

Assedio!



Assedio al castello!

Home rules a cura di

Alessandro Guidi

Una elaborazione di
"Siege" da www.juniorgeneral.org

Cenni storici

Un castello ben costruito poteva controllare la campagna circostante ed era molto difficile da catturare. Se non si riusciva a conquistarlo con l'inganno o il tradimento, la migliore strategia era aspettare che le malattie e la fame costringessero la guarnigione alla resa. Ma se il castello era ben rifornito o se gli aggressori avevano fretta, l'unica opzione era un attacco diretto.

Le tattiche utilizzate erano fondamentalmente immutate fin dall'antichità: i fossati potevano essere riempiti con fascine di legna, un ariete poteva sfondare il cancello, catapulte e trabucchi potevano abbattere il muri, le scale o una torre d'assedio potevano sormontare le mura.

Regole

Si usano figure in plastica in scala 1/72 (20mm) e tutte le miniature devono essere montate su basi individuali, i leader vanno contrassegnati apponendo delle bandiere sulle loro basi (o in qualunque altro modo purchè siano riconoscibili). Per ogni esercito devono essere designati un Comandante in Capo (con tre bandiere), due Messi portaordini (due bandiere), e diversi Capitani (con una bandiera) a seconda delle dimensioni dell'esercito.

Il tavolo

Si usa un tavolo di 180 x 180 cm. Riguardo allo schieramento, gli attaccanti possono schierarsi lungo il bordo del tavolo prospiciente la porta principale del castello.

Fossato: Uomini a piedi o a cavallo possono guardare l fossato, i macchinari no. Gli attaccanti possono cercare di riempire il fossato usando fascine di legno. Per colmare il fossato servono due uomini con fascine che lavorino per un turno.

Armi d'assedio: ogni arma d'assedio deve avere almeno due figure che la azionano.

Ariete: l'ariete ha bisogno di due figure per spostarlo

Torre d'assedio: ciascuna torre d'assedio richiede quattro figure per muoversi.

Mantelletti: ogni mantelletto può proteggere due figure.

I difensori possono essere disposti sulle mura o sulle torri oppure all'interno del cortile come riserva. Le baliste devono essere piazzate nelle torri e non possono essere spostate durante la battaglia. Il calderone di acqua bollente deve essere situato sopra un cancello di ingresso I pietroni da lanciare devono essere assegnati ad una sezione di muro o ad una torre. I pietroni possono essere lanciati solo su nemici sotto le mura che attaccano il pezzo di castello dove sono sistemati.



Sequenza di gioco:

1. Si mischiano le carte
2. Si gira una carta
3. L'unità indicata muove e tira
4. Si tolgono le perdite
5. Si risolvono le mischie
5. si gira un'altra carta
6. Il processo si ripete fino a che tutte le carte sono state girate (e tutte le unità hanno giocato)

Comando

Tutte le truppe per agire devono essere nel raggio di voce di un comandante, in caso contrario non muovono, non attaccano e hanno un malus in mischia,

Esistono due tipi di comandanti, comandante di esercito e comandante di unità (Capitano) e i Messi portaordini che fanno da punto d'unione tra i due: il comandante di esercito ha un raggio di comando di 70 cm. Il comandante di unità ha un raggio di comando di 30 cm e per dare ordini deve esser a sua volta nel raggio di comando del comandante di esercito o essere entro 50 cm da un Messo portaordini.

Ogni comandante di unità può comandare un massimo di 15 miniature che devono essere chiaramente identificabili: in sua mancanza possono essere dirette dal Comandante in capo o da un altro comandante dopo avere lanciato un D6 e fatto 4-5-6. I Messi non possono dare ordini direttamente.

Sequenza dei turni

Si assegna un numero progressivo ad ogni unità, più uno per il comandante in capo, uno per i Messi ed uno per le macchine da assedio. Si prende poi un numero di carte uguale al numero di unità in campo (carte nere per i francesi, carte rosse per gli inglesi). Si meschia e si estraggono le carte una alla volta: il colore ed il numero indicano quale unità si muove. Finite le carte, finito il turno. Si meschia e si ricomincia.

Movimento

I fanti muovono tutti di 15 cm per turno, i cavalieri di 25 cm; ogni figura può muoversi da sola, non ci sono formazioni, ma ogni figura deve essere entro 15 cm da almeno un'altra figura della stessa unità. Per andare dall'interno del castello sulle mura o dalle mura sulle torri serve una mossa intera.

Le catapulte, le baliste, l'ariete e i mantelletti possono essere spinti di 15 cm per turno. L'ariete richiede due figure per muoversi, gli altri equipaggiamenti richiedono solo una figura per muoversi. Le baliste sulle torri del castello non possono essere spostate.

La torre d'assedio può essere spinta di 8 cm per turno e richiede quattro miniature. Una volta che il ponte della torre d'assedio è stato abbassato, tre figure possono attraversare le mura ad ogni turno e se ci sono difensori combatteranno in mischia. Se non ci sono difensori allora possono attraversare sei figure per turno.

La figura che inizia la sua fase di movimento alla base di un muro può usare il suo movimento per montare una scala e arrampicarsi sulle mura: se c'è un difensore salirà una sola miniatura e combatteranno in mischia. Se non ci sono difensori allora due figure possono salire sulla scala.

Tabella Movimento

Unità	Movimento
Fanteria	15 cm
Cavalleria	25 cm
Macchine d'assedio	15 cm
Torre d'assedio	8 cm
Salire sulle mura	Un turno
Salire dalle mura su una torre	Un turno
Salire su una torre da terra	Due turni

Tiro



Il tiro è mirato a una sezione di muro, torre o gruppo di uomini: il giocatore che subisce il tiro ed ha delle perdite sceglie quale figure vengono rimosse. Si può tirare ai Comandanti solo se sono isolati.

Archi e balestre hanno una portata di 40 cm. Catapulte e bombarde e balliste hanno una portata di 60 cm e generalmente sparano da oltre la portata delle frecce e delle baliste.

Si tira 1D6 per ogni arciere nel raggio d'azione e la tabella mostra il numero necessario per un successo. Per ogni colpo andato a segno si rimuove una miniatura nemica. Le unità impegnate in mischia non possono tirare e non essere prese di mira.

Portata delle armi

Tipi di arma	Portata
Arco/balestra (un dado per arciere)	40 cm
Balliste	60 cm
Catapulte e bombarde	60 cm
Altre macchine da guerra	40 cm

Tiro per colpire

Bersaglio	Tiro utile per colpire
Bersaglio protetto da mura o mantelletti	6
Bersaglio non protetto	5 - 6
Bombarde (solo su truppe)	5 - 6
Catapulte (solo su mura)	4 - 6
Ariete (solo su portoni)	4 - 6
Macchine da assedio	4 - 6



Danni

Tipo di arma	Danni
Arco o balestra	Un soldato ucciso
Bombarde e balliste	Due soldati uccisi
Catapulta	Un D6 di danni alle mura
Ariete	Un D6 di danni al portone
Altre macchine da guerra	Due punti di danni alle mura

Si possono lanciare frecce incendiarie contro le macchine da assedio: se colpiscono fanno 1 punto di danno, 2 se lanciate da una ballista.

Se durante una sortita un difensore arriva a contatto con una macchina da assedio può appiccarle fuoco lanciando un D6 e facendo 4 – 6: il fuoco farà 2 punti danno ogni turno finché non verrà spento con un 6.

Macchine da assedio

Ogni volta che una catapulta tira o un ariete attacca un portone, si deve fare 4 – 6 su un D6 per vedere se colpisce. Se il tiro va a segno infligge 1D6 di danni alle mura o alle torri. Quando i danni accumulati superano la resistenza del bersaglio si ha il crollo del muro o della torre.

Per azionare una catapulta sono necessarie due figure, per una balista ne basta una.

L'ariete colpisce con 4 – 5 – 6 su un D6 e infligge 1D6 di danni per turno al ponte levatoio o alle porte, quando i danni accumulati superano la resistenza del bersaglio il ponte levatoio o il portone sono sfondati.



La maggior parte del tiro delle macchine d'assedio sarà diretto verso le mura e potrà scavalcare la fanteria.

Le catapulte non possono tirare su nessuna area del castello se sono immediatamente sotto le mura o le torri o si trovano all'interno del fossato. Le

catapulte inoltre non possono usare il tiro indiretto contro bersagli all'interno delle mura.

Le baliste del difensore non possono tirare agli attaccanti che hanno attraversato il fossato.

Pietroni

Il lancio dei pietroni viene effettuato durante la fase di tiro del difensore. I difensori hanno sedici carichi di pietroni (rappresentati da sassi) che possono essere lanciati sugli attaccanti che hanno attraversato il fossato. I carichi devono essere assegnati a una sezione di mura o a una torre (si posizionano i sassi dietro il muro o la torre scelti) e possono essere lasciati cadere solo sui nemici che attaccano il tratto di castello dove sono state assegnati.

Si tira 1D6 per ogni carico che viene fatto cadere e si consulta la tabella Balliste e Pietroni per i risultati. Non sono previste ricariche per le rocce cadute.

Pietroni.

Risultato del dado	Effetto
1	Nessun effetto
2 - 5	Una figura eliminata
6	Due figure eliminate

Acqua bollente

Un calderone di acqua bollente è pronto per l'uso contro l'ariete e può essere scaricato una sola volta per partita. Può essere usato sull'ariete durante la fase di tiro del difensore: si deve fare un 5 o 6 su 1D6 per distruggere l'ariete.

In alternativa può essere scaricato attraverso le feritoie degli ingressi quando gli attaccanti li attraversano. In questo caso l'acqua viene lanciata durante la fase di movimento degli attaccanti. Si tira 1D6 per ogni figura che ha attraversato l'ingresso durante quel turno e la figura viene eliminata con un risultato di 3 – 6 su un D6.



Mischia

Le unità nemiche in contatto tra loro combatteranno in mischia. Ogni combattimento viene gestito come una battaglia uno contro uno e risolto separatamente.

Ogni giocatore lancia 2D6 simultaneamente e aggiunge gli eventuali bonus/malus applicabili come da tabella del corpo a corpo (sono cumulabili). Il giocatore con il tiro modificato più basso viene eliminato. I difensori vincono tutti i pareggi.

Se due grandi gruppi si incontrano in mischia, si continua a svolgere gli scontri come una serie uno contro uno e si combatte finché tutte le figure di uno schieramento non sono state eliminate.

Mischia (tabella da usare con due D6)

Unità	Modificatore (cumulativo)
Su una scala	Meno 2
Comandante	Più 2
Cavaliere a piedi	Più 2
Cavaliere di croce a piedi	Più 3
Cavaliere a cavallo	Più 3
Cavaliere di croce a cavallo	Più 4
Soldato	Più 2
Arciere	Meno 2
Balestriere	Meno 3
Civile	Meno 3
Fuori del raggio di comando	Meno 3

Abbatere le mura e sfondare il ponte levatoio

Le sezioni delle mura possono resistere a 16 punti di danno, le torri possono subire 25 punti di danno e il ponte levatoio può subire 13 punti danno prima di rompersi.

Quando una sezione delle mura o una torre crolla tutte le figure che vi si trovavano sono eliminate. Si rimuove la sezione delle mura crollata o la torre e si sostituisce con un piccolo mucchio di sassi per rappresentare le macerie. Gli attaccanti possono muoversi attraverso la breccia nei turni successivi.

Quando il ponte levatoio viene sfondato i cancelli si aprono e gli attaccanti possono attraversarli il turno successivo.

Punti resistenza delle fortificazioni e delle macchine da assedio

Fortificazione	Punti resistenza
Sezione di mura	16 punti danno
Torre	25 punti danno
Ponte levatoio	15 punti danno
Portoni	12 punti danno
Torre d'assedio	12 punti danno
Catapulte	8 punti danno
Arieti	8 punti danno
Balliste	5 punti danno se grossa, 3 se piccola
Manteletti	2 punti danno

Torre d'assedio

La torre d'assedio può ospitare fino a 20 figure al suo interno. Queste figure sono immuni al fuoco nemico. Le figure possono essere posizionate all'interno del modello della torre, se possibile, o dietro la torre. Se la torre d'assedio ha una parte superiore protetta, qualsiasi figura in cima ottiene la stessa protezione come se fosse dietro un mantelletto.

Quando la torre d'assedio si trova a pochi centimetri dalle mura può provare ad abbassare il ponte di combattimento. se i difensori hanno almeno una figura sulle mura davanti alla torre possono tentare di impedirlo (si usavano pali per allontanare il ponte). Il difensore tira 1D6 e con un risultato di 5 o 6 impedisce al ponte di abbassarsi, con qualsiasi altro numero il ponte è abbassato e può essere utilizzato il turno successivo.

Il difensore deve tirare ogni turno per impedire l'abbassamento del ponte ma una volta abbassato non può più essere respinto. Una volta abbassato il ponte tre miniature possono immediatamente attraversare e combattere i difensori, oppure sei miniature possono attraversare se non ci sono difensori sulla loro strada.

In ogni fase di movimento possono attraversare altre tre (o sei) figure. Se tre difensori attraversano il ponte combattono in corpo a corpo contro gli attaccanti e

possono continuare a combattere uno contro uno finché non hanno ucciso tutti gli attaccanti o sono stati a loro volta eliminati.

