

# Fantasy Warriors

# CAMPAIGN

## by Nick Lund

## SOMMARIO

Capitolo	pagina
INTRODUZIONE	5
SEGNALINI	6
ORGANIZZARE UNA CAMPAGNA	7
LA MAPPA	7
mappe dei terreni	7
territorio	7
capisaldi	7
capisaldi capitali	7
regole per definire il territorio sulla mappa	8
regole per piazzare i capisaldi sulla mappa	8
ORGANIZZARE UN'ARMATA	9
regole per organizzare le Forze di una Armata	9
ruolino di marcia di una Armata	10
ORDINI PER LE FORZE E REAZIONI	11
ORDINI ALLE FORZE	11
1 piena velocità	11
2 esplorazione	11
3 difendere	11
REAZIONI DELLE FORZE	12
1. confusa	12
2. instabile	12
3. in rotta	12
PIAZZARE LE FORZE	
sulla mappa all'inizio della campagna	12
IL TURNO DI CAMPAGNA	13
FASE 1 – VARIAZIONE DEGLI ORDINI ALLE FORZE E RICONFIGURAZIONE	13
regole generali	13
il metodo del test delle forze	14
riconfigurare le forze	14

Capitolo	pagina
FASE 2 - MOVIMENTO DELLE FORZE	15
cosa succede durante il movimento delle forze	15
iniziativa	15
primo metodo - movimento per Armate	15
secondo metodo - movimento per Forze	15
il metodo del movimento	16
scegliere di effettuare il Ripiegamento (Contromarcia)	17
metodo di Ripiegamento	17
zone di controllo	17
contatto	18
quando diverse Forze entrano in contatto nel medesimo turno	18
contatto con gli Alleati	18
terminare un movimento ed occupare un caposaldo nemico	18
FASE 3 - LA BATTAGLIA	19
miniature	19
la durata della battaglia	19
vittoria, sconfitta e stallo	20
esplorazione	20
mappa della campagna	21
sistemazione del terreno di gioco	21
schieramento degli eserciti	22
invio degli ordini	22
- ritirata generale	22
- unità con l'ordine di ritirata generale	23
- unità con armi da lancio con l'ordine di ritirata generale	23
FASE 4 - DOPO LA BATTAGLIA	24
recupero delle perdite	24
controllo dei feriti	24
controllo dei disertori	25
movimenti sulla mappa dopo la battaglia	25
reazioni dopo la battaglia	26
FASE 5 - IL TEST DELLA VOLONTÀ DI COMBATTERE	27
FASE 6 - TEMPO	28
FASE 7 - RINFORZI	28
UN ESEMPIO DI CAMPAGNA	29
* * *	
ORDINI PER UNITÀ	37

### **Avvertenza:**

**Questa edizione del FANTASY WARRIORS CAMPAIGN BY NICK LUND - è stata tradotta e curata dai sottoscritti componenti del NARAN TEAM TORINO. La proprietà letteraria su FANTASY WARRIORS, con i relativi diritti di copyright appartiene al legittimo proprietario di tale wargame, mentre quelli per la parte innovativa e non ufficiale, delle regole, delle tabelle degli eserciti e dello scenario del Mondo di Naran, appartengono ai sottoscritti.**

**Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale a fini commerciali, o comunque a fini di lucro, di questo libro, nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del medesimo con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori nonché, per la parte “ufficiale” del wargame FANTASY WARRIORS, del legittimo proprietario dei diritti sul medesimo.**

**Dalle informazioni in possesso dei sottoscritti, i diritti sul gioco e sul marchio FANTASY WARRIORS sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).**

**Lo scenario del «MONDO DI NARAN» è una creazione originale di Sandro & Sergio SQUAROTTI - NARAN TEAM TORINO**

# **NARAN TEAM TORINO**

**<http://www.naran.it/>**

**[naranteam@gmail.com](mailto:naranteam@gmail.com)**

\* \* \*

## **INTRODUZIONE**

Fantasy Warriors Campaign è una integrazione di Fantasy Warriors che consente ai Giocatori di giocare delle Campagne di ogni dimensione, comprendenti eserciti e le loro Forze, piani di battaglia e l'esecuzione di grandi strategie, le reazioni delle Forze e gli ordini, rifornimenti, disertori, ricoveri per i feriti, cattura di obiettivi, la volontà di combattere, stanchezza, nuovi ordini e molte altre opzioni che veramente testeranno la vostra abilità di Condottieri di eserciti di Fantasy Warriors.

In aggiunta, Fantasy Warriors Campaign contiene due nuove integrazioni che miglioreranno lo scopo del gioco, specialmente per le campagne. La prima di queste integrazioni riguarda un nuovo tipo di ordini, denominato "ritirata". Utilizzando l'ordine ritirata si consentirà ora al condottiero di abbandonare una battaglia persa con una parte del suo esercito ancora intatto. E' durante una Campagna che l'ordine di ritirata fornirà il miglior utilizzo, poiché avrà un effetto diretto sulle perdite e sul recupero dei feriti dopo una battaglia. In pratica, l'ordine di ritirata ora vi consentirà di combattere un altro giorno.

La seconda nuova integrazione è quella di poter dare direttamente gli ordini ad una Unità. Poter dare gli ordini a una Unità consentirà di schierare un condottiero senza alcun generale, e conseguentemente con nessun altro comando, un maggior grado di flessibilità sul comando del suo esercito; questo consentirà delle piccole battaglie di tipo "skirmish" che avranno luogo utilizzando in pieno il normale regolamento di Fantasy Warriors. I due sistemi di dare gli ordini (per Unità o per Comandi) possono essere usati contro qualsiasi avversario sul campo di battaglia, perciò ogni giocatore sarà libero di scegliere la sua preferenza personale.

## SEGNALINI.

Sono inclusi dei segnalini speciali per la Campagna<sup>1</sup>, che consentiranno di visualizzare la situazione strategica ad un certo momento. I segnalini inclusi sono sufficienti a gestire due eserciti contrapposti, consistenti di sei Forze per parte. Ogni Forza è rappresentata dal suo segnalino numerato, che indicherà anche il suo stato e l'ordine col quale opera. Una parte è rappresentata dai segnalini di colore rosso, gli altri da quelli di colore blu. I segnalini sono i seguenti.

### Ordini alle Forze

- 12 Massima Velocità (6 rossi, 6 blu)
- 12 Esplorare-scrutare (*Probe*<sup>2</sup>) (6 rossi, 6 blu)
- 12 Difendere (6 rossi, 6 blu)

### Reazione delle Forze

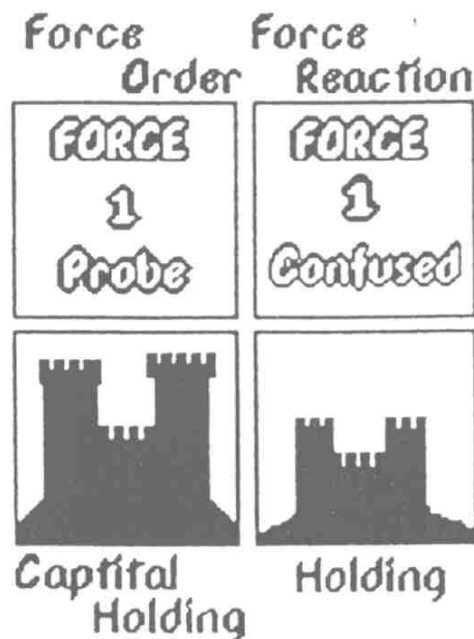
- 12 Disordinate (6 rossi, 6 blu)
- 12 Instabili (6 rossi, 6 blu)
- 12 In rotta (*Shattered*<sup>3</sup>) (6 rossi, 6 blu)

### Capisaldi (*Holdings*<sup>4</sup>)

- 8 Capisaldi rossi
- 2 Capisaldi principali rossi
- 8 Capisaldi blu
- 2 Capisaldi principali blue

### Ordine per i Generali

- 9 segnalini per gli ordini di ripiegamento



### La Mappa

Una mappa di Campagna viene fornita<sup>5</sup>; vi consentirà di intraprendere velocemente una Campagna. Voi potrete facilmente disegnarne una vostra o modificare altre mappe disponibili.

<sup>1</sup> Non avendo purtroppo ricevuto questi segnalini, abbiamo provveduto a disegnarne dei nostri, che potete trovare nel file allegato a quello di questo regolamento.

<sup>2</sup> Il termine usato da Nick Lund, "*probe*", significa esame, ricerca, inchiesta e, in gergo militare, **spedizione esplorativa**. In forma verbale, "*to probe*", ha il significato di sondare, esplorare, investigare, indagare; riteniamo quindi che in questo contesto possa significare "**esplorare**".

<sup>3</sup> Sul dizionario, si è trovato il verbo «*to shatter*», che significa "*frantumare*", "*fracassare*", e, in senso figurato, "*distuggere*"; riteniamo che in questo contesto "*militare*" possa significare "**in rotta**".

<sup>4</sup> **Holding** ha il generico significato di "**tenuta**" (*ad esempio "di Campagna"*); in questo contesto "*militare*" riteniamo possa essere tradotto con "**caposaldo**", che potrà essere rappresentato da una fortezza, un castello, un villaggio o anche una città fortificata.

<sup>5</sup> Purtroppo nella fotocopia del regolamento Campagne, inviatoci da uno dei Frothers (Jarvis), la Mappa non era acclusa.

## ORGANIZZARE UNA CAMPAGNA.

Questa sezione fornisce le indicazioni per organizzare una Campagna e riguarda la mappa con le caratteristiche del terreno, il territorio, la sistemazione dei capisaldi e l'organizzazione degli eserciti per iniziare la contesa.

### LA MAPPA.

*SE AVETE PIANIFICATO DI ANDARE ALL'ATTACCO  
RICORDATEVI CHE IL TERRITORIO NEMICO È OSTILE  
E VOI TROVERETE CHE AVANZARE È MOLTO  
DIFFICILE*

### MAPPE DEI TERRENI.

Vi sono cinque tipi di Mappe dei Terreni: libero, palude, fiume, foresta e montagna. Il Terreno produce i suoi effetti sul movimento e può influire sugli ordini e sull'efficienza degli eserciti. Come regola generale, un esercito che si muova su un terreno meno ostile avrà migliori possibilità di riuscita che non un altro che debba attraversare una foresta o superare una montagna. I dettagli completi delle Mappe dei Terreni possono essere visti nella Fase 2 - Marcia Forzata - pagina 15.

### TERRITORIO

Vi sono tre tipi di territorio in una Campagna di F.W.: **amici, neutrali o nemici**. I territori amici conterranno solo Capisaldi amichevoli e daranno un vantaggio per il Movimento e per il ricovero dei feriti dopo una battaglia. Il territorio nemico causerà gli opposti effetti sul movimento e sui feriti. I territori neutrali non avranno alcun effetto.

### CAPISALDI.

I Capisaldi rappresentano le posizioni chiave dei Giocatori. Essi sono piazzati sulla mappa all'inizio della Campagna e non possono essere mossi durante la stessa. Difendere i propri capisaldi e distruggere quelli degli avversari costituirà l'obiettivo primario durante una Campagna. Nel caso voi dobbiate sostenere un Test di "Volontà di combattere", il numero dei capisaldi in vostro possesso risulterà determinante.

### CAPISALDI CAPITALI.

Ogni giocatore in una Campagna avrà un solo caposaldo capitale<sup>6</sup>. E' di gran lunga il più importante dei capisaldi e dovrà essere protetto ad ogni costo. Così come è il primo dei capisaldi, il Caposaldo Capitale funziona anche come punto di rifornimento e di rimpiazzo delle perdite dell'esercito durante il corso della Campagna. Vedere Rinforzi - pag. 28.

<sup>6</sup> Sarà la sede del governo della fazione rappresentata dal giocatore, e a seconda dei casi potrà essere il castello o la fortezza o la città che è la capitale del regno.

## **REGOLE PER DEFINIRE IL TERRITORIO SULLA MAPPA.**

- ◆ Dividete la mappa in tre aree uguali. Se non potranno esser uguali, l'area centrale (neutrale) potrà essere diseguale, lasciando le altre due uguali.
- ◆ L'area centrale è classificata come territorio neutrale.
- ◆ Entrambi i Giocatori lanciano un dado. Il vincitore deciderà quale delle due rimanenti aree sarà il suo territorio amichevole.
- ◆ Il perdente prenderà il territorio rimanente come proprio territorio.

### **Note.**

Se volete giocare campagne di ridotte dimensioni usate una più piccola area della mappa. La mappa è una griglia di riferimento, e fino a quando ognuno conosce esattamente dove si trova a combattere non vi saranno problemi.

## **REGOLE PER PIAZZARE I CAPISALDI SULLA MAPPA.**

- ◆ Entrambi i Giocatori lanciano un dado; il perdente piazza per primo tutti i suoi segnalini dei capisaldi.
- ◆ I capisaldi possono essere piazzati solo sul territorio amichevole.
- ◆ Nessun caposaldo amichevole potrà trovarsi entro due quadranti da un altro caposaldo amichevole.
- ◆ Nessun caposaldo potrà essere sistemato su una montagna, o in una foresta o palude eccetto i seguenti:
  - ◆ I **Nani** possono piazzare capisaldi sulle montagne.
  - ◆ Gli **Elfi dei Boschi** possono piazzare i capisaldi nelle foreste.
  - ◆ I **Goblins** possono piazzare i capisaldi nelle foreste.
  - ◆ Gli **Orchi** possono piazzare capisaldi nelle paludi.

### **Note.**

- ◆ Il numero dei capisaldi scelto per una Campagna è una questione di preferenze. I suggerimenti sono:
  - ◆ **Piccola** Campagna - una capitale e due capisaldi minori.
  - ◆ **Media** Campagna - una capitale e tre capisaldi minori.
  - ◆ **Grande** Campagna - una capitale e sei capisaldi minori.

*STAI FISSANDO LA SCONFITTA IN  
FACCIA SE PERDI LA TUA  
CAPITALE .... QUALUNQUE COSA  
ACCADA, TIENILA PROTETTA*



## ORGANIZZARE UN'ARMATA.

Un'Armata sarà suddivisa in un certo numero di **FORZE**. Ogni Forza è rappresentata sulla mappa da un segnalino che indica il suo numero e gli ordini o le reazioni. Una Forza può consistere di uno o più Comandi, il Generale che ha il più alto valore di comando sarà considerato come Condottiero di quella Forza. Prima che la Campagna abbia inizio, tutti i giocatori che vi prendono parte devono concordare sull'ammontare totale in punti delle loro armate. Il totale dei punti non deve rappresentare ogni miniatura della vostra collezione, esso può essere maggiore. Sarebbe un caso sfortunato se durante una Campagna voi doveste combattere con tutto il vostro esercito. Circa il doppio di punti del valore del vostro attuale esercito può essere una buona base da cui iniziare.

## REGOLE PER ORGANIZZARE LE FORZE DI UNA ARMATA.

- ◆ Una Armata potrà essere formata da un qualsiasi numero di Forze.
- ◆ Ogni Forza dovrà avere un Condottiero ed almeno una Unità per costituire un Comando.
- ◆ Una Forza potrà essere formata da un qualsiasi numero di Comandi.
- ◆ Il Generale con il più alto Valore di Comando di una Forza sarà considerato il Condottiero della stessa.
- ◆ I Personaggi Individuali possono far parte di una Forza. Essi non possono superare numericamente le Unità che compongono la Forza.
- ◆ Si applicano le normali regole per gli Individuali.
- ◆ Alleati e Mercenari non potranno costituire essi soli una Forza. Essi dovranno essere impiegati in appoggio a dei Comandi regolari. Tutte le regole per gli Alleati ed i Mercenari verranno applicate.

*QUANDO ORGANIZZI UN ESERCITO, PENSA  
ATTENTAMENTE ALLA COMPOSIZIONE  
DELLE TUE FORZE.*

*VUOI FORZE BILANCIATE O FORZE  
PROGETTATE PER SVOLGERE RUOLI  
SPECIFICI COME L'ESPLORAZIONE O  
L'ASSALTO.*

*PERSONALMENTE PREFERISCO FORZE  
BILANCIATE, POSSONO FAR FRONTE A  
MOLTE SITUAZIONI MENTRE UNA FORZA  
SPECIFICA È INUTILE NELLA SITUAZIONE  
SBAGLIATA.*

## **RUOLINO DI MARCIA DI UNA ARMATA.**

Quando la vostra Armata è stata suddivisa nelle varie Forze, prendete nota di tutti i dettagli rilevanti. Un esempio è riportato nell'elenco sottostante.

### ***Un esempio di una Armata di Barbari per una Campagna***

#### **Forza 1**

Generale a piedi, V.C. 4

Individuali a piedi: 1 Distruttore, 1 Portaordini  
1 Mago (50 P.M.)

Unità 1. Guardie del corpo elite, 10 miniature

Unità 2. Gigante da Battaglia medio, 1  
miniatura

Unità 3. Mammoth da guerra, veterano, 1  
miniatura

#### **Forza 2**

Generale a piedi, V.C. 3

Individuali a piedi: 1 Eroe, 1 Portaordini  
1 Mago (25 P.M.)

Unità 4. Fanteria veterana, 20 miniature

Unità 5. Fanteria veterana, 20 miniature

Unità 6. Arcieri veterani, 10 miniature

Unità 7. Arcieri veterani, 10 miniature

#### **Forza 3**

Generale a piedi, V.C. 3

Individuali a piedi: 1 Eroe, 1 Portaordini

Unità 4. Fanteria veterana, 20 miniature

Unità 5. Fanteria veterana, 20 miniature

Unità 6. Arcieri veterani, 10 miniature

Unità 7. Gigante medio, 1 miniatura

#### **Forza 4**

##### **Comando 1**

Generale a piedi, V.C. 4

Individuali a piedi: 1 Eroe, 1 Mago (25 P.M.)

Unità 8. Gigante medio, 1 miniatura

Unità 9. Berserker, 5 miniature

Unità 10. Fanteria veterana, 20 miniature

##### **Comando Mercenario 2 (metà paga)**

Generale Goblin a piedi, V.C. 3

Individuali a piedi: 1 Distruttore Hobgoblin

Unità 11. Drago Medio veterano, 1 miniatura

Unità 12. Trolls da battaglia elite, 3 miniature

\* \* \*

## ORDINI PER LE FORZE E REAZIONI

Gli Ordini per le Forze e le Reazioni operano in modo simile a quelli che si trovano nel Regolamento di Fantasy Warriors per i Comandi e le loro Unità; sebbene siano simili essi non debbono però essere confusi. Gli Ordini alle Forze e le Reazioni si applicano solo alle Forze che sono presenti sulla Mappa della Campagna. La loro funzione è sia di definire le vostre Forze per operare in una determinata strategia, sia di mostrarvi con una sola occhiata che la vostra Forza è sotto l'influenza di una reazione ed è incapace di operare in tale modalità.

Durante lo svolgimento della Campagna una Forza dovrà operare in base a determinati ordini o sarà soggetta a delle reazioni. Nessuna Forza potrà ricevere un ordine ed essere soggetta a reazioni nello stesso tempo, essa o riceve un ordine oppure reagisce ad un evento. Gli ordini alle Forze e le reazioni sono rappresentati sulla mappa durante lo svolgimento della Campagna dagli appositi segnalini.

Gli Ordini alle Forze e le reazioni saranno cambiati durante la Fase 1 del Turno della Campagna.

### ORDINI ALLE FORZE.

Vi sono tre tipi di ordini per le Forze nella partita:

#### 1 PIENA VELOCITÀ.

- ◆ Questo ordine è usato quando la vostra Forza si muove velocemente. Per mantenere la sua velocità di spostamento la Piena dovrà sacrificare la sua abilità ad esplorare.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Piena Velocità riceve un modificatore di +2 per il suo Movimento. Vedere il Movimento della Forza - pagina 15.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Piena Velocità non potrà esplorare prima di una battaglia. Se la Forza ha un Mago o un Esploratore (Individuale) essi possono usare la loro abilità per esplorare prima di una battaglia.

#### 2.ESPLORAZIONE.

- ◆ L'Ordine di esplorazione consente il normale movimento con la piena abilità di esplorare. Dei tre ordini questo è il più flessibile.

#### 3. DIFENDERE.

- ◆ Quest'ordine obbliga la Forza a restare ferma, anche se essa possedesse un alto bonus di esplorazione e può costruire certe difese campali. Questo è l'ordine che viene naturale utilizzare se voi siete costretti a difendere una località chiave e siete al corrente che il nemico sta avanzando verso di voi.
- ◆ Una Forza con l'ordine di difendere raddoppia il suo punteggio di esplorazione prima di una battaglia.
- ◆ Una Forza con quest'ordine non si può muovere durante la fase di movimento del turno di Campagna.
- ◆ Una Forza con quest'ordine potrà costruire qualsiasi combinazione dei seguenti equipaggiamenti bellici prima di una battaglia: **aculei interrati, cavalli di frisia e palizzate**. Essi possono costruire tali equipaggiamenti fino ad un valore in punti pari ad **1 punto per ogni miniatura** che compone la Forza; **ad esempio una Forza composta da 100 miniature potrà costruire 100 punti di equipaggiamento**.
- ◆ Se la Forza dovesse abbandonare la sua posizione tutti gli equipaggiamenti di cui disponeva saranno considerati persi.

- ◆ Gli equipaggiamenti costruiti non sono cumulativi; esempio: se un difensore non abbandona il campo di battaglia e combatte un'altra battaglia esso non potrà costruire altri equipaggiamenti da aggiungere alla quota originale calcolata come sopra indicato.

*FATE ATTENZIONE QUANDO USATE GLI ORDINI DI DIFESA. SE SCEGLIETE UNA POSIZIONE CHE NON INTERROMPE LA LINEA DI MARCIA DEL NEMICO, ESSO PUÒ SEMPLICEMENTE SUPERARVI E LASCIARVI IMPOTENTI A COSTRINGERLO IN BATTAGLIA.*

## **REAZIONI DELLE FORZE.**

Il modo esatto di come una Forza perde i suoi ordini e soggiace alle reazioni è spiegato con le regole con le quali si analizzano gli eventi che le generano. Vi sono tre tipo di reazioni delle Forze nel gioco:

*SE HAI UNA FORZA SOGGETTA AD UNA REAZIONE, RICONFIGURALA PRIMA CHE PUOI. SE È IN ROTTA, FALLA ARRETRARE IN UN TERRITORIO AMICO PER AVERE QUALCHE POSSIBILITÀ DI RECUPERARLA.*

### **1. CONFUSA.**

Sebbene il movimento non sia menomato una Forza in stato di confusione non può agire nel pieno delle sue capacità. Essa non può esplorare e tutte le sue Unità inizieranno la battaglia disorganizzate. Se una Forza confusa dovesse soffrire un'altra ulteriore reazione essa diventerà instabile.

- ◆ Una Forza in stato di confusione non può esplorare prima della battaglia. Se la Forza ha un mago o un esploratore essi possono impiegare le loro capacità per esplorare prima della battaglia.
- ◆ Tutte le unità della Forza inizieranno la battaglia disorganizzate.

### **2. INSTABILE.**

Una Forza instabile è sul punto di collassare. Il Movimento, l'esplorazione e la capacità combattiva sono menomate.

- ◆ Una Forza con una reazione instabile riceverà un modificatore di -2 al movimento. Vedere il Movimento della Forza - pagina 15.
- ◆ Una Forza instabile non potrà esplorare prima della battaglia.
- ◆ Gli individuali con abilità di esplorazione (Mago e Esploratore) non potranno anch'essi esplorare.
- ◆ Tutte le unità della Forza inizieranno la battaglia demoralizzate.

### **3. IN ROTTA.**

- ◆ Una Forza con la reazione "in rotta" riceverà un modificatore di -2 al suo movimento. Vedere il Movimento della Forza - pagina 15.
- ◆ Se è ingaggiata dal nemico essa collasserà immediatamente, e sarà rimossa dal gioco.

## **PIAZZARE LE FORZE**

### **SULLA MAPPA ALL'INIZIO DELLA CAMPAGNA.**

Le Forze vengono sistemate sulla mappa (con i loro corrispondenti segnalini degli ordini) vicino o su un caposaldo amico.

## IL TURNO DI CAMPAGNA

Questa sezione tratta il cuore del gioco di Campagna, il Turno di Campagna. Il Turno di Campagna consiste di 7 Fasi, sebbene non ogni fase sia usualmente utilizzata durante un turno. La sequenza del Turno di Campagna è la seguente:

- Fase 1 - Variazione degli Ordini alle Forze e riconfigurazione.
- Fase 2 - Movimento delle Forze sulla Mappa
- Fase 3 - Battaglia
- Fase 4 - Dopo la Battaglia
- Fase 5 - Il Test della Volontà di Combattere
- Fase 6 - Tempo
- Fase 7 - Rinforzi

*RICORDATE, UNA FORZA CON GLI ORDINI PIENA VELOCITÀ PUÒ ESPLORARE SE HA UN MAGO CHE EVOCA L'INCANTESIMO VISTA ARCANO, O/E DEGLI ESPLORATORI (PERSONAGGI INDIVIDUALI) CHE PROVVEDANO PER LORO CONTO.*

### Fase 1 - Variazione degli Ordini alle Forze e Riconfigurazione<sup>7</sup>.

La prima fase di un Turno di Campagna consiste nell'inviare gli ordini alle Forze e riconfigurare le stesse e le loro reazioni in base ad essi. Entrambe le azioni sono governate dal Test della Forza (vedere sotto) e, come voi ben conoscete, nulla in Fantasy Warriors è dato per scontato.

#### COSA SUCCEDDE DURANTE GLI ORDINI ALLE FORZE E LA RICONFIGURAZIONE.

- ◆ Ogni Giocatore che desidera cambiare o riconfigurare le proprie Forze dichiara la sua intenzione.
- ◆ Per ogni Forza in causa si effettua un Test con il metodo del Test della Forza sotto descritto.
- ◆ Dopo che il test suddetto è stato verificato si sostituiscono i segnalini in base al risultato del test.

#### REGOLE GENERALI.

- ◆ Le Forze che si trovano in azione verranno testate per prime, poi quelle che si trovano in territorio nemico ed infine quelle in territorio neutrale. Per ultime quelle che si trovano in territorio amico.
- ◆ Nessuna Forza può ricevere più di un ordine od essere ricondizionata più di una volta per turno.
- ◆ I Giocatori possono testare per ogni Forza solo una volta per turno.

<sup>7</sup> E' la traduzione del termine usato da Nick Lund "RECONFIGURATION"; sul dizionario non lo si è trovato, ma si è trovato "CONFIGURATION" = "CONFIGURAZIONE"; da questo si è poi ottenuta la RICONFIGURAZIONE.

## IL METODO DEL TEST DELLA FORZA

Per ogni Forza pertinente lanciate 1D6

Aggiungere il Valore di Comando del Condottiero e calcolare i seguenti modificatori:

-3 se la Forza è sotto la reazione “in rotta”

-2 se la Forza è sotto la reazione “instabile”

-1 se la Forza è sotto la reazione “confusa”

-3 se la Forza è su un terreno definito come “montagna”

-1 se la Forza si trova in territorio nemico

+2 se la Forza si trova in territorio amico

### *Risultato finale del test*

6 o più = Ok, la Forza riceve il nuovo ordine

4 - 5 = la Forza ora opera con l'ordine di Difendere

3 = la Forza passa in stato di “confusione”

2 = la Forza diventa “instabile”

1 = la Forza diventa “in rotta”

meno di 1 = completo disastro! Qualsiasi controllo sulla Forza è perduto. La Forza è ora considerata completamente disfatta e verrà rimossa dal gioco. Un Test di Volontà di Combattere dovrà essere effettuato in questo turno.

## ESEMPIO

### Cambiare gli Ordini alle Forze

E' la prima fase del Turno della Campagna, e un Giocatore desidera cambiare l'ordine ad una delle sue Forze per farla avanzare a Piena Velocità. Attualmente la Forza in questione sta operando con l'Ordine di Esplorare e si trova in territorio nemico.

Il Giocatore lancia 1D6, e ottiene un “4”.

Egli aggiunge il V.C. del suo Condottiero, che è “3”, ed ottiene un totale di “7”

Egli allora modifica il risultato del test nel modo seguente:

– 1 per l territorio nemico

con un risultato finale di “6”.

Il responso del test sarà = “O.K.”, può cambiare l'ordine alla sua Forza.

Il Giocatore rimpiazza il segnalino dell'ordine con quello nuovo.

## RICONFIGURARE LE FORZE.

Riconfigurare le Forze è l'unico metodo per interrompere l'effetto delle reazioni. Alla Forza viene dato un ordine, il Test della Forza viene eseguito, e potete sperare che la Forza perda lo stato di reazione ma che continui ad operare con un ordine.

## Fase 2 - Movimento delle Forze

Il Movimento delle Forze è variabile, riflettendo le difficoltà di comunicazione, rifornimento ed organizzazione associati con il movimento degli eserciti. Il terreno, gli ordini e le reazioni avranno pure influenza sul movimento.

### COSA SUCCEDE DURANTE IL MOVIMENTO DELLA FORZA

- ◆ I Giocatori lanciano un dado per determinare l'Iniziativa.
- ◆ In relazione al risultato, i Giocatori muovono le loro Forze.

### INIZIATIVA

Il metodo per testare l'iniziativa in una Campagna è il medesimo di quello di una battaglia di Fantasy Warriors. Le due opzioni sono possibili, sebbene il lievemente più complesso secondo metodo sia maggiormente applicabile ad un gioco di Campagna.

#### Primo Metodo - Movimento per Armate

- ◆ Tutti i Giocatori lanciano 1D6.
- ◆ In caso di parità, gli spareggianti giocatori lanciano nuovamente i dadi gli uni contro gli altri..

#### Risultato.

- ◆ Il Giocatore con il risultato maggiore sceglie quando vuole muovere tutte le sue Forze. Egli, se lo desidera, può costringere l'avversario risultato perdente di muovere tutte le sue Forze per primo.

#### Secondo Metodo - Movimento per Forze.

- ◆ Utilizzate i segnalini dell'Iniziativa (dal Fantasy Warriors Fantasy Battle), uno per ogni Forza sulla Mappa.
- ◆ I Giocatori lanciano 1D6 per ognuna delle loro Forze. Al risultato del dado aggiungere il Valore Comando del Condottiero di quella Forza.
- ◆ Il Giocatore che ha realizzato il risultato maggiore sceglie uno qualsiasi dei segnalini di Iniziativa e lo piazza su una delle sue Forze.
- ◆ Il Giocatore con il successivo maggior risultato allora sceglie uno dei restanti segnalini di Iniziativa e lo piazza come indicato sopra.
- ◆ Continuate finché tutti i segnalini di Iniziativa sono stati sistemati accanto a quelli delle Forze sulla Mappa, i quali forniranno la sequenza dei Movimenti.
- ◆ Quando un Giocatore ha mosso la sua Forza toglierà il corrispondente segnalino di Iniziativa.

*FAI ATTENZIONE QUANDO CERCHI DI ATTRAVERSARE LE MONTAGNE. SE UNA FORZA HA QUALCOSA DI DIVERSO DAGLI ORDINI A PIENA VELOCITÀ, PUÒ IMPANTANARSI, SPECIALMENTE NEL TERRITORIO NEMICO.*

## Il Metodo del Movimento

Lanciare 1D6 e aggiungere o sottrarre i seguenti modificatori:

- 3 Inizio del Movimento su un terreno definito “Montagna”
- 2 Inizio del Movimento su un terreno definito “Foresta”
- 1 Inizio del Movimento su un qualsiasi terreno con un fiume
- 1 Inizio del Movimento su un terreno sul quale ci sia una palude.
- 1 Inizio del Movimento in territorio nemico.
- 2 La Forza è in preda alle reazioni “Instabile” o “In Rotta”.
- +2 La Forza ha l’ordine di Piena Velocità.
- +1 Inizio del Movimento in territorio amico.

**Risultato finale.**

2 o meno = Non può muovere in questo turno.

3 - 5 = Si sposta di un quadrante.

6 - 8 = Si sposta di due quadranti.

9 o più = si sposta di tre quadranti.

## REGOLE GENERALI.

- ◆ I modificatori di Movimento sono cumulativi; ad esempio muovere in una foresta con un fiume in territorio nemico darà un malus di -4.
- ◆ Una Forza può muovere in ogni direzione **e non può indietreggiare**<sup>8</sup>.
- ◆ Una Forza con l’ordine di Esplorare può muovere da zero fino al massimo numero di quadranti in questo turno.
- ◆ Una Forza con l’ordine di Difendere non potrà mai muovere.
- ◆ Una Forza con l’ordine di Piena Velocità dovrà muovere di almeno un quadrante.

## ESEMPIO

### Il metodo del Movimento

Un giocatore sta per spostare una forza con ordini a piena velocità.

La Forza sta iniziando la sua mossa su un terreno di tipo fluviale che contiene una palude e si trova in territorio nemico.

Il giocatore tira 1D, esce "4": lo modifica per:

- 1 Terreno con un fiume
- 1 Terreno con una palude
- 1 territorio nemico
- +2 ordini “piena velocità”

Per un totale di 3

Un punteggio finale di 3 dà una mossa di fino a 1 quadrato.

Il giocatore muove la forza di 1 quadrato. Ora ha la possibilità di far fare la **contromarcia**<sup>9</sup> alla forza, se lo desidera.

<sup>8</sup> Nella versione originale questa frase è scritta nel seguente modo: “**and has no facing**”; cercando sul dizionario, si è trovato che “**to face**” ha vari significati, uno dei quali, tratto dal **gergo militare**, significa “**fare dietro front**” - “**indietreggiare**”, quindi si è ritenuto che “**non indietreggiare**” potesse essere la traduzione più corretta, con beneficio di verifica.

<sup>9</sup> **contromarcia: inversione della direzione di marcia; marcia in senso opposto a quello seguito in precedenza.** Da questa indicazione si rileva che cambiare direzione di marcia sarebbe quindi possibile, ma solo nel turno successivo, sebbene possa apparire privo di senso tornare in una palude dalla quale si era usciti. La spiegazione si trova nel successivo capitolo dove si spiega la “**contromarcia**”: prima ci si muove in avanti o di lato, ma non all’indietro, e poi, se si vuole, si può provare a fare la manovra di contromarcia (arretramento o ripiegamento, termine più corretto in italiano, il secondo più utilizzato nel gergo militare).



## SCEGLIERE DI EFFETTUARE IL RIPIEGAMENTO (CONTROMARCIA).

Dopo che la vostra Forza si è mossa (o non si è mossa) voi potete scegliere di effettuare un arretramento. L'arretramento fornirà un definitivo movimento, ma darà anche alla Forza una reazione (vedere la Reazione di Arretramento più sotto).

- ◆ Le Forze che operano con l'ordine di Difendere non possono ripiegare.
- ◆ Le Forze in stato di rotta non possono ripiegare.

### Metodo di Ripiegamento.

- ◆ Muovete la Forza selezionata di un quadrante in una qualsiasi direzione: Ignorate qualsiasi effetto del terreno.

### Effetto del Ripiegamento.

#### La Forza ha:

Un qualsiasi ordine  
In stato di Confusione  
In stato Instabile

#### Reazioni dopo un ripiegamento

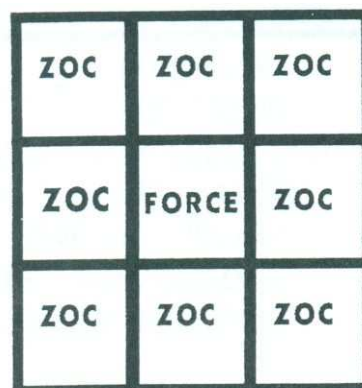
Confusione  
Instabile  
In rotta

- ◆ Dopo che la Forza ha effettuato il ripiegamento ricordatevi di assegnarle l'appropriato segnalino di reazione.

*USA L'OPZIONE CONTROMARCIA PER SFUGGIRE A UN NEMICO PIÙ POTENTE O SCHIACCIARE UNO PIÙ DEBOLE.*

## ZONE DI CONTROLLO (“ZOC”).

Ogni Forza sulla Mappa ha una sua propria zona di controllo. Le zone di controllo amiche<sup>10</sup> non ostacolano il movimento delle vostre Forze, ma le zone di controllo del nemico lo fanno. Una zona di controllo consisterà di tutti i quadranti che confinano con quello sul quale si trova la Forza in questione, come illustrato nel disegno a fianco.



### Entrare in una zona di controllo del nemico.

Se una Forza entra in una zona controllata dal nemico dovrà fare una delle seguenti due cose:

- ◆ Fermarsi immediatamente. La Forza può ovviamente scegliere di effettuare la manovra di ripiegamento.
- ◆ Muovere a contatto col nemico, se ha sufficiente ulteriore movimento per farlo.

<sup>10</sup> Cioè che siano controllate da un'altra Forza della medesima Armata o Alleata.

## **CONTATTO.**

Il contatto è l'ingaggio reciproco di due Forze ostili che sfocerà in una battaglia. Quando una Forza termina il suo turno sul medesimo quadrante dove si trova una Forza nemica, il contatto si considera avvenuto.

- ◆ Immediatamente una Forza entra in contatto con la Forza nemica, il movimento per entrambe le Forze termina qui.
- ◆ Se una Forza non ha ancora effettuato il suo movimento in questo turno, ora non lo potrà fare.
- ◆ Alla fine della fase di movimento del turno di Campagna, il gioco si trasferisce sul tavolo dove il contatto è avvenuto.<sup>11</sup>

## **Quando diverse Forze entrano in contatto nel medesimo turno.**

Combattete le singole battaglie nell'ordine con il quale il contatto è avvenuto. Non preoccupatevi in merito a battaglie che si sovrappongono – vedere più avanti le regole a pag. 19 La Durata della Battaglia.

## **Contatto con gli Alleati.**

Le Forze Alleate possono avere liberamente contatti tra di loro ed avere più di una Forza nel medesimo quadrante della mappa.

## **Terminare un Movimento ed occupare un caposaldo nemico.**

Terminare il Movimento in un quadrante dove si trova un caposaldo nemico non occupato da alcuna Forza del nemico stesso significherà ottenere l'occupazione di tale caposaldo.

Rimuovete il segnalino del caposaldo nemico e sostituitelo con uno dei vostri. Il Caposaldo in questione sarà da ora in poi classificato come "amico". Se il nemico lo rioccherà, esso diventerà nuovamente uno dei capisaldi del nemico.

\* \* \*

*CATTURARE UNA PRESA NEMICA DARÀ SICURAMENTE UN COLPO AL NEMICO. SE POI NON RIESCI A RESISTERE, LO STIVALE SARÀ SULL'ALTRO PIEDE.<sup>12</sup>*

<sup>11</sup> Cioè, se abbiamo bene interpretato quello che ha scritto Nick Lund, si deve giocare una battaglia di Fantasy Warriors tra le due Forze, non importa se siano o meno bilanciate.

<sup>12</sup> **"LO STIVALE SARÀ SULL'ALTRO PIEDE"**: modo di dire anglo-americano che significa: una situazione è l'opposto di ciò che era prima, in modo che le persone che erano precedentemente in una posizione migliore sono ora in una peggiore, e quelli che erano in una posizione peggiore ora sono in una migliore.

Cfr.: <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/boot-shoe-is-on-the-other-foot>

## Fase 3 - La Battaglia

Questa è la fase nella quale la Fantasy Warriors Campaign sfocia in battaglie fantasy di Fantasy Warriors. Numerose nuove opzioni sono incluse al fine di rendere le battaglie funzionali in un contesto di Campagna, piuttosto che essere una questione isolata.

### MINIATURE.

Nel corso della battaglia togliete dal tavolo le seguenti miniature che si trovano in ben definite zone del campo di battaglia:

- ◆ Tutte le miniature rappresentanti dei guerrieri deceduti.
- ◆ Tutti quelli in fuga.
- ◆ Tutte le Unità che hanno lasciato la tavola a seguito degli ordini di opporre.<sup>13</sup>

Dopo la battaglia viene chiarito che tali miniature non sono andate perse, e voi avrete la necessità di verificare più tardi.

### LA DURATA DELLA BATTAGLIA.

- ◆ La battaglia termina al completamento del giro completo del cartellino marcatempo.<sup>14</sup>
- ◆ la battaglia termina non appena il segnalino della clessidra<sup>15</sup> raggiunge l'ora in cui è iniziata la battaglia, indipendentemente dalla magia usata.
- ◆ Tuttavia l'uso degli incantesimi che accelerano o rallentano il trascorrere del tempo per invertire il giorno con la notte allungheranno/accorceranno la durata della battaglia.<sup>16</sup>

#### ESEMPIO

##### La durata di una battaglia

Una battaglia tra due eserciti di Orchi e di Nani inizia al primo segmento della luce diurna<sup>17</sup>. La battaglia procede normalmente per 4 segmenti dei turni diurni quando il giocatore degli Orchi, volendo far uscire i suoi guerrieri dalla penalità per la luce diurna, fa eseguire dal suo mago l'incantesimo "Controllo Temporale"<sup>18</sup>. L'incantesimo porta il tempo alla prima ora della notte. Null'altro ha effetto sul tempo e la battaglia termina alla fine del sesto segmento della notte. Sebbene la lancetta sul quadrante del tempo abbia percorso un'intera rivoluzione, la battaglia è durata, in effetti, 9 turni.

<sup>13</sup> Più avanti viene spiegato che con l'ordine Opporre si possono mettere in salvo delle truppe durante una ritirata. E' una nuova situazione che è stata introdotta nelle battaglie di Fantasy Warriors che facciano parte di una Campagna: vedere il successivo capitolo "Invio degli Ordini – Ritirata Generale", pagina 13.

<sup>14</sup> Quindi si devono giocare i canonici **12 turni**.

<sup>15</sup> E' il segnalino che viene utilizzato come lancetta che viene spostata sul quadrante del marcatempo. Naturalmente può essere usato anche un qualsiasi altro segnalino.

<sup>16</sup> Viene chiarito che si può però accorciare la durata della battaglia facendo avanzare il tempo con la magia "Controllo Temporale": **vedere la nota riportata nel riquadro dell'esempio.**

<sup>17</sup> Cioè alla prima ora del giorno.

<sup>18</sup> Fa avanzare più in fretta il tempo, in modo da far trascorrere velocemente il giorno facendolo sostituire dalla notte.

## **VITTORIA, SCONFITTA E STALLO.**

Le regole per determinare la vittoria in una Campagna differiscono da quelle previste per una singola, isolata battaglia. In una Campagna, il vincitore di una battaglia sarà quello che respingerà l'altro fuori dal campo di battaglia. Se, dopo un certo lasso di tempo, nessuna delle due parti riesce a raggiungere quest'obiettivo, entrambi i contendenti saranno costretti a ritirarsi esausti. La battaglia terminerà con uno stallo.

### **Vittoria e Sconfitta.**

- ◆ Se uno dei contendenti non ha più alcuna miniatura sul campo di battaglia prima del termine della battaglia, egli avrà perso la battaglia.
- ◆ Se il suo avversario ha ancora delle miniature sul campo di battaglia, egli sarà il vincitore.
- ◆ Per reclamare la vittoria occorre che il nemico non abbia più alcuna miniatura sul campo di battaglia.

### **Stallo.**

- ◆ Se nel corso della battaglia entrambi i contendenti hanno delle miniature sul campo di battaglia, nessuno dei due ha vinto o perso. La battaglia è terminata con uno stallo. Vedere la Fase 4 - «Dopo la Battaglia» - pagina 24.

## **ESPLORAZIONE.**

Se una Forza possa esplorare oppure no dipende dagli ordini che ha ricevuto o dalle reazioni che la condizionano. Con le varianti sopra riportate, si applicano le normali regole previste nel regolamento per l'esplorazione.

### **Forze che possono esplorare.**

- ◆ Tutte le Forze che operano con l'ordine di Esplorare.

### **Forze che possono esplorare con un bonus.**

- ◆ Tutte le Forze che operano con l'ordine di **Difendere** avranno un bonus che consentirà di raddoppiare il loro valore di punti esplorazione.

### **Forze che possono esplorare parzialmente**

- ◆ Ogni Forza con l'ordine di Velocità Piena.
- ◆ Qualsiasi Forza che sia sotto la reazione di Confusione.
- ◆ Se la Forza ha in organico un Mago o un Esploratore, solo essi potranno utilizzare le loro capacità per il test di esplorazione, altrimenti nessuna esplorazione può essere compiuta.

### **Forze che non possono esplorare.**

- ◆ Qualsiasi Forza che sia sotto la reazione "Instabile".

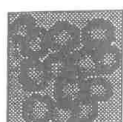
### **Modificatori del Test di Esplorazione:**

- +2 se la Forza si trova in territorio amico
- 1 se la Forza si trova in territorio nemico.

# MAPPA DELLA CAMPAGNA.

## SISTEMAZIONE DEL TERRENO DI GIOCO.

Le configurazioni di terreno sul tavolo operano normalmente ma occorre tenere presente la situazione generale del terreno sul quale si svolge lo scontro.



FOREST

### Segnalini della Mappa della Campagna

I principali tipi di terreno del quadrato della mappa governeranno l'aspetto del campo di battaglia come segue:

#### Il segnalino del terreno è una Foresta

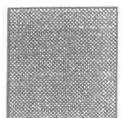
- ◆ Raddoppiate il numero di questo tipo di configurazioni di 30 cm di lunghezza.
- ◆ Ogni altra configurazione di terreno dovrà essere un bosco.



MOUNTAIN

#### Il segnalino del terreno è Bianco

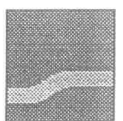
- ◆ Considerate il terreno della battaglia come terreno normale.<sup>19</sup>



PLAIN

#### Il segnalino del terreno è una Palude (swamp).

Ogni altra configurazione di terreno dovrà rappresentare una palude.



RIVER

#### Il segnalino del terreno è una Montagna.

Le dimensioni del campo di battaglia<sup>20</sup> saranno di 30 cm di larghezza per 60 cm in lunghezza. Esso conterrà 1D6 di configurazioni di terreno.



SWAMP

#### Il segnalino di terreno è un Fiume.<sup>21</sup>

*Dovrà essere sistemata una configurazione di terreno rappresentante un tratto di un fiume.*

### Se dovete combattere più di una battaglia sul medesimo campo di battaglia.

Potrete risistemare le configurazioni di terreno come un nuovo campo di battaglia, poiché ogni quadrato della mappa rappresenta un'area molto più ampia del sito della singola battaglia.

\* \* \*

<sup>19</sup> Cioè, secondo noi, normale "Terreno Transitabile".

<sup>20</sup> La misura indicata è il **Foot** (abbreviato **ft.**) che corrisponde a **12 inch**, cioè a **30 cm.** E' riportato **2 ft largo x 4 ft lungo**, quindi si tratta di un tavolo di cm. **60 x 120**; più piccolo rispetto a quello standard di cm. **120 x 180**. Sul tavolo ridotto si devono mettere **1D6 di configurazioni** rappresentanti "**configurazioni di terreno**" **non meglio identificate**. **PROPOSTA DEL NARAN TEAM:** utilizzando un tavolo standard di 120 x 180 cm, su di esso si può delimitare la suddetta area di 60 x 120 cm su uno dei lati corti del tavolo, mettendo le varie configurazioni (1D6) all'interno di essa.

<sup>21</sup> **AGGIUNTA DEL NARAN TEAM.** Sebbene sia stato inserito nell'immagine il segnalino del fiume, **manca il commento riguardo ad esso**, che pertanto noi abbiamo aggiunto per completezza, considerato che nell'esempio riportato a pagina 7 viene indicato che la presenza di un fiume comporta una penalizzazione di -1 al Movimento. I segnalini che rappresentano il fiume dovrebbero essere in numero sufficiente a rappresentare **l'intero corso del fiume** stesso sulla mappa, quindi dovranno essere collocati uno di seguito all'altro, in quanto dovrebbe essere oltremodo evidente che un fiume non può apparire d'incanto in un quadrato e poi sparire dai quadrati contigui della mappa. **Vedere il "COMPENDIO CAMPAGNE NARAN" per ulteriori note ed integrazioni (ponti, guadi, ecc.).**

## **SCHIERAMENTO DEGLI ESERCITI.**

Si seguono le normali regole del regolamento, con le seguenti varianti:

### **Forze sotto l'effetto di una reazione:**

- ◆ Tutte le Unità di una Forza in stato "Disordinato" inizieranno la battaglia Disorganizzate. Ricordate di mettere il segnalino della disorganizzazione accanto ad esse.
- ◆ Tutte le Unità di una Forza nello stato "Instabile" iniziano la battaglia Demoralizzate. Ricordate di mettere i due segnalini della disorganizzazione e della demoralizzazione accanto ad esse.

### **Unità con armi da lancio e segnalini relativi.**

Invece di ricevere le normali dotazioni di segnalini di salva, le Unità armate con armi da lancio di Forze soggette a reazioni riceveranno i segnalini nel modo seguente:

### **Forze con la reazione "Disordinato"**

Lanciate 1D6 per ogni Unità con armi da lancio della Forza, e date ad essa il numero di segnalini pari al risultato del dado.

### **Forze con la reazione "Instabile"**

Lanciate 1D6 per ogni Unità con armi da lancio della Forza, e date ad essa la metà (arrotondata in eccesso) di segnalini rispetto al risultato del dado.

## **INVIO DEGLI ORDINI**

Le regole per i nuovi ordini si applicano normalmente, con l'aggiunta del seguente nuovo ordine:

### **Ritirata Generale.**

Emanare l'ordine di ritirata generale consentirà al condottiero duramente pressato dal nemico di disingaggiarsi e lasciare il campo di battaglia in buon ordine. Sebbene non abbia alcun significato in una singola battaglia, risulterà vitale avere questa opzione tattica quando la vittoria appare del tutto impossibile e l'annientamento appare quasi sicuro.

### **Regole Generali.**

- ◆ Appena l'ordine di ritirata generale è accettato da un generale esso automaticamente causerà un test di comando alla fine del turno. Sistemate un segnalino di test di comando come normalmente.

### **Note.**

E' ancora possibile lasciare il campo di battaglia per effetto degli Ordini "Opporre", sebbene questo metodo possa causare la diserzione di alcuni guerrieri da una unità dopo la battaglia. Le Unità in rotta lasceranno la battaglia in ogni caso ed avranno certamente un certo numero di disertori. Vedere la Fase 4 - "Dopo la Battaglia".

### **Unità con l'ordine di ritirata generale.**

- ◆ Muoveranno alla massima velocità verso la loro linea di schieramento iniziale.
- ◆ Possono interrompere il loro movimento di fronte al nemico<sup>22</sup>.
- ◆ Non possono muovere per ingaggiare il nemico.
- ◆ Non possono rallentare per attraversare un terreno che le disorganizzi.
- ◆ Non possono fermarsi per riorganizzarsi.
- ◆ Quando una qualsiasi miniatura attraversa la sua linea di base esse sono disingaggiate e vengono rimosse dal tavolo.<sup>23</sup>
- ◆ Quando una Unità viene ingaggiata da un nemico mentre opera con l'ordine di ritirata generale essa subisce immediatamente la reazione "Demoralizzata".

### **Unità con armi da lancio con l'ordine di Ritirata Generale.**

- ◆ Possono bersagliare il nemico ma non possono oscurare il cielo.

### **Il Test del Generale e l'ordine di Ritirata Generale.**

Si applicano le normali regole.

#### **Risultato:**

0 = Confusione e incomprensione.

Se il nuovo ordine era "Ritirata Generale" esso è ora "Attendere".

### **Il Test di Comando e l'Ordine di Ritirata Generale.**

Come regolato normalmente ad eccezione dei seguenti modificatori aggiuntivi:

–3 se è la prima ora della battaglia

–2 se è la seconda ora della battaglia

–1 se è la terza ora della battaglia.

### **Esempio dell'invio di un Ordine di Ritirata Generale**

Siamo al 4° turno di una battaglia.

Il Giocatore di un esercito di Barbari è in difficoltà di fronte ad un determinato esercito di Goblins.

L'oscurità non è molto lontana ed egli sa che il suo esercito non riuscirà a fronteggiare un assalto di fanatici Goblins nella notte.

Egli ha tre Comandi e decide di inviare l'ordine di ritirata generale a due di essi e utilizzare il terzo con l'ordine di Opporre per coprire la ritirata. Egli invia i messaggeri a portare gli ordini ai suoi due generali, essi entrambi comprendono il nuovo ordine e lo accettano, il che significa che l'intero esercito dovrà sottostare al test di Comando in questo turno.

Tutti i comandi effettuano il test di comando, e durante i due successivi turni i due comandi si ritirano dal campo di battaglia e vengono tolti dal tavolo. Il turno successivo della battaglia il comando con l'ordine di Opporre lascia il tavolo e la battaglia termina con la vittoria per i Goblins.

Il Giocatore dei Barbari riesce a salvare il grosso del suo esercito con i tre Comandi, ma dovrà verificare il numero dei disertori delle unità appartenenti al comando che ha lasciato il campo con l'ordine di Opporre.

<sup>22</sup> Ma, se abbiamo inteso bene, non lo possono ingaggiare.

<sup>23</sup> Come "**linea di base**" secondo noi si dovrebbe intendere la linea che delimita l'area di schieramento, quindi, su un tavolo standard di 120 x 180 cm, sarebbe la linea situata a 30 cm dal bordo del lato lungo del tavolo. A mano a mano che le miniature superano tale linea, esse vengono considerate disingaggiate e quindi tolte dal tavolo. Altra interpretazione può invece essere quella di considerare il bordo del tavolo come la "**linea di base**".

## Fase 4 - Dopo la Battaglia.

La Fase Dopo la Battaglia tratta il recupero dei feriti e dei fuggitivi e quindi si ritorna alla Mappa della Campagna per definire ogni altro movimento e le reazioni delle Forze impiegate.

### RICUPERO DELLE PERDITE.

Questa sezione è divisa in due sottosezioni. La prima riguarda la verifica del fatto se alcune delle miniature che erano state classificate come “uccise” nel corso della battaglia siano in effetti solo “ferite” e siano pronte a ritornare alla loro Unità. Questa sezione è denominata “**Controllo dei Feriti**”. La seconda riguarda la scoperta se alcuni dei fuggitivi o di quelli che lasciarono il campo di battaglia in base all’ordine di Opporre abbiano disertato. Questa sezione è denominata “**Controllo dei Disertori**”.

#### Controllo dei Feriti.

- ◆ Il Controllo dei Feriti è permesso se voi avete vinto la battaglia, o se essa è terminata con uno stallo.
- ◆ Per ogni miniatura risultata uccisa lanciate 1D6 e seguite il seguente metodo:
- ◆ Effettuate questo test una Unità alla volta
- ◆ Effettuatelo anche per ogni Personaggio Individuale, Condottiero, Generale, e per ogni miniatura singola.
- ◆ Non è possibile effettuarlo per gli equipaggiamenti distrutti.
- ◆ Il risultato del lancio del dado è determinante. Non vi possono essere interventi divini o magici per alterare il risultato.

#### Controllo dei Feriti

##### **Metodo**

Lanciare 1D6 per ogni miniatura uccisa. Ogni 1 rappresenterà un morto automatico. Ogni 6 risulterà un successo automatico.

Modificatori:

+1 *se la battaglia si è svolta* in territorio amico

-1 *se la battaglia si è svolta* in territorio nemico

##### **Risultato Effetti**

1 - 3 La miniatura è definitivamente defunta

4 - 6 La miniatura risulta solo ferita e potrà ritornare sul campo di battaglia.

#### ESEMPIO

##### Controllo dei Feriti

Una Unità di 12 Guerrieri Orchi su Lupo sopravvive dopo una vittoriosa battaglia in territorio nemico.

Durante la battaglia codesta Unità aveva perso 6 miniature. Il Giocatore degli Orchi ora cerca di verificare se i 6 Orchi caduti siano rimasti solo feriti.

Egli lancia 6D6 ed ottiene: “6” - “6” - “5” - “5” - “4” - “2”

I primi due “6” corrispondono a due feriti automatici; agli altri risultati si applica il modificatore -1 perché è in territorio nemico.

Il risultato, per queste quattro miniature, diventa: 4 - 4 - 3 - 1

Pertanto quattro dei Cavalcalupi che erano caduti in battaglia sono risultati solo leggermente feriti e possono ritornare nella loro Unità.



*SE SEMBRA CHE TU NON POSSA VINCERE LA BATTAGLIA, CERCA DI RESISTERE PER LA SUA DURATA E FORZARE UNA SITUAZIONE DI STALLO. SE QUESTA OPZIONE SEMBRA IMPOSSIBILE, ORDINA UNA RITIRATA GENERALE ... A TUTTI I COSTI NON VERRAI SPAZZATO VIA.*

### **Controllo dei Disertori.**

**Se voi avete vinto la battaglia o se la stessa è terminata con uno stallo:**

- ◆ Il controllo sarà effettuato solo per le miniature che hanno abbandonato la battaglia a seguito di una rotta. Seguite il metodo seguente.

**Se voi avete perso la battaglia.**

- ◆ Il controllo sarà effettuato per quelle miniature che hanno lasciato la battaglia per rotta, o quelle che si sono ritirate con qualsiasi ordine diverso da quello di ritirata generale.
- ◆ Se l'Unità è mercenaria tutte le miniature che la compongono saranno considerate automaticamente disertori.

### **Controllo dei Disertori**

#### **Metodo**

Lanciate 1D6 per ogni miniatura. Ogni 1 rappresenterà un morto automatico. Ogni 6 risulterà un successo automatico.

Modificatori:

- +1 Qualità Media
- +2 Qualità Veterana
- +3 Qualità Elite
- 1 In rotta

#### **Risultato Effetti**

- 1 - 3 La miniatura ha disertato ed è definitivamente persa
- 4 - 6 La miniatura ritorna al suo esercito.

### **ESEMPIO**

#### **Controllo dei Disertori**

Dopo aver perso una battaglia un Giocatore controlla una delle sue Unità in rotta per verificare quante miniature abbiano disertato. L'Unità è di qualità Media e conteneva 9 miniature quando lasciò la tavola. Il Giocatore lancia 9D6, ed ottiene: 6 - 4 - 4 - 3 - 3 - 1 - 1 - 1 - 1

Il modificatore di +1 Qualità Media fa risultare:

7 - 5 - 5 - 4 - 4 - 2 - 2 - 2 - 2

Pertanto 4 miniature hanno disertato lasciando l'Unità con sole 5 miniature.

### **MOVIMENTI SULLA MAPPA DOPO LA BATTAGLIA.**

- Se una Forza ha perso la battaglia, o se è risultato uno stallo<sup>24</sup>, essa abbandonerà la sua posizione sulla mappa. Se la battaglia è stata persa la Forza avrà anche il problema di verificare quale sia la sua reazione.

### **Regola generale.**

- ◆ Ignorate tutti i modificatori di movimento.

### **Se avete perso la Battaglia**

- ◆ Muovete la Forza sconfitta di un quadrato, in qualsiasi direzione.

<sup>24</sup> Vedere sotto le ECCEZIONI.

### Se la Battaglia è terminata con uno Stallo.

- ◆ Entrambe le Forze che hanno partecipato alla battaglia escono dal quadrato spostandosi in un altro adiacente. Questo movimento dovrebbe lasciare le due Forze che si fronteggiano separate da un quadrato. Vedere le seguenti eccezioni.
- ◆ Forze amiche possono restare in contatto le une con le altre.

### Eccezioni.

- ◆ Se una battaglia è terminata con uno stallo e una delle parti occupa un caposaldo amico, essa non dovrà muovere.
- ◆ Se la battaglia è terminata con uno stallo ed entrambe le Forze hanno ricevuto l'ordine di difendere prima della battaglia, esse non dovranno muovere.

### REAZIONI DOPO LA BATTAGLIA.

Qualsiasi Forza che abbia perso una battaglia acquisterà una reazione come segue:

#### La Forza ha iniziato

#### la battaglia con:

qualsiasi ordine  
in stato di "Disordinata"  
in stato di "Instabile"

#### essa ora è

Disordinata (*Confused*)  
Instabile (*Unsteady*)  
In Rotta

Sostituire il segnalino con quello appropriato.

### NESSUN CONDOTTIERO O GENERALE ALLA FINE DELLA BATTAGLIA.

Se una Forza non ha il Condottiero e neppure più alcun generale uno nuovo potrà essere promosso prelevandolo dai ranghi. Il nuovo Condottiero dovrà appartenere alla razza prevalente che forma la Forza, dovrà essere **a piedi** ed avere il **Valore Comando di 1**.

QUANDO CONTROLLI UN'UNITÀ PER IL RECUPERO DEI FERITI O DISERTORI E DEGLI SPECIALI SONO COINVOLTI, DARE SEMPRE AD ESSI LA PRIORITÀ CON I TIRI DI DADO RIUSCITI. IN QUESTO MODO PUOI ASSICURARTI CHE LA TUA UNITÀ ABBIA ALMENO UN CAPO PER IL SUO PROSSIMO SCONTRO.

\* \* \*

## Fase 5 - Il Test della Volontà di Combattere.

Vi è un momento durante una Campagna che le cose sembrano andare per il verso storto, e la situazione sembra sfuggire al vostro controllo. Chi vi ha posto al comando dell'Armata ha perso fiducia nei vostri confronti e nella vostra abilità di comando e di vittoria nella Campagna. Egli può contemplare l'impossibile - arrendersi.

Se voi fallite il Test della Volontà di Combattere la Campagna è terminata. La vostra parte si è arresa al nemico, senza riguardo a quanto voi abbiate potuto fare.

### Il Test della Volontà di Combattere

#### Il Test si effettua quando:

Delle Forze della vostra Armata sono andate perdute per qualsiasi motivo.

Voi avete perso una battaglia.

Voi avete perso un Caposaldo amico che è stato occupato dal nemico.

#### Metodo.

Lanciate 1D6

#### Modificatori:

- +1 per ogni battaglia che voi avete vinto
- 1 per ogni battaglia che voi avete perso
- +1 per ogni Caposaldo nemico che voi avete occupato e tenuto
- 1 per ogni Caposaldo amico che voi avete perso e che è tenuto dal nemico
- +3 Capitale nemica da voi presa e tenuta
- 3 Capitale amica presa e tenuta dal nemico

#### Risultato:

meno di zero: Disastro completo - la Campagna per voi termina con una completa disfatta.

### Esempio del Test per la Volontà di Combattere

Siamo alla fase 5 di un Turno della Campagna ed il Giocatore degli Orchi ha perso un caposaldo in questo turno e di conseguenza deve effettuare il Test della Volontà di Combattere.

Fino a questo momento, nel corso della Campagna il suo esercito ha ottenuto i seguenti risultati:

- ◆ ha vinto 3 battaglie
- ◆ ha perso una battaglia
- ◆ ha perso un Caposaldo amico

Egli lancia 1D6 ed ottiene un "3"

Si applicano i seguenti modificatori:

+3 per ogni battaglia vinta = + 9

-1 per ogni battaglia persa = -1

-1 per ogni Caposaldo perso = -1

con un risultato finale di 4.

La volontà di combattere persiste.... il Giocatore degli Orchi pianifica la prossima mossa.

## **Fase 6 - Tempo.**

Tenere traccia del tempo che trascorre vi consentirà di determinare il momento nel quale i Rinforzi possono arrivare, e si rilevano particolari **eventi**<sup>25</sup> dello scenario della campagna.

### **Regole per il Tempo.**

- ◆ Ogni turno della Campagna rappresenta un giorno.
- ◆ Durante questa fase aggiungete un altro giorno trascorso della Campagna.

\* \* \*

## **Fase 7 - Rinforzi.**

La determinazione del momento nel quale i Rinforzi si rendono disponibili è una delle caratteristiche peculiari di una Campagna.

Se voi non state giocando un particolare scenario, potete usare il seguente esempio per i Rinforzi.

Le regole che governano l'arrivo dei Rinforzi sono le seguenti:

### **Regole Generali**

- ◆ I Rinforzi possono essere inviati solo dalla Capitale del Giocatore.
- ◆ I Rinforzi possono comprendere solo truppe della seguente qualità: scadente, media, o veterana.
- ◆ Se nella Capitale vi è una Forza Alleata, i Rinforzi si uniranno a questa Forza.
- ◆ Se non vi è alcuna Forza Alleata nella Capitale, con i Rinforzi dovrà essere formata una nuova Forza che dovrà avere almeno un Generale.
- ◆ La Forza di rinforzo può avere in organico i Personaggi Individuali come dalle regole generali. Nella Forza di rinforzo il numero dei Personaggi Individuali non può essere superiore a quello delle Unità.
- ◆ La Forza di rinforzo può avere ai propri ordini Comandi Alleati e Mercenari, soggetti alle normali regole.
- ◆ Possono essere spesi punti per macchine da guerra e difese campali.
- ◆ I punti possono essere conservati fino al prossimo giorno di rinforzo. Se questo è fatto, tutti i punti da questo giorno di rinforzo vengono conservati fino al successivo.

### **Invio dei Rinforzi.**

L'invio dei Rinforzi può essere effettuato ogni 7 giorni, oppure si seguono le regole speciali stabilite per una specifica Campagna.

### **Punti disponibili per i Rinforzi.**

- ◆ 2% del vostro iniziale ammontare di punti per ogni Caposaldo che avete sotto il vostro controllo.
- ◆ 10% del vostro iniziale ammontare di punti assegnato alla vostra Capitale (Caposaldo principale).

---

<sup>25</sup> Nell'esempio di campagna che segue, questi eventi sono denominati: **EVENTI CHIAVE** o anche "eventi casuali" (random events).

## UN ESEMPIO DI CAMPAGNA

Il seguente esempio di Campagna è conforme alle regole generali fornite precedentemente e contiene alcuni suggerimenti addizionali al fine di dare alla Campagna stessa uno specifico aspetto. Esso potrà essere giocato come indicato oppure voi potrete usarlo come base per le vostre campagne. Consideratevi liberi di modificare e sperimentare ma tenete in mente di organizzare una Campagna bilanciata per quanto sia possibile in modo da dare ad ogni Giocatore le stesse possibilità di vittoria. Questo non significa che ogni Giocatore debba iniziare la Campagna con Forze eguali, ma quello in inferiorità dovrebbe avere poi la possibilità di diventare più forte, oppure il più forte dovrebbe avere buone possibilità di perdere la sua superiorità.

### INCURSIONE.

Un'incursione è una piccola Campagna che vede contrapposti dei razziatori (che sono tribali) a dei difensori (che sono disciplinati).

#### I RAZZIATORI.

##### SCENARIO.

Siamo in autunno avanzato e già le scorte di cibo cominciano a scarseggiare. Se non si fa qualcosa di drastico il vostro popolo comincerà a morire durante l'inverno. Essi non hanno altri beni, generi da scambiare, e conseguentemente nessuna alleanza con i popoli confinanti. Non vi è altra alternativa a quella di compiere una razzia.

La razzia è stata pianificata per l'ultima settimana di temperatura mite, che consentirà alle vostre Forze di attaccare, predare e scappare, prima dell'inevitabile arrivo delle nevi invernali che impediranno ogni movimento. L'inverno impedirà inoltre anche le reazioni del nemico alla razzia e vi darà il tempo di prepararvi per ogni eventualità nella primavera.

##### OBBIETTIVI.

I vostri razziatori tribali devono cercare di catturare e saccheggiare almeno due dei capisaldi dei difensori, quindi ritornare nel loro territorio portando il bottino, prima dell'arrivo del tempo invernale. Il tempo in una razzia è un fattore critico, poiché non appena la neve comincia a cadere i movimenti diventano difficoltosi e virtualmente impossibili, ed ogni Forza che venga colta dal maltempo all'aperto diventerà in rotta o perduta.

#### I DIFENSORI.

##### SCENARIO.

La vita procede normalmente. Le scorte per l'inverno sono state accantonate e, come la storia insegna, dovrebbe essere appena sufficiente per durare.

Le vostre Forze hanno iniziato a bivaccare in previsione dell'imminente inverno. Il tempo di un possibile pericolo di attacco è passato, nessuno a memoria d'uomo inizierebbe un attacco in prossimità dell'inverno.

##### OBBIETTIVI.

Le vostre Forze non sono preparate a sostenere un così oltraggioso assalto. Ad ogni costo voi dovrete proteggere le vostre scorte invernali, se saranno prese dal nemico la vostra gente patirà la fame. Voi dovete cacciare i razziatori dalle vostre terre, e decidere se volete portare la guerra entro il loro territorio. L'arrivo della prima neve invernale è solo questione di pochi giorni, voi dovete agire in fretta e con decisione.

## **IMPOSTARE LA CAMPAGNA.**

### **DEFINIRE IL TERRITORIO.**

Definite il territorio come normalmente regolato. Usate la mappa al completo.

### **PIAZZARE I CAPISALDI.**

I Razziatori usano un solo caposaldo che sarà la loro capitale.  
Il difensore posiziona 4 o più capisaldi, uno dei quali sarà la sua capitale.

### **ORGANIZZAZIONE DELL'ESERCITO.**

Gli eserciti sono organizzati come normalmente previsto nel regolamento, ma il punteggio iniziale di partenza per i due schieramenti sarà diverso, come segue: i Razziatori iniziano con un monte punti che sarà del 100% maggiore di quello dei Difensori; ad esempio se i Razziatori iniziano la Campagna con 4000 punti, i Difensori avranno a disposizione inizialmente solo 2000 punti.

### **ORDINI ALLE FORZE.**

Le Forze dei Razziatori iniziano la Campagna con qualsiasi ordine.  
Le Forze dei Difensori iniziano la Campagna con l'ordine di Difendere.

### **POSIZIONARE LE FORZE.**

I Razziatori iniziano la Campagna con le loro Forze situate nel loro Capitale o nelle vicinanze di essa.  
I Difensori iniziano la Campagna con le loro Forze dispiegate normalmente.

## **IL TURNO DI CAMPAGNA.**

Cambiare gli ordini alle Forze, la riconfigurazione ed il movimento saranno influenzati dalla caduta della neve nel proseguo della Campagna. Vedere "Tempo" e "Rinforzi".

### **IL TEST DELLA VOLONTÀ DI COMBATTERE.**

La volontà di combattere opera normalmente. La Campagna finisce se una delle due parti fallisce questo test. Vedere: Fine della Campagna.

### **EFFETTO DELLA CADUTA DELLA NEVE.**

Ogni livello di caduta neve avrà il suo effetto nel modo seguente:

#### **Movimento**

-1 di Movimento per ogni livello di neve caduta

#### **Variazione degli Ordini.**

-1 di Modificatore per ogni livello di neve caduta

### **TEST PER LA VOLONTÀ DI COMBATTERE**

-1 di Modificatore per ogni livello di neve caduta

## **PORTARE VIA IL BOTTINO.**

Questa azione si applica solo i Razziatori ed è regolamentata nel modo seguente:

- ◆ Una Forza di Razziatori dovrà per prima cosa occupare un caposaldo nemico.
- ◆ Nella successiva fase di Movimento del turno di Campagna il razziatore dovrà dichiarare che il caposaldo è stato saccheggiato.
- ◆ Se il giocatore saccheggia il caposaldo applicate le seguenti regole:
  1. Girate al contrario il segnalino del caposaldo e mettetelo al di sotto di quello della Forza che ha effettuato il saccheggio. Questo significa che il caposaldo è stato saccheggiato e non potrà più essere utilizzato da altri, inoltre la Forza che ha eseguito il saccheggio ora ha con sé il bottino.
  2. Quando la Forza che ha compiuto il saccheggio si muove, essa porterà con sé il bottino; essa di conseguenza muove il segnalino del caposaldo con quello della sua Forza.
  3. La Forza (*che ha compiuto il saccheggio*) opera normalmente con una sola eccezione. Essa non può ricevere o agire con gli ordini di Piena Velocità.
  4. Se la Forza che ha con sé il bottino di un saccheggio perde una battaglia, perderà anche il bottino. Il bottino è rimosso dal gioco - disperso ai quattro venti.
  5. Il bottino non è trasferibile.

## **VITTORIA E SCONFITTA.**

La vittoria si verifica se una delle due parti fallisce il test della Volontà di Combattere o se i Razziatori riescono a portare una delle loro Forze con il bottino all'interno della loro capitale.

\* \* \*

## FASI 6 & 7

### Eventi chiave, tempo e rinforzi nel corso della Campagna.

Eventi chiave si possono verificare ogni 7 giorni. Usare il seguente metodo ogni 7 giorni della Campagna:

#### GIORNO 7.

##### I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

##### Risultato:

da 1 a 4 = non nevica

da 5 a 6 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

##### Risultato:

1 -3 = nessun evento particolare.

4 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi

5 = razioni di acquavite. Ottenete 1D6 di segnalini di acquavite e li distribuite alle vostre Forze.

6 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi e potete rilanciare un altro dado.

##### I RAZZIATORI.

Non ricevono rinforzi.

Lanciare 1D6 per eventi casuali.

##### Risultato:

1-3 = nessun evento particolare.

4-6 = arriva un Eroe in rinforzo e si unisce al vostro esercito. Aggiungete un Eroe a piedi, della stessa razza, ad una delle vostre armate. E' gratis, non dovete pagare alcun costo.

#### GIORNO 14.

##### I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

##### Risultato:

da 1 a 2 = non nevica

da 3 a 5 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

6 = nevica 2 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

##### Risultato:

1 -3 = nessun evento particolare.

4 = riceve extra razioni di acquavite. Ottenete 1D6 di segnalini di acquavite e li distribuite alle vostre Forze.

5 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi

6 = ricevete 150 punti extra di Rinforzi.



## I RAZZIATORI.

Non ricevono rinforzi.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

### Risultato:

- 1-3 = nessun evento particolare.
- 4 = ricevete 50 punti extra di Rinforzi
- 5-6 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi.

## GIORNO 21.

### I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

### Risultato:

- da 1 a 2 = non nevica
- da 3 a 4 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.
- Da 5 a 6 = nevica 2 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

Lanciare 1D6 per eventi casuali.

### Risultato:

- 1 -3 = nessun evento particolare.
- 4 = ricevono 50 punti extra di Rinforzi
- 5 = ricevono 100 punti extra di Rinforzi.
- 6 = Un Eroe emerge ed incita la popolazione. Un Eroe a piedi si unisce al vostro esercito. Aggiungete un Eroe a piedi della stessa razza di quella della vostra Forza. Inoltre il vostro esercito riceve un extra di 100 punti di rinforzi.

### I RAZZIATORI.

Non ricevono rinforzi.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

### Risultato:

- 1-4 = nessun evento particolare.
- 5-6 = ricevono 100 punti extra di Rinforzi

## GIORNO 28.

### I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

#### Risultato:

da 1 a 2 = nevicata 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

da 3 a 4 = nevicata 2 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

Da 5 a 6 = nevicata 3 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

#### Risultato:

1 = Epidemia nella vostra capitale. Perdete 100 punti dai vostri attuali rinforzi.

2 = Uno dei vostri Condottieri è visibilmente sotto stress. Abbassate di 2 punti<sup>26</sup> il valore di Comando di uno dei vostri Condottieri.

3 - 4 = nessun evento.

5 = alcuni esploratori offrono i loro servizi. Aggiungete 2 Esploratori al vostro esercito ed assegnateli alle vostre Forze.

6 = un leader emerge. Uno dei vostri Condottieri emerge come capo carismatico.

Aumentate il V.C. di uno dei vostri Condottieri di +1. Il V.C. non potrà essere maggiore di 6.

### I RAZZIATORI.

Ricevono metà dei rinforzi.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

#### Risultato:

1-2 = Tormenta di neve. Una delle vostre Forze è incappata in una tormenta di neve. Date ad una delle vostre Forze il segnalino di reazione "In Rotta". Se tutte le vostre Forze avevano già tale reazione, rimuovetene una dalla Campagna. Essa è stata annientata.

3-4 = nessun evento particolare.

5-6 = un Mago si unisce alla vostra causa. Egli ha 25 .P.M. all'inizio di ogni battaglia.

Aggiungere un Mago della stessa razza di quella di una delle vostre Forze.

<sup>26</sup> Cioè se ha Valore Comando 5 avrà Valore 3, se ha Valore Comando 4 avrà Valore 2, se ha Valore Comando 3 avrà Valore 1, se ha Valore Comando 2 avrà Valore zero, infine se ha Valore Comando 1 avrà valore -1.

## GIORNO 35.

### I DIFENSORI.

- ◆ Ricevono metà dei Rinforzi.
- ◆ Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

#### Risultato:

da 1 a 4 = non nevica

da 5 a 6 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 30.

Lanciare 1D6 per **eventi casuali**.

#### Risultato:

1-3 = Tormenta di neve. Una delle vostre Forze è incappata in una tormenta di neve. Date ad una delle vostre Forze il segnalino di reazione "In Rotta". Se tutte le vostre Forze avevano già tale reazione, rimuovetene una dalla Campagna. Essa è stata annientata.

4 - 5 = nessun evento.

6 = un Individuale emerge dai vostri ranghi. Scegliete uno qualsiasi dei Personaggi Individuali utilizzabile dal vostro esercito e assegnatelo ad una delle vostre Forze. Non potete però scegliere maghi, druidi o incantatrici.

### I RAZZIATORI.

- ◆ Ricevono metà dei rinforzi dei quali avevano diritto.
- ◆ Controllate il tempo (*e gli eventi casuali*) col lancio di 1D6.

#### Risultato:

1-3 = Tormenta di neve. Una delle vostre Forze è incappata in una tormenta di neve. Date ad una delle vostre Forze il segnalino di reazione "In Rotta". Se tutte le vostre Forze avevano già tale reazione, rimuovetene una dalla Campagna. Essa è stata annientata.

4-5 = nessun evento particolare.

6 = un Individuale emerge nei vostri ranghi. Scegliete uno qualsiasi dei Personaggi Individuali utilizzabile dal vostro esercito e assegnatelo ad una delle vostre Forze. Non potete però scegliere maghi, druidi o incantatrici.

## GIORNO 42.

L'inverno ormai è arrivato, il livello del manto nevoso cresce e la regione è frequentemente colpita da furiose tempeste di neve. E' impossibile condurre azioni militari in tali condizioni, e se la Campagna fosse ancora in corso ora è terminata con un'onorevole pareggio per entrambe le parti.

\* \* \*

\* \* \*

**Nota:**

*Queste nuove regole, oltre che in calce al Regolamento Campagne, erano state pubblicate anche sulla rivista Warrior n. 6.*

## **ORDINI PER UNITÀ**

### **Controllare un esercito con il solo Condottiero e nessun Generale.**

Il sistema qui esposto mostra come un Condottiero possa comandare un esercito senza avere ai propri ordini dei Generali e con un solo Comando (quello del Condottiero). Piuttosto che dare uno stesso ordine a tutte le sue Unità, come viene fatto con i Generali ed i loro Comandi, esso prevede un metodo di dare gli ordini alle singole Unità. Questo è il sistema migliore da usare quando si combattono piccole battaglie in quanto permette un maggior grado di flessibilità per piccoli eserciti formati da truppe di vario tipo. Purché tutti i Giocatori siano attenti all'inizio della battaglia non vi è alcun ostacolo nell'utilizzare entrambe le modalità di dare gli ordini, in quanto entrambi i sistemi hanno i loro vantaggi ed i loro svantaggi.

Nel corso del testo qui sotto riportato il metodo originale di dare gli ordini è indicato come "Dare gli Ordini per Comandi", mentre il nuovo metodo sarà indicato col nome "Dare gli Ordini per Unità". Entrambi i metodi sono descritti cumulativamente come un sistema di ordini.

## **DARE GLI ORDINI PER UNITÀ.**

### **Regole Generali.**

- ❑ Prima dell'inizio della battaglia ogni giocatore deve fare attenzione al sistema di ordini seguito dall'altro giocatore.
- ❑ Una volta che un sistema sia stato scelto per una battaglia esso non potrà più essere cambiato con un altro nel corso della stessa.
- ❑ A certificare che si segue il metodo per Unità vi è il fatto che l'esercito ha solo il Condottiero ed il suo unico Comando. Non vi possono essere altri Generali o altri Comandi di qualsiasi sorta, inclusi quelli mercenari o alleati.
- ❑ Il Condottiero può controllare un esercito di ogni dimensione (se egli è in grado di farlo).
- ❑ In una partita multi-giocatori dove vi sono diversi condottieri alleati, ognuno controlla un esercito o una Forza<sup>27</sup>, il tipo di sistema di ordini può essere scelto; badate che nessuna delle suddette regole venga disattesa.

*GLI ORDINI PER UNITÀ SONO BUONI PER LE PICCOLE FORZE CON UNA MANCIATA DI UNITÀ, MA CON PIÙ UNITÀ DEVI ESSERE IN GRADO DI REAGIRE RAPIDAMENTE "EN MASSE" - CIÒ SIGNIFICA ORDINI PER COMANDO.*

<sup>27</sup> La "Forza" si trova nel Regolamento delle Campagne, riportato nelle pagine precedenti: in pratica si tratta di un esercito.

## **DARE ORDINI PER UNITÀ - NUOVI ORDINI.**

La variazione degli ordini si verifica durante la Fase n. 5 - Nuovi Ordini e, tranne le seguenti eccezioni, è identica [a quella riporta nel *Regolamento di Fantasy Warriors*]:

### **Il Test del Generale**

Il metodo qui descritto sostituisce quello usato per i Comandi nel test del Generale.

- ◆ I nuovi ordini possono essere portati a una Unità solo dal Condottiero, da un Portaordini (Personaggio Individuale), o qualsiasi altro Personaggio Individuale. Una Unità non risponderà a nessun altro tipo di miniatura che porti il nuovo ordine.
- ◆ Il nuovo ordine è consegnato dal messaggero (chiunque esso sia) che si trovi a contatto di basetta con l'Unità durante la Fase 5 - Nuovi Ordini.

#### **Metodo.**

Applicate i modificatori di Qualità *dell'Unità*.

- +1 = una Unità Fanatica riceve l'ordine di Attaccare
- +3 = Il Condottiero consegna l'ordine personalmente.
- +1 = un Portaordini consegna il messaggio.
- 1 = l'Unità è di razza diversa da quella del Condottiero, Portaordini o Individuale
- 1 = l'Unità è in Luce Sfavorevole
- 1 = l'Unità è disorganizzata
- 2 = l'Unità è soggetta a reazioni
- 2 = l'Unità è priva del Capo (Personaggio Speciale)

*SE STAI COMINCIANDO A USARE GLI ORDINI PER UNITÀ, VALE LA PENA AVERE UNO O PIÙ PORTAORDINI NELLA TUA FORZA, ALTRIMENTI IL CONDOTTIERO DOVRÀ FARE IL GIRO DEL CAMPO DI BATTAGLIA E AD UN CERTO MOMENTO EGLI DIVENTERÀ INEVITABILMENTE UN BERSAGLIO.*

#### **Risultato.**

<b>6+</b>	<b>O.K.</b>	L'unità comprende ed accetta il nuovo ordine.
<b>5</b>	<b>Ok - confusione</b>	Il nuovo ordine è accettato ma esso causa confusione. L'Unità diventa disorganizzata se non lo è già.
<b>4</b>	<b>Ritardo</b>	Il messaggero rimane con l'Unità e potrà tentare di consegnare l'ordine il prossimo turno.
<b>3</b>	<b>Ritardo e confusione</b>	La confusione cresce. Il nuovo ordine non è ancora accettato. L'Unità diventa disorganizzata. Il messaggero rimane con l'Unità e potrà tentare di consegnare l'ordine il prossimo turno.
<b>2</b>	<b>Ignorato</b>	L'Unità ignora il nuovo ordine e il messaggero viene licenziato. Se il messaggero è il Condottiero egli naturalmente potrà tentare di consegnare il messaggio nuovamente il prossimo turno.
<b>1</b>	<b>Ignorato e confuso</b>	L'Unità ignora il nuovo ordine e diventa disorganizzata; il messaggero viene licenziato. Se il messaggero è il Condottiero egli potrà tentare di consegnare il messaggio nuovamente il prossimo turno.

**0**      **caos**

Il caos regna sovrano. Il nuovo ordine viene erroneamente interpretato:

se il nuovo ordine era Attaccare, l'Unità lo interpreta come Attendere  
se il nuovo ordine era Attendere, l'Unità lo interpreta come Attaccare  
se il nuovo ordine era Opporre, l'Unità lo interpreta come Attaccare  
se il nuovo ordine era Ritirata<sup>28</sup>, l'Unità lo interpreta come Attendere

il messaggero viene licenziato e l'Unità diventa disorganizzata

**meno di 0 = panico**

Il panico si impossessa dell'Unità. Il nuovo ordine è ignorato e l'Unità diventa demoralizzata. Se essa lo era già allora andrà in rotta portando assieme a sé nella fuga anche il Messaggero.<sup>29</sup>

## DARE ORDINI PER UNITÀ - IL TEST DI COMANDO.

Il Test di Comando nel caso degli Ordini per Unità è identico a quello per Comandi, eccetto per il seguente metodo che si sostituisce a quello di dare gli Ordini per Comando.

### Il Test di Comando.

#### **Metodo.**

Lanciare 1D6 e aggiungere il Valore Comando del Condottiero.

- +1 i presagi sono buoni
- +1 la promessa del Condottiero è ancora mantenuta
- +1 per ogni talismano ancora funzionante
- 1 i presagi sono cattivi
- 1 il Condottiero non mantiene la promessa
- 1 l'Unità che effettua il test soffre Luce Sfavorevole
- 1 se qualche Unità è andata in rotta (*cioè è fuggita*)
- 1 se qualche Unità è stata completamente annientata
- 3 se il Condottiero è morto o fuggito.

#### **Risultato.**

- 7+**      L'Esercito o la Forza è O.K.
- 6**      Tutte le Unità diventano disorganizzate
- 5**      Tutte le Unità diventano demoralizzate<sup>30</sup>
- 4**      L'intero esercito/Forza è in rotta, inclusi il Condottiero ed ogni altro Personaggio Individuale

**È TUTTO O NIENTE IN UN  
TEST DI COMANDO  
QUANDO SI USANO GLI  
ORDINI PER UNITÀ.  
MA ALMENO NON HAI  
GENERALI DI CUI  
PREOCCUPARTI.**

\* \* \*

<sup>28</sup> Questo ordine si trova nel Regolamento delle Campagne.

<sup>29</sup> e quindi anche il Condottiero, nel caso sia stato lui a consegnare il messaggio.

<sup>30</sup> e di conseguenza anche disorganizzate.

### Nota del NARAN TEAM.

Secondo noi si può utilizzare questa opzione di dare gli ordini per Unità solo per eserciti fino a 500 punti; Nick Lund non ha posto alcuna limitazione, però anche lui ha evidenziato che questo metodo è più adatto a *“piccole battaglie”*.

Noi l'abbiamo utilizzata in scenari dove si scontravano due piccoli eserciti di 500 punti, in pratica ognuno formato da un Comando facente parte di una “Forza” (cioè esercito) più grande, i quali erano stati inviati in *“esplorazione”*; l'esito dello scontro tra questi due *“Comandi”* sostituiva il Test di Esplorazione e Manovra per lo scontro tra i due eserciti maggiori. E' una opzione che può trovare una eccellente collocazione in una Campagna.

In battaglie con un discreto numero di miniature questo metodo potrebbe comportare delle difficoltà per quanto riguarda il *“Raggio di Comando”*, soprattutto allorché si debbano cambiare gli Ordini.

Difficilmente tutte le miniature di un esercito di 2500 - 3000 punti potranno rientrare entro il normale raggio di comando del Condottiero, anche utilizzando il Portabandiera ed i due Araldi che sono consentiti dal Regolamento, i quali estenderebbero il raggio di comando fino a 40 cm. Che però forse non potrebbe essere sufficiente. Questo potrebbe impedire al Condottiero di cambiare gli Ordini, non potendo avere tutte le sue Unità entro il suo raggio di comando, come prescrive il Regolamento. Questo però potrebbe non costituire un problema per un esercito che rappresenti un'Orda (ad esempio di Orchi o di Barbari), che inizi la battaglia con la promessa *“Attaccare, Attaccare, Attaccare”* e con l'Ordine *“Attaccare”* già dato a tutte le Unità, e che mantenesse tale Ordine fino al termine.

Come ha scritto Nick Lund, si tratta per il Giocatore di una scelta di tipo tattico e strategico.

\* \* \*