

Cavalieri di Gorre

Uomini severi provenienti dal regno di Gorre, molto più a nord. Questi cavalieri possono sembrare un po' arcaici, ma combattono bene come tutti i cavalieri.

Ci sono tanti Cavalieri di Gorre quanti sono i Cavalieri Giocanti. I cavalieri possono effettuare una contro-carica.



Cavalieri di Lothian

Un conroi di grandi dimensioni formato da uomini provenienti dal regno di re Lot di Lothian. Non solo sono più numerosi, ma colpiscono più forte degli altri cavalieri!

I Cavalieri di Lothian sono una volta e mezzo i Cavalieri Giocanti (arrotondati normalmente). I cavalieri possono contro-caricare.



Cavalieri di Malahaut

Questi cavalieri vestono in modo simile alla cavalleria romana di un secolo prima, con grandi scudi ovali ed elmi crestati.

Ci sono tanti Cavalieri di Malahaut quanti sono i Cavalieri Giocanti. La loro penalità per combattere con grandi scudi a cavallo è già calcolata nei loro valori di Abilità. I cavalieri possono contro-caricare.



Cavalieri di Cornovaglia

Un conroi di cavalieri poveri ma motivati provenienti dalla Cornovaglia.

Ci sono tanti Cavalieri di Cornovaglia quanti sono i Cavalieri Giocanti. I cavalieri possono contro-caricare.



Lancieri Nordici

Originari delle terre intorno al Vallo Romano, questi uomini rudi cavalcano resistenti pony di collina. Sebbene possano essere gli uomini meglio armati delle loro valli remote, non sono all'altezza di un cavaliere del Sud.

C'è un Lanciere Nordico per ogni Cavaliere Giocante. Sono armati di lancia da cavalleria e possono contro-caricare.



Picchieri Pitti

Uomini dipinti provenienti dalle montagne oltre Lothian. Non indossano armature e non portano armi oltre a una lunga lancia, nemmeno un coltello.

Ci sono due Picchieri Pitti per ogni Cavaliere Giocante. Fuggono se un terzo dei membri viene ucciso.



CAVALIERI DI MALAHAUT

TAG	DES	FOR	COS
14	11	14	13

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia o Spada	Carica	15	6D6
Lancia	Lance	13	5D6
Spada	Spade	15	5D6

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	27	Perd. Morale	2D6
Atterramento	14	Protezione	11+6
Ferita Grave	13	Prem. Gloria	25
Svenuto	7	Val. Cavaliere	1

ALTRO

Armatura: usbergo, aketon, elmo avanzato normanno + scutum

Tratti: Valoroso 15

Abilità: Equitazione 15

RISCATTO

1D6	TIPO	QUANTITÀ
1	Cavaliere Povero	£3
2-6	Cavaliere di Casata	£4

CAVALIERI DI LOTHIAN

TAG	DES	FOR	COS
16	11	16	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia o Spada	Carica	17	6D6
Lancia	Lance	15	5D6
Spada	Spade	17	5D6

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	31	Perd. Morale	2D6
Atterramento	16	Protezione	10+6
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	50
Svenuto	8	Val. Cavaliere	1

ALTRO

Armatura: usbergo, aketon, elmo normanno + scudo normanno

Tratti: Valoroso 15

Abilità: Equitazione 17

RISCATTO

1D6	TIPO	QUANTITÀ
1	Cavaliere Povero	£3
2-6	Cavaliere di Casata	£4

CAVALIERI DI GORRE

TAG	DES	FOR	COS
15	11	15	15

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia o Spada	Carica	17	6D6
Lancia	Lance	15	5D6
Spada	Spade	17	5D6

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	30	Perd. Morale	1D6+3
Atterramento	15	Protezione	7+6
Ferita Grave	15	Prem. Gloria	50
Svenuto	8	Val. Cavaliere	1

ALTRO

Armatura: usbergo corto, aketon, elmo aperto + scudo normanno

Tratti: Valoroso 18

Abilità: Equitazione 17

RISCATTO

1D6	TIPO	QUANTITÀ
1	Cavaliere Povero	£3
2-5	Cavaliere di Casata	£4
6	Cavaliere Vassallo	£10

PICCHIERI PITTI

TAG	DES	FOR	COS
10	15	10	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia a Due Mani	Lance	10	5D6

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	24	Perd. Morale	1D6+1
Atterramento	10	Protezione	—
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	10
Svenuto	6	Val. Cavaliere	½

ALTRO

Armatura: nessuna

RISCATTO

Nessuno

LANCIERI NORDICI

TAG	DES	FOR	COS
10	13	12	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia da Cavalleria	Carica	10	5D6
Mazza	Immanic.	13	4D6*

* +1D6 vs maglia

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	24	Perd. Morale	1D6
Atterramento	10	Protezione	8+4
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	25
Svenuto	6	Val. Cavaliere	½

ALTRO

Armatura: usbergo corto, aketon, elmo normanno + targa

Abilità: Equitazione 16

RISCATTO

Nessuno

CAVALIERI DI CORNOVAGLIA

TAG	DES	FOR	COS
13	12	13	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia o Spada	Carica	15	5D6
Lancia	Lance	12	4D6
Spada	Spade	15	4D6

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	26	Perd. Morale	1D6+1
Atterramento	13	Protezione	9+6
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	25
Svenuto	7	Val. Cavaliere	1

ALTRO

Armatura: usbergo, aketon, elmo aperto + scudo normanno

Tratti: Valoroso 15

Abilità: Equitazione 15

RISCATTO

1D6	TIPO	QUANTITÀ
1-2	Cavaliere Povero	£3
3-5	Cavaliere di Casata	£4
6	Cavaliere Vassallo	£10

Giavellottieri Pitti

Si aggirano furtivi per il paesaggio, sfrecciando da una parte all'altra, scagliando i loro giavellotti prima di tornare a mescolarsi tra i loro compagni.

Ci sono tre Giavellottieri Pitti per ogni Cavaliere Giocante. Vedi **"Incontrare Armi da Tiro"** nelle regole di Battaglia per determinare per quanti Round possono scagliare i loro giavellotti prima che i cavalieri li raggiungano. Tentano sempre di Eludere quando entrano in contatto con il nemico.



Coltellieri Pitti

Questi uomini piccoli e rozzi, che scattano in avanti mezzi ingobbiti, stringono pugnali affilati, con gli occhi che brillano di malizia.

Ci sono tre Coltellieri Pitti per ogni Cavaliere Giocante. Prendono sempre di mira per primi i cavalli dei cavalieri in sella, ignorando tutti gli attacchi finché non uccidono il povero animale, a quel punto si abbattono sul cavaliere. Fuggono non appena un terzo di loro è a terra e fuori dal combattimento.



Guerrieri Sassoni

Una feroce banda di guerrieri sassoni esperti e corazzati.

Ci sono due Guerrieri Sassoni per ogni Cavaliere Giocante. Uno in ciascuna coppia di avversari per ogni cavaliere è armato di lancia, ascia, o spada e scudo. Questi formano un muro di scudi per difendersi da Caricare a Cavallo nel primo Round, poi uniscono le forze contro l'avversario insieme agli altri, che hanno asce a due mani e non scudi, per il resto del combattimento. I Guerrieri Sassoni combattono fino a quando tre quarti dei loro non sono fuori combattimento.



Kern Irlandesi

Uomini male armati e disarmati provenienti dall'isola al di là del Mare d'Irlanda, furono portati in Gran Bretagna per servire come mercenari.

Ci sono quattro Kern Irlandesi per ogni Cavaliere Giocante. Sono davvero piuttosto patetici come guerrieri, con poca disciplina, e possono a malapena essere definiti armati, utilizzando una varietà di armi. Ciò che manca loro in qualità marziali, lo compensano con il numero. Preferiscono attaccare il cavallo del cavaliere, per poi scagliarsi contro il cavaliere se viene disarcionato o abbattuto in altro modo (ricorda che solo tre kern possono attaccare un avversario contemporaneamente). Fuggono quando più della metà dei loro è a terra.



Arcieri Cambriani

Arcieri delle colline, che brandiscono il temuto arco lungo.

Ci sono tre Arcieri Cambriani per ogni Cavaliere Giocante. Vedi **"Incontrare Armi da Tiro"** nelle regole di Battaglia per determinare per quanti Round gli arcieri possono scagliare le loro frecce prima che i cavalieri li raggiungano. Devono riuscire in un tiro Valoroso o fuggire se ci sono più cavalieri in sella che cavalieri smontati nel conroi quando li raggiungono. Fuggiranno immediatamente se un terzo di loro è gravemente ferito.



Cavalieri Mercenari Bretoni

Un conroi di cavalieri mercenari provenienti dalla penisola della Bretagna, colonizzata anni fa da famiglie britanniche.

Ci sono tanti Cavalieri Mercenari Bretoni quanti sono i Cavalieri Giocanti. I cavalieri possono contro-caricare.



GUERRIERI SASSONI

TAG	DES	FOR	COS
15	10	15	15

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Ascia da Batt.	Immanicate	14	5D6*
Lancia	Lance	14	5D6**
Spada	Spade	14	5D6
Ascia Grande	Immanicate a Due Mani	14	7D6*

* -1D6 Protezione dallo Scudo

** Nega la Penalità per l'Altezza per combattere avversari in sella

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	30	Perd. Morale	1D6+2
Atterramento	15	Protezione	5+6 o 5
Ferita Grave	15	Prem. Gloria	25
Svenuto	8	Val. Cavaliere	¼

Armatura: usbergo corto, elmo aperto + scudo rotondo; niente scudo se armato di Ascia Grande

Per ogni avversario, tirare 1D6:

- 1-2 | Spada
- 3-4 | Ascia da Battaglia
- 5-6 | Lancia

RISCATTO

Nessuno

COLTELLIERI PITTI

TAG	DES	FOR	COS
8	16	8	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Pugnale	Rissa	15	2D6+3

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	22	Perd. Morale	3D6
Atterramento	8	Protezione	—
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	5
Svenuto	6	Val. Cavaliere	⅓

Armatura: nessuna

RISCATTO

Nessuno

GIAVELLOTTIERI PITTI

TAG	DES	FOR	COS
10	15	10	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Giavellotto (Mischia)	Lance	8	1D6+3
Giavellotto	Armi da Lancio	18	3D6

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	24	Perd. Morale	1D6
Atterramento	10	Protezione	—
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	5
Svenuto	6	Val. Cavaliere	⅓

Armatura: nessuna

RISCATTO

Nessuno

CAVALIERI MERCENARI BRETONI

TAG	DES	FOR	COS
13	12	12	15

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia o Spada	Carica	12	5D6
Lancia	Lance	12	4D6
Spada	Spade	15	4D6

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	27	Perd. Morale	1D6+2
Atterramento	13	Protezione	9+6
Ferita Grave	15	Prem. Gloria	25
Svenuto	7	Val. Cavaliere	1

Armatura: usbergo, aketon elmo aperto + scudo normanno

Tratti: Valoroso 13

Abilità: Equitazione 16

RISCATTO

1D6	TIPO	QUANTITÀ
1-2	Cavaliere Povero	£3
3-5	Cavaliere di Casata	£4
6	Cavaliere Vassallo	£10

ARCIERI CAMBRIANI

TAG	DES	FOR	COS
10	13	12	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Arco Lungo	Archi	12	4D6
Pugnale	Rissa	11	2D6+4

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	24	Perd. Morale	1D6+1
Atterramento	10	Protezione	—
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	25
Svenuto	6	Val. Cavaliere	⅓

Armatura: nessuna

RISCATTO

Nessuno

KERN IRLANDESI

TAG	DES	FOR	COS
11	12	9	15

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Ascia da Battaglia	Immanic.	8	3D6*
Mazz	Immanic.	8	3D6†
Lancia	Lance	8	3D6**
Spada Inferiore	Spade	8	4D6‡

* -1D6 Protezione dallo Scudo

** Nega la Penalità per l'Altezza per combattere avversari in sella

† +1D6 vs maglia

‡ Si rompe nei pareggi come un'arma normale

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	28	Perd. Morale	1D6-1
Atterramento	11	Protezione	4
Ferita Grave	15	Prem. Gloria	10
Svenuto	7	Val. Cavaliere	⅓

Armatura: targa

Per ogni avversario, tirare 1D6:

- 1 | Spada Inferiore
- 2 | Ascia da Battaglia
- 3 | Mazza
- 4-6 | Lancia

RISCATTO

Nessuno

Catturare la Bandiera

Nella confusione della mischia, individuate lo stendardo personale di un comandante nemico. Catturarlo sarà un colpo decisivo contro il nemico.

Un conroi di cavalieri scelti dal lord sorveglianza lo stendardo. Ci sono tante guardie quanti sono i Cavalieri Giocanti. I Cavalieri Giocanti non possono caricare: c'è troppo intralcio. Le guardie sono pronte a difendere lo stendardo fino alla morte e possono tirare la loro Passione Omaggio (Signore) per ispirarsi a farlo.

Spuntare i Tratti **Valoroso** e **Impulsivo**, e la Passione(-i) usata per il Morale del conroi.

Per impadronirsi dello stendardo, uno o più Cavalieri Giocanti devono prima sconfiggere il proprio avversario, poi sconfiggere il portatore dello stendardo o vincere un'Azione Afferrare (Afferrare Arma) per strappargli lo stendardo dalle mani.

Una volta in possesso dello stendardo, i Cavalieri Giocanti possono interrompere il combattimento per scortarlo fino alle loro linee. Tutti i Cavalieri Giocanti, tranne il portatore dello stendardo, devono effettuare tiri **Equitazione** contrastati per sfuggire all'inseguimento dei restanti cavalieri nemici. Se ci sono più Cavalieri Giocanti che avversari, ogni avversario subisce un modificatore di -5 alla sua Equitazione, come se stessero combattendo contro più avversari (fino a un massimo di -15).

MORALE MINIMO
13

Combattere il Comandante Nemico

Uno dei comandanti dei fianchi del nemico (avanguardia o retroguardia) si allontana dalla sua divisione, con le sue guardie del corpo scelte che lo circondano. È l'occasione per catturare un nobile di alto rango!

Le guardie del corpo sono una volta e mezzo i Cavalieri Giocanti. Esse combattono in due contro uno con il maggior numero possibile di Cavalieri Giocanti, iniziando da quelli che hanno la Gloria più alta: non è tempo di convenevoli cavallereschi! Se i Cavalieri Giocanti catturano o uccidono il comandante nemico, l'intera divisione del comandante abbandona la battaglia! Un altro nobile può tentare di radunare la divisione con un tiro **Battaglia** a -10 (tirare 2D6+5 per determinare l'Abilità Battaglia, se non la si conosce).

Se questo tiro fallisce, il Morale Minimo è ridotto di 5 e la Perdita di Morale è ridotta di 2 per tutti gli Incontri per il resto della battaglia.

Per combattere il comandante, ogni Cavaliere Giocante deve prima sconfiggere i propri avversari.

Ricompense: tutti i cavalieri del conroi che non hanno ucciso o catturato il comandante guadagnano comunque +50 Gloria e +£5 di bottino.

MORALE MINIMO
14

Catturare la Bandiera

GUARDIE

TAG	DES	FOR	COS
16	15	14	17

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia	Lance	16	5D6
Spada	Spade	20	5D6

SALUTE

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	33	Perd. Morale	3D6
Atterramento	16	Protezione	12+6
Ferita Grave	17	Prem. Gloria	50
Svenuto	9	Val. Cavaliere	1

ALTRO

Armatura: usbergo avanzato, elmo normanno avanzato, aketon + scudo normanno

Tratti: Valoroso 18

Abilità: Equitazione 20

Passioni: Omaggio (Signore) 20

RISCATTO

£5

Salvare i Cavalieri Prigionieri

Il conroi è penetrato nelle retrovie delle linee nemiche! Un gran numero di cavalieri amici è stato catturato e, se i Cavalieri Giocanti riusciranno a salvarli, si riveleranno preziosi per gli sforzi bellici.

Tanti scudieri appiedati quanti sono i Cavalieri Giocanti fanno la guardia ai cavalieri prigionieri.

Se i Cavalieri Giocanti sconfiggono tutti i loro avversari in quattro Round o meno, salvano i cavalieri prigionieri prima che arrivino i rinforzi. Ci sono abbastanza cavalli di riserva da permettere a tutti i cavalieri di montare e abbastanza armi e armature da permettere loro di riarmarsi e riprendere la battaglia. Il conroi deve Ritirarsi nelle Retrovie mentre scorta i cavalieri liberati fino alle sue linee.

Se il conroi sta ancora combattendo dopo quattro Round, arriva un grosso contingente di cavalieri in sella. A questo punto, ogni Cavaliere Giocante può interrompere il combattimento e fuggire verso le proprie linee: non c'è da vergognarsi! Se sono attualmente ingaggiati, devono riuscire in un'Azione Eludere. Se scelgono o sono costretti a rimanere bloccati in combattimento, devono affrontare contemporaneamente due Incontri con Cavalieri a scelta del Master prima di fuggire. I cavalieri prigionieri rimangono prigionieri e i Cavalieri Giocanti possono finire tra loro se le cose si mettono male!

Ricompense: se il conroi riesce a liberare i cavalieri prigionieri, guadagnano 100 Gloria ciascuno e ogni Cavaliere Giocante deve effettuare un tiro **Battaglia** non contrastato.

MORALE MINIMO
13

Radunare la Divisione!

Improvvisamente l'intera ala del vostro esercito inizia a cedere! Cavalieri e fanti si voltano, pronti a fuggire. Solo un'azione coraggiosa può salvare l'esercito, e il vostro conroi è l'unico in posizione per compirla.

Questo Incontro ha tre fasi.

I Cavalieri Giocanti possono tirare una sola Passione per questo Incontro, ma possono tirarla all'inizio di una qualsiasi delle tre fasi.

1. Riconoscere il Pericolo

Ogni Cavaliere Giocante deve effettuare un tiro **Battaglia** per riconoscere il pericolo. Se fallisce, non fa nulla di importante per il resto dell'Incontro. Con il successo, deve effettuare un tiro **Valoroso, Onore e Omaggio**. Ogni critico ottenuto vale 2 punti, ogni successo 1 punto, ogni fallimento 0, e ogni disastro -2.

Se un cavaliere totalizza un punteggio positivo, può passare alla fase successiva.

2. Arrestare il Panico

Si presume che i Cavalieri Giocanti abbiano o possano trovare corni o trombe e che conoscano le chiamate di battaglia per gli ordini di divisione, come alt, riforma, ecc. Dopotutto, questo fa parte dell'addestramento di un cavaliere. Ogni cavaliere che è arrivato fino a questo punto può effettuare un tiro **Suonare Strumento** a -10. Se più di un Cavaliere Giocante è arrivato a questa fase, solo uno può effettuare questo tiro. Un successo critico dà a tutti +10 a Oratoria nella fase successiva. Un successo significa che la ritirata della divisione rallenta, anche se non si ferma del tutto; tutti guadagnano +5 a Oratoria nella fase successiva. Un disastro confonde tutti e la maggior parte scappa: il tentativo è fallito. Il resto della divisione spazza via i Cavalieri Giocanti dal campo, uguale al risultato "Tutti Disastri" nella fase successiva.

MORALE MINIMO
12

Scontro di Campioni

Il nemico si ritira e un campione cavalca per sfidare a duello qualcuno dalla parte dei Cavalieri Giocanti.

Il comandante del conroi può scegliere chiunque nel conroi come suo campione, anche se stesso. Se un Cavaliere Giocante desidera questo onore, può presentare la sua richiesta al comandante basandosi sulla sua Abilità, sulla Gloria, o su eventuali Favori dovuti, ognuno dei quali può essere sufficiente per ottenere la nomina, a discrezione del Master.

Se più di un candidato qualificato fa richiesta, i Cavalieri Giocanti devono contrastare l'Onore, un Odio adeguato, o un'altra Passione per far valere il loro caso; Oratoria o altre Abilità non possono modificare questo tiro, anche se un successo critico con Valoroso o Impulsivo può fornire un modificatore di +5, a discrezione del Master (i Cavalieri Giocanti possono scegliere Passioni differenti per il tiro contrastato).

Con una sconfitta, il comandante del conroi non li considera come campioni. Un successo critico fa nominare automaticamente il Cavaliere Giocante. Altrimenti, il vincitore del contrasto viene valutato dal comandante dei conroi, come indicato nel primo paragrafo.

Scelti i campioni, i conroi avversari creano uno spazio tra loro per consentire ai due guerrieri di effettuare l'Azione Caricare a Cavallo l'uno contro l'altro. Gli avversari cavallereschi possono dare all'avversario una lancia di riserva se ne è sprovvisto. Solo i due campioni combattono per il primo Round. La maggior parte delle culture onora l'usanza della sfida eroica (i Sassoni forse anche più dei cavalieri!). I Pitti non la offrono e i cavalieri malvagi possono attaccare il conroi mentre è distratto a guardare il combattimento.

MORALE MINIMO
14

Combattere il Comandante Nemico

COMANDANTE

TAG	DES	FOR	COS
15	14	15	18

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia	Lance	20 (16)	5D6
Spada	Spade	20 (16)	5D6

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	33	Perd. Morale	3D6
Atterramento	16	Protezione	13+6
Ferita Grave	18	Prem. Gloria	150
Svenuto	9	Val. Cavaliere	1

Armatura: maglia rinforzata, elmo normanno avanzato, aketon + scudo normanno

Tratti: Valoroso 20+1

Abilità: Equitazione 16

RISCATTO

£100 o più, in base al rango!

Combattere il Comandante Nemico

GUARDIE DEL CORPO

TAG	DES	FOR	COS
16	15	12	17

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia	Lance	18 (16)	6D6
Spada	Spade	20 (16)	6D6

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	33	Perd. Morale	3D6
Atterramento	16	Protezione	12+6
Ferita Grave	17	Prem. Gloria	50
Svenuto	9	Val. Cavaliere	1

Armatura: usbergo avanzato, elmo normanno avanzato, aketon + scudo normanno

Tratti: Valoroso 18

Abilità: Equitazione 16

Passioni: Omaggio (Signore) 20 (+2)

RISCATTO

£5

Risultato del Tiro

Vittoria: impedisce a un cavaliere di attaccare il portatore dello stendardo

Successo Parziale: blocchi un cavaliere, ma una guardia dello stendardo ti attacca

Sconfitta: una guardia dello stendardo ti oltrepassa e attacca il portatore dello stendardo

Disastro: una guardia dello stendardo ti attacca per un Round mentre sta per attaccare il portatore dello stendardo

Le guardie dello stendardo che sfuggono alla scorta possono compiere un'Azione di Combattimento contro il portatore dello stendardo. Se uccidono, stordiscono, o strappano lo stendardo dal portatore, lo riportano nelle proprie linee. Altrimenti, lo stendardo è catturato!

In entrambi i casi, l'Incontro è terminato. Se i Cavalieri Giocanti conservano lo stendardo, agiscono immediatamente per Ritirarsi nelle Retrovie.

Se i Cavalieri Giocanti portano lo stendardo nelle loro linee, il portatore dello stendardo guadagna +100 Gloria, mentre la scorta guadagna +50 Gloria ciascuno. Tutti guadagnano +£2 di bottino base.

Il Comandante della Divisione avversaria deve effettuare un tiro Battaglia a -5 (se non si sa il valore, tirare 2D6+5 per la sua Abilità Battaglia), lasciando il campo se fallisce e portando con sé la sua Divisione! Se il tiro Battaglia ha successo, tutti i valori di Morale Minimo sono ridotti di 3 per il resto della battaglia.

Scontro di Campioni

CAMPIONE

TAG	DES	FOR	COS
16	15	18	17

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Spada	Carica	18	7D6*
Spada	Spade	19	6D6

* O come il miglior cavallo da guerra del Periodo

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	33	Perd. Morale	0
Atterramento	16	Protezione	12+6
Ferita Grave	17	Prem. Gloria	50
Svenuto	9	Val. Cavaliere	1

Armatura: usbergo avanzato, elmo normanno avanzato, aketon + scudo normanno

Tratti: Valoroso 20

Abilità: Equitazione 19

Passioni: Omaggio (Signore) 18

Nota: il Master può rimpiazzare l'Abilità Spade con un'altra Abilità d'Arma (per esempio, Immanicate, che corrisponde alla mazza o, in Periodi successivi, un martello) se così vuole.

RISCATTO

£15

3. Radunare le Truppe

È il momento che Oratoria ricordi ai cavalieri e ai soldati il loro dovere! Ma prima di questo, le truppe in rotta hanno un Tratto Codardo collettivo pari a 20. Ogni Cavaliere Giocante che tenta ancora di radunarle tira contro **Valoroso, Onore e Omaggio (Signore)**. Per ogni vittoria, modifica il valore di Codardo di -5; per ogni sconfitta, lo aumenta di +5. Ora ogni cavaliere può tirare **Oratoria**, contro il valore di **Codardo** modificato della folla.

Risultati

Tutti Disastri: la divisione abbandona il campo. I Cavalieri Giocanti possono unirsi alla disfatta generale (-1 Onore e -1 Omaggio; spunta a Cauto; Ritirarsi nelle Retrovie) o rimanere, affrontando il nemico (+1 Onore e +1 Impulsivo; combattono il triplo dei nemici nel prossimo Incontro: se li sconfiggono tutti, sono degni di cinque volte la normale Gloria di battaglia e di un bottino pari a un comandante di divisione per ciascuno).

Più Sconfitte che Vittorie: la divisione perde metà delle sue truppe per ritirarsi. I Cavalieri Giocanti possono unirsi alla ritirata (-1 Onore; spunta Codardo; Ritirarsi nelle Retrovie), oppure restare e affrontare il nemico (+1 Onore; spuntare Impulsivo; affrontano il doppio dei nemici nel prossimo Incontro: se li sconfiggono tutti, guadagnano il triplo della normale Gloria di battaglia e ricevono un bottino come un comandante di conroi, o come comandante di divisione per l'attuale comandante del conroi).

Più Vittorie che Sconfitte: la divisione si ferma, si riforma e si mette sulla difensiva per il prossimo Turno di Battaglia. I Cavalieri Giocanti ricevono +1 Onore, una spunta a Onore e Oratoria, doppia Gloria in battaglia e un bottino come per un comandante di conroi (il comandante del conroi riceve un bottino come comandante di divisione).

Tutte Vittorie: la divisione si riforma rapidamente e passa all'offensiva! Scegliere un Incontro Nemico a caso. Ogni Cavaliere Giocante riceve +5 a ogni Abilità (Abilità d'Arma, Equitazione, ecc.) durante l'Incontro. Tutti i Cavalieri Giocanti ricevono +1 Onore, +1 Omaggio, +1 a una Passione usata in questo Incontro, una spunta a Oratoria, tripla Gloria in battaglia e un bottino come comandante di divisione.

PERDITA DI MORALE
3D6

Risultato del Tiro Battaglia

Critico: uno dei cavalieri salvati è un nobile di alto rango (o il figlio di uno di essi) e il Cavaliere Giocante guadagna 350 Gloria.

Successo: il Cavaliere Giocante riceve 150 Gloria.

Fallimento: il Cavaliere Giocante riceve 50 Gloria.

Disastro: il Cavaliere Giocante non riceve alcuna Gloria.

A discrezione del Master, se si utilizza il sistema dei Favori del regolamento base, i nobili possono invece dovere dei Favori ai Cavalieri Giocanti equivalenti ai premi in Gloria.

SCUDIERI APIEDATI

TAG	DES	FOR	COS
12	12	12	14

ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DNN
Lancia	Lance	9	4D6

SALUTE

ALTRO

STATISTICA	VAL.	STATISTICA	VAL.
Punti Ferita	26	Perd. Morale	3D6
Atterramento	12	Protezione	5+6
Ferita Grave	14	Prem. Gloria	10
Svenuto	7	Val. Cavaliere	¼

Armatura: gambesone, elmo aperto + scudo rotondo

Tratti: Valoroso 14

RISCATTO

£1