

I due Ponti- Primavera 1362

Allestimento del gioco:



Contesto Storico:

Dopo che Edoardo III firmò il trattato di Bretigny nel 1360 egli rinunciò a reclamare la corona di Francia ma conservò il dominio sull'Aquitania, Calais ed altre importanti province. Quando decise di ritirarsi, comunque, non fu in grado di sgombrare tutte le sue truppe dalla Francia e questi uomini, presto, si raggrupparono tra di loro. Giunse quindi il tempo delle "Bande Mercenarie", composte da soldati mercenari che si dedicarono al saccheggio ed alla distruzione delle campagne Francesi su larga scala. Sire Arnold di Cervolles provò a fermare la crudeltà di queste bande in un serie di schermaglie minori combattute lungo il fiume Reno. Sebbene non abbia resoconti di prima mano di questi scontri, questo è quello che credo sia avvenuto...

Il primo scontro avvenne ai Due Ponti. Entrambi gli schieramenti divisero le loro forze e marciarono alla ricerca nei due lati del fiume Reno. Nessuno sapeva che gli avversari fossero così vicini gli uni agli altri e si incontrarono, quindi, quasi per caso. I comandanti cercarono di ricompattare le loro forze inizialmente divise – consapevoli del fatto che la conquista dei due ponti sarebbe stata la chiave per la vittoria della battaglia.



Seguin di Badefol

Condizioni di vittoria
X3+ **6**

Consiglio di Guerra livello 5

LIVELLO 3

LIVELLO 1

LIVELLO 1



Sire Arnold di Cervolles

Arciprete

Condizioni di vittoria
X3+ **6**

Consiglio di Guerra livello 5

LIVELLO 2

LIVELLO 1

LIVELLO 1

LIVELLO 1

Briefing:

Regole Speciali e Condizioni di Vittoria: Il fiume Reno è invalicabile eccetto che nei ponti e nei guadi.

Il Controllo (occupazione) di entrambi i ponti contemporaneamente garantisce allo schieramento occupante un Vessillo Vittoria per tutto il tempo in cui i ponti restano sotto il suo controllo.

Attraverso il Reno- Primavera 1362

Allestimento del gioco:



Contesto Storico:

Alcuni giorni dopo, lungo il fiume in un'ansa poco profonda, Sire Arnold – all'inseguimento dei Mercenari – tentò di forzare l'avanzata attraversando il Reno.

Dopo la battaglia dei Due Ponti, i mercenari di Seguin marciarono a nord ed attraversarono il Reno, quindi si appostarono ad attendere il nemico. Sire Arnold, che li inseguiva, arrivò il giorno seguente. Il suo piano originale era quello di attaccare immediatamente ma, ammonito dal suo consiglio di guerra, fu costretto a riconsiderare la sua iniziale decisione. Entrambi gli schieramenti erano in un'ottima posizione difensiva, e tutti e due sembravano intenti ad aspettare in attesa della mossa dell'avversario. La mattina del terzo giorno la pazienza di Sire Arnold raggiunse il suo limite e decise quindi di sferrare il suo attacco. Le sue truppe non poterono, però, mantenere la formazione mentre attraversavano il fiume e furono quindi ricacciate indietro.

L'attacco, quindi, fallì ed egli fu costretto a ritirarsi sulle vicine colline.



Briefing:

Regole Speciali e Condizioni di Vittoria: Tutto il fiume è guadabile (pag. 63). Inoltre, le sezioni di fiume con il segnalino del Guado non bloccano il movimento delle unità.

In questo scenario dovrete creare il vostro Consiglio di Guerra personalizzato seguendo le regole a pagina 58. Ciascun giocatore avrà un Consiglio di Guerra con 6 livelli.

Appostamento sulle Colline- Primavera 1362

Allestimento del gioco:



© 2007 Days of Wonder, Inc.

Contesto Storico:

Dopo il suo precedente attacco andato male, Sire Arnold si ritirò nelle colline circostanti, ma prima che fosse in grado di far riprendere le forze ai suoi uomini e recuperare molte delle sue riserve, Seguin ed i suoi mercenari attaccarono.

La forza d'attacco di Seguin, a quel punto includeva anche le unità Goblin appena arrivate ed un Gigante delle Colline. Ci fu una grande lotta e solo con l'aiuto di un Ragno Gigante le truppe di Sire Arnold riuscirono a tenere il terreno.

Esausti, entrambi gli schieramenti si ritirarono solo per incontrarsi di nuovo alcune settimane dopo ad ovest del Reno..



Briefing:

Regole Speciali e Condizioni di Vittoria: In questo scenario dovrete creare il vostro Consiglio di Guerra personalizzato seguendo le regole a pagina 58. Ciascun giocatore avrà un Consiglio di Guerra con 6 livelli. Notate che una creatura conta come un segnalino livello per il Concilio di Guerra dello schieramento a cui appartiene.

Ad ovest del Reno- Primavera 1362

Allestimento del gioco:



4



10



© 2007 Days of Wonder, Inc.

Contesto Storico:

Entrambi gli schieramenti arruolarono volontari ed assoldarono truppe aggiuntive durante le settimane dopo lo scontro sulle colline. Unità mercenarie naniche, goblin e fanteria pesante umana erano tutte bene accette. Le due fazioni erano assestate a distanza molto ravvicinata sullo stesso lato del Reno tanto che quasi ogni giorno si verificavano piccoli scontri. Infine Sire Arnold ruppe lo stallo e schierò le sue truppe lungo la linea del fronte subito a nord del suo accampamento.

Seguin rispose rapidamente alla mossa ed il luogo della battaglia fu una pianura con qualche piccolo boschetto isolato. Arnold, avendo una potenza di cavalleria superiore ordinò impaziente la carica – appena prima il resto delle sue truppe era già in posizione. I rapporti riguardanti il resto delle azioni militari furono vaghi e sono tuttora avvolti da un alone di mistero. Sappiamo solo che Sire Arnold infine si dovette ritirare dalla battaglia. Questi eventi avvennero un mese prima della “Battaglia di Brignais”.



Briefing:

Regole Speciali e Condizioni di Vittoria: In questo scenario dovrete creare il vostro Consiglio di Guerra personalizzato seguendo le regole a pagina 58. Ciascun giocatore avrà un Consiglio di Guerra con 6 livelli. **Notate che dovrete sostituire gli stendardi delle due unità naniche blu nell'angolo in alto a sinistra della mappa per schierarle con la fazione delle bandiere; per farlo potete utilizzare quelle della fanteria umana..**

Brignais- 6 Aprile 1362

Allestimento del gioco:



© 2007 Days of Wonder, Inc.

Contesto Storico:

Nelle vicinanze di Lione, Jacques di Bourbon radunò un gran numero di soldati, cavalieri e comandanti locali per cercare di fermare le Bande di Mercenari. Inviò, quindi, delle staffette per cercare di scoprire dove si svolgessero le attività di questi briganti. I resoconti riferivano che il nemico era accampato sulle colline, ma con una forza di soli 5 o 6 mila uomini.

Quando il Signore di Bourbon lesse il rapporto disse semplicemente: "Andremo là e li attaccheremo" ordinando ai suoi uomini di avanzare.

I Francesi non potevano sapere del grande pericolo che li aspettava oltre le colline... e non potevano neanche vedere i carri carichi di pietre che il loro nemico aveva accumulato. Quando le forze di Bourbon avanzarono, i Mercenari iniziarono a tempestare di pietre lanciandole dalle colline abbattendo i loro attaccanti e costringendoli alla ritirata. Per tutto il giorno essi tentarono di continuare la loro avanzata, ma non riuscivano a conquistare la cima delle colline ed un gran numero di uomini vennero uccisi.

I Mercenari furono vittoriosi.

Seguin di Badefol
Comandante dei Mercenari

X3+ Condizioni di vittoria **6**

Consiglio di Guerra livello 7

LIVELLO 3	LIVELLO 2	GIGANTE delle Colline
LIVELLO 1		

Jacques di Bourbon
Conte della Marca

X3+ Condizioni di vittoria **6**

Consiglio di Guerra livello 6

LIVELLO 2	LIVELLO 2	LIVELLO 1
		LIVELLO 1

Briefing:

Regole Speciali e Condizioni di Vittoria: Le unità di fanteria delle Bande di Mercenari che si trovano su terreno elevato, combattono in mischia negli esagoni adiacenti (sia terreno elevato che dall'alto verso la pianura), con quattro dadi da battaglia.

Brignais- 6 Aprile 1362 (versione medievale)

Allestimento del gioco:



21



11



© 2007 Days of Wonder, Inc.

Contesto Storico:

Nelle vicinanze di Lione, Jacques di Bourbon radunò un gran numero di soldati, cavalieri e comandanti locali per cercare di fermare le Bande di Mercenari. Inviò, quindi, delle staffette per cercare di scoprire dove si svolgessero le attività di questi briganti. I resoconti riferivano che il nemico era accampato sulle colline, ma con una forza di soli 5 o 6 mila uomini.

Quando il Signore di Bourbon lesse il rapporto disse semplicemente: "Andremo là e li attaccheremo" ordinando ai suoi uomini di avanzare.

I Francesi non potevano sapere del grande pericolo che li aspettava oltre le colline... e non potevano neanche vedere i carri carichi di pietre che il loro nemico aveva accumulato. Quando le forze di Bourbon avanzarono, i Mercenari iniziarono a tempestare di pietre lanciandole dalle colline abbattendo i loro attaccanti e costringendoli alla ritirata. Per tutto il giorno essi tentarono di continuare la loro avanzata, ma non riuscivano a conquistare la cima delle colline ed un gran numero di uomini vennero uccisi.

I Mercenari furono vittoriosi.

Seguin di Badefol
Comandante dei Mercenari

X3+ Condizioni di vittoria
6

Consiglio di Guerra livello 0

Jacques di Bourbon
Conte della Marca

X3+ Condizioni di vittoria
6

Consiglio di Guerra livello 0

Briefing:

Regole Speciali e Condizioni di Vittoria: Le unità di fanteria delle Bande di Mercenari che si trovano su terreno elevato, combattono in mischia negli esagoni adiacenti (sia terreno elevato che dall'alto verso la pianura), con quattro dadi da battaglia.

La battaglia di Lewes- 14 Maggio 1264

Allestimento del gioco:



© 2007 Days of Wonder, Inc.

Contesto Storico:

L'esercito del Re era accampato a Lewes. Enrico era al comando di circa 10.000 uomini ma all'annuncio dell'arrivo di Montfort, il Principe Edoardo si precipitò fuori della città senza attendere che il resto delle truppe reali si ricongiungessero con l'esercito. Le forze di Montfort erano circa la metà di quelle del Re e si erano schierate sulle colline che si affacciano sulla città.

Enrico aveva appena terminato di schierarsi quando il Principe Edoardo lanciò il suo attacco di cavalleria sulla sinistra delle linee dell'esercito ribelle dove erano posizionate delle unità inesperte reclutate da Londra.

L'attacco, presto, ruppe le linee dei ribelli che fuggirono in rotta accanitamente inquisite dalle forze di Edoardo.

Malgrado il rapido successo, le avventate azioni di Edoardo costrinsero Enrico ad attaccare prima di essere completamente pronto. Il vantaggio sul terreno era per Montfort ed il Conte prese rapidamente l'iniziativa spingendo le truppe reali giù per le colline verso la città. Enrico venne catturato e tenuto prigioniero nel Monastero. Edoardo, venuto a sapere della cattura del padre, voleva a tutti i costi continuare a combattere finché il re non venisse liberato. Ad ogni modo, Montfort a quel punto spinse per raggiungere un accordo di pace ed Edoardo fu persuaso ad accettare.



Briefing: