stanca".

Il ritorno allo stato di unità "fresca" per una demoralizzata, la lascia comunque ancora demoralizzata.



ad unità avversarie dopo la risoluzione della carica e dell'inseguimento, e può essere ancora attaccata di slancio e in dispersione;

- se un'unità del difensore, che doveva subire un corpo a corpo, è attaccata prima in slancio e/o in dispersione, la mêlée prevista inizialmente non avviene più in accordo alla regola 10.1.

11.1 - Effetti del logoramento

Gli effetti del logoramento sono sintetizzati dai nuovi valori impressi sul verso della pedina.

11.2 - Messa a riposo

Per far sì che una unità ritorni al suo stato di unità fresca, bisogna metterla a

12 - Demoralizzazione e Rotta

Lo stato del logoramento di una unità (fresca o stanca) non ha alcuna influenza sul suo stato di disorganizzazione (piena forza, demoralizzata o in rotta).

12.1 - Demoralizzazione

- Una unità può diventare demoralizzata per un risultato d'un tiro o d'un corpo a corpo. Il marker "découragé" allora va messo sull'unità.

- Una unità già demoralizzata, ma fresca, che viene di nuovo demoralizzata, rimane tale ma si gira sul lato affaticato (diventa stanca).

- Una unità già demoralizzata e stanca, che viene di nuovo demoralizzata, va in rotta.



➤ Una unità già demoralizzata messa in rotta è semplicemente in rotta (non eliminata) che sia stanca o no.

➤ Una unità demoralizzata subisce penalità nei tiri e nei corpo a corpo (vedere le Tabelle). Non può avanzare dopo un corpo a corpo o una Carica vincente.

12.2.1 – Messa in Rotta



Una unità può essere messa in rotta per il risultato d'un tiro, d'un corpo a corpo o d'un movimento di carica amica (Dr nella Tabella o Rotta da tabella dei Tiri). Si mette il marker di Rotta sull'unità e la si fa immediatamente ritirare di due esagoni in linea retta verso il bordo mappa indicato nello scenario. Il movimento di 2 hex si fa automaticamente, senza contare i costi in PM.

Una unità che va in rotta di 2 hex non può mai attraversare una unità nemica. Se l'unità che va in rotta non trova esagoni liberi dopo i due hex di ritiro obbligatorio (limite di raggruppamento), allora è eliminata.

Chiarimento : Una unità che subisce un Dr + R è quindi eliminata dopo l'applicazione del risultato Dr e prima di applicare l'R, se viola i limiti di raggruppamento.

‡ 12.2.2 Movimento di Rotta in fase E.

Durante la fase E le unità già in Rotta devono obbligatoriamente muovere per la totalità del loro potenziale di movimento verso il bordo mappa indicato dallo scenario.

Questo movimento si fa lungo la direzione più diretta verso il bordo mappa, calcolato hex dopo hex. Se la minaccia di una eliminazione (unità nemica) o un ostacolo s'interpone sul cammino, l'unità è autorizzata a scalare di una o più colonne di esagoni, se questo serve a far proseguire il suo cammino.

‡ 12.2.3 Limiti alla Rotta Unità attraversate :

➤ una unità può "attraversare" una unità amica durante la messa in Rotta o durante il suo movimento di Rotta della fase E.

In tal caso si tira un d10 e si controlla il risultato alla Qualità dell'unità "attraversata". Se il risultato è superiore alla qualità dell'unità, anche quella va immediatamente in rotta (12.2.1). Se l'unità "attraversata" era già in Rotta, allora effettua automaticamente un movimento di Rotta, senza necessità di test;

➤ L'unità "attraversata" effettua la sua rotta dopo che quella che l'aveva provocata ha terminato il proprio movimento. Se la seconda attraversa di nuovo quella che ne aveva causato la rotta non si esegue alcun controllo con il dado.

Altre limitazioni

➤ una unità in Rotta, fresca o stanca, che subisce un risultato di "demoralizzazione" rimane in Rotta e si sposta di due esagoni nella sua direzione di rotta. Se non è in grado di fare questo movimento, deve subire un livello di disorganizzazione supplementare ed è quindi eliminata;

➤ una unità in Rotta, fresca o stanca, che subisce un risultato di "ritirata" rimane in Rotta e si sposta di un esagono nella sua direzione di rotta. Se non è in grado di fare questo movimento, deve subire un livello di disorganizzazione supplementare ed è quindi eliminata;

➤ Una unità in rotta, fresca o stanca, e nuovamente messa in rotta, è eliminata.

➤ Una unità in rotta non può più attaccare, ne può essere mossa se non nella fase di Recupero.

➤ se esce di mappa, una unità in rotta è eliminata.

12.3 – Recupero

➤ i Recuperi hanno luogo nella fase E., dopo aver tolto eventuali markers "Au repos" e dopo il ritorno delle unità stanche allo stato di "fresche" e appena prima i movimenti di rotta;

➤ il Recupero è possibile solo se le unità non sono adiacenti ad unità nemiche ;

Precisazione: per il "recupero " se due avversari stanno in due esagoni separati da un lato di hex non percorribile, esse vanno considerate comunque adiacenti (niente Rally).

➤ il Recupero si opera tirando un d10 per ogni unità da recuperare;

➤ il Recupero riesce se il tiro d10 modificato è inferiore o pari alla qualità dell'unità, altrimenti fallisce;

➤ Un risultato di zero o (non modificato) al d10 dà un immediato successo del tentativo di Recupero.

Modificatori :

- L'unità è stanca : utilizzate il valore di qualità del verso della pedina (vedi 2.3.1)
- L'unità è in rotta : +1
- L'unità è raggruppata o adiacente al suo Leader di bandiera : bonus del Leader
- L'unità è raggruppata o adiacente al suo Comandante d'armata : bonus del Comandante d'armata
- Se l'unità può beneficiare sia del bonus del suo Leader sia di quello del suo Comandante d'armata, tenere conto del più favorevole (non sono cumulabili).

12.4 Effetti del Recupero

➤ Una unità demoralizzata e recuperata ritorna a piena forza e viene liberamente riorientata (togliere il marker) ;

➤ Una unità in rotta e recuperata diventa solo demoralizzata ed è liberamente riorientata (togliere marker) ;

➤ Un test di Recupero fallito non dà altro effetto se non far partire il movimento di rotta delle unità in rotta (vedi 12.2.2).

Un grazie a: Angel Ballesteros, Pascal Henri, Stephen Neuville, Dominique Pitaud, Olivier Revenu, Denis Sauvage e Amaury de Vandière –per la rilettura delle regole della Versione 2010 della serie **Au fil de l'épée !**

Traduzione: NoTurkeys!

Tabelle : Au Fil de l'Epée:

Tabella del terreno

	fanteria e leader	Cavalleria e artiglieria	Effetto sui tiri	Effetti sui corpo a corpo	Effetto sulle cariche
pianura	1	1	NN	NN	NN
boschi	2	3	-2 / B	-1	-2
cespugli/siepi/vigneti	1	2	-1 / B	-1	-1
paludi	2	2	NN	+1	-2
villaggi, città, rovine	2	2	- 2 / B	- 2	-3
fattorie, mulini, abbazie	1	1	- 1	- 1	-1
Corso d'acqua	+1	+1	NN	- 1	-1
fiumi / stagni / laghi	NA	NA	NN	NA	NA
Mura	NA	NA	- 4 / 0 [a]	NA	NA
Trinceramenti	0	+1	NN	-1	-2
Porte	0	0	- 4 / 0 [a]	NA	NA
Ponti	0	0	+ 1	- 1	NA
piste o sentieri	1 [b]	1 [b]	NN	NN	NN
strade	1 [c]	1 [c]	NN	NN	NN
+1 livello	+1	+2	NN / B	-1	-1
-1 livello	0	+1	NN / B	+1	+1

NN : nessun effetto

NA : non autorizzato

B : blocca la Linea di Vista

[a] : Il - 4 si applica ad un tiro che parte dall'interno ed è rivolto all'esterno, lo 0 vice versa si applica ad un tiro che parte dall'esterno ed è rivolto all'interno.

[b] : Se il movimento si svolge a partire da un hex di pista sino ad un altro hex di pista, gli effetti del terreno presente sono annullati salvo nel caso di un cambio di livello dove i costi vanno applicati.

[c] : Se il movimento si svolge a partire da un hex di strada sino ad un altro hex di strada, ciò annulla tutti gli effetti e i costi degli altri terreni presenti.

Nota : va sempre valutata la combinazione che risulta essere la più favorevole al difensore, sia con diversi attaccanti ed un solo difensore, sia con più difensori ed un solo attaccante.

Precisazione collegata alle battaglie:

- seguire le istruzioni di scenario

Tabella dei tiri

	Distanza del bersaglio				
	1 hex.	2 hex.	3. hex.	4 hex.	5 hex.
Arcieri	5/7	6/8	7/9	Tiro impossibile	Tiro impossibile
Balestrieri	6/8	7/9	9	Tiro impossibile	Tiro impossibile
Archibugieri	4/7	7/9	9	Tiro impossibile	Tiro impossibile
Artiglieria	3/5	4/6	5/7	6/8	9
Cl e II (giavellotti)	7/8	9	Tiro impossibile	Tiro impossibile	Tiro impossibile

Modificatori :

- -1 se il tiratore (o il gruppo di tiratori) rappresenta meno di 4 punti di forza (es : arcieri di forza 3 = -1 al dado). *Non riguarda affatto le unità di artiglieria.*
- +1 se i punti forza dell'unità che tira (o il gruppo di tiratori) rappresentano più di 4 punti di forza.
- +2 se i punti forza dell'unità che tira (o il gruppo di tiratori) rappresentano più di 8 punti di forza.
- -1 se il bersaglio è una CH o una HA **appiedata**.
- -1 se il tiratore (o uno dei tiratori) si è spostato durante l'attivazione in corso
- -1 se il tiratore (o uno dei tiratori) è a cavallo.
- -1 se il tiratore (o uno dei tiratori) è demoralizzato

Tutti questi modificatori sono cumulativi.

Nota : Se più unità dirigono il loro tiro sullo stesso bersaglio, il tiro viene calcolato riferendosi alla colonna corrispondente all'unità più lontana del bersaglio.

Risultati :

Il bersaglio subisce un risultato se con un tiro da d10 esce un valore superiore o pari alle cifre indicate in tabella..

- La prima cifra indica il valore da ottenere per demoralizzare l'unità bersaglio,
- La seconda indica il valore da ottenere per mandare in rotta l'unità bersaglio.

Nota : se sulla tabella c'è solo una cifra, questa riguarda solo il valore utile a demoralizzare l'unità colpita. Vedere su 12. per gli effetti cumulativi di risultati "demoralizzate"

Effetti sui Leaders :

- Un 9 con il tiro d10 (senza modificatori) implica anche di verificare un'eventuale ferimento dei leaders impilati assieme all'unità bersaglio. Tirate ancora un d10 : da 0 a 5 nessun problema, da 6 a 8 il Leaders è ferito, 9 è ucciso.

Tabella dei corpo a corpo

Modificatori dovuti al rapporto di forza (arrotondare sempre a favore del difensore)

- 2/1 e + : +2
- 1/1 : +1
- 1/2 : 0
- 1/3 : -1
- meno di 1/3 : -2

Modificatori per il tipo d'unità

Att./Dif.	Ch	Ha	Cl	Su	Pi	Mi	Il	Ar	Ab	Aq	At
Ch – Cavalieri	0	+1	+2	0	+2	+3	+3	+2	+2	+2	+2
Ha – Armigeri	0	0	+2	0	+2	+2	+2	+1	+2	+2	+2
Cl – Cavalleggeri	-1	-1	0	-2	0	0	+1	0	+1	+1	+2
Su – Svizzeri	0	0	+1	0	+1	+2	+2	+2	+2	+2	+2
Pi – Picchieri	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	-1	-1	+1	+1
Mi – Milizia	-2	-2	-1	-2	0	0	+1	-1	-1	-1	0
Il – Fant.Leggera	-1	-1	-1	-3	0	0	0	0	0	0	0
Ar – Arcieri	-1	-1	0	-1	0	+1	+2	0	+1	+1	+2
Aq - Archibugi	-2	-2	0	-2	-1	+1	+1	-1	+1	0	+2
Ab - Balestrieri	-2	-2	-1	-2	-1	+1	+1	-1	0	0	+1

Nota : in caso di attacchi combinati (più di un attaccante o più di un difensore), si considerano sempre le unità che sono più favorevoli al difensore (ossia gli attaccanti "meno validi" e i difensori "migliori", rispetto alla tabella qui sopra).

Modificatori dovuti alla qualità delle truppe

- Attaccante superiore in qualità al difensore : +1
- Attaccante inferiore in qualità al difensore : -1

Nota : in caso di attacchi combinati (più di un attaccante o più di un difensore), si considerano sempre le qualità dei miglior attaccanti e quella dei migliori difensori.

Altri modificatori

Nota: vedere anche il caso particolare dei Su, come difensori, nelle regole speciali di Epées et hallebardes.

Considerare i modificatori dovuti agli Effetti del Terreno

- + 0 - la differenza dei bonus dei Leaders – dei due schieramenti – che partecipano al combattimento.
- -2 se l'unità che attacca (o una delle unità attaccanti) ha appena effettuato un tiro offensivo
- +2 se il difensore (o uno dei difensori) è attaccato alle spalle da un esagono sul retro.
- +3 in caso di carica su un hex frontale.
- +4 in caso di carica su un hex alle spalle o cariche multiple (2-3 hex) frontali
- + 5 in caso di carica multipla (sia hex frontale e almeno un hex alle spalle)
- -2 se l'attaccante o tutti gli attaccanti sono demoralizzati.
- -1 se un attaccante, ma non tutti gli attaccanti, è/sono demoralizzato/i.
- +1 se un difensore, ma non tutti i difensori, è/sono demoralizzato/i.
- +2 se tutti i difensori sono demoralizzati o se tra loro ce n'è almeno uno in rotta.
- +5 se tutti i difensori sono in rotta

Tutti i modificatori sono cumulativi sino alle soglie limite di +7 o - 7.

Precisazione : il +5 contro unità in rotta non può mai essere aggiunto ad un altro modificatore collegato all'orientamento o ad una carica, poiché le unità in rotta non hanno alcun orientamento.

Risultati : 1d10 (0 = è zero e mai 10) + o – i modificatori

Risultato modificato	Difensore	Attaccante
da -7 a -4	<i>possibile Avanzata</i>	D + R
da -3 a 0		F + R
da 1 a 3	F	R
4		
da 5 a 6	R	F + Avanzata obbligatoria
da 7 a 9	F + R	<i>Avanzata obbligatoria</i>
da 10 a 13	D + R	<i>Avanzata obbligatoria</i>
da 14 a 16	Dr + R	<i>Avanzata obbligatoria</i>

I risultati si applicano nell'ordine dato (esempio Dr + R prima si applica il Dr e dopo la Rotta)

R = ritirata di un esagono (vedi 10.7)

Dr = mandata in rotta (si ritira di due esagoni) vedi 12.2.1

D = demoralizzata (vedi 12.1)

F = stanca (vedi 11.1)

L'avanzata dopo il combattimento non è permessa alle unità demoralizzate (sia attaccanti sia difensori).

Caso particolare dell'artiglieria: non può ritirarsi dopo un combattimento (vedi 10.7). Un risultato di **R** la elimina automaticamente.

Vedere su 11. e 12. gli effetti cumulativi dei risultati "stanca" e "demoralizzata"

Effetti sui Leaders :

- Con un 9 sul tiro d10 nel corpo a corpo (senza modificatori) bisogna verificare la cattura o il ferimento di un eventuale Leader impilato sull'*unità attaccata* (difensore). Invece uno 0 sul tiro d10 nel corpo a corpo (senza modificatori) implica la necessità di testare la cattura o il ferimento di un eventuale Leader impilato sull'*unità attaccante* :

In tutti e due i casi si tira di nuovo il d10 : da 0 a 5 nessun problema, da 6 a 7 il Leader è catturato, 8 è ferito, 9 è ucciso.