

Wargames Unlimited Presenta

No Quarter: Assedio

Un Supplemento Per No Quarter



Il Wargame 3D Di Battaglie Fantasy

Indice

No Quarter: Assedio.....	4	Combattimento a Distanza.....	16
Panoramica delle Regole di Assedio.....	4	Attaccare il Castello e Macchine da Assedio...	16
Assegnare i Punti.....	4	Bersaglio Molto Grande.....	16
Numero di Turni di Gioco.....	5	Le Porte del Castello.....	16
Condizioni di Vittoria.....	5	Bersagliare le Porte del Castello.....	16
Continua a Giocare, lo Scopo è Divertirsi.....	5	Tiri Armatura e Danno.....	16
Terminologia di Assedio.....	5	Bersagliare.....	16
Componenti del Castello.....	5	Attacchi Indiretti.....	16
Formazioni delle Unità.....	6	Unità con Armi da Tiro Comuni.....	16
Formazione Libera.....	6	Tirare Oltre i Modelli.....	17
Posizionare Truppe e Macchine da Assedio.....	7	Incantesimi Contro i Difensori del Castello.....	17
Modelli Dentro le Macchine da Assedio.....	7	Incantesimi Contro Bersagli Molto Grandi.....	17
Formazioni Entro le Mura del Castello.....	7	Modificatori al Tiro.....	17
Equipaggiamento Speciale nell'Unità.....	7	Attacchi Piombanti.....	17
Scale nell'Unità.....	7	Corpo a Corpo.....	18
Rampini nell'Unità.....	7	Attaccare Truppe nelle Fortificazioni.....	18
Macchine da Assedio.....	8	Modelli in Mantenimento.....	18
Torre da Assedio.....	8	Attacco a Spinta.....	18
Ariete.....	8	Respingere.....	18
Ariete Sospeso.....	8	Abattere una Scala.....	19
Ariete Coperto.....	8	Tagliare i Rampini.....	19
Creature da Assedio.....	8	Attaccare Bersagli Molto Grandi.....	19
Trabucco.....	8	Modificatori al Corpo a Corpo.....	19
Catapulte e Cannoni.....	9	Regole Extra per i Difensori.....	20
Taglia delle Macchine da Assedio.....	9	Bonus Comando dei Difensori.....	20
Dislocamento.....	10	Differimenti del Generale dell'Armata.....	20
Posizionare il Castello.....	10	Componenti del Castello.....	21
Dislocamento delle Forze Attaccanti.....	10	Calcolare i Danni del Castello.....	21
Difensori del Castello.....	10	Torre del Castello.....	22
Dislocare le Unità in Riserva.....	10	Mura del Castello.....	22
Posizionare Armamenti Difensivi.....	10	Porte del Castello.....	22
Unità di Infiltrati.....	10	Componenti di Difesa.....	23
Preparare uno Scenario.....	10	Bertesca.....	23
Iniziativa e Attivazione.....	11	Ventiera.....	23
Attivare Unità Multiple e Singole.....	11	Barricata.....	23
Movimento.....	12	Buca dell'Assassino.....	23
Movimento delle Macchine da Assedio.....	12	Armi Difensive.....	23
Ponte Levatoio della Torre da Assedio.....	12	Olio Bollente.....	23
Regole di Movimento nel Castello.....	12	Proiettili Improvvisati.....	24
Movimento di Inseguimento in Assedio.....	12	Pedana con Rocce.....	24
Attivazione delle Unità in Riserva.....	12	Frecce Infuocate.....	24
Usare le Scale.....	13	Tabella del Fuoco.....	24
Raggiungere la Cima.....	13	Spegnere il Fuoco.....	24
Sollevamento sulla Scala.....	13	Tabelle delle Macchine da Assedio.....	25
Utilizzare i Rampini.....	14	Sommaro delle Macchine da Assedio.....	25
Abilità Speciali di Scalata.....	14	Attacchi delle Macchine da Assedio.....	25
Abilità Doppio Passo.....	14	Forza delle Macchine da Assedio.....	25
Abilità Balzo.....	14	Modelli Dentro Macchine da Assedio.....	25
Movimento in Volo.....	15	Macchine da Assedio Distrutte.....	25
Modelli che Cadono.....	15	Ariete Piccolo.....	26
Caricare il Castello.....	15	Ariete Medio.....	26
		Ariete Sospeso.....	26
		Ariete Coperto.....	26
		Ariete "Testa di Lupo".....	27
		Torre da Assedio.....	27
		Torre da Assedio Gigante.....	27
		Trabucco.....	27

Equipaggiamento da Assedio.....	28	Abilità e Tratti da Assedio.....	30
Mantellette.....	28	Glossario.....	32
Scale.....	28	Tabella dei Danni del Castello.....	33
Rampini.....	28	Resistenza e Armatura.....	33
Mina Doomsday.....	28	Modificatori di Armatura.....	33
Accampamento degli Attaccanti.....	29	Tabella dei Danni.....	33
Tende.....	29	Sagome e Segnalini.....	34
Tende del Triage.....	29	Segna Turni.....	37
Picchetti.....	29		
Carri per l'Approvvigionamento.....	29		

Assedio per No Quarter™ Fantasy Wargames

Ideato e Scritto da
Tim Gittins & Chris Gilders

Contributi Addizionali
Andy Cheetham, Robert Grainger

Grafiche
Mark Carmichael, Matt Lyon

Traduzione Italiana
Domenico De Rosa

Web
www.WargamesUnlimited.com

Regolamento di libera distribuzione nel suo formato originale. © 2002-2006

Heresy Miniatures, i-Kore, Privateer Press e Games Workshop sono tutti marchi registrati delle rispettive compagnie e sono usati senza autorizzazione. Non si intende contestare i diritti delle proprietà intellettuali delle compagnie, compreso marchi e diritti delle stesse. Il presente documento non ha alcuna relazione, commerciale o legale, con le citate compagnie. Le immagini delle miniature sono utilizzate unicamente a scopo illustrativo e non riflettono alcun collegamento tra l'autore e le compagnie. Il presente documento è di libera distribuzione e non ha scopo di lucro.

No Quarter: Assedio

Questo supplemento consente di giocare battaglie di assedio utilizzando il regolamento di No Quarter.

Queste regole sono state ispirate dai film de "Il Signore Degli Anelli", in particolare "Il Ritorno Del Re" e le battaglie in esso rappresentate. Peter Jackson e New Line Cinema hanno dato vita ed una trilogia di insuperabile splendore. Di certo non avremmo il mondo fantasy di Orchi, Goblin, Troll, Elfi e Nani senza l'opera originale di J. R. R. Tolkien. Queste regole sono dedicate a loro.



Immagine dei Nani Oscuri di Scrollmaster

Panoramica delle Regole di Assedio

In una battaglia di assedio una delle parti prende il ruolo del difensore del castello, mentre, l'altra parte prende il ruolo dell'attaccante.

Giocare una battaglia di assedio richiede alcune variazioni alle regole base di No Quarter e ne aggiunge di nuove.

In sintesi, le nuove regole sono le seguenti, ognuna spiegata in dettagli più avanti nel regolamento.

- Formazione Libera
- Componenti del castello
- Macchine da assedio
- Movimento delle macchine da assedio
- Armamenti da assedio
- Attacchi a Spinta

Assegnare i Punti

Il procedimento per la scelta delle armate per una partita di No Quarter Assedio è molto simile alle normali partite di No Quarter. Le differenze principali sono l'acquisto di equipaggiamento da assedio e le abilità, come riportato di seguito.

Come una normale battaglia di No Quarter, i giocatori si accordano su un valore in punti delle forze attaccanti. Le forze difensive sono il 50% di questo valore. Le truppe sono scelte utilizzando le normali regole di No Quarter.

Dopo che i giocatori hanno selezionato la propria armata si assegnano i punti per equipaggiamento e abilità da assedio. Questi non fanno parte del totale in punti deciso, ma sono in aggiunta. Attaccanti e difensori possono spendere il 10% del valore deciso in equipaggiamento e abilità da assedio.

Il valore in punti usato per calcolare la spesa in equipaggiamento e abilità da assedio è il valore in punti delle forze attaccanti. Dunque, se i giocatori si accordano per 2000 punti di forze attaccanti allora entrambe le parti possono spendere 200 punti in equipaggiamento e abilità da assedio (10% di 2000 = 200).

Esempio: Due giocatori si accordano su una partita a No Quarter Assedio con un valore di 3000 punti. Il giocatore attaccante sceglie un'armata usando le normali regole per selezionare una forza con un valore totale di 3000 punti o più. Il giocatore che difende sceglie un'armata usando le normali regole per selezionare una forza con un valore totale di 1500 punti.

Il giocatore attaccante può, quindi, spendere 300 punti aggiuntivi in abilità ed equipaggiamento da assedio ed anche il giocatore che difende può spendere 300 punti in abilità ed equipaggiamento da assedio.

Nota: Armi da Assedio, Equipaggiamento da Assedio e Abilità da Assedio sono puramente per Assedio e non influenzano le regole riguardanti la selezione di modelli Base o Elite. Un'unica Abilità da Assedio può essere data ad ogni unità o personaggio singolo (vedere la sezione dedicata alle abilità a pag. 30).

Il valore in punti ideale da usare dipende dalle dimensioni delle fortificazioni in uso. Una forza di attacco di 3000 punti e una forza di difesa di 1500 giocano bene su un castello con quattro mura da 10", 4 o 6 torri e le porte.

Una forza difensiva troppo grande rende il castello affollato e difficile muoversi all'interno. Una forza difensiva troppo piccola rende il castello potenzialmente vulnerabile agli attacchi poiché alcune mura restano sguarnite.

Numero di Turni di Gioco

Assedio si svolge su un certo numero di turni di gioco. Cinque turni sono un buon numero da giocare, ma i giocatori possono accordarsi su qualunque numero di turni. Tieni a mente che, solitamente, passano un minimo di due turni prima che gli attaccanti riescano ad entrare nel castello.

La seguente tabella è fornita per coloro che preferiscono ottenere un numero di turni casuale.

D10	Numero di Turni
1	4
2-5	5
6-9	6
10	7

Stabilire un numero di turni è importante. Senza un limite di turni di gioco gli attaccanti possono sedersi ed utilizzare le armi da assedio a lungo raggio per logorare le forze in difesa prima dell'assalto finale.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore che termina l'ultimo turno con il maggior numero di punti all'interno del castello, è il vincitore. Le truppe sono considerate all'interno del castello se si trovano entro il perimetro o in qualche parte del castello.

Modelli in torri da assedio a contatto con le mura del castello non contano ai fini del totale dei punti vittoria, sebbene siano considerati all'interno del castello al proposito di applicare le regole per la formazione Libera. Questa è spiegata in dettaglio a pag. 6.

Truppe volanti ed eteree offrono un notevole vantaggio in No Quarter Assedio e, al fine di mantenere la qualità tattica del gioco intatta, si applicano le seguenti regole:

- Quando si calcolano i punti vittoria, il valore di truppe eteree e volanti è dimezzato. Ciò si applica sia a truppe attaccanti che di difesa.

Continua a Giocare, lo Scopo è Divertirsi

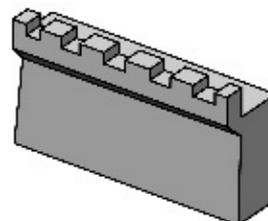
Quando il numero di turni prefissato è stato raggiunto, la vittoria può essere calcolata come descritto. Tuttavia, non c'è nulla che impedisca alla battaglia di continuare fino alla sua aspra conclusione!

Terminologia di Assedio

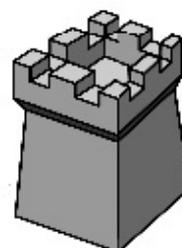
No Quarter Assedio introduce un certo numero di nuovi termini. Alcuni si riferiscono al tipo di modello, altri a caratteristiche o abilità.

Componenti del Castello

Il modello che rappresenta il castello è formato dalle sue componenti. Un castello consiste, solitamente, in alcune sezioni murarie, alcune torri e, per ultima, una sezione con le porte.



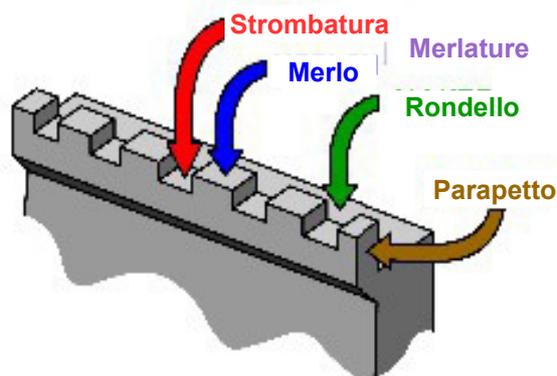
Sezione Muraria del Castello



Torre del Castello

Terminologia delle Merlature

I diversi elementi delle merlature, come i denti sollevati o incassati, hanno tutti un nome specifico.



Componenti Difensive

Le componenti difensive includono tutte le difese aggiunte dalle forze del castello. Ciò comprende barricate aggiuntive e posizioni quali le buche dell'assassino.

Macchine da Assedio

Una macchina da assedio è un grosso macchinario usato per assaltare le mura del castello. Solitamente ci sono imponenti torri da assedio o grandi arieti coperti. Tutte le macchine da assedio contano come bersagli grandi.

Armi da Assedio

Arma da Assedio è l'abilità richiesta da un modello, arma o macchina da assedio per danneggiare altri modelli grandi quali i componenti del castello o altre macchine da assedio.

Equipaggiamento da Assedio

Scale, rampini e piccoli arieti trasportabili ricadono nella classificazione di equipaggiamento da assedio.

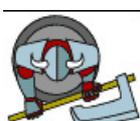
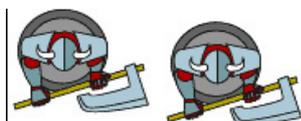
Bersaglio Molto Grande (BMG)

Un Bersaglio Molto Grande è, generalmente, molto più semplice da colpire con attacchi a distanza o in corpo a corpo. Tutte le componenti del castello sono Bersagli Molto Grandi (BMG).

Macchine da Assedio Personalizzate

Una combinazione, o personalizzazione, di macchine da assedio è un macchinario che non rientra nei normali tipi di macchine da assedio.

Una torre da assedio con una catapulta in cima o con un ariete alla base sarebbe da classificare come macchina da assedio personalizzata.



Formazioni delle Unità

Quando si muove intorno a strutture complesse come i castelli è quasi impossibile mantenere la formazione dell'unità senza doverla cambiare durante l'azione. Allo scopo di evitare che i cambi di formazione rallentino il gioco, in No Quarter Assedio le unità possono cambiare formazione liberamente senza costo in Azioni (AZ).

Come ausilio per il movimento, in No Quarter Assedio, è presente una formazione aggiuntiva (Formazione Libera) che permette alle truppe di muoversi più liberamente all'interno delle strutture del castello. Questa formazione può essere usata solo da unità posizionate interamente all'interno delle mura del castello, sia attaccanti che difensori. Leggi la definizione riguardante l'essere all'interno delle mura del castello a pag. 7.

Formazione Libera

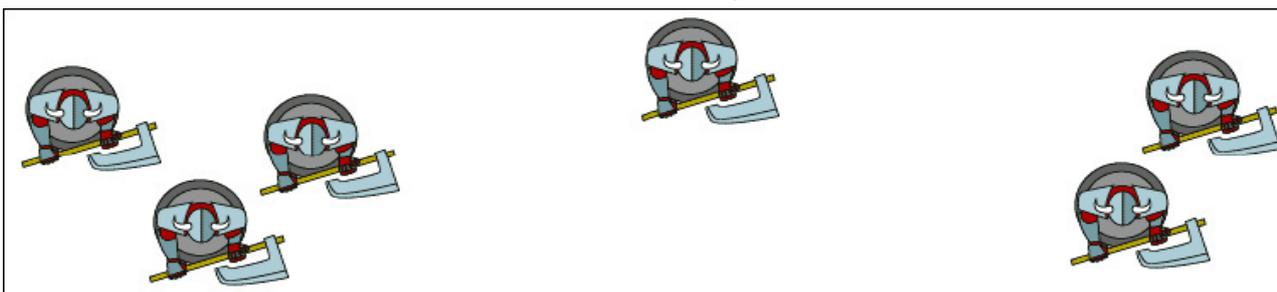
Quando un modello o un'unità entra nelle fortificazioni, le formazioni standard tipicamente usate in campo aperto non sono adeguate.

Quando le unità sono in una fortificazione possono rompere la coerenza e spargersi. Un'unità in formazione Libera non ha una struttura precisa. Di base è una formazione Dispersa senza le restrizioni sulla distanza dovute alla coerenza.

Come in una formazione Dispersa, tutti i modelli nell'unità sono attivati come di norma, ma l'unità ottiene un -1 ai test di Comando (CO) e gli attacchi a distanza contro la formazione Libera subiscono un -1AD per colpire.

Mantenere le tracce di una formazione Libera all'interno di un castello potrebbe essere difficile. Se possibile, i modelli della stessa unità dovrebbero essere facilmente identificabili.

La formazione libera può essere applicata solo a modelli all'interno del castello. Tuttavia la formazione Libera può essere applicata ad una parte dell'unità. Un'unità che assalta le mura del castello con le scale può avere alcuni modelli in formazione Libera sulle mura, mentre gli altri restano intorno alla base in attesa di salire. I modelli all'esterno sono considerati in formazione Dispersa.



Formazione Libera, non c'è una distanza minima di coerenza all'interno delle mura del castello



Posizionare Truppe e Macchine da Assedio

Unità che spingono torri da assedio o arieti devono essere disposti egualmente su entrambi i lati. Mentre è in contatto con lo strumento da assedio, l'unità è considerata in formazione Chiusa e si applicano le normali regole. Calcola la torre da assedio o l'ariete come modello dell'unità quando si applicano le regole sulla coerenza. Se più modelli collaborano nello spingere un pezzo da assedio, il giocatore può posizionare i modelli intorno alla parte posteriore o come appropriato.

I modelli possono essere posizionati all'interno di una torre da assedio. Questi modelli possono far parte dell'unità che spinge, se il giocatore attaccante lo desidera. Solo i modelli all'esterno della torre da assedio contano ai fini del totale di ferite quando si calcola il movimento della torre da assedio (vedere pag. 25).

I modelli in una torre da assedio possono provenire da unità diverse. Possono adottare qualunque formazione permessa, ma sono tipicamente disposti in formazione Dispersa.

Modelli Dentro le Macchine da Assedio

Alcuni modelli di torri da assedio e di arieti coperti non consentono di posizionare truppe al loro interno. In tal caso, determina il numero di modelli che potrebbero essere inseriti all'interno e segnalo su carta o con dei segnalini. Per calcolare il numero massimo di modelli consentiti all'interno della torre da assedio, somma il numero di modelli che ogni livello della torre è in grado di contenere.

Formazioni Entro le Mura del Castello

Quando una macchina da assedio (ariete, torre da assedio) o un equipaggiamento da assedio (scale, rampini) arriva a contatto con il castello, diviene parte del castello al fine di applicare le regole di No Quarter Assedio sulle formazioni.

Una torre da assedio a contatto con il castello è, effettivamente, un'estensione del castello.

Per essere a tutti gli effetti all'interno del castello, tutti i modelli dell'unità devono essere all'interno del castello e/o a contatto con una parte di esso e/o su un equipaggiamento di assedio.

Equipaggiamento Speciale nell'Unità

Alcune unità attaccanti possono portare equipaggiamento da assalto come scale e rampini.

Scale nell'Unità

Una scala è parte dell'equipaggiamento dell'unità in cui viene schierata. La scala si muove insieme ai modelli dell'unità ed è trasportata, solitamente, da almeno due modelli.

Se i modelli che portano la scala sono rimossi come perdite, la scala cade sul posto. Altri modelli possono raccogliere la scala arrivando a contatto con essa.

Rampini nell'Unità

Come le scale, i rampini sono equipaggiamento portato dai modelli dell'unità.

Indipendentemente dalle perdite dell'unità, si considera che i modelli abbiano sempre sufficienti rampini per assaltare un ostacolo.

Macchine da Assedio

C'è una grande varietà di macchine da assedio, usate sia dagli attaccanti che dai difensori.

Torre da Assedio

Gli attaccanti, a volte, costruiscono torri da assedio per scalare le mura del castello. I soldati restano in agguato all'interno mentre altri la spingono verso il castello. Una volta lì, i soldati calano un ponte levatoio (detto esostro) dalla cima della torre alle mura.

Le torri da assedio sono difficili da costruire e richiedono tempo, in più i difensori del castello possono bruciarle con frecce o anfore infuocate (anfore piene di liquido infiammabile come il catrame). A volte i difensori lanciano delle sortite con la cavalleria per distruggere una torre durante la sua costruzione. Per proteggere le loro torri, gli attaccanti spesso le ricoprono con le pelli appena scuoiate di asini o buoi.



Ariete

Prima di attaccare le porte o le mura del castello, gli attaccanti improvvisano un ariete. Solitamente è un grosso tronco d'albero munito di pesanti bande di ferro per causare più danno possibile al suo bersaglio.

Il più basilare degli arieti ha impugnature sui lati ed è portato da guerrieri che si scagliano verso il loro obiettivo.

Ariete Sospeso

Un ariete sospeso è una costruzione più complessa, con l'ariete che oscilla su delle catene in un telaio con ruote. Esso può dunque avanzare verso il castello dove una squadra di guerrieri muove l'ariete avanti e indietro per schiantarlo contro il bersaglio.

Ariete Coperto

Per proteggersi dagli attacchi un ariete sospeso può essere montato all'interno di un capanno di copertura su ruote.

Il lento avanzare dell'ariete coperto verso il castello gli ha procurato il soprannome di "tartaruga". Quando i guerrieri muovono l'ariete avanti e indietro, l'estremità anteriore entra ed esce dal capanno, come la testa di una tartaruga, percuotendo l'obiettivo.

I difensori del castello tentano di bruciare l'ariete con frecce infuocate, sebbene gli attaccanti rispondano ricoprendo il capanno con pelli di animali o terreno per renderlo ignifugo.

Creature da Assedio

Alcune creature molto grandi possono essere costrette a servire come macchine da assedio viventi. Grandi lucertole preistoriche dotate di *howdah* e rampe da abbordaggio vengono utilizzate per assaltare direttamente le mura.

Trabucco

In tempo di pace i castellani utilizzavano i trabucchi per scagliare rose sulle dame durante i tornei. Ma negli assedi, questi lanciaproiettili erano una delle armi più terribili del medioevo.

Inizialmente i trabucchi erano azionati con i muscoli, ma versioni successive si affidavano ad un enorme contrappeso che roteava un lungo braccio. Quando il contrappeso calava, il dispositivo scagliava un proiettile da un'imbragatura posta all'estremità del braccio.

I trabucchi possono lanciare proiettili a centinaia di metri in grandi archi e oltre le mura di un castello. I migliori trabucchi scagliavano macigni pesanti fino a 400 libbre (circa 180 chili), grandi abbastanza da danneggiare seriamente le mura di un castello. Veniva usato anche per tirare sterco o animali morti nel castello, con l'intento di diffondere malattie. A volte scagliavano le teste mozzate dei soldati nemici ed anche di messaggeri che recavano condizioni di pace insoddisfacenti.

Se un trabucco è costruito troppo vicino al castello, gli arcieri potrebbero disturbare i costruttori con frecce e dardi. I difensori del castello potrebbero anche tentare di distruggere un trabucco in costruzione tirando dalle mura con le catapulte o con sortite per bruciarlo.

Catapulte e Cannoni

Attaccanti e difensori utilizzano anche una varietà di armi di Supporto per attaccare guerrieri e Bersagli Molto Grandi.

Le armi di Supporto descritte nel regolamento di No Quarter possono essere utilizzate da entrambe le parti durante una battaglia di assedio.



Balista

Nella maggior parte dei casi gli attaccanti potrebbero preferire le catapulte alle baliste. La capacità di infliggere danni alle componenti del castello e di colpire un grande numero di difensori è preferibile ad una balista con l'abilità Traiettoria.

Gli occupanti del castello manterrebbero le loro armi di Supporto in deposito e potrebbero dislocarle solo in caso di bisogno. Gli assalitori prendono sempre tempo per pianificare e non possono mai nascondere che l'assalto è in atto.

Le forze attaccanti potrebbero impiegare un gran numero di carpentieri e fabbri per costruire le macchine da assedio in vista delle mura del castello. I difensori possono determinare facilmente in quale direzione verrebbero schierate le principali macchine da assedio.

I difensori potrebbero posizionare le più versatili baliste in punti strategici sulle mura o sulle torri del castello. Sebbene capaci di tirare diversi tipi di proiettili, sono preferiti i grossi dardi in grado di infilzare più guerrieri con un colpo solo causando grande panico tra le fila nemiche.

Taglia delle Macchine da Assedio

Macchine da assedio come torri da assedio e arieti si dividono in tre taglie, piccole, medie e grandi.

La taglia di una macchina da assedio determina il numero di modelli richiesti per muoverla e, per quelle in grado di infliggere danni, l'ammontare del danno.

Una macchina da assedio piccola tenderà ad essere lunga approssimativamente dai 3 ai 4 pollici. Questo include un normale ariete portato da 4 a 6 guerrieri.

Una macchina da assedio di taglia media include gli arieti con le ruote (coperti e scoperti) ed è intorno ai 6 pollici di lunghezza.



Le macchine da assedio più grandi sono le torri da assedio. Esse sono grandi abbastanza da consentire l'assalto alle mura del castello. Solitamente si aggirano sui 10 pollici in altezza.



Si possono costruire torri da assedio personalizzate ed il profilo dovrebbe riflettere le apparenze della costruzione. Un enorme ariete sospeso basato sull'ariete "Grond" de "Il Ritorno Del Re" sarebbe uno spettacolo da vedere.

Dislocamento

La preparazione di una partita di No Quarter Assedio segue le impostazioni riportate di seguito.

Posizionare il Castello

Il difensore dispone il castello nell'area designata. Il castello può estendersi lungo il tavolo per rappresentare un solo lato o può essere disposto in modo da rappresentare due, tre o tutti e quattro i lati del castello. I giocatori devono decidere lo schema e la posizione migliore per il castello e consentire il giusto spazio all'area di dislocamento delle forze attaccanti.

Sono disposte anche le componenti aggiuntive, come le bertesche.

Dislocamento delle Forze Attaccanti

Le forze in attacco sono schierate nell'area di dislocamento assegnata agli attaccanti (escludendo qualunque unità di Infiltrati). Nessuna unità o macchina da assedio può essere schierata entro 12 pollici (12") dal castello, in questa fase.

Molte macchine da assedio, come catapulte e trabucchi, sono costruite sul posto e non si muovono durante l'assedio. Per rappresentare questo, al giocatore attaccante è consentito misurare la distanza tra le mura del castello e tutte le macchine da assedio quando dispone le sue unità.

Difensori del Castello

Il difensore dispone l'intera forza di difesa (escludendo qualunque unità di Infiltrati) all'interno del castello.

Dislocare le Unità in Riserva

Alcune unità difensive possono essere tenute in riserva se necessario. Queste sono considerate come ubicate all'interno delle strutture del castello. Ogni unità è messa in disparte con una nota che indica in quale struttura è posizionata.

Posizionare Armamenti Difensivi

Come parte del dislocamento dei difensori, armamenti di difesa come cannoni, catapulte, olio bollente e mucchi di pietre, sono posizionati in questa fase.

Unità di Infiltrati

I giocatori dislocano le unità di infiltrati. Quando in Assedio vengono posizionate le unità di infiltrati, si ignora la regola di No Quarter sul tiro del D10 per vedere chi dispone prima. In No Quarter Assedio l'attaccante dispone le unità di infiltrati sempre prima del difensore.

Un'unità di infiltrati appartenente all'attaccante non può essere dislocata con equipaggiamento da assedio entro 12" dal castello (Equipaggiamento da Assedio a pag. 28). Il giocatore attaccante non può posizionare unità di infiltrati all'interno del castello, ma può dislocarle ovunque all'esterno, anche entro 12" dalle mura del castello.

Una volta che il giocatore attaccante ha posizionato le sue unità di infiltrati, il difensore posiziona le sue unità di infiltrati ovunque sul tavolo. Se gli infiltrati del difensore sono posizionati all'esterno del castello, allora, non possono essere posizionati a meno di 10" da qualunque unità del giocatore attaccante.



Preparare uno Scenario

Se si gioca uno scenario specifico, allora, la normale preparazione può essere ignorata in favore di una disposizione determinata dall'inventore dello scenario.

In alcuni casi potresti voler posizionare una piccola città o villaggio vicino al castello. Questo potrebbe essere utilizzato dal difensore per montare una seconda linea difensiva o dagli attaccanti per organizzare l'assalto finale al castello.

Iniziativa ed Attivazione

In una partita di No Quarter Assedio si applicano tutte le normali regole sull'attivazione delle unità.

All'inizio di ogni turno di gioco entrambi i giocatori tirano un D10 e il giocatore che ottiene il numero più basso vince l'iniziativa.

Si applica una regola ulteriore alle regole sull'attivazione delle unità in No Quarter Assedio. Quando si gioca ad Assedio vi è spesso la necessità per unità o unità ed Eroi, di essere attivate simultaneamente. Per rappresentare questo si applicano le seguenti regole .



Attivare Unità Multiple e Singole

In una partita di No Quarter Assedio le unità spesso collaborano. Per esempio delle unità possono unirsi per spingere una torre da assedio mentre altri sono posizionati all'interno della torre stessa. Per rappresentare questa combinazione di azioni, in No Quarter Assedio, unità multiple o Eroi a contatto con un pezzo di equipaggiamento di assedio possono essere attivate insieme o singolarmente, secondo il volere del giocatore che le controlla.

Comunque, unità multiple che spingono una macchina da assedio, come una torre da assedio o un ariete, devono essere attivate insieme.

Esempio: Un'unità di Ogre e un'unità di Orchi collaborano per spingere una torre da assedio verso il castello che stanno attaccando. Un'unità di Goblin con archi viaggia sulla torre. Nella fase di attivazione del giocatore attaccante, l'attaccante può decidere di attivare insieme l'unità di Ogre e l'unità di Orchi per spingere la torre da assedio e, nell'attivazione successiva, di attivare i Goblin quando sono più vicini al castello.

Il giocatore attaccante decide che attiverà Ogre ed Orchi insieme per muovere la torre da assedio più vicina al castello. La torre di assedio avanza di 8" verso le mura del castello. Il giocatore attaccante termina la sua attivazione e il giocatore in difesa attiva un'unità.

Durante la prossima fase di attivazione del giocatore attaccante, i Goblin nella torre da assedio possono essere attivati e tirare ai difensori del castello.

Le unità attivate insieme possono scegliere azioni diverse. Per esempio un'unità può tirare mentre l'altra muove. Quando le unità sono attivate insieme spetta al giocatore che le attiva determinare in che ordine sono compiute le azioni.

Esempio: Il giocatore attaccante ha un'unità di Orchi con 10 Azioni (AZ) che spingono una torre da assedio con, all'interno, un'unità di Goblin con arco e 8AZ. L'attaccante vuole attivare entrambe le unità allo stesso tempo e tirare con i Goblin mentre la torre avanza. Gli archi dei Goblin richiedono 4AZ per tirare, dunque, quando gli Orchi spendono 4AZ per muovere la torre di 4" verso le mura del castello, i Goblin possono spendere 4 delle loro Azioni per tirare con i loro archi. A questo punto i goblin rimangono con 4 Azioni (AZ) e gli Orchi rimangono con 6 Azioni (AZ).

Gli Orchi muovono la torre di altri 4" verso il castello.

I Goblin possono tirare ancora se richiesto e, successivamente, gli Orchi possono muovere di altri 2" per completare l'attivazione della torre da assedio.

Diversamente, i Goblin possono decidere di trattenere le loro ultime azioni fino alla fine del movimento degli Orchi per arrivare più vicino al castello. In questo caso gli Orchi spingono la torre da assedio di 6" verso il castello e i Goblin effettuano il loro secondo ed ultimo attacco a distanza.

Nella maggior parte dei casi, modelli che viaggiano su una torre da assedio sono attivati dopo i modelli che spingono la torre.

Movimento

Tutti i movimenti al di fuori del castello seguono le normali regole.

Il movimento delle macchine da assedio e il movimento dei modelli all'interno del castello ha alcune regole aggiuntive.

Movimento delle Macchine da Assedio

Le macchine da assedio sono macchinari grandi e ingombranti e, normalmente, richiedono diversi modelli per muoversi.

Le macchine da assedio sono divise in tre categorie di taglia: piccola, media e grande.

La velocità di movimento della macchina da assedio dipende dalla taglia e dal numero di Ferite totali dei modelli a contatto di base con essa.

Il numero totale di Ferite dei modelli che spingono la macchina da assedio determina la velocità di movimento.

Taglia della Macchina da Assedio	Piccola		Media		Grande	
	Min	Max	Min	Max	Min	Max
Ferite Totali	4	5 6	4 6	7 8	6 9	10+
Movimento per AZ	½"	1	½"	1	½"	1
CU Attacco	6	4	6	4	6	4
FZ Massima	6		8		10	

Esempio: Un gruppo di Scheletri spinge una torre da assedio di taglia grande verso le mura di un castello. Ci sono 4 modelli su ogni lato e 4 sul retro per un totale di 12 modelli. Ogni Scheletro ha una Ferita (1FE), dunque, c'è un totale di 12 Ferite che spingono la torre da assedio. Gli Scheletri possono muovere di 1" per ogni Azione (AZ) utilizzata. Se gli Scheletri sono ridotti ad un numero tra il 6 e il 9, possono muovere solo di ½" per ogni Azione (AZ) utilizzata. Una volta ridotti a 5 modelli o meno, non possono più muovere la torre da assedio finché non ricevono rinforzi.

Ponte Levatoio della Torre da Assedio

Le torri da assedio sono, solitamente, munite di un ponte levatoio che viene abbassato sulle mura del castello per consentire ai guerrieri di sciamare sulle merlature.

Quando la torre da assedio è entro il raggio del ponte levatoio, il ponte è abbassato automaticamente per zero Azioni (0AZ).

Qualunque equipaggiamento difensivo, come barriere o armi, sotto il punto di impatto del ponte levatoio è automaticamente distrutto.

Regole di Movimento nel Castello

Quando si muovono all'interno del castello, molti modelli si allineano sulle mura. Per garantire che il movimento non sia ostacolato, i modelli amici possono muovere attraverso la posizione altrui senza penalità. Tuttavia, per ovvie ragioni, due modelli non possono occupare lo stesso spazio.

Alcuni modelli di castello non consentono un facile posizionamento delle unità. Se un modello di cancello non ha le porte che si aprono, allora, non sarà possibile posizionare figure all'interno.

Ci sono due soluzioni possibili:

- Muovere attraverso questa struttura è gratuito e costa 0AZ. Inoltre, ogni avversario posizionato da entrambi i lati della struttura sarà in grado di attaccare gli altri in corpo a corpo – effettivamente, essi sono in contatto di base.
- Per quelli di voi che preferiscono i dettagli realistici, tali spazi possono essere mappati su carta da utilizzare quando le figure si muovono dentro e fuori la struttura.

Movimento di Inseguimento in Assedio

Se un modello sconfigge o respinge un nemico in corpo a corpo, al modello è consentito muovere gratuitamente nello spazio liberato. Questo movimento può essere effettuato anche se il modello è ancora in combattimento ravvicinato con altri nemici. Gli altri modelli nemici in contatto di base non ricevono alcun attacco gratuito se questo movimento porta il modello fuori dal combattimento.

Attivazione delle Unità in Riserva

Il giocatore in difesa può attivare un'unità in riserva al posto di un'unità in gioco. L'unità in riserva è attivata dalla sua posizione di riserva, specificata durante il dislocamento.

L'unità è attivata dalla porta o dall'entrata della zona di riserva, con tutte le sue Azioni disponibili.

Esempio: Un'unità di spadaccini con 8 Azioni (AZ8) è attivata da un edificio del cortile. Tutti i modelli possono muovere, utilizzando tutte le loro Azioni, dalla porta dell'edificio. Muovono 8" verso portone principale per aiutare nella difesa!

Usare le Scale

Le scale sono usate dai modelli per assaltare le mura di un castello.

Le scale sono lunghe, normalmente, tra 5" e 7" per garantirgli di essere posizionate contro la maggior parte di modelli di castello.

Una scala può essere posizionata contro un muro dal modello di punta che trasporta la scala, entro 2" dalle mura del castello. Posizionare la scala non ha ulteriore costo in Azioni (AZ).

Sono richiesti un minimo di due modelli per innalzare la scala.

Le scale consentono ai modelli di arrampicarsi sulle mura ad una velocità di 1" per ogni Azione (AZ) spesa.

Per alcuni modelli è possibile terminare la propria attivazione durante la scalata. Per rappresentare questo si utilizzano dei segnalini per indicare quanti modelli sono sulla scala e a quanti pollici sono posizionati.



Segnalini Scala

Un modello occupa 2" della lunghezza di una scala.

Esempio: Un'unità di Orchi attacca un castello con una scala da 5". Per un modello è possibile salire di 4" su per la scala e un altro può salire di 2" dietro il suo compagno. Gli altri orchi nell'unità sarebbero posizionati alla base della scala, aspettando il loro turno. Un segnalino da 4" e uno di 2" possono essere posizionati vicino la scala e i due modelli messi da una parte.

Esempio: In un esempio simile al precedente, un'unità di Orchi attacca un castello con una scala da 7". Per un modello è possibile essere in cima alla scala, a 7", con gli altri Orchi a seguire a 5", 3" e 1".

Se in cima sono posizionati dei modelli nemici, il modello attaccante deve sconfiggere o respingere il nemico per farsi spazio sulle mura.



Raggiungere la Cima

Quando i modelli raggiungono la cima di una scala possono passare sulle merlature (le dentellature sulle mura) o tra di essi se lo spazio lo consente. Questo movimento iniziale non ha costo in Azioni.

Sollevamento sulla Scala

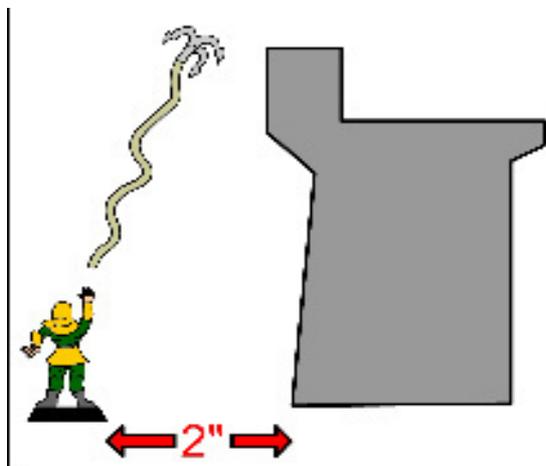
Esiste uno speciale movimento quando la scala viene inizialmente sollevata contro le mura del castello. Un modello può essere "posizionato" in cima alla scala quando viene sollevata dagli altri modelli dell'unità. Il modello in cima alla scala può essere attivato con metà delle sue normali Azioni (arrotondate per difetto). Il modello in cima alla scala ottiene sempre metà delle sue Azioni (arrotondate per difetto), indipendentemente da quante Azioni siano state usate prima del sollevamento sulla scala dal modello o dall'unità.

Se sono presenti dei difensori sulle mura del castello entro il raggio di attacco, il modello issato conta come se avesse caricato e guadagna le 3 Azioni (3AZ) per l'Attacco d'Impulso.

Esempio: In un'unità di Orchi con 8 Azioni (AZ8) ognuno assalta le mura di un castello difeso da Elfi. Gli Orchi innalzano la scala con un singolo Orco in cima ad essa. Un Elfo arciere è posizionato nel punto in cui la scala solleva l'Orco. L'Orco ha metà delle sue 8 Azioni (AZ8) più il bonus per l'Attacco d'Impulso di 3 Azioni (3AZ). L'Orco è in grado di effettuare un attacco da 4 Azioni (4AZ) con 3 AZ rimanenti per un attacco successivo o per muovere sulle merlature se vince il combattimento al primo tentativo.

Utilizzare i Rampini

I modelli con i rampini possono dispiegare le loro funi muovendo entro 2" dalla base del castello. Il modello deve spendere un'Azione (1AZ) per tentare di agganciare le merlature. Il modello deve ottenere un 9 o meno su un D10. Se ha successo la corda è salda e il modello può iniziare la scalata.



Suggerimento: Per rappresentare l'utilizzo dei rampini, possono essere utilizzati dei fili. Un cerchio legato ad un'estremità può essere agganciato alle merlature.

Una volta che i rampini sono stati dispiegati, i modelli possono iniziare a scalare. Salgono come se stessero utilizzando le scale, ad eccezione che non più di due modelli possono trovarsi su di un rampino nello stesso tempo.

Abilità Speciali di Scalata

Alcune creature possiedono un'abilità naturale nello scalare superfici verticali. Ragni ed altre creature con più estremità non avrebbero difficoltà a scalare le mura di un castello. La capacità di Scalare è un tratto ed è innato in modelli specifici.

Scalare (Tratto)

I modelli con questo tratto possono muoversi su superfici verticali. La distanza percorsa in verticale richiede un'Azione (1AZ) spesa per ogni pollice o parte di esso.

Solo modelli "aracnoidi" con più estremità possono avere questo tratto.

4 punti per modello

Abilità Doppio Passo

L'abilità Doppio Passo può essere utilizzata dai modelli quando assaltano le mura del castello. In altre parole, un modello può salire una scala alla velocità di 3" ogni 2 Azioni (2AZ) utilizzate.

Abilità Balzo

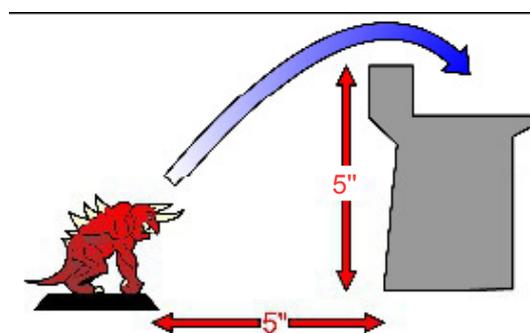
L'abilità Balzo può essere utilizzata per saltare sulle merlature del castello. Un modello non può superare con un Balzo le merlature ed arrivare nel cortile.

Per provare un Balzo, il modello deve essere ad un numero di pollici dalla base del castello pari all'altezza della componente del castello.

Il tiro per il Balzo è svolto come di norma, ma solo per calcolare l'altezza del Balzo. In altre parole, il modello che balza passa sempre la distanza, il tentativo riguarda l'altezza.

Se l'altezza del Balzo $((D10+5) \div 2)$ è superiore o uguale all'altezza del componente del castello, il Balzo ha successo e il modello può essere posizionato sulle mura. Se non c'è spazio, il modello vince automaticamente un attacco a Spinta contro un singolo modello con base di taglia uguale o inferiore (amico o nemico), per occupare la sua posizione.

Se, quando si effettua il Balzo, non si raggiunge un'altezza sufficiente il modello si schianta su un fianco del castello e cade al suolo. Calcola la massima altezza raggiunta ed elabora una caduta al suolo da quella altezza (pag. 15).



Balzo

Un modello con questa abilità può compiere un balzo con l'ausilio della sua grande forza.

I modelli devono possedere un valore di Forza (FZ) minimo di 6 per utilizzare l'abilità Balzo.

Prima di tirare per la distanza del Balzo, bisogna decidere una direzione. La distanza del Balzo è $D10+5$ e richiede 5 Azioni (AZ) per l'uso. Deve essere percorsa l'intera distanza.

Il Balzo può attraversare qualunque ostacolo che stia di mezzo, che non sia più alto della metà della distanza del Balzo $((D10+5) : 2)$.

Se il modello atterra su un altro modello, la vittima subirà un colpo al valore di FZ base del modello che balza. Se la vittima sopravvive, viene posizionata a margine del modello che ha effettuato il Balzo.

Movimento in Volo

I modelli capaci di volare possono utilizzare le normali regole di volo per entrare nel castello. Deve muoversi della distanza appropriata per superare l'altezza delle mura del castello.

Volare (Tratto)

Modelli con questo tratto possono spendere due Azioni (2AZ) per muovere di 5". Nessuna restrizione per attraversare gli elementi scenici è applicata quando si usa questa abilità. Modelli in volo sono considerati ad un'altezza pari alla metà della distanza da percorrere, per poter calcolare la Linea di Vista (LDV) delle unità in Mantenimento.

8 punti per modello

Esempio: Un modello con il tratto Volare usa 6 Azioni (AZ) per muovere 15". Il modello raggiunge un'altezza pari alla metà della distanza del percorso, in questo caso 7½" ed ogni unità in Mantenimento con armi a distanza può scegliere di tirare se il modello volante si presenta in Linea di Vista.

Tuttavia, i modelli volanti possono anche volare su di un ripido angolo dei componenti del castello o su qualunque altra posizione elevata, ma con un costo ulteriore in Azioni (AZ). Un modello che effettua un movimento ascendente, guadagna 1" di altezza per ogni 1" di movimento in avanti.

Un modello che effettua un tale movimento conta, anche, come se fosse in carica e beneficia del bonus di tre Azioni (3AZ) per l'attacco d'Impulso.

Esempio: Un Grifone desidera volare sulle merlature di un castello per attaccare i guerrieri difensori. Dato che le mura del castello sono alte 5", il Grifone deve iniziare il movimento di ascesa ad almeno 5" dalle mura. Il Grifone muove di 5" verso le mura del castello e guadagna un totale di 5" in altezza.

Modelli che Cadono

Qualunque modello che sia spinto fuori dalle merlature o che effettivamente non si mantiene sullo scenario (questo per fermare i giocatori dal mettere in bilico modelli molto grandi su piccole mura) ricevono automaticamente un colpo ad una forza equivalente alla distanza della caduta in pollici, arrotondato per eccesso. Tutti i tiri armatura sono applicati come di norma.

Esempio: Un modello è spinto dalle merlature e cade al suolo di 3½". Il modello in caduta subisce un colpo a Forza 4 quando tocca il suolo. Il modello può effettuare un tiro armatura se possiede un'armatura.

Caricare il Castello

I modelli dotati dell'abilità Arma da Assedio possono scegliere il castello stesso come bersaglio di una carica. L'unità guadagna l'attacco d'Impulso con le 3 Azioni bonus per la carica.

Quando si attacca un Bersaglio Molto Grande (BMG), tutti gli attacchi colpiscono con un tiro di 9 o meno sul D10 indipendentemente dal valore di CC del modello. Solo un Fallimento può mancare.



Combattimento a Distanza

Ogni battaglia di assedio, generalmente, si basa pesantemente sugli attacchi a distanza, sia degli attaccanti che dei difensori.

Nella maggior parte dei casi si tratta semplicemente di ottenere una visuale degli occhi del modello sulla Linea di Vista.

Attaccare il Castello e Macchine da Assedio

Dato che un castello è una struttura massiccia e resistente, attaccarlo con frecce e dardi non avrà effetto.

Macchine da assedio come le torri da assedio e gli arieti coperti sono molto robusti e non sono influenzati da tali attacchi a distanza.

Per rappresentare questa resistenza, nessun attacco a distanza può danneggiare una componente del castello o una macchina da assedio a meno che non usi una sagoma o abbia l'abilità Arma da Assedio. Essenzialmente un'arma da tiro con la sagoma ottiene automaticamente l'abilità Arma da Assedio gratis. Questo significa che cannoni e catapulte possono danneggiare le mura di un castello mentre una balista non può.

Bersaglio Molto Grande

Qualunque modello ritenuto Bersaglio Molto Grande (BMG) è colpito con un tiro di 9 o meno. Solo un Fallimento può mancare. Il modello deve essere entro il raggio massimo ed in linea di vista dell'arma in uso.

Se una qualunque parte di una sagoma di un'arma a distanza tocca un Bersaglio Molto Grande (BMG), il modello è automaticamente colpito (non è necessario tirare un D10 per vedere se il modello è colpito).

Le Porte del Castello

Il profilo per le porte del castello si riferisce al portone di legno. La muratura circostante ha lo stesso profilo di una sezione muraria.

Bersagliare le Porte del Castello

Le porte del castello possono essere bersagliati solo da attacchi a distanza diretti da corto raggio. Se si tira da medio o lungo raggio è colpita la muratura circostante.

Da corto raggio, il giocatore che tira, può scegliere quale elemento sia colpito.

Tiri Armatura e Danno

Una volta colpito da un attacco, il tiro armatura e per il danno è effettuato come di norma.

I Bersagli Molto Grandi ricevono un solo colpo per ogni sagoma.

Bersagliare

Bersagliare un Bersaglio Molto Grande (BMG) con un'arma che utilizza una sagoma non significa che i guerrieri, sopra o dentro il bersaglio, siano automaticamente colpiti.

Se il giocatore attaccante decide di tirare ad un Bersaglio Molto Grande, si presume che colpisca la superficie verticale della struttura. Nessun modello, sopra o all'interno del bersaglio, è colpito.

Esempio: Una catapulta decide di tirare alle mura del castello, entro il massimo raggio ed in linea di vista. Indipendentemente dal valore di Attacco a Distanza (AD) della squadra della catapulta o del raggio di tiro dal bersaglio, l'attaccante necessita di un tiro di 9 o meno per colpire il bersaglio. Si presume che il tiro colpisca la parte frontale delle mura e, dunque, nessun modello sulle merlature è colpito.

Se il giocatore attaccante vuole colpire modelli all'interno o sopra un Bersaglio Molto Grande (BMG), si applicano le normali regole per il combattimento a distanza. I modelli che tirano usano il loro valore di Attacco a Distanza (AD) per risolvere l'attacco. Sono applicati tutti i modificatori per il raggio e la copertura. Se l'attacco ha successo, anche il BMG è colpito dalla sagoma e riceve un colpo come di norma.

Esempio: Una catapulta decide di tirare ad alcuni fastidiosi arcieri sulle merlature. La squadra della catapulta ha AD6. Gli arcieri sono entro il medio raggio della catapulta con un +0 di modificatore. Gli arcieri beneficiano di una copertura solida e si applica un modificatore di -2. L'attaccante necessita di un 4 o meno (6+0-2) per colpire. Se l'attacco ha successo, tutti i modelli sotto la sagoma da 2" sono colpiti. In aggiunta, anche le mura del castello ricevono un singolo colpo. Se l'attacco manca, la sagoma è deviata secondo le normali regole sulla deviazione di No Quarter.

Se un'arma a sagoma colpisce un modello in una componente del castello, sia la componente, sia il castello sono colpiti.

Attacchi Indiretti

Se si prova un attacco indiretto contro un BMG, l'attacco deve essere risolto come di norma utilizzando il valore di AD. Un BMG conta come bersaglio grande e l'attaccante ottiene un +1 per colpire in un attacco indiretto.

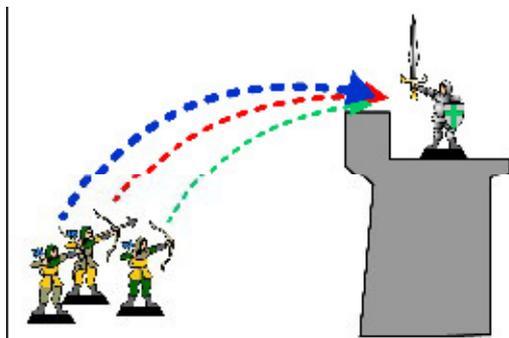
Unità con Armi da Tiro Comuni

Quando si gioca a No Quarter Assedio le unità possono disperdersi molto, specialmente quando si utilizza la formazione Libera.

I modelli in un'unità con armi da tiro possono attaccare bersagli differenti finché al bersaglio sono applicabili le normali regole di No Quarter sul tiro.

Tirare Oltre i Modelli

Una formazione in Ranghi o Chiusa con armi da tiro, come gli archi, possono attaccare liberamente i difensori sulle mura del castello. Dato che i modelli sulle mura sono in posizione sopraelevata, i modelli che tirano dal secondo rango e dai seguenti, possono facilmente vedere oltre i modelli sul rango frontale e bersagliare il nemico.



Incantesimi Contro i Difensori del Castello

Dato che alcuni incantesimi possono essere devastanti, soprattutto quando truppe in difesa sono raggruppate in spazi ristretti, si applicano le seguenti regole.

- Qualunque incantesimo che colpisce un'unità bersaglio, colpisce solo unità in una componente del castello come una sezione di muro, una torre ecc. La componente del castello colpita è scelta del giocatore che lancia l'incantesimo. Solo i modelli di un'unica unità nella componente del castello scelto sono colpiti.

- L'incantesimo Evocare i Caduti non funziona all'interno delle mura del castello, cioè, l'incantesimo fallisce automaticamente quando i caduti si rialzano entro i confini del castello.

Incantesimi Contro Bersagli Molto Grandi

Anche le componenti del castello possono essere attaccate con incantesimi. Qualunque incantesimo che usi una sagoma può danneggiare una componente del castello. Incantesimi senza sagoma non possono danneggiare un castello.

Se una qualunque parte di una sagoma tocca una componente del castello, la componente è automaticamente colpita, non è necessario tirare un D10 per determinare se viene colpita.

Tiri armatura e per ferire sono applicati come di norma, a meno che l'incantesimo non li neghi automaticamente.

Una componente del castello riceve solo un colpo per ogni sagoma.

Modificatori al Tiro

In aggiunta alle normali regole di No Quarter sui modificatori al tiro, sono introdotti alcuni nuovi modificatori per riflettere i modelli posizionati all'interno di macchine da assedio e all'interno delle strutture del castello.

I modificatori di No Quarter per il tiro sono riportati di seguito per convenienza.

- +1 per bersagli grandi (include unità Chiusa e in Ranghi)
- -1 contro unità in formazione Dispersa
- +1 se si mira al bersaglio
- -1 per copertura leggera
- -2 per copertura solida
- -1 secondo e terzo rango
- -1 fuoco indiretto

I modificatori al tiro specifici di Assedio sono:

- -1 contro unità in formazione Libera (come Dispersa)
- -2 per merlature, mantellette e macchine da assedio (come copertura solida)
- -3 per copertura estrema (modelli dentro macchine da assedio e dietro finestre)
- -4 per copertura totale (modelli dietro feritoie o con visibile solo una piccola porzione del modello)

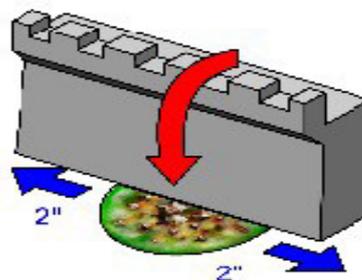
I modelli che tirano devono avere in Linea di Vista almeno una parte del modello bersaglio. Se il modello che tira non può vedere nulla del bersaglio, non può tirare. Comunque, modelli dichiarati all'interno di una struttura del castello che tirano da una finestra o da una feritoia possono essere bersagliati con la penalità per la copertura estrema.

Attacchi Piombanti

I difensori possono effettuare attacchi piombanti dalle mura del castello contro i modelli nemici alla base delle mura.

Modelli con accesso a rocce e olio bollente possono effettuare un attacco piombante per 6 Azioni (6AZ).

La sagoma di caduta rocce/olio è posizionata sotto l'arma difensiva entro 2" dai lati della stessa.



Un attacco piombante colpisce sempre i bersagli completamente coperti dalla sagoma. I modelli parzialmente coperti sono colpiti con un tiro di 5 o meno su un D10.

Corpo a Corpo

Si applicano tutte le normali regole al corpo a corpo con l'eccezione che i Bersagli Molto Grandi (BMG) possono essere danneggiati solo da modelli con l'abilità Arma da Assedio.

Attaccare Truppe nelle Fortificazioni

Per attaccare un modello sulle mura, l'unità deve dichiarare una carica e il modello deve avere sufficienti Azioni per raggiungere l'avversario e questo significa anche scalare le mura se necessario.

Ci sono due modi di scalare le mura e attaccare i difensori:

- Scale
- Attaccare da una torre da assedio

Quando gli attaccanti utilizzano uno di questi metodi, gli attaccanti devono dichiarare una carica. Il modello che carica riceve un modificatore di +1 per colpire e un bonus di 3 Azioni (3AZ) per la carica, come descritto nelle regole di No Quarter. Per ulteriori regole sulla carica vedere le regole di seguito sul movimento.

Modelli in Mantenimento

Tutte le normali regole per i modelli in Mantenimento sono applicate in Assedio – nelle normali regole di No Quarter ad esempio i modelli difensori in Mantenimento nel castello possono effettuare un singolo attacco in corpo a corpo contro i modelli attaccanti nel momento in cui sono ingaggiati dai modelli nemici. Questo attacco può essere un attacco a Spinta se il giocatore lo desidera.

Attacco a Spinta

Quando si combatte un assedio è importante controllare lo spazio del castello dato che ciò consente al giocatore di muovere i modelli dentro e intorno al castello. Un attacco a Spinta rappresenta due modelli che lottano per spingere l'avversario giù da una scala o da un muro.

Un attacco a Spinta è un attacco da 3 Azioni (3AZ). Il modello nemico deve essere adiacente al modello attaccante e si applicano tutte le regole per determinare la scelta del bersaglio di un attacco in corpo a corpo.

Quando un modello effettua un attacco a Spinta è selezionato un singolo modello nemico come bersaglio. Entrambi i modelli tirano un D10 ed aggiungono il loro valore di Forza base. Il giocatore con il risultato più alto vince la contesa. Nel caso di un pareggio si arriva ad un punto morto e non accade nulla.

Quando si effettua un attacco a Spinta si applicano i seguenti modificatori:

- +1 per la carica
- -1 se si attacca da una scala
- -1 se nessun modello mantiene la scala (nessun modello dell'unità alla base delle mura per reggere la scala).

Esempio: Un Vampiro carica su di una scala ed effettua un attacco a Spinta contro il guerriero Uomobestia in difesa del castello. Il Vampiro ha Forza 6, il giocatore tira un D10 ed ottiene 4, aggiunge un +1 per la carica, ma ha una penalità di -1 perché attacca dalla scala. Questo produce un risultato totale di (6+4+1-1) 10 per il vampiro. L'Uomobestia ha Forza 4 e il giocatore in difesa tira un 8 sul D10 con un risultato di 12 per l'Uomobestia guerriero. Dato che il risultato dell'Uomobestia è più alto, l'Uomobestia respinge il Vampiro. Il Vampiro cade dalle mura che sono alte 5" e subisce un singolo colpo a Forza 5 e cade prono al suolo. Il Vampiro sopravvive alla caduta e spende 3 Azioni per rialzarsi e termina le Azioni per il turno.

Respingere

Il giocatore che fallisce il test è spinto via dal modello vincitore – abbastanza da consentire al modello vincitore di prendere lo spazio precedentemente occupato dal difensore. La direzione della spinta è scelta dal giocatore vincitore e può causare la caduta dello sconfitto dalle mura o da una torre. Una volta che il modello perdente è stato mosso, al modello vincitore è consentito muovere nello spazio liberato – questo è un movimento fuori dalla normale sequenza e non influenza le rimanenti Azioni (AZ) del modello.

Esempio: Seguendo l'esempio precedente, il modello attaccante successivo, dell'unità di non-morti, carica su per le scale per attaccare gli Uominibestia guerrieri in difesa. In questo caso uno Scheletro guerriero in armature con Forza 4 effettua un attacco a Spinta. Il giocatore dei non-morti tira un 7 sul D10 per un totale di (4+7+1-1) 11. L'Uomobestia con Forza 4 tira un 5 per un totale di 9. Lo Scheletro guerriero vince la Spinta e costringe l'Uomobestia a farsi indietro così che possa occuparne lo spazio. Lo scheletro ha abbastanza Azioni per effettuare un altro attacco a Spinta o effettuare un normale attacco in corpo a corpo.

Altri modelli dell'unità dello scheletro possono adesso salire la scala e muovere sulle mura se lo spazio è sufficiente.

Abbatere una Scala

I difensori possono provare a rimuovere una scala per impedire ai modelli nemici di attaccare i bastioni.

Il giocatore in difesa non può provare ad abbattere una scala se è ingaggiato in corpo a corpo.

Una volta per attivazione del modello si può effettuare un attacco per abbattere, al costo di 3 Azioni. Il giocatore in difesa tira un D10 ed aggiunge il suo valore di Forza base.

Il giocatore che controlla la scala tira un D10 e somma un +1 per ogni modello sulla scala. In aggiunta, fino a 3 modelli alla base si possono ritenere nell'atto di reggere la scala, sommando un +1 per ogni modello che assiste.

Non sono inclusi altri modificatori in un attacco per abbattere una scala.

Se il totale dell'attacco del difensore è più alto del totale dell'attaccante, la scala è abbattuta. Tutti i modelli sulla scala subiscono un colpo ad una Forza uguale alla distanza, in pollici, dalla quale cadono.

Se il risultato del difensore è uguale o inferiore al risultato dell'attaccante, non è in grado di abbattere la scala e non succede nulla.

Un modello può effettuare un singolo tentativo per attivazione.

Esempio: Un difensore con Forza 4 prova ad abbattere una scala. Tira un 8 sul D10 per un valore totale di 12 (4+8). Il giocatore attaccante ha due modelli sulla scala (+2) ed un modello in supporto alla base della scala (+1). Il giocatore attaccante tira un D10 ed aggiunge +1 per ogni modello. Tira un 6 per un totale di 9 (2+1+6). Il giocatore in difesa vince la contesa e la scala cade infliggendo un colpo ad ogni modello su di essa.

Tagliare i Rampini

I difensori possono provare a tagliare i rampini attaccati alle componenti del castello.

Il giocatore in difesa non può provare a tagliare i rampini se ingaggiato in corpo a corpo.

Una volta per attivazione del modello si può effettuare un attacco contro il rampino, per tagliarlo, al costo di 3 Azioni. Il giocatore effettua un attacco in corpo a corpo con un modificatore di +2. Se l'attacco colpisce il rampino, la corda è tagliata.

Se il rampino è tagliato, tutti i modelli sulla corda cadono e subiscono un colpo a Forza pari alla distanza, in pollici, dalla quale sono caduti.

Esempio: Un difensore con Corpo a Corpo (CC) di 5 prova a tagliare un rampino. Ottiene un +2 per colpire il bersaglio statico. Ha bisogno di ottenere un 7 o meno sul D10 per colpire e tagliare il rampino. Ogni modello sulla corda cade al suolo subendo un colpo.

Una volta che un rampino è stato tagliato, non può essere riutilizzato.

Attaccare Bersagli Molto Grandi

Un modello con l'abilità Arma da Assedio può attaccare un Bersaglio Molto Grande (BMG) in un attacco corpo a corpo.

Tutti gli attacchi in corpo a corpo contro un Bersaglio Molto Grande colpiscono con un tiro di 9 o meno sul D10. Solo un Fallimento può mancare.

Tiri armatura e per ferire sono applicati come di norma.

Modificatori al Corpo a Corpo

I seguenti modificatori si applicano in aggiunta ai normali modificatori del combattimento.

- +1 per carica, vale per tutti gli attacchi effettuati
 - +1 se il nemico è nel panico
 - +2 se il nemico è terrorizzato
 - +1 se il bersaglio è prono
 - +1 per bersaglio grande
 - +1 se l'attaccante è su un piano più alto
 - -1 se il nemico è su un piano più alto
 - -1 combattere oltre una barriera (mura, ecc...)
 - +1 assistenza in combattimento (non cumulativo)
-
- -1 se si attacca da una scala o da una corda
 - -1 se si attacca un modello su una scala o corda
 - +2 se si attacca un rampino

Regole Extra per i Difensori

I difensori del castello guadagnano alcuni benefici aggiuntivi.

Bonus Comando dei Difensori

Le truppe che difendono un castello da una forza ostile sono rassegnate a combattere una dura e amara battaglia. Per rappresentare questa ulteriore risoluzione delle truppe in difesa e per aiutare a bilanciare la differenza tra le forze in attacco e quelle in difesa, quando si gioca una partita di No Quarter Assedio, tutte le truppe in difesa beneficiano di un bonus di +1 al valore di Comando (CO) finché rimangono all'interno del castello. Questo modificatore si applica a qualunque prova di Comando (CO) effettuata dai difensori del castello.

Differimenti del Generale dell'Armata

Data la differenza in punti tra le forze in attacco e le forze in difesa, è molto probabile che il giocatore in difesa abbia meno unità da attivare in un turno rispetto al giocatore attaccante. Questo può conferire un vantaggio al giocatore attaccante che può lasciare l'attivazione delle sue unità più importanti alla fine del turno, quando il giocatore in difesa ha completato tutte le sue attivazioni.

Per aiutare a bilanciare questa situazione in una partita di No Quarter Assedio, finché il Generale dell'Esercito del giocatore in difesa è ancora presente sul campo di battaglia, il difensore può effettuare un differimento per ogni 1000 punti (arrotondati per eccesso) delle forze di attacco, dunque, se la forza attaccante è 2500 punti il giocatore in difesa può effettuare 3 differimenti ogni turno.

Quando un giocatore in difesa effettua un differimento, il turno di gioco ritorna al giocatore attaccante senza che siano attivate unità in difesa. Il giocatore in difesa deve, dunque, scegliere una delle sue unità da attivare.

Un differimento può essere effettuato mentre il Generale dell'Esercito del giocatore in difesa è ancora presente sul campo di battaglia.



Steam Tank © della Ground Zero Games

Componenti del Castello

Quando si combatte una partita di No Quarter Assedio, vi è un certo numero di grandi strutture che sono tatticamente importanti, come il castello e le torri da assedio.

Quando il giocatore in difesa dispone il castello, componenti come le mura e le torri devono essere facilmente identificabili.

Al principio le mura del castello erano fatte di legno, economiche e veloci da edificare, ma suscettibili agli incendi. Sono seguite le mura di pietra e con le generazioni successive sono cresciute in altezza e spessore.

Nei castelli, le torri agli angoli spiccavano dalle mura, conferendo ai difensori una migliore prospettiva sui movimenti del nemico. Le finestre erano rare, per gli arcieri erano costruite, invece, fenditure chiamate feritoie. A volte i costruttori irrobustivano le mura alla base per proteggerle dagli arieti. Spesso queste pareti erano inclinate alla base per reindirizzare gli oggetti tirati dalla cima delle mura, facendoli rimbalzare sui soldati al suolo.

Avendo le mura a proteggerli, i difensori del castello a volte potrebbero mettersi al riparo e provare ad aspettare gli attaccanti. Quanti all'interno si assicurano di essere auto-sufficienti una volta tagliati fuori dal mondo esterno dall'assedio. Costruiscono pozzi ed accumulano viveri all'interno delle mura, garantendo acqua e carni fresche durante un assedio. Conservano anche i cibi sotto sale, come maiale e pesce, e immagazzinano granaglie e legumi nelle botti.

Le guarnigioni del castello accumulano anche armi, come rinforzo che, spesso, non potrebbero ottenere diversamente. Se un assedio continua in inverno, gli abitanti del castello hanno una maggiore protezione dagli elementi rispetto agli attaccanti e, se le razioni sono sufficienti, anche più cibo per sostenersi.

Calcolare i Danni del Castello

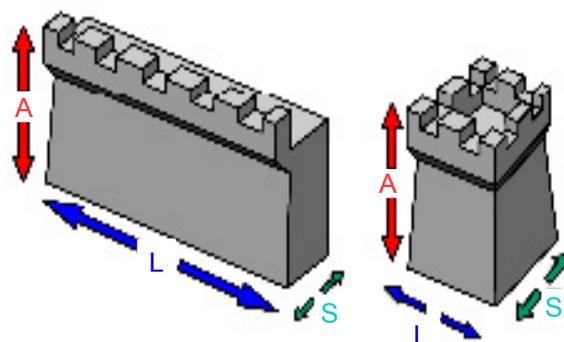
I modelli di castello variano di dimensione da costruttore a costruttore e anche tu potresti esserti costruito il tuo modello di castello personale.

Il numero di Ferite assegnate ad una componente del castello dipende dalla dimensione del pezzo.

Per calcolare il numero di Ferite si moltiplica la larghezza per l'altezza per lo spessore, in pollici, del modello.

- Tutte le misure sono prese dal punto più largo del modello.
- Arrotondare tutte le misurazioni per eccesso.
- Lo spessore di una componente del castello ha sempre un valore minimo di 3.
- Dividere il risultato per 20 (arrotondando per eccesso).

Questo produrrà il numero di Ferite da assegnare alla componente del castello.



$$(larghezza \times altezza \times spessore) : 20$$

Esempio: Una sezione di muro di un castello ha 9¼" di spessore, 4¾" di altezza e 3" di spessore alla base. Le tre misure (arrotondate per eccesso) sono moltiplicate insieme e danno un risultato di 10 x 5 x 3 = 150. Il totale è diviso per 20 dando un risultato di 7½ che, arrotondato per eccesso, conferisce un numero di Ferite pari a 8.

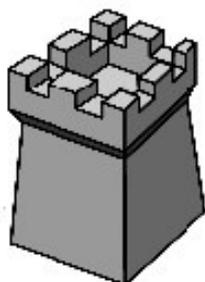
Esempio: La torre di un castello ha 4½" in larghezza, 7" in altezza e 4½" di spessore. Le tre misure, moltiplicate insieme, danno un risultato di 5 x 7 x 5 = 175. Il totale è diviso per 20 dando un risultato di 8¾ che, arrotondato per eccesso, conferisce un numero di Ferite pari a 9.

Qualunque modello sopra o all'interno della componente del castello quando viene abbattuta subisce un colpo a Forza 7 per la caduta dei detriti.

Torre del Castello Componente del Castello

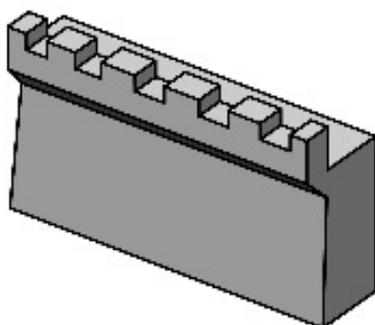
Una torre può essere posizionata tra le sezioni murarie del perimetro di un castello.

Nome	RE	FE	AR
Torre del Castello	8	9	9
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Componente del castello • Bersaglio Molto Grande (BMG) • Ferite basate su una torre di 5x7x5 		
Costo	Gratuito		

**Mura del Castello** Componente del Castello

Le sezioni murarie del castello possono variare in dimensioni. Deve esserci sufficiente spazio sulle mura da permettere ai difensori di posizionare gli equipaggiamenti difensivi.

Nome	RE	FE	AR
Mura del Castello	8	8	9
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Componente del castello • Bersaglio Molto Grande (BMG) • Ferite basate su un muro di 10x5x3 		
Costo	Gratuito		

**Porte del Castello** Componente del Castello

Le porte del castello, l'entrata del castello, erano inizialmente il punto più vulnerabile del castello. Successivamente gli ingegneri militari le hanno rafforzate con difese impressionanti. Un ponte levatoio può essere represso, sollevato o impernato e fatto ruotare su se stesso come un'altalena mentre delle saracinesche – griglie di legno coperte di ferro che si muovono su e giù davanti alle porte – conferiscono protezione aggiuntiva. Gli occupanti del castello possono, inoltre, inserire travi di legno dietro le porte per rafforzarle.

Se gli attaccanti abbattono le porte esterne ed entrano nel passaggio delle porte, corrono il rischio di finire in trappola. A volte i difensori potrebbero abbassare la saracinesca dietro di loro. Il soffitto del passaggio spesso ha le così dette "buche dell'assassino" (*anche dette "assassine" o caditoie n.d.t.*) attraverso le quali i soldati del castello possono scagliare olio bollente sui soldati nemici. Le feritoie nelle mura del passaggio, inoltre, conferiscono agli arcieri difensori – a pochi metri dagli attaccanti intrappolati – un vantaggio letale.

Nome	RE	FE	AR
Mura del Castello	6	4	7
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Componente del castello • Le porte del castello possono essere aperte da due modelli all'interno del castello al costo di 2 Azioni (AZ) per ogni modello. Se un modello nemico si trova all'interno, vicino alle porte, non possono essere aperte. • Quando le porte sono aperte dai modelli difensori, si presume che le porte si chiudano automaticamente una volta che le truppe le abbiano attraversate. • Se la sezione di muro nella quale si trovano le porte viene abbattuta, anche le porte sono automaticamente abbattute. 		
Costo	Gratuito		

Componenti di Difesa

I difensori del castello possono intensificare la loro posizione aggiungendo alcune componenti di difesa.

Bertesca

Componente Difensivo

Prima della battaglia i difensori possono edificare una balconata di legno provvisoria sulle mura del castello per consentire il posizionamento di armi difensive. Le bertesche, solitamente, sporgono dalle mura del castello per consentire un tiro più accurato sui soldati nemici alla base delle mura.

Nome	RE	FE	AR
Bertesca	-	+2	-
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Componente difensivo • Conferisce copertura solida • Aggiunge +2 alle Ferite della componente del castello sulla quale è costruita 		
Costo	35 punti		

Ventiera

Componente Difensivo

Una ventiera è uno scudo di legno simile alla mantelletta, progettata per essere montata tra i merli delle mura. Alcune sono costruite per poter essere scostate verso l'alto e permettere ai soldati dietro di esse di effettuare attacchi a distanza.

Nome	RE	FE	AR
Ventiera	5	2	5
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Componente difensivo • Conferisce copertura estrema 		
Costo	5 punti		

Barricata

Componente Difensivo

Il giocatore in difesa può schierare una barricata all'interno del castello una volta che entrambi gli schieramenti hanno dislocato tutte le truppe.

Due modelli possono muovere una barricata al costo di 2 Azioni (AZ) per 1".

Nome	RE	FE	AR
Barricata mobile	4	2	4
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Componente difensivo • Fino a 4" di lunghezza e 1" di altezza • Conferisce copertura solida • Richiede 1 AZ per attraversarla 		
Costo	15 punti		

Buca dell'Assassino

Componente Difensivo

Le buche dell'assassino consentono ai difensori al di sopra delle porte del castello di attaccare i nemici quando vi passano sotto. Quando un castello è equipaggiato con buche dell'assassino, fino a 3 modelli al di sopra delle porte possono attaccare modelli che le attraversano. Se ci sono più di 3 modelli sopra le porte, allora, il giocatore in difesa sceglie quali modelli effettuano l'attacco.

Le buche dell'assassino possono essere utilizzate una volta per turno del giocatore ed ogni modello che utilizza le buche dell'assassino può effettuare un singolo attacco. Questo attacco è gratuito ed è fuori dalla normale sequenza di gioco, quando il nemico attraversa le porte del castello.

Chi attacca effettua un singolo tiro per il corpo a corpo con un modificatore di -1. Il tiro è risolto al normale valore di Forza del modello.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Buca dell'assassino	Speciale				
Regole Speciali	Fino a 3 modelli possono effettuare un'azione di attacco gratuita				
Costo	15 punti				

Armi Difensive

I difensori del castello hanno a disposizione un certo numero di armi per la difesa delle mura del castello. Queste sono posizionate durante la fase di dislocamento ed alcune possono essere mosse.

Olio Bollente

L'olio bollente è catrame appiccicoso e ustionante versato sugli attaccanti da un calderone quando assaltano le mura. Questa è un'arma a corto raggio, ma molto efficace.

L'olio bollente può essere attivato da un modello. L'olio bollente utilizza la sagoma semi-circolare di caduta olio da 3".

Il calderone di olio bollente può essere mosso da due modelli che collaborano. Due Azioni (2AZ) sono spese da ogni modello per ogni pollice di movimento.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Olio bollente	7	Speciale			5
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Attacco piombante (vedere pag. 17) • Sagoma semi-circolare da 3" • Modificatore di Penetrazione -2 				
Costo	25 punti				

Proiettili Improvvisati

Un'unità con proiettili improvvisati si è procurata massi, macerie e vari oggetti da lanciare verso le forze attaccanti.

I proiettili improvvisati possono essere attivati da un modello.

Un attacco con proiettili improvvisati utilizza la sagoma semi-circolare di caduta rocce da 3".

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Proiettile	6	Speciale			4
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> ● Attacco piombante (vedere pag. 17) ● Sagoma semi-circolare da 3" 				
Costo	8 punti				

Pedana con Rocce

Una pedana con le rocce è una semplice costruzione di legno che consente di caricare delle rocce su un braccio a forma di pala, collegata ad un palo verticale. Il braccio può, dunque, essere ruotato per permettere di scagliare le rocce oltre le mura del castello. Il vantaggio della pedana con rocce è il poter far cadere le rocce più lontano dalle mura del castello.

La pedana con rocce utilizza la sagoma circolare delle rocce da 3" e deve essere posizionata con un'estremità della sagoma a contatto con la base delle mura del castello.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Rocce	6	Speciale			4
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> ● Attacco piombante (vedere pag. 17) ● La sagoma delle rocce può essere spostata lateralmente fino a 2" ● Sagoma circolare da 3" 				
Costo	14 punti				

Frecce Infuocate

Le macchine da assedio sono quasi sempre costruite in legno. Gli attaccanti utilizzano materiali raccolti nei pressi del castello per costruire ogni torre da assedio, ariete e catapulta. I difensori possono provare ad utilizzare frecce infuocate per incendiare le macchine da assedio quando si avvicinano alle mura.

Quattro modelli possono tentare un singolo attacco di frecce infuocate. I modelli devono tirare allo stesso tempo e allo stesso bersaglio. Ciò richiede ulteriori Azioni per accendere le frecce prima di tirare. Il Costo d'Uso in dettaglio è in aggiunta al normale Costo d'Uso (CU) dell'arco.



Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Frecce Infuocate	+2	Stesso dell'arco			
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipaggiamento in aggiunta all'arco ● Sagoma da 1" per 4 modelli che tirano ● Se il bersaglio è colpito non riceve subito danno, ma riceve un segnalino "in fiamme". Fare riferimento alla tabella del fuoco durante la fase degli effetti obbligatori. ● Ha effetto solo su bersagli di legno o infiammabili! 				
Costo	4 punti per modello				

Esempio: Quattro modelli con AD6 in un'unità armata con normali archi (CU4, 10/+1, 20/+0, 30/-1, FZ4), scelgono di tirare le loro frecce infuocate contro una torre da assedio. L'arco richiede normalmente 4AZ per l'uso, ma dato che i modelli usano frecce infuocate, sono richieste altre 2 Azioni per accendere le punte delle frecce. La torre da assedio dista 24" dall'unità che tira e conferisce una penalità di -1 al raggio di tiro. Tuttavia, la torre è un bersaglio grande e l'unità guadagna un +1 per colpire. Il valore totale per il tiro è (6-1+1) 6. Il modello effettua un singolo attacco con frecce infuocate da 1" e colpisce con successo. A questo punto non è richiesto un tiro per il danno, ma viene piazzato un singolo segnalino fuoco di fianco alla torre. Durante la fase degli effetti obbligatori tira un D10 per il segnalino fuoco ed ottiene un 4. Ciò infligge una singola ferita alla torre da assedio e la torre continua a bruciare.

Tabella del Fuoco

Durante la fase degli effetti obbligatori, tira un D10 per ogni segnalino fuoco sul bersaglio.

D10	Risultato
1	Il fuoco infligge un danno al bersaglio e il modello riceve un altro segnalino fuoco.
2 - 5	Infligge un danno al bersaglio.
6 - 8	Il fuoco continua a bruciare, ma non ha inflitto danno.
9 - 10	Il fuoco si estingue, rimuovi un singolo segnalino fuoco dal modello bersaglio.

Spegnere il Fuoco

Modelli all'interno o attorno al modello in fiamme possono provare a spegnere le fiamme. Due modelli che collaborano devono spendere 5 Azioni (AZ) per provare a spegnere un incendio. I modelli devono effettuare un tiro per estinguere di 3 o meno per un singolo fuoco.

● +1 al risultato da ottenere per estinguere per ogni altro modello che aiuta a spegnere il fuoco.

Esempio: Un modello in cima ad una torre di assedio prova a spegnere un fuoco. Viene assistito da altri 3 modelli in cima alla torre. Il modello deve ottenere un 6 o meno su un D10 per rimuovere un singolo segnalino fuoco. Si ritiene che tutti i modelli abbiano speso 5 Azioni (AZ). Se i modelli hanno sufficienti Azioni rimanenti possono effettuare un altro tentativo per spegnere un segnalino fuoco.

Tablelle delle Macchine da Assedio

Alcuni macchinari da assedio sono costruzioni molto grandi e pesanti. Torri da assedi e arieti coperti sono, normalmente, costruiti dagli attaccanti con materiali reperiti vicino al castello.

Tali elementi sono raggruppati tutti nella categoria delle macchine da assedio.

Ogni macchina da assedio ha il proprio profilo in termini di Resistenza e Ferite.

Sommario delle Macchine da Assedio

Le macchine da assedio sono mosse da modelli che spingono la costruzione.

Le macchine da assedio hanno un minimo e un massimo numero di membri di equipaggio. Al massimo livello di membri, la macchina da assedio può muovere di 1" per ogni Azione (AZ) spesa. Al minimo livello, la macchina da assedio può muovere di ½" per ogni Azione (AZ) spesa.

Taglia della macchina da assedio	Piccola		Media		Grande	
	Min	Max	Min	Max	Min	Max
Ferite Totali	4	5-6	4-6	7-8	6-9	10+
Movimento per AZ	½"	1"	½"	1"	½"	1"
CU attacco	6	4	6	4	6	4
Forza Max	6		8		10	

La velocità di movimento dipende dal numero totale di ferite dei modelli che spingono la macchina da assedio.



Attacchi delle Macchine da Assedio

Quando una macchina da assedio attacca un bersaglio, il costo d'uso per l'attacco della macchina da assedio dipende dal numero di modelli dell'equipaggio della macchina da assedio. A numero pieno, ogni attacco costa 4 Azioni (AZ). Se la macchina ha il numero minimo di membri dell'equipaggio, ogni attacco costa 6 Azioni (AZ).

Tutti i modelli che spingono la macchina da assedio attaccano il bersaglio allo stesso tempo.

Forza delle Macchine da Assedio

Quando una macchina da assedio attacca un bersaglio in corpo a corpo, la Forza dell'attacco si basa sul numero di modelli che spingono la macchina da assedio.

Per ogni modello che muove l'ariete, la Forza del colpo inferto al bersaglio aumenta di 1.

La Forza di un attacco non può mai essere superiore a 10. Più di 10 modelli possono prendere parte ad un attacco, la Forza in eccesso non conta nel totale.

Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	-5
10	-6

La componente del castello può tentare un tiro armatura come di norma.

Esempio: Sei modelli che utilizzano un ariete infliggono un colpo a Forza 6 ad una componente del castello. Il tiro di armatura del castello riceve un modificatore di -2. Sette modelli infliggerebbero un colpo a Forza 7 con un modificatore di -3.

Modelli Dentro Macchine da Assedio

I modelli all'interno della torre da assedio sono coperti e difficili da colpire con armi da tiro.

In base al modello di torre da assedio in uso, i modelli all'interno beneficiano di una copertura da solida a estrema.

Come regola generale, modelli coperti al 25% sono considerati in copertura leggera (-1 per colpire), modelli coperti al 50% sono considerati in copertura solida (-2 per colpire) e modelli coperti del 75% sono considerati in copertura estrema (-3 per colpire).

Macchine da Assedio Distrutte

I modelli all'interno o in cima alla torre da assedio quando viene distrutta, ricevono un colpo a Forza 7 per la caduta dei rottami. Anche i modelli a contatto di base con la torre da assedio sono colpiti dai rottami.

Ariete Piccolo

Macchina da Assedio

Un ariete piccolo è, semplicemente, un tronco di grosse dimensioni con la punta rinforzata e alcuni manici per poterlo adoperare.

Fino a 3 modelli possono essere posizionati su ogni lato dell'ariete.

Nome	RE	FE	AR
Ariete Piccolo	6	2	4
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (PICCOLA)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 5-6 Ferite, 1AZ per 1" • 4 Ferite, 1AZ per ½" <p><u>Attacchi della macchina da assedio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • FZ * Ferite (max 6) • 1 danno 		
Punti Costo	20 punti		

Esempio: Se 5 modelli utilizzano un ariete da assedio piccolo, allora, la componente del castello attaccata riceve un singolo colpo a Forza 5. Ogni attacco, se danneggia, causa una ferita contro la componente del castello.

Ariete Medio

Macchina da Assedio

Un ariete medio è una versione più grande dell'ariete piccolo, più guerrieri hanno la possibilità di trasportarlo e di infliggere un danno maggiore.

Nome	RE	FE	AR
Ariete Medio	6	3	4
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Modello Grande • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (GRANDE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 7-8 Ferite, 1AZ per 1" • 4-6 Ferite, 1AZ per ½" <p><u>Attacchi della macchina da assedio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • FZ * Ferite (max 8) • 1 danno 		
Punti Costo	35 punti		



Ariete Sospeso

Macchina da Assedio

Un ariete sospeso è composto da un telaio su ruote che sostiene un grande ariete da assedio, sospeso da catene o da grosse corde.

Nome	RE	FE	AR
Ariete Sospeso	7	4	5
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Modello Grande • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (GRANDE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 10+ Ferite, 1AZ per 1" • 6-9 Ferite, 1AZ per ½" <p><u>Attacchi della macchina da assedio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • FZ * Ferite (max 10) • 1 danno 		
Punti Costo	55 punti		

Esempio: Se 7 modelli muovono un ariete sospeso, allora, la componente del castello attaccata riceve un singolo colpo a Forza 7. Ogni attacco, se danneggia, causa una Ferita contro la componente del castello.



Ariete coperto (Covered Battering Ram) della © Zvezda

Ariete Coperto

Macchina da Assedio

Un ariete coperto è un ariete sospeso con un pesante tetto di legno che aggiunge protezione.

Nome	RE	FE	AR
Ariete Coperto	7	5	6
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Modello Grande • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (GRANDE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 10+ Ferite, 1AZ per 1" • 6-9 Ferite, 1AZ per ½" <p><u>Attacchi della macchina da assedio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • FZ * Ferite (max 10) • 1 danno 		
Punti Costo	70 punti		

Ariete "Testa di Lupo" Macchina da Assedio

L'ariete "Testa di Lupo" è un'imponente costruzione in legno. L'ariete termina con una gigantesca testa in ferro, solitamente con la forma di un lupo o di un teschio. L'ariete è sospeso su un enorme telaio che consente un devastante martellamento una volta arrivato vicino al castello.

Nome	RE	FE	AR
Ariete Coperto	7	8	7
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Modello Grande • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (GRANDE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 16+ Ferite, 1AZ per 1" • 10-15 Ferite, 1AZ per ½" <p><u>Attacchi della macchina da assedio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • FZ * Ferite (max 10) • 2 danni 		
Punti Costo	90 punti		

Torre da Assedio Macchina da Assedio

Una torre da assedio non segue un normale modello di costruzione. Il numero di livelli all'interno della torre da assedio ne determina l'altezza totale.

Alcune torri da assedio possono avere un ariete o una catapulta incorporati nella struttura. In tali casi, si sommano i punti della catapulta e/o dell'ariete ai punti costo della torre da assedio.

Nome	RE	FE	AR
Torre da Assedio	7	6	7
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (GRANDE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 10+ Ferite, 1AZ per 1" • 6-9 Ferite, 1AZ per ½" 		
Punti Costo	75 punti		

Torre da assedio (*Siege Tower*) della © Zvezda**Torre da Assedio Gigante**

Macchina da Assedio

Gli attaccanti costruiscono una torre da assedio specificamente per assaltare le mura del castello sotto assedio. Se l'attaccante desidera schierare una torre da assedio contro una torre del castello, potrebbe essere necessaria una torre da assedio gigante.

Una torre da assedio può avere più di un ponte levatoio in quanto le torri di un castello tendono ad essere decisamente più alte delle mura.

Nome	RE	FE	AR
Torre da Assedio Gigante	7	8	7
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Arma da Assedio <p><u>Movimento macchina da assedio (GRANDE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 16+ Ferite, 1AZ per 1" • 10-15 Ferite, 1AZ per ½" 		
Punti Costo	95 punti		

Trabucco

Macchina da Assedio

Un trabucco è una massiccia arma da assedio costruita sul posto. Il suo enorme raggio la rende un'arma particolarmente devastante contro i castelli.

Nome	AZ	AD	CC	FZ	RE	FE	CO
Trabucco	-	-	-	-	7	5	-

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Trabucco	8	20/+0	40/+1	60/+0	8
Regole Speciali	Arma da Assedio Fuoco Indiretto 2" esplosione Atterrato Prono Modificatore di Penetrazione (-2) Modello Grande				
Punti Costo	52 punti				

Equipaggiamento da Assedio

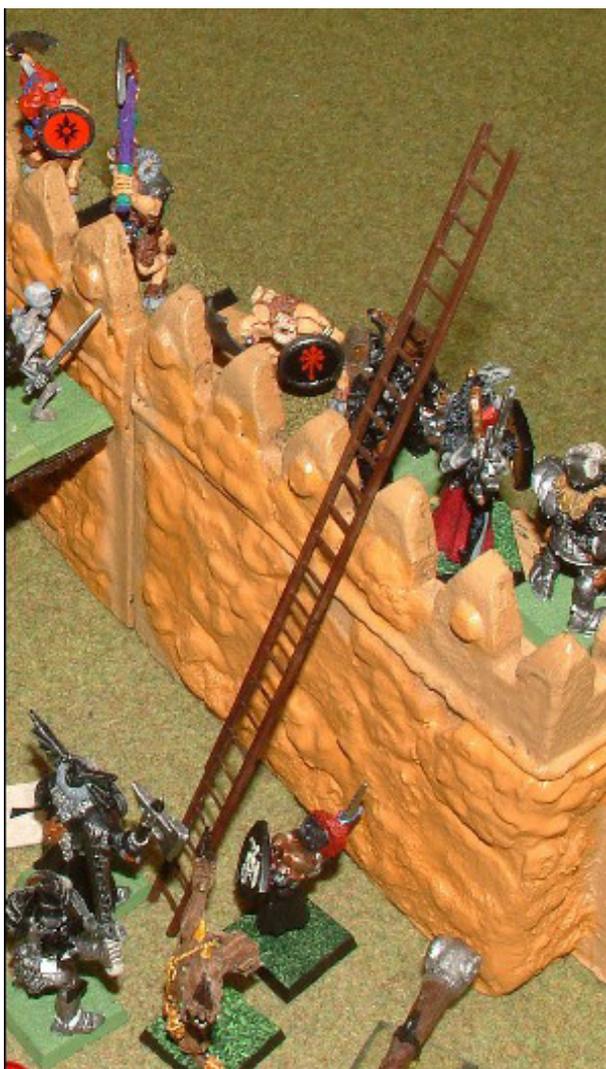
Gli attaccanti hanno accesso ad ulteriori equipaggiamenti da assedio.

Mantellette

3 punti

Le mantellette possono essere utilizzate solo da truppe a piedi. Le mantellette conferiscono copertura solida (modificatore di -2 agli attacchi a distanza nemici).

Due modelli che collaborano possono muovere la mantelletta a velocità normale. Un singolo modello può muoverla a metà della velocità normale.



Scale

5 punti

Le scale possono essere trasportate solo da truppe a piedi. Non possono esserci più scale della metà dei modelli in un'unità (arrotondato per difetto). Ciò richiede, almeno, due modelli per trasportare ogni scala.

Le scale cadute possono essere raccolte ed utilizzate da altre unità attaccanti.

Rampini

3 punti

Fino a metà dei membri in un'unità (arrotondato per difetto) possono essere equipaggiati con rampini.

Riferirsi alle regole a pag. 14.

Mina Doomsday

Fabberi, alchimisti e stregoni, possono utilizzare potenti esplosivi per fare breccia nelle mura di un castello.

La mina Doomsday è un grande congegno esplosivo capace di tremendi danni. Il materiale esplosivo viene raccolto in un grande contenitore che dispone di manici su ogni lato.

Due guerrieri possono trasportare, lentamente, il congegno verso le mura del castello dove esploderà con una forza terrificante.

Se un modello è ucciso il dispositivo non può essere mosso finché un altro modello non muove a contatto di base con esso. Se entrambi i modelli che lo trasportano sono uccisi, il dispositivo esplosivo esplode con un tiro di 5 o meno sul D10. L'esplosione risultante utilizza la sagoma da 4" e infligge un colpo a Forza 10 ad ogni modello coperto dalla sagoma. Se il dispositivo non esplode, due nuovi modelli possono raccogliarlo.

Se il dispositivo raggiunge le mura, i modelli che lo trasportano possono immediatamente muovere di 4" dalle mura del castello, indipendentemente dal numero di AZ rimanenti. Il dispositivo esplode con un tiro di 9 o meno sul D10. Con un tiro di 10 il dispositivo non esplode e è rimosso dal gioco.

Una mina Doomsday che esplode infligge un singolo colpo a Forza 10. Tiri per armatura e per ferire come di norma. Se il tiro per ferire ha successo, la mina infligge D5+4 ferite contro la componente del castello. L'esplosione è diretta specificamente alle mura del castello e nessun altro modello è danneggiato. Tuttavia, tutti i modelli entro 4" dall'esplosione devono tirare al di sotto del loro valore base di Forza (FZ) o essere atterrati proni.

Nome	CU	CR	MR	LR	FZ
Mina Doomsday	Vedere le Regole Speciali				10
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> ● Deve essere trasportata da 2 modelli a metà del movimento (1AZ per ½") ● Infligge un colpo a Forza 10 ● D5+4 ferite ● Una mina per esercito o per 1000 punti 				
Punti Costo	65 punti più i modelli che la trasportano				

Una mina Doomsday non può essere scagliata da un'Arma di Supporto dato che la natura instabile del dispositivo ne causerebbe l'esplosione nel caso fosse lanciato.

Accampamento degli Attaccanti

Gli attaccanti spesso dispongono di un accampamento dal quale organizzare le truppe e costruire l'offensiva. Tali accampamenti possono avere alcune difese per resistere alle sortite della cavalleria del castello o ad unità di Infiltrati.

Tende

Alcune forze attaccanti bivaccano in tende all'interno dell'accampamento.

L'attaccante può posizionare un qualsiasi numero di tende nell'area del suo accampamento senza alcuna spesa in punti.

Non hanno effetti sul gioco, ma contribuiscono all'ambientazione del campo di battaglia.

Tende del Triage

Nell'accampamento i modelli feriti possono, anche, essere curati e tornare a combattere.

Nome	RE	FE	AR
Tenda del Triage	4	1	0
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Durante la fase degli effetti obbligatori, D10 modelli caduti possono riprendersi • I modelli guariti sono posizionati ovunque nell'accampamento degli attaccanti • Solo modelli a piedi, con una singola, Ferita possono riprendersi • I modelli guariti possono essere presi solo dalle perdite subite. Se non ci sono perdite a sufficienza, nessun modello può essere guarito. 		
Punti Costo	60 punti per 5 tende		

Le tende non possono essere utilizzate dalle forze del "male" come Non-Morti, Demoni, Caos ecc...

Picchetti

Dei tronchi sono appositamente appuntiti e sepolti diagonalmente. Questi ostruiscono i movimenti e formano una barriera efficace per gli attaccanti. Spesso sono posizionati intorno alle Armi di Supporto per fornire ulteriore protezione dagli attacchi a sorpresa.

Gli attaccanti possono posizionare i picchetti all'interno della propria area di dislocamento.

Nome	RE	FE	AR
Picchetti	4	2	3
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • La fanteria impiega 3 Azioni (3AZ) per oltrepassare • La cavalleria non può passare • Non si può muovere 		
Punti Costo	1 punto ogni 1"		

Carri per l'Approvvigionamento

Le linee di rifornimento sono necessarie per mantenere le forze attaccanti armate e rificillate.

Può essere acquistato un carro per l'approvvigionamento per ogni Arma di Supporto.

I carri per l'approvvigionamento possono essere sacrificati (rimossi) per rinforzare la squadra di un'Arma di Supporto o per ritirare un attacco a distanza fallito.

Nome	RE	FE	AR
Carri per l'Approvvigionamento	5	2	4
Regole Speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Sacrifica un carro per l'approvvigionamento per ritirare un attacco a distanza mancato. Il secondo risultato deve essere accettato e non può essere ritirato nuovamente • Sacrifica un carro per l'approvvigionamento per rimpiazzare un membro della squadra ucciso • Fino ad un carro per l'approvvigionamento per Arma di Supporto 		
Punti Costo	10 punti ognuno		

Abilità e Tratti da Assedio

Qualsiasi unità o Personaggio può avere una sola abilità da assedio.

Come descritto precedentemente nella sezione dei punti (pag. 4), la spesa in punti per le abilità da assedio non sono parte del valore di punti base assegnato all'armata.

Arma da Assedio (Tratto)

Gratuito

(*Siege Weapon*)

Le mura di un castello e altri Bersagli Molto Grandi (BMG) sono strutture molto resistenti e costruite per sopportare danni notevoli. Alcune Armi di Supporto e modelli grandi sono abbastanza potenti da danneggiare tali strutture con i loro attacchi.

Un modello con questo tratto è in grado di danneggiare i Bersagli Molto Grandi (BMG). Qualunque attacco a distanza contro un BMG che sia in linea di vista ed entro il raggio massimo colpisce con 9 o meno sul D10.

Modelli particolarmente grandi, come bestie giganti e meccanismi semoventi, possono essere capaci di attaccare e danneggiare le strutture in corpo a corpo.

I modelli con questo tratto devono essere modelli grandi.

Modelli con incantesimi o armi a distanza che usano sagome di effetto ricevono questo tratto gratuitamente.

Bestia da Soma (Tratto)

12 punti

(*Beast of Burden*)

Alcuni modelli molto grandi sono in grado di spingere, da soli, una macchina da assedio. Un modello con questo tratto può spingere una macchina da assedio senza assistenza, indipendentemente dal numero di Ferite che il modello possiede.

Questo tratto può essere utilizzato solo da un modello grande con Forza 7 o più.



Troll della Games Workshop dipinto da Scrollmaster

Geniere (*Sappers*)

4 punti

Quando un'unità con questa abilità è a contatto di base con il castello, può spendere 7 Azioni (AZ) per minare una parte del castello.

Ogni modello che utilizza l'abilità Geniere aggiunge alla Forza del colpo un +1 contro la componente del castello. Cinque modelli infliggono un colpo a Forza 5, sei modelli infliggono un colpo a Forza 6 e così via.

Il castello riceve un colpo, cumulativo, per ogni turno in cui l'unità utilizza l'abilità per minarne la base.

Esempio: Otto modelli provano a minare le mura di un castello. Durante la loro prima attivazione a contatto di base con le mura del castello, possono spendere 7 Azioni (AZ) per effettuare un singolo attacco a Forza 8. Se ha successo, infligge una singola ferita alle mura del castello.

Prima della loro prossima attivazione l'unità subisce due perdite e viene ridotta a sei modelli. Durante la loro prossima attivazione, l'unità può effettuare 2 attacchi a Forza 6 per 7 Azioni contro il castello. Se colpisce si tira per il danno per ogni singolo attacco.

Il tiro armatura per il castello si applica come di norma.

Se la componente del castello è distrutta, i Genieri si muovono immediatamente di 2" via dal castello per evitare i detriti in caduta. Questo è un movimento gratuito e può essere effettuato fuori dalla normale sequenza di attivazione se necessario.

Inarrestabile (Tratto) (*Unstoppable*)

7 punti

Modelli grossi e potenti sono molto difficili da trattenere in corpo a corpo. Molti modelli grandi possono semplicemente allontanarsi dal combattimento quando attivati, i modelli più piccoli che li affrontano non sono in grado di fermarli.

Un modello con il tratto Inarrestabile può uscire dal corpo a corpo durante la sua attivazione. Il modello può girarsi quando inizia a muovere. I modelli con gambe possono girarsi fino a 90°, mentre, modelli con ruote o cingoli sono più limitati e possono ruotare fino a 45°. Una volta che il modello si è girato (se richiesto) può muovere direttamente avanti. Se la strada è ostruita da modelli che sono più piccoli del modello Inarrestabile, essi sono mossi ad entrambi i lati del modello in movimento - si tolgono di mezzo! I modelli che saltano via non ricevono attacchi in corpo a corpo. Se la strada è bloccata da un modello di dimensioni uguali o maggiori, il modello Inarrestabile non può muovere.

Se un modello desidera girarsi più di quanto descritto prima e allontanarsi dal combattimento, è considerato in ritirata e si applicano le regole per il "Ritirarsi Volontariamente dal Combattimento".

Questo tratto è solo per i modelli grandi.

Mantenere le Porte (*Hold the Gate*) Gratuito

I modelli in difesa possono essere posizionati dietro le porte, nel tentativo di arginare l'attacco. I modelli possono essere schierati in una formazione in Ranghi. Finché sono a contatto con le porte un numero di modelli per un valore di almeno 6 Ferite, si aggiungono 2 Ferite al valore totale delle Ferite del castello. Se i modelli si allontanano dalle porte o il loro numero totale di Ferite è ridotto a meno di 6, le porte perdono le Ferite bonus. Se le porte sono distrutte, vengono inflitte automaticamente 4 ferite ai modelli che mantengono le porte. Il tiro armatura non è consentito e non serve tirare per le ferite. Le ferite sono inflitte a quei modelli più vicini alle porte.

Perizia sulle Mura (*Man the Walls*) 2 punti

I modelli con questa abilità sono abili nel muoversi sulle mura del castello. Quando si muovono all'interno di un castello, queste truppe possono spendere 2 Azioni (AZ) per muovere di 3 pollici. Questa abilità è simile all'abilità Doppio Passo, ma limitata ai difensori all'interno del castello. Questa abilità non può essere utilizzata all'esterno del castello.

Rimanere al Proprio Posto 7 punti (*Stand Firm*)

Alcune truppe sono molto coraggiose e possono resistere fino all'ultimo uomo quando mantengono un'importante posizione.

Le truppe con questa abilità possono ignorare il loro primo test sul morale fallito quando difendono il castello.

Scalare (*Climb*) 4 punti

Modelli con questo tratto possono attraversare superfici verticali. Richiede 1AZ per ogni pollice, o parte di esso, percorsi.

Solo modelli "aracnoidi" con più arti dovrebbero possedere questa abilità.

Smontare (*Dismount*) Gratuito

Modelli su cavalcature con questa abilità sono in grado di smontare per entrare nel castello salendo su scale o torri da assedio. Il giocatore deve avere i modelli appropriati per rappresentarli a piedi. Una volta smontati, cavalcature e armi specifiche per la cavalleria (come la lancia da cavaliere) sono perse.

Sortita (*Sally Forth*) 8 punti

I modelli con questa abilità sono allenati nell'effettuare contrattacchi. Quando quest'unità effettua una sortita dal castello, guadagnano un D10" extra di movimento. Questo movimento bonus si applica solo quando l'unità si muove dall'interno del castello verso l'area all'esterno delle mura.

Questa abilità non può essere combinata con l'abilità Suonare la Carica.

Tiratore Scelto (*Marksmen*) 6 punti

Le unità con questa abilità sono allenate nel colpire le truppe in copertura. Un modello con questa abilità può spendere 3 Azioni (AZ) per aggiungere +2 al proprio valore di Attacco a Distanza (AD). L'abilità Tiratore Scelto non può essere combinata con il bonus per la mira normale.

Vana Speranza (*Forlorn Hope*) 2 punti

Il primo assalto ad una breccia nelle difese del castello da parte di un'unità è, solitamente, chiamato Vana Speranza, in quanto è spesso invasa dai difensori. Un'unità con questa abilità tira automaticamente un 1 sulla tabella del panico ("Panico e Resta") quando fallisce un test di Comando (CO) finché almeno un modello dell'unità si trova all'interno del castello.

Glossario

Angolo Morto – Zona al suolo non visibile dai difensori e quindi indifendibile.

Balista – Macchinario simile alla balestra, usato per scagliare dardi o grosse frecce.

Barbacane – Costruzione avanzata a difesa delle porte di un castello.

Bastida – Fortificazione avanzata.

Bastione – Torre posta al punto di incontro di due mura o al centro di una parete esterna.

Berma – Spazio tra la base della cortina muraria e il bordo del fossato.

Bertesca – Balconata di legno edificata in cima a mura o torri prima della battaglia, dalla quale scagliare con precisione frecce e proiettili verso la base delle mura.

Bovindo – Stanza dei piani superiori proiettata verso l'esterno.

Buca Pontaia – Foro praticato nella superficie di un muro, per l'inserimento di pali orizzontali.

Calcestruzzo – Miscela di calce e pietrisco.

Catapulta – Macchinario per scagliare pietre, solitamente con l'impiego della torsione.

Chemise - Cinta muraria interna.

Corte – Cortile.

Cortile – Spazio aperto interno a una costruzione.

Cortile Esterno – L'area esterna adiacente alla cortina interna.

Cortile Interno – Spazio aperto al centro del castello.

Cortina – Porzione di mura che collega due torri adiacenti.

Cortina Esterna – Le mura che circondano il cortile esterno.

Cortina Interna – Alte mura che circondano il cortile interno.

Costolone - Angolo formato dall'intersezione delle volte di un soffitto.

Daub – Mistura di fanghi argillosi applicato su strutture di legno per rafforzarle e sigillarle.

Fiore Cruciforme – Decorazione per i merli.

Feritoia – Stretta fessura verticale ricavata nelle mura dalla quale è possibile tirare le frecce.

Fossato – Canale scavato intorno al castello per impedirne l'accesso dalle terre circostanti. Può essere lasciato asciutto o riempito d'acqua.

Garderobe - Piccola latrina, integrata nello spessore delle mura o proiettata all'esterno.

Gatta – Torre da assalto leggera.

Genio (Operazioni di) – Minare le mura.

Girone – Camminamento di ronda, il passaggio dietro il parapetto delle mura del castello.

Gran Salone – Costruzione nel reparto interno che ospitava gli incontri più importanti e fungeva da sala da pranzo per i residenti del castello.

Graticcio – Esempio tipico di costruzione medievale in cui le pareti consistevano in intelaiature di legno riempite di paglia e daub.

Incavallatura – Un tipo di travatura reticolare costruita per sostenere il tetto del gran salone.

Ingresso – L'insieme di torri, ponti e barriere costruite per proteggere ogni ingresso delle mura cittadine o di un castello.

Lesena – Pilastro, quadrato o rettangolare, sporgente ed incorporato in un muro.

Louvre – Piccola torre aperta posizionata sul tetto come sbocco per il fumo.

Luci – Spazi tra i montanti di una finestra.

Mangano – Tipo di catapulta.

Mastio – Il caposaldo principale di un castello, solitamente rappresenta una delle torri.

Mensola – Sostegno di una proiezione muraria in pietra o in legno.

Merlatura – Dentellatura composta da aperture e merli.

Merlo – Dentellatura innalzata sulla parte esterna del camminamento delle mura.

Merlone – Parapetto più alto tra i denti di una merlatura.

Meurtriere – Feritoia aperta su un muro o un merlo per permettere il tiro o l'osservazione.

Montante – Divisori verticali, in pietra o legno, tra le luci di una finestra.

Montone – Ariete da assedio.

Motta – Rialzo di terra sul quale è costruito un castello.

Onagro – Macchina da guerra simile alla catapulta.

Palizzata – Robusta recinzione in legno costruita, solitamente, in attesa dell'edificazione di una struttura in pietra.

Parapetto – Muro protettivo in cima ad una fortificazione, intorno al lato esterno del camminamento.

Piedritto – Muratura tra archi e altre aperture.

Piombatoia – Sporgenza delle merlature di un muro con aperture attraverso le quali scagliare proiettili sugli assediati.

Ponte Levatoio – Pesante piattaforma di legno costruita per stendersi su un fossato tra l'ingresso e le terre circostanti che, se richiesto, può essere sollevato per bloccare l'ingresso.

Ponteggio – Struttura provvisoria in legno costruita per sostenere lavoratori e materiali.

Pusterla – Cancelli o porta secondaria.

Recesso - Porzione o compartimento di un edificio.

Ridotto D'Ingresso – Costruzione a fronte di un mastio contenente le scale dell'ingresso principale.

Rondello – Camminamento di ronda. Girone.

Sala dei Servi – Sala per i servitori.

Salone – Ambiente principale di una casa o di un castello.

Saracinesca – Griglia a bande di legno rivestita in ferro, sospesa davanti all'entrata per proteggere le porte.

Scaloni – Scalinate sulle mura del castello.

Scarpa/Scarpatura – Parte in pendenza di una cortina muraria. Angolo acuto alla base di mura e torri, lungo la superficie esterna.

Serraforme – Pietra angolare.

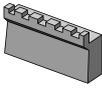
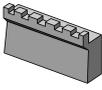
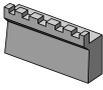
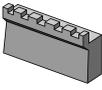
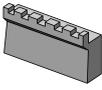
Sovrintendente – Uomo responsabile degli affari quotidiani del castello in assenza del signore.

Strombatura – La parte inferiore dei segmenti alternati di una merlatura.

Trabucco – Macchinario sviluppato nel Medioevo che sfruttava il sistema del contrappeso.

Torretta – Piccola torre costruita sulle torri principali, solitamente utilizzata come punto di avvistamento.

Tabella dei Danni del Castello

Muro	Torre	Muro	Torre	Sezione delle Porte	Torre	Muro	Torre	Muro
								
	⑨		⑨		⑨		⑨	
⑧	⑧	⑧	⑧	⑧	⑧	⑧	⑧	⑧
⑦	⑦	⑦	⑦	⑦	⑦	⑦	⑦	⑦
⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥
⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤
④	④	④	④	④	④	④	④	④
③	③	③	③	③	③	③	③	③
②	②	②	②	②	②	②	②	②
①	①	①	①	①	①	①	①	①

Porte
④
③
②
①

Resistenza e Armatura

Nome	RE	FE	AR
Torre	8	9	9
Muro	8	8	9
Porte	6	4	7

Modificatori di Armatura

Forza dell'Arma	Modificatore di Armatura
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	-5
10	-6

Tabella dei Danni

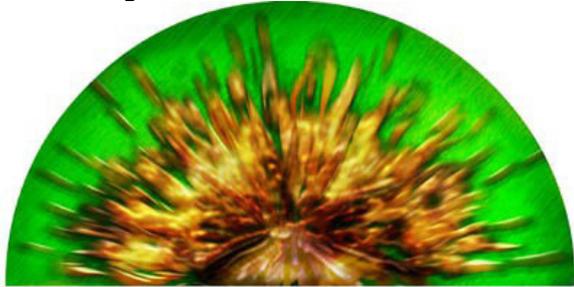
FZ	RE del Bersaglio									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1
2	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1
3	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1
4	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1
5	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1
6	9	9	8	7	6	5	4	3	2	1
7	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2
8	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
9	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4
10	9	9	9	9	9	9	8	7	6	5

Sagome e Segnalini

Sagoma Semi-Circolare caduta Rocce 3"



Sagoma Semi-Circolare Caduta Olio 3"



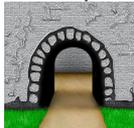
Sagoma Circolare Caduta Rocce 3"



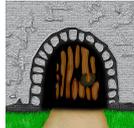
Sagoma Circolare Caduta Olio 3"



Porte Aperte



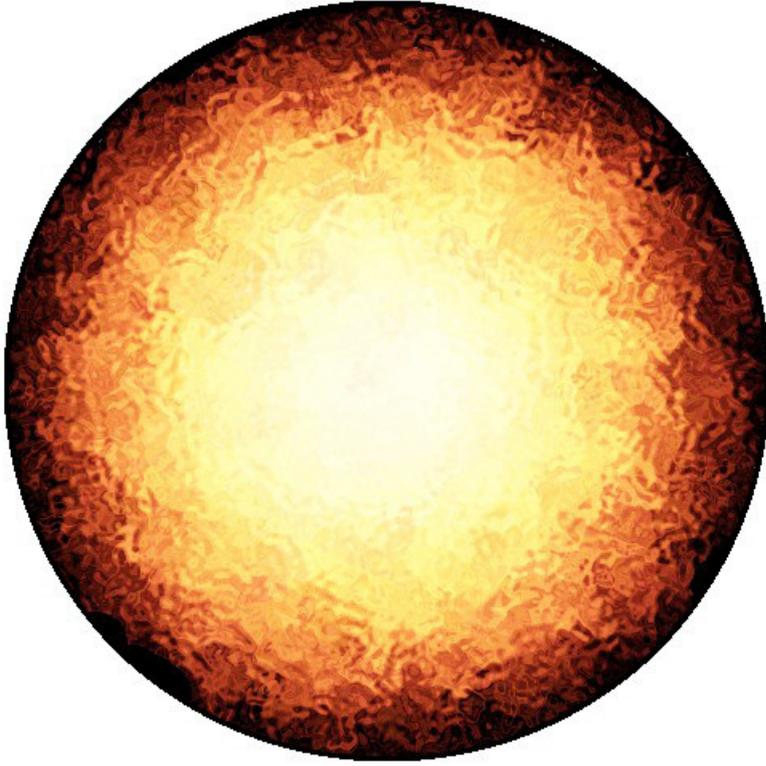
Porte Chiuse



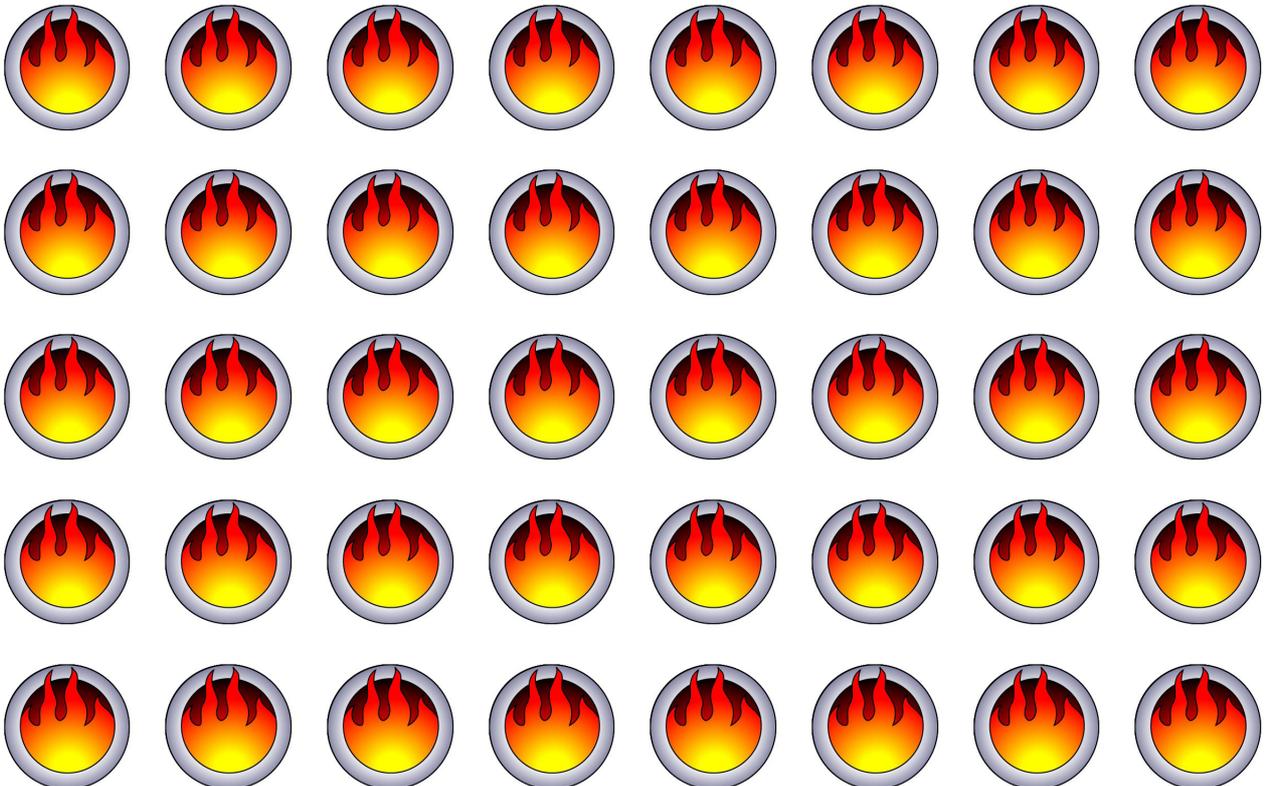
Segnalini Carica delle Armi di Supporto



Esplosione 4"



Segnalini "In Fiamme"



Modelli su Scale



Segna Turni



Segnalino Segna Turni

