

Uomini d'Arme



Regolamento "Un Solo Neurone"
per Schermaglie Medievali
scritto da Jim Wallman



CHIMERAE

Uomini d'Arme

Regolamento "Un Solo Neurone" per Schermaglie Medievali scritto da Jim Wallman

© 2003 Jim Wallman • www.jimwallman.org.uk

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2021 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB12 – 1ª Edizione – Gennaio 2021

Elenco delle illustrazioni:

In copertina, Benjamin West, Edward III Crossing the Somme, 1788.

Pag. 3, Viktor Barvitius, Battle of Crécy, 1858.

Pag. 6, Josef Mathauser, Re Giovanni nella battaglia di Crécy.

Pag. 8, Eugène Delacroix, Battle of Poitiers, 1830.

Pag. 9, Spiegazione del gioco della *Morra Cinese*, Number55, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:MorraCinese.svg>.

Indice:

Per iniziare..., Preparazione del gioco	3
Azioni	4
Movimento, Tiro a distanza	5
Controllo del Morale	6
Mischia (combattimento corpo a corpo)	7
Combattimento tra i leader	8
Neuroni aggiuntivi (regole opzionali)	9

Per iniziare

Queste regole ti permettono di giocare un wargame con miniature e modellini. Sono studiate per diversi giocatori, di norma quattro o più. I giocatori controllano i leader principali – i signori o i cavalieri più importanti, che sono al comando dei contingenti di truppe.

Perché “Un Solo Neurone”? Beh, molti regolamenti di wargame disponibili attualmente sono tremendamente complicati e richiedono la lettura di veri e propri tomi zeppi di regole, l’acquisto di dozzine di supplementi (spesso a un prezzo esorbitante) e hanno dei meccanismi di gioco esageratamente intricati che necessitano di un’eternità di tempo per essere compresi e recepiti.

Il mio cervello è troppo elementare per riuscire a sopportare tutto questo, perciò prediligo scrivere dei regolamenti che richiedono appunto un solo neurone per essere assimilati. In questo modo i giochi sono semplici da imparare e da giocare e, sorprendentemente, sono divertenti come quelli che hanno un sacco di regole complicate e che costano una fortuna. Strano, non è vero?

Continua a leggere e (spero) buon divertimento.

Jim Wallman



Preparazione del gioco

Per iniziare a giocare, hai bisogno di un campo di battaglia di dimensioni adeguate. Un grosso tavolo o il pavimento vanno benissimo. A seconda della storia che hai mente, puoi disporre degli elementi sul campo di battaglia. Un panno di tessuto verde è perfetto da usare come terreno, alberi

da modellismo e muschio possono essere utilizzati per rappresentare boschi, siepi e cespugli, mentre case ed edifici possono essere facilmente realizzati con del cartoncino. Una volta sistemato il tavolo di gioco, devi preparare i modellini, siano essi soldatini oppure miniature militari finemente dettagliate.

I giocatori devono creare almeno un leader a testa. Possono anche decidere di controllare più di un leader ciascuno, ma ciò può rendere il gioco un tantino complicato in certe situazioni. Ogni eroe ha un **contingente** di guerrieri che sono i suoi seguaci in battaglia.

Si suggerisce di creare gruppi di seguaci composti da 6 a 20 elementi, a seconda del tipo di guerrieri. Ad esempio, un'unità di cavalieri in armatura a cavallo potrebbe essere composta da soli sei elementi, mentre una compagnia di contadini in rivolta potrebbe contare una ventina di modelli. Tutto dipende comunque delle miniature che hai a disposizione e dalle tue decisioni.

Azioni

In ogni turno di gioco, ciascun giocatore ha l'opportunità di compiere delle **azioni**. Tutte le azioni avvengono simultaneamente. Per evitare dubbi e confusione, se lo desiderano i giocatori possono annotare le proprie azioni su un pezzo di carta.

La **sequenza delle azioni** in ogni turno è la seguente:

1. I giocatori dichiarano quale **azione** intendono intraprendere (vedi sotto).
2. I giocatori possono muovere il modello che li rappresenta e qualsiasi altro modello sotto il proprio comando, secondo quanto stabilito dalle azioni che in precedenza hanno dichiarato di voler compiere.
3. Se il movimento porta dei seguaci entro la gittata utile delle armi, occorre stabilire l'esito dello scontro. Si comincia determinando gli effetti del tiro con archi e balestre, poi si passa alla risoluzione della mischia.
4. Alla fine del turno, tutti gli elementi che hanno combattuto devono effettuare una prova per stabilire la propria condizione psicologica (cioè un Controllo del Morale).

Queste sono le descrizioni delle **azioni** che puoi intraprendere:

- **Colpire qualcuno** (solitamente un altro leader). Se opti per questa manovra non puoi muovere i tuoi elementi per questo turno, visto che sei troppo concentrato nell'attaccare il nemico per dare ordini ai tuoi seguaci.
- **Gridare "Seguitemi, uomini!"**. In questo caso scegli di guidare personalmente all'attacco i tuoi seguaci, puntando verso il nemico (sempre che tu voglia andare in quella direzione). Tutti i seguaci entro 20cm dal tuo modello ti seguono lungo il percorso più diretto fino alla loro distanza massima di movimento (vedi la sezione relativa al movimento).
- **Ispirare i seguaci**. A volte i seguaci ai tuoi ordini possono sentirsi un po' demoralizzati (specialmente se hanno subito delle perdite e il loro morale è basso). Puoi rincorarli con un discorso di incoraggiamento (vedi la sezione relativa al Controllo del Morale) oppure insultando pesantemente il nemico, ma per fare ciò devi interrompere qualsiasi altra azione.
- **Radunare le truppe**. Questa azione ti permette di rimuovere un segnalino Distrazione (vedi sotto).
- **Comunicare, inviare o ricevere un messaggio**. A volte puoi avere bisogno di dire qualcosa a qualcuno, o di mandare un messaggio. **Se non ti trovi entro 12cm dalla persona con cui vuoi parlare, allora non puoi comunicare verbalmente**, ma devi scrivere un messaggio – devi scrivere veramente una nota usando carta e penna. Tutto ciò conta come un'azione. Questa nota viene quindi portata da un messaggero fino alla persona a cui è destinata. Anche per leggere il messaggio è necessario impiegare un'azione, quindi non è detto che venga letto immediatamente una volta recapitato!

- **Gridare “All’attacco!”**. In questo caso mandi i tuoi seguaci ad attaccare un determinato gruppo di nemici, che devi indicare con precisione. Non sei obbligato a unirti all’attacco. Tutti i tuoi seguaci si spostano verso il bersaglio alla massima velocità di movimento finché non arrivano a distanza utile per attaccare, quindi ingaggiano battaglia. Se non partecipi allo scontro in prima persona, i tuoi seguaci potrebbero combattere con minore efficacia (vedi la sezione relativa al Controllo del Morale).

Movimento

Ogni singolo modello si muove, seguendo le indicazioni del leader, fino alla massima distanza consentita in un turno:

<i>Tipo</i>	<i>Distanza</i>
Contadini, fanteria leggera, arcieri, balestrieri	15 cm
Fanteria pesante	12 cm
Cavalleria leggera	40 cm
Cavallerie pesante	25 cm
Carri, macchine da assedio e altri veicoli lenti	8 cm

Gli ostacoli presentano delle difficoltà per essere superati.

Se un elemento vuole oltrepassare un muro basso o una siepe, deve fermarsi non appena raggiunge l’ostacolo e al suo prossimo turno lo attraversa e può anche spostarsi fino alla metà della propria distanza di movimento.

Oltrepassare un guado o un piccolo torrente dimezza la distanza di movimento percorribile.

Tiro a distanza

Per poter utilizzare un arco o una balestra, il modello non deve muoversi nel turno in cui compie il tiro.

Per ogni guerriero che effettua un attacco a distanza, lancia 1d6 e consulta la Tabella del Tiro per vedere se il colpo è andato a segno. Individua l’arma con cui viene sferrato l’attacco e la gittata del tiro, quindi trova il tipo di bersaglio da colpire. I numeri riportati nella tabella indicano il risultato da ottenere con il dado per colpire il nemico.

TABELLA DEL TIRO

<i>Arma:</i>	<i>Arco*</i>			<i>Balestra**</i>		
Gittata:	≤ 25 cm	≤ 50 cm	≤ 75 cm	≤ 25 cm	≤ 50 cm	≤ 75 cm
Contadini, fanteria leggera, arcieri, balestrieri	4,5,6	5,6	6	4,5,6	5,6	6
Fanteria pesante	5,6	6	6	4,5,6	5,6	6
Cavalleria leggera	4,5,6	5,6	5,6	4,5,6	5,6	5,6
Cavalleria pesante	6	6	–	5,6	5,6	–

*: Ogni arciere può avere un massimo di 30 frecce.

** : Ogni balestriere può avere un massimo di 30 bolzoni. La balestra richiede un turno per essere ricaricata.

Un singolo colpo andato a segno uccide qualsiasi seguace, mentre per ammazzare un leader occorre infliggergli due colpi.

Controllo del Morale

Ci sono eventi e circostanze che possono ridurre la combattività e la determinazione dei tuoi seguaci. L'intero contingente (cioè l'insieme dei seguaci comandati da un singolo leader) è soggetto alle regole per il morale, indipendentemente dal tipo di truppe che lo compongono.

Devi effettuare un Controllo del Morale, tirando 1d6, quando:

- Il contingente subisce una perdita.
- Il contingente viene sorpreso.
- Il giocatore che comanda il contingente vuole che le truppe eseguano il Controllo.
- I contadini sono minacciati per la prima volta dai nobili (es. un drappello di cavalieri effettua una carica contro un gruppo di contadini).

Applica al risultato del dado i seguenti modificatori:

+2 se il capotribù ha fatto un discorso di incoraggiamento nel turno in corso (se è presente un arbitro, può aumentare questo modificatore se il giocatore fa alle sue truppe un vero discorso)
-1 per ogni seguace ucciso nel turno in corso
-1 per ogni 10% del totale del contingente ucciso durante la partita
-1 se il contingente è in evidente inferiorità numerica
-1 se durante il turno il leader è stato efficacemente insultato da un capotribù nemico entro 20cm
-1 se il leader del contingente non è presente nelle vicinanze (si trova fuori dalla linea di vista oppure a oltre 30cm)
-1 se truppe nemiche di classe superiore si sono spostate verso il contingente nel turno in corso

Il risultato del Controllo del Morale viene riportato nella tabella seguente:

<i>Punteggio</i>	<i>Risultato</i>
3 o più	Il morale è buono – il contingente può agire secondo gli ordini.
0 – 2	Il contingente non può muoversi verso il nemico. Per poterlo fare deve effettuare un altro Controllo del Morale al prossimo turno.
Meno di 0	Il contingente deve allontanarsi dal nemico il più velocemente possibile. Al prossimo turno deve effettuare un altro Controllo del Morale per interrompere la ritirata.

Il modello che rappresenta il leader/giocatore che comanda il contingente non è soggetto alle limitazioni imposte dal risultato del Controllo del Morale e può continuare a combattere oppure fuggire, come meglio crede.



Mischia (combattimento corpo a corpo)

Fase 1: Occorre suddividere la battaglia in “scontri” singoli. Uno **scontro** è un combattimento tra un modello contro uno o più modelli nemici.

Fase 2: Per ogni singolo scontro, ogni fazione lancia 1d6 e applica i modificatori indicati di seguito, quindi si confrontano i totali ottenuti.

Modificatori nel combattimento di mischia:

Leader	+4
Cavalleria appiedata	+3
Fanteria pesante	+2
In sella	+1 addizionale
Fanteria leggera	+0
Arcieri e balestrieri	-1
Contadini	-2
In inferiorità numerica (due contro uno)	-2
In inferiorità numerica (tre contro uno)	-3
In inferiorità numerica (quattro o più contro uno)	-4

La fazione con il punteggio più alto vince lo scontro.

Se il risultato è un **pareggio**, non ci sono conseguenze per nessuno dei modelli che hanno preso parte allo scontro.

Se una fazione vince lo scontro di **1 o più punti**, tutti i modelli sconfitti devono indietreggiare di 5cm.

Se una fazione vince lo scontro di **2 o più punti** contro i contadini, la fanteria leggera, gli arcieri o i balestrieri, lo sconfitto viene ucciso.

Se una fazione vince lo scontro di **3 o più punti** contro la fanteria pesante, lo sconfitto viene ucciso.

Se una fazione vince lo scontro di **4 o più punti** contro la cavalleria, lo sconfitto viene ucciso.

Se una fazione vince lo scontro di **4 o più punti** contro un leader, lo sconfitto subisce un COLPO. (Ricorda che occorrono due colpi per eliminare definitivamente un capotribù.)

Se un modello in inferiorità numerica vince lo scontro, può uccidere / colpire **soltanto** uno dei nemici, a scelta del vincitore.

A prima vista, questo sistema di risoluzione della mischia può sembrare complicato, ma dopo averci giocato ti accorgerai che è davvero molto semplice.

Esempio di combattimento di mischia

Quattro modelli di fanteria leggera affrontano due cavalieri in sella. La battaglia viene suddivisa in due scontri, ognuno dei quali coinvolge due modelli di fanteria leggera contro uno dei cavalieri. (Durante questi esempi, non vengono considerate le regole relative al Controllo del Morale.)

<i>Scontro #1</i>	<i>Turno di gioco</i>	<i>Scontro #2</i>
<p>Il cavaliere tira un 2 +4 come cavaliere -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 4.</p> <p>La fanteria leggera tira un 6 nessun modificatore per un totale di 6.</p> <p>La fanteria leggera vince di 2 punti, che contro un cavaliere lo costringono a indietreggiare.</p>	Primo Turno	<p>Il cavaliere tira un 1 +4 come cavaliere -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 3.</p> <p>La fanteria leggera tira un 5 nessun modificatore per un totale di 5.</p> <p>La fanteria leggera vince di 2 punti, che contro un cavaliere lo costringono a indietreggiare.</p>
<p>Il cavaliere tira un 5 +4 come cavaliere -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 7.</p> <p>La fanteria leggera tira un 5 nessun modificatore per un totale di 5.</p> <p>Il cavaliere vince di 2 punti, che contro la fanteria leggera equivale a una uccisione. Un fante viene eliminato.</p>	Secondo Turno	<p>Il capo tira un 6 +4 come cavaliere -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 8.</p> <p>Gli uomini liberi tirano un 1 nessun modificatore per un totale di 1.</p> <p>Il cavaliere vince di 7 punti, che contro la fanteria leggera equivale a una uccisione. Un fante viene eliminato.</p>
A questo punto i cavalieri non sono più in inferiorità numerica, per cui le due battaglie diventano altrettanti scontri uno contro uno.		
<p>Il cavaliere tira un 6 +4 come cavaliere per un totale di 10.</p> <p>La fanteria leggera tira un 1 nessun modificatore per un totale di 1.</p> <p>Il cavaliere vince di 9 punti, che contro la fanteria leggera equivale a una uccisione. L'ultimo fante viene eliminato.</p>	Terzo Turno	<p>Il cavaliere tira un 5 +4 come cavaliere per un totale di 9.</p> <p>La fanteria leggera tira un 6 nessun modificatore per un totale di 6.</p> <p>Il cavaliere vince di 3 punti, che contro la fanteria leggera equivale a una uccisione. L'ultimo fante viene eliminato.</p>
Il combattimento termina e, come prevedibile, tutti i soldati della fanteria leggera sono morti e i cavalieri hanno vinto.		



Combattimento tra i leader

Il combattimento tra i leader rappresenta un'eccezione rispetto alle regole precedenti.

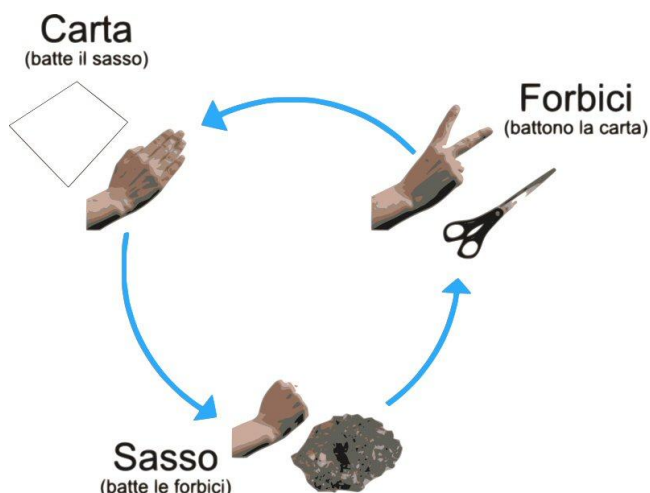
Quando un leader affronta i seguaci degli altri giocatori vengono utilizzate le normali regole appena viste, che considerano il leader come un modello a sé stante. Quando invece i leader si affrontano tra loro, si applicano le regole che seguono.

I leader si affrontano sempre **uno contro uno** quando lottano tra loro. Nel caso di uno scontro in cui una delle due fazioni può schierare più capotribù rispetto all'avversario, coloro che non sono direttamente impegnati nella lotta si mettono in disparte e osservano il duello, rimanendo in attesa del proprio turno di entrare direttamente in azione.

Ogni turno di combattimento viene risolto con tre "duelli" a morra cinese (sasso - carta - forbici).

Chi vince il maggior numero di "duelli" infligge un colpo al nemico.

I leader possono ritirarsi dal combattimento e cercare di fuggire, ma non è un atto molto eroico da compiere. Come li giudicheranno i loro seguaci?



Neuroni addizionali (regole opzionali)

Se te la senti di mettere in azione un paio di neuroni supplementari, di seguito trovi una regola opzionale da aggiungere alle tue partite.

Reputazione

Ogni leader può accumulare esperienza sottoforma di Reputazione, che gli permette di aumentare le proprie abilità belliche. Un leader ha la possibilità di aumentare la propria Reputazione ogni volta che prende parte a una battaglia - può infatti sommare tutti i punteggi guadagnati sconfiggendo o ferendo i nemici durante le campagne di guerra a cui partecipa.

La Reputazione viene calcolata nel modo seguente:

- +0 punti per ogni contadino ucciso
- +1 punto per ogni soldato di fanteria leggera, arciere o balestriere ucciso
- +2 punti per ogni soldato di fanteria pesante ucciso
- +5 punti per ogni cavaliere ucciso
- +10 punti per ogni leader nemico sconfitto (anche se non necessariamente ucciso) in un combattimento tra leader
- +20 punti per ogni battaglia vinta

<i>Punteggio accumulato</i>	<i>Livello / Titolo</i>	<i>Benefici</i>
0 - 100	1 - Nobile	Il livello base descritto nelle regole.
101 - 500	2 - Valoroso	Il modificatore nel combattimento di mischia sale a +5.
501 - 1.000	3 - Eroico	Il personaggio può subire TRE colpi prima di venire ucciso.
1.001 - 2.000	4 - Glorioso	Il modificatore nel combattimento di mischia sale a +6.
2.001 - 4.000	5 - Epico	Il personaggio può subire QUATTRO colpi prima di venire ucciso.
4.001 - 8.000	6 - Leggendaro	Il modificatore nel combattimento di mischia sale a +7.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it