



Tamerlano: Il signore della Paura

Army List	Agg	Terreno	Lista
IV/75. Timuridi	**	Steppa.	1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1xEI o 4Bw, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Sp o 3Ax.
IV/77. Black Sheep Turkoman			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 2x3Bw, 1x2Ps o 2LH, 1x7Hd.
IV/52. Later Nomadic Mongol			1x3Cv (Com), 4x3Cv o 2LH, 6x2LH, 1x7Hd o 2LH.
IV/43c. Hungary	2	Steppa.	1x3Kn (Com), 2x6Kn, 3x2LH, 1x4Cb, 1x4Sp o 4Bd o 5Wb, 2x2Ps o 3Bw, 2x2Ps o WWg.
IV/69. Albanian			1x2LH (Com), 4x2LH, 4x2Ps, 1x3Cb, 1x3Ax, 1x4Bd o 5Wb o 3/6Kn.
IV/65. Vallacchi o Moldavi			1x3Cv (Com), 3x2LH, 2x3Bw, 5x2Ps, 1x5Wb.
IV/55b. Ottoman Sultanate	3	Fertile.	1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 1x4Bw, 2x2Ps, 1xArt.
IV/22. Serbian Empire			1x3Kn (Com), 3x3Kn, 2x3Kn o 2LH, 4x2Ps o 3Bw, 1x4Sp o 3Ax, 1x7Hd o 2Ps
IV/69. Albanian			1x2LH (Com), 4x2LH, 4x2Ps, 1x3Cb, 1x3Ax, 1x4Bd o 5Wb o 3/6Kn.
IV/45. Mamluck Egypt	2	Desertico.	1x3Cv (Com), 6x3Cv, 2x2LH, 1x2Ps, 1x2Ps o 3Wb o 3Ax, 1x7Hd o 2LH.
IV/26. Ciprioti della dinastia Lusignano			1x3Kn (Com), 1x3Kn, 1x3Cv o 3Kn o 2LH, 4x4Cb, 2x4Sp, 2x2Ps, 1x7Hd o 2LH
IV/42. Islamic Persian			1x3Cv (Com), 7x3Cv, 1x2LH, 2x3Bw, 1x7Hd.
IV/18 Lithuania IV/18	2	Foresta.	1x3Cv o 2LH (Com), 1x3Cv o 2LH, 6x2LH, 2x3Ax, 2x2Ps
IV/30. Teutonic Order			1x3Kn (Com), 3x3Kn, 1x3Cv, 2x2LH, 2x4Cb, 1x4Sp, (1x3Ax + 1x2Ps) o 2x7Hd.
IV/44b. Post Mongol Russian			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Cv o WWg.
IV34. Bizantini di Trebisonda	1	Litoraneo.	1x3Cv(Com), 1x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 3x2Ps, 2x3Ax, 2x3Bw.
III/70c. Georgiani			1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 2x4Sp, 2x2Ps o 3Bw
IV/75. Timuridi			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1xEI o 4Bw, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Sp o 3Ax.
IV/47. Orda d'Oro e successori	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 3x3Cv, 6x2LH, 1x3Bw, 1x4Bw o 4Cb o 3Wb o 2LH.
IV/44b. Post Mongol Russian			1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 1x3Bw, 1x2Ps, 1x3Cv o WWg.
IV/55b. Ottoman Sultanate			1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 1x4Bw, 2x2Ps, 1xArt.
IV/77. Turcomanni Montone Nero/Montone Bianco	2	Steppa.	1x3Cv (Com), 5x3Cv, 2x2LH, 2x3Bw, 1x2Ps o 2LH, 1x7Hd
III/70c. Georgiani			1x3Cv (Com), 3x3Cv, 4x2LH, 2x4Sp, 2x2Ps o 3Bw
IV/34. Bizantini di Trebisonda			1x3Cv(Com), 1x3Cv, 2x2LH, 1x4Sp, 3x2Ps, 2x3Ax, 2x3Bw

REGOLE SCENARIO

Il terreno di gioco è un rettangolo di 90x60 cm.

Durata partita 1h:30min

Hd: no QK sul tiro .

** I timuridi hanno un valore uguale a quello del proprio avversario

COMPOSIZIONE ESERCITO

Si gioca con un esercito di 18 basette, 12 dell'armata principale + 6 dell'armata alleata.

Ogni armata ha un suo generale con i consueti raggio di comando e bonus/malus.

Composizione di una armata alleata: elemento generale (Com) obbligatorio + scegliere altre 5 basette nel rispetto delle opzioni/quantità previste.

L'alleato si decide all'iscrizione e rimane quello x tutte le partite, si possono solo cambiare le opzioni (vedi) anche se si gioca contro una lista uguale

Per evitare errori di attribuzione di una basetta ad una o l'altra armata si suggerisce di provvedere ad identificarle in modo che sia agevole riconoscerle.

Come avviene in tutti i tornei del nostro circuito, ad ogni partita si può cambiare la composizione delle armylist rispettando le varianti permesse.

MOVIMENTO

Ogni generale usa un dado di diverso colore per i pip.

L'alleato avrà il valore dei pip dimezzato per eccesso: 1/2=1PIP; 3/4=2PIP; 5/6=3PIP.

Le basette dell'armata principale e dell'alleato si possono supportare a vicenda, ma non muovono come gruppo. Ogni contingente usa sempre i propri PIP.

ALLEATO IN SBANDAMENTO

L'alleato va in sbandamento quando le sue perdite ammontano a 1/2 dell'armata (3 basette sulle 6 disponibili) o viene distrutto il suo generale.

Le basette rimanenti non possono avanzare verso il lato di entrata dell'avversario, non contattano volontariamente il nemico neanche per fornire overlap o "macchinamento".

Si può combattere in corpo a corpo solo se si è già in contatto, come avanzamento d'impeto di un'altro combattimento o se si viene attaccati. Si fornisce supporto sul retro e si tira.

Combattimenti o tiri avvengono con i valori standard. I PIP vengono ridotti nel seguente modo: 1/2/3=1PIP; 4/5/6=2PIP.

La distruzione di un contingente alleato può fornire al massimo 2 punti (EE; dei 4EE richiesti dalle condizioni di vittoria standard):

- Opt. - 1 o 2 basette alleate eliminate (escluso punto c).
- 1pt. - distrutte da 3 a 5 basette, ma non il generale (sbandamento).
- 1pt. - generale alleato; oppure generale + 1 solo elemento (sbandamento).
- 2pt. - generale ed altri 2/3/4 elementi (fuga).
- 2pt. - tutti e 6 gli elementi alleati eliminati (armata alleata annientata).

SEQUENZA DI SCHIERAMENTO

Vista la differenza di tattiche, dovute all'eterogeneità delle liste, si consiglia ai giocatori di essere un po' più "formali" del solito. Una volta stabiliti quale eserciti e quali alleati si hanno a disposizione:

a) scrivere su un foglietto, (senza mostrarlo, ovviamente) la composizione del proprio esercito prima del lancio dei dadi, (verranno forniti dei foglietti e matite; consiglio: portatene una non si sa mai).

b) mostrare le basette solo al momento dello schieramento sul terreno di gioco, dalle prova fatte si è visto che rende il tutto ancor più incerto.

A chi crea il terreno da troppo vantaggio sapere anche in via informale, vita la notevole tensione agonistica, sapere la composizione dell'esercito alleato.

1- Terreno: se le opzioni del terreno sono differenti, si lanciano i dadi e si usano le opzioni del giocatore che ottiene il punteggio più basso;

2 - Difensore o Invasore: secondo lancio, e come al solito il "difensore" (punteggio inferiore) posizionerà gli elementi del terreno;

3 - Lato di entrata: l'attaccante sceglie il lato lungo dal quale entrare, ma non quello con eventuale BUA, che risulta posseduta dal difensore; posizionamento campi come da regolamento.

4 - Disposizione truppe: Il difensore dispone l'armata principale, poi l'attaccante dispone tutto il suo esercito, infine il difensore l'armata alleata.

Nessun ulteriore cambio di posizione.

NOTE FINALI

Il fiume e la strada possono essere lunghi al massimo 60cm, quindi o uniscono i due lati lunghi o connettono un lato lungo con uno corto; la costa si posiziona sul lato corto.

Il posizionamento di un eventuale BUA deve avvenire in un rettangolo compreso tra i 1350p (33,75cm) dal "lato corto" (60cm) e i 900p (22,5cm) dal lato lungo (90cm) contiguo.

Per il resto tutto come da regolamento!