

FANTASY WARRIORS CAMPAGNE – RIASSUNTIVO

Ordini alle Forze

Piena Velocità: +2 Movimento, non può esplorare, può usare il Mago o gli Esploratori

Esplorazione: come normale

Difendere: Nessun Movimento; raddoppia il risultato del test Esplorazione, può costruire difese campali in ragione di 1 punto per miniatura.

Reazioni delle Forze.

Confusa: incapace di esplorare, ma può usare il mago o gli esploratori; tutte le Unità iniziano la battaglia disorganizzate.

Instabile: -2 al Movimento, incapace del tutto di esplorare; tutte le Unità iniziano una battaglia Demoralizzate e Disorganizzate.

In rotta: -2 al Movimento; se la Forza verrà contattata dal nemico crollerà e sarà rimossa dal tavolo.

SEQUENZA DI GIOCO

Turno di Campagna.

Fase 1. Cambiare gli ordini alle Forze e riconfigurazione delle Forze con Reazioni.

Fase 2. Movimento delle Forze sulla Mappa.

Fase 3. Battaglia.

Fase 4. Dopo la battaglia

Fase 5. Test della Volontà di Combattere.

Fase 6. Tempo.

Fase 7. Rinforzi.

FASE 1. Cambiare gli Ordini alle Forze e Riconfigurazione.

Tutti i Giocatori che desiderano cambiare gli ordini alle loro Forze o riconfigurare Forze sotto effetto di reazioni debbono eseguire questa fase.

Il Metodo del Test della Forza.

Per ogni Forza interessata lanciare 1D6

Aggiungere il Valore Comando del Condottiero della Forza e applicare i seguenti modificatori:

-3 = Forza che è sotto la reazione IN ROTTA

-2 = Forza che è sotto la reazione INSTABILE

-1 = Forza che è sotto la reazione CONFUSA

-3 = La Forza si trova in un territorio di MONTAGNA

-1 = La Forza è in territorio nemico

+2 = La Forza è in territorio amico.

Risultato Effetto

6 o più Ok. Riceve il nuovo Ordine.

4 - 5 La Forza ora opera con l'ordine di DIFENDERE

3 La Forza ora opera sotto l'effetto della reazione CONFUSA

2 La Forza ora opera sotto l'effetto della reazione INSTABILE

1 La Forza ora opera sotto l'effetto della reazione IN ROTTA

meno di 1 Completo disastro! Avete perso il controllo sulla Forza. La Forza è in rotta e verrà tolta dal tavolo. Un Test della Volontà di Combattere dovrà essere effettuato in questo turno. Posizionate un segnalino della Volontà di combattere accanto ad ognuna delle vostre rimanenti forze.

FANTASY WARRIORS CAMPAGNE - RIASSUNTIVO

FASE 2. Movimento delle Forze.

All'inizio del gioco dovrà essere scelto quale metodo seguire:

Si procede al MOVIMENTO in relazione al risultato del test di Iniziativa.

Metodo del Movimento.

Lanciare 1D6 e applicate 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 terreno attraversato da 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 Massima Velocità.

+1 Inizio del Movimento in territorio amico.

Risultato finale.

2 o meno = non può muovere in questo turno.

3 - 5 = si muove al di fuori di un quadrato.

6 - 8 = si muove al di fuori di due quadrati.

9 o più = si muove al di fuori di tre quadrati.

FASE 3 - BATTAGLIA.

Esplorazione.

Ordine ESPLORARE = piena esplorazione.

Ordine DIFENDERE = raddoppia il risultato del Test Esplorazione.

Ordine PIENA VELOCITÀ o Reazione di CONFUSIONE = può esplorare solo con il Mago e gli Esploratori.

Modificatori per il Test di Esplorazione:

+2 Territorio amico

-1 Territorio nemico

Ordine di Ritirata Generale.

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.
- ◆ Non possono muovere per ingaggiare il nemico.
- ◆ Non possono rallentare per attraversare terreno difficoltoso.
- ◆ Non possono fermarsi per riorganizzarsi.
- ◆ Quando una qualsiasi miniatura attraversa la loro linea di schieramento esse sono disingaggiate e vengono rimosse dal tavolo.
- ◆ Quando una Unità viene ingaggiata da un nemico mentre opera con l'ordine di ritirata generale essa subisce la reazione "Demoralizzata".

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

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

FANTASY WARRIORS CAMPAGNE - RIASSUNTIVO

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

Si applicano le normali regole, con le seguenti eccezioni:

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.

FASE 4. DOPO LA BATTAGLIA - RECUPERO DEI FERITI - RICERCA DEI DISERTORI.

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 nell'esercito.

Controllo dei Disertori.

Se voi avete vinto la battaglia o se essa 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 avendo un 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.

FANTASY WARRIORS CAMPAGNE - RIASSUNTIVO

Movimento dopo la Battaglia.

Se avete perso la Battaglia

- ◆ Muovete la Forza sconfitta di un quadrato, al di fuori del quadrato dove la battaglia si è svolta, in qualsiasi direzione.

Se la Battaglia è terminata con uno Stallo.

- ◆ Entrambe le parti muovono le Forze che hanno partecipato alla battaglia di un quadrato.
- ◆ 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 suo caposaldo (o un caposaldo amico), essa non dovrà muovere.
- ◆ Se la battaglia è terminata con uno stallo ed alcune 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

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**.

FASE 5 - Il Test della Volontà di Combattere

Il Test si effettua quando:

Delle Forze della vostra Armata sono state distrutte o perse a seguito delle reazioni.

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 Se avete catturato e tenete la Capitale del nemico
- 3 Se il nemico ha preso e tiene la vostra Capitale

Risultato:

meno di zero: la Campagna per voi termina con una disfatta.

FASE 6 - TEMPO: vedere il Regolamento della Campagna.

FASE 7 - RINFORZI: vedere il Regolamento della Campagna.

FASE 8 - EVENTI CASUALI: vedere il Regolamento della Campagna.