

Fantasy Warriors

REGOLAMENTO

SOMMARIO

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
INTRODUZIONE	
Di che gioco si cosa tratta ?	3
Segnalini e Dadi	3
Sequenza di Gioco	4
PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA	
Organizzare un Esercito	7
Preparazione del Terreno	12
Vittoria e Sconfitta	13
Partite con più Giocatori	14
PRIMA DELLA BATTAGLIA	
Esplorazione	15
Stabilire il Tempo	17
Preparazione del Campo di Battaglia	18
Schieramento degli Eserciti	20
Promesse e Presagi	21
Invio degli Ordini	23
IL TURNO DI GIOCO	
Fase UNO: Minacciare	25
Fase DUE: Attacco con armi da lancio	30
Fase TRE: Movimento e Riorganizzazione	39
Fase QUATTRO: Combattimento	45
Fase CINQUE: Nuovi Ordini	54
Fase SEI: Influenza	58
Fase SETTE: Test di Comando	59
Personaggi Individuali in Battaglia	60
Condottieri e Generali in Battaglia	63
Magia	64
Talismani	68
GLI ELENCHI DEGLI ESERCITI	
Come usare l'elenco degli eserciti	70

* * *

Avvertenza:

Questo Libro del Regolamento del wargame FANTASY WARRIORS è l'edizione - NON ufficiale - curata dai sottoscritti componenti del NARAN TEAM TORINO. Essa corrisponde alla versione originale inglese edita dalla ex Grenadier, che viene distribuita da Mirliton. 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

INTRODUZIONE

Di che gioco si tratta?

FANTASY WARRIORS vi permetterà, grazie a un sistema di gioco semplice e coinvolgente, di combattere frenetiche battaglie fantasy ricche di folle eroismo, diaboliche astuzie e morti improvvise.

Lo scopo del gioco è semplice: sconfiggere il vostro avversario impiegando tutte le tattiche e gli stratagemmi che riuscite a escogitare. In **FANTASY WARRIORS** lanciare il proprio esercito a testa bassa verso il nemico non è sufficiente; per vincere, infatti dovrete sapere sfruttare al meglio le opportunità offerte dalle esplorazioni, dalle promesse, dalle minacce e dalle magie.

Ogni giocatore comanda un esercito. A capo di questo vi è un Condottiero che invia ordini alle truppe sotto il suo Comando. Attenzione, impartire gli ordini giusti e modificarli quando la situazione lo richiede è l'essenza dell'arte del Comando: riuscirete a primeggiare in astuzia durante la battaglia che ingaggerete con il vostro avversario?

Con **FANTASY WARRIORS** potete giocare battaglie di ogni dimensione, da piccoli scontri con 20-40 miniature per parte, a epiche battaglie con immensi eserciti e centinaia di miniature per parte. Ogni battaglia può essere combattuta tra due giocatori, ognuno ai Comandi di un esercito; o tra squadre di più giocatori che controllano eserciti alleati. Inoltre il gioco non richiede la presenza di un arbitro o di un direttore di gara.

FANTASY WARRIORS, a differenza di molti altri giochi di simulazione tridimensionale, è stato studiato in modo che l'uso di carta e matita non sia più necessario dopo la scelta della natura del vostro esercito. Infatti non è necessario tenere una registrazione scritta degli avvenimenti o delle situazioni di gioco e tutte le informazioni necessarie durante lo scontro saranno fornite dai segnalini colorati che sono previsti dal Regolamento.

Le regole di gioco sono presentate nell'ordine in cui sono utilizzate durante la partita, perciò una veloce lettura sarà sufficiente per farsi una prima idea della struttura del gioco. Quando avrete preso familiarità con tutto il regolamento scoprirete probabilmente che il Foglio di Riferimento è più che sufficiente per condurre il gioco.

Segnalini e Dadi

Dadi

I dadi necessari per giocare a **FANTASY WARRIORS** sono i normali dadi a 6 facce. Nel regolamento troverete spesso l'abbreviazione "D6". Se un numero precede questa abbreviazione (es. "2D6") esso indica il numero di dadi che devono essere lanciati. Per esempio, 2D6 indica che devono essere lanciati due dadi.

Segnalini

I segnalini servono per registrare sul campo di battaglia le informazioni necessarie allo svolgimento del gioco. Durante il gioco la condizione delle Unità e di alcuni Personaggi Individuali varierà; perciò, invece di dovere memorizzare o annotare, per esempio quanti punti magia sono rimasti a un certo mago, basta piazzare accanto all'Unità il segnalino appropriato per avere tutte le informazioni davanti ai propri occhi. Scoprirete che **FANTASY WARRIORS** è un gioco dove anche l'occhio vuole la sua parte, perciò utilizzare segnalini colorati per registrare cambiamenti di condizione rimane perfettamente in spirito con la sua filosofia.

All'inizio della partita dividete tutti i segnalini (esclusi i segnalini punti magia e di salve) in numero uguale tra i due giocatori. Assegnate i segnalini di punti magia e salve ai maghi e alle Unità che fanno uso di armi da lancio seguendo le indicazioni che troverete più avanti

Sequenza di Gioco

Una partita a **Fantasy Warriors** si divide in tre fasi principali:

- 1. Preparativi per la battaglia**
- 2. Prima delta battaglia**
- 3. Il turno di gioco.**

In questo capitolo daremo un'occhiata più in dettaglio a ciascuna fase.

1) PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA

Organizzare un Esercito (pagina 5)

Le miniature di cui disporrete dovranno essere separate e raggruppate in Unità militari (dette, più brevemente, «Unità»). Il vostro esercito avrà anche bisogno di alcuni Personaggi Speciali, dei Generali e un Condottiero. Questi vengono designati scegliendo una miniatura tra quelle che non fanno parte di nessuna Unità. Ogni personaggio è contraddistinto da un Profilo che determina le sue capacità in battaglia.

Preparazione del Terreno (pagina 10). Il campo di battaglia, sia esso un grande tavolo o una zona del pavimento, non è sempre una grande pianura priva di ostacoli. Ostacoli e particolari caratteristiche morfologiche del terreno aggiungono molto, non solo all'impatto visuale ma soprattutto all'interesse della battaglia. Il regolamento di gioco prevede quindi numerose configurazioni del terreno.

Vittoria e Sconfitta (pagina 11). Come tutti i giochi di competizione, **FANTASY WARRIORS** normalmente termina con un vincitore e uno sconfitto. Prima di iniziare la partita entrambi gli schieramenti devono essere informati sulle condizioni necessarie per ottenere la vittoria.

Partite con più giocatori (pagina 12). Il modo più semplice di giocare a **FANTASY WARRIORS** è di giocare in due, ognuno dei quali controlla un Condottiero a capo di un esercito. Il gioco è comunque particolarmente adatto anche a scontri tra due squadre di giocatori, i cui componenti controllano eserciti alleati.

2) PRIMA DELLA BATTAGLIA

Esplorazione (pagina 13).

- Prima che le miniature vengano schierate sul campo di battaglia, i giocatori devono decidere se intraprendere o no un'esplorazione. Se lo desiderano, devono assegnare alcune delle loro Unità a questo compito. Un'esplorazione effettuata con successo può garantire un grosso vantaggio di partenza sull'avversario, fornendo informazioni sul suo schieramento e, talvolta, permettendo di decidere il momento della giornata nel quale la battaglia avrà inizio.

Tempo del Giorno (pagina 15).

- I giocatori devono cercare di sapere in quale momento della giornata ha inizio la battaglia. Durante la partita la registrazione dello scorrere del tempo viene effettuata utilizzando l'originale Segnatempo che viene fornito assieme ai segnalini del Regolamento. Il tempo è un importante fattore di gioco poiché la capacità di combattere di molti eserciti è influenzata dal momento della giornata (notte o giorno) in cui avviene la battaglia.

Preparazione del Campo di Battaglia (pag. 16).

- A questo punto le configurazioni particolari del terreno vengono disposte sul campo di battaglia.

Schieramento degli Eserciti (pagina 18).

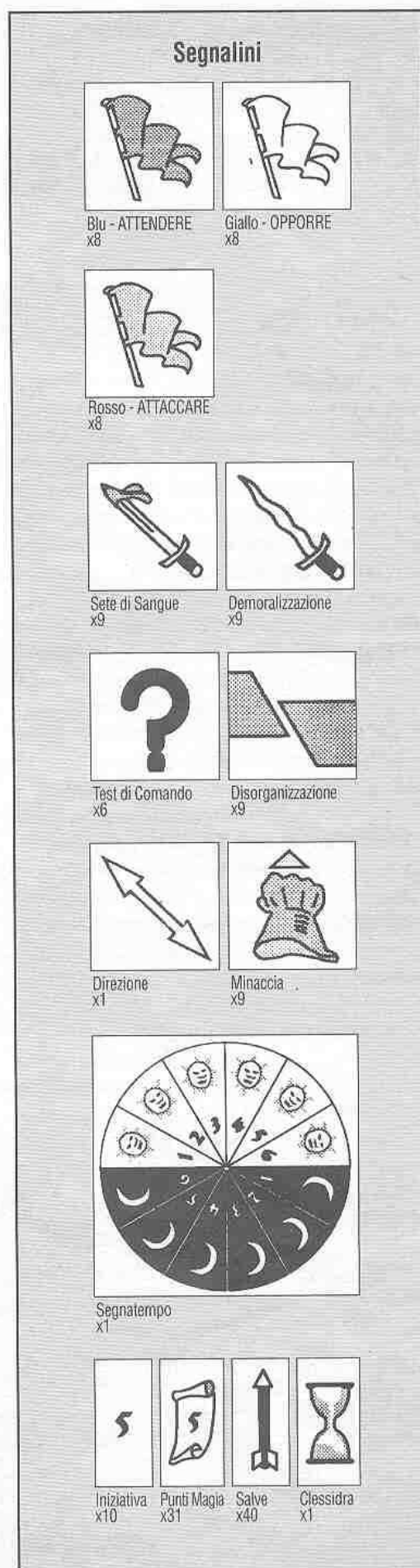
- Alcune regole abbastanza semplici serviranno ad assicurarsi che nessuno si avvantaggi ingiustamente.

Promesse e Presagi (pagina 19).

- I giocatori dovranno ricorrere a molti espedienti per ottenere la vittoria. Negli scontri di **FANTASY WARRIORS** possono essere determinanti sia i vantaggi psicologici che quelli soprannaturali. Le Promesse possono influire sul morale di un esercito; mentre i Presagi, indicano se un esercito beneficia o meno del favore degli dei.

Invio degli Ordini (pagina 21).

- Il compito finale del giocatore, prima di lanciare il suo esercito nella mischia, è di inviare gli ordini ai propri Generali. Le decisioni cruciali riguardanti la propria strategia vengono effettuate proprio a questo punto. Questa fase, verrà poi ripetuta nel corso della partita per inviare nuovi ordini al proprio esercito.

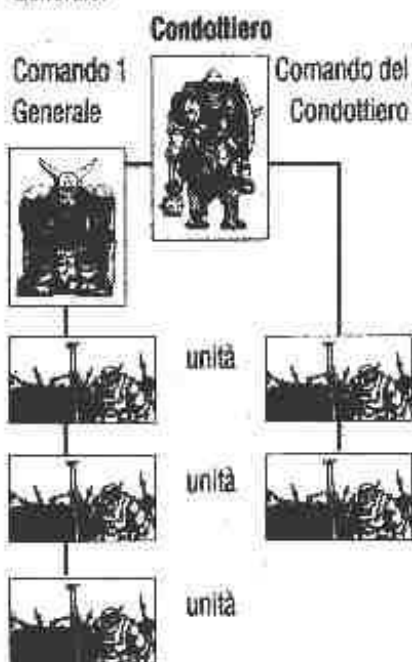


3) IL TURNO DI GIOCO

Questo esercito è composto da due comandi. Ogni comando è guidato da un Generale che riceve ordini dal Condottiero.



Questo esercito è composto da due comandi. Uno è guidato personalmente dal Condottiero, l'altro è guidato da un Generale.



Il comando del condottiero deve essere formato da almeno un'unità regolare.

Come molti altri giochi, **FANTASY WARRIORS** è diviso in turni. Una normale partita può richiedere da 8 a 12 turni di gioco. Per mantenere il gioco flessibile e divertente, ogni turno di gioco è stato diviso in round. Ogni round deve essere completato da entrambi gli schieramenti prima che si possa procedere alla fase successiva. Se, durante un turno di gioco, non c'è nulla che debba essere fatto in un certo round (per esempio, se nessun schieramento desidera effettuare minacce), detto round si considera completato e si passa (durante i primi turni della partita) immediatamente al round successivo. I giocatori scopriranno che i round 5,6 e 7 sono meno necessari rispetto ad altri.

Round 1 - Minacciare (pagina 23). Le battaglie si possono vincere anche spaventando o minacciando i propri nemici.

Round 2 - Attacco con Armi da Lancio (pagina 28).

Molti guerrieri sono armati con armi da lancio, come archi e balestre. Utilizzati opportunamente questi possono decidere in breve il risultato della battaglia.

Round 3 - Movimento e Riorganizzazione (pagina 37). Durante la partita i guerrieri si muovono per il campo di battaglia, talvolta eseguendo gli ordini del loro Condottiero, talvolta seguendo il proprio istinto. Ma non tutti i guerrieri muovono alla stessa velocità. Questo round non viene condotto simultaneamente dai due giocatori.

Round 4 - Combattimento (pagina 43). È il momento più importante della battaglia, quando i due eserciti vengono a contatto misurando le proprie abilità e il proprio valore.

Round 5 - Nuovi Ordini (pagina 52). In questo round i Condottieri possono inviare nuovi ordini ai loro eserciti per contrastare le mosse avversarie e gli imprevisti della battaglia.

Round 6 - Influenza (pagina 56). I Generali possono esercitare una notevole influenza sulle truppe che sono sotto il loro Comando, calmando gli esagitati e ispirando coraggio ai pavidi.

Round 7 - Test di Comando (pagina 57). Nel corso di ogni battaglia ci sono occasioni in cui il desiderio degli uomini di continuare a combattere è messo a dura prova. Durante questo round tale desiderio viene verificato.

Personaggi Individuali in Battaglia (pagina 58). In **FANTASY WARRIORS** possenti eroi, misteriosi indovini e molti altri individui straordinari giocano il loro ruolo nelle incerte vicende della battaglia.

Condottieri e Generali in Battaglia (pagina 61.). I Condottieri e i Generali guidano le loro Unità all'attacco. Impartiscono e ricevono ordini, incoraggiano i guerrieri demoralizzati e nella maggioranza dei casi si gettano personalmente nella mischia alla testa delle loro truppe.

Magia (pagina 62). La magia è un fattore molto importante. Si tratta di un elemento sovranaturale e non limitato alle leggi fisiche, come gli altri aspetti di una battaglia simulati. Per riflettere questa realtà: la magia può essere utilizzata in qualunque momento durante un Turno di Gioco.

Talismani. (pagina 66). Le truppe di **FANTASY WARRIORS** sono molto superstiziose. Spesso danno grande importanza ai talismani del loro esercito. I talismani possono essere stendardi, reliquie, luoghi sacri (come i templi) o personaggi tenuti in particolare considerazione.

* * *

Preparativi per la Battaglia

Organizzare un Esercito

Tutti gli eserciti di **FANTASY WARRIORS**, a prescindere dalle truppe che ne fanno parte, sono composti da:

Un Condottiero, alcuni Generali, Comandi, Unità, guerrieri, personaggi speciali ed eroi.

Tutti i protagonisti della battaglia possono essere rappresentati con le miniature **Mirliton della serie FANTASY 25-28 mm**. A ogni miniatura vengono assegnati compiti ben precisi.

Struttura dell'esercito.

Condottieri

Ogni esercito contiene un solo Condottiero. Questi è a capo di tutto l'esercito e lo comanda inviando ordini ai propri subordinati: i Generali.

Generali

Ogni Generale è a capo di un Comando. Questi ricevono ordini dal Condottiero e tentano di eseguirli guidando nella maniera migliore il loro Comando. In un esercito possono esserci più Generali.

Comandi

Un Comando è un gruppo formato da una o più Unità. A capo di ogni Comando c'è un Generale o il Condottiero stesso. Il Comando riceve ed esegue gli ordini che gli sono impartiti dal proprio generale.

Unità

Un'Unità è un gruppo formato da una o più miniature. Nel gioco il suo compito principale è di combattere contro le Unità nemiche. Normalmente è composta da numerosi guerrieri armati e corazzati nella stessa maniera. All'inizio della battaglia deve rientrare all'interno di un Comando guidato da un Generale o dal Condottiero, e può avere anche tra i suoi ranghi altri personaggi speciali.

Guerrieri

I guerrieri si trovano alla base della gerarchia militare, eppure ne sono i membri più importanti: senza guerrieri non ci sarebbero eserciti.

Personaggi Speciali

I personaggi speciali combattono insieme ai guerrieri della loro Unità e sono armati e corazzati esattamente come i loro commilitoni. La loro presenza aumenta il rendimento dell'Unità a cui appartengono e per questa ragione costano più punti di un guerriero normale. Ci sono quattro tipi di Personaggi Speciali:

Capi - All'inizio della battaglia ogni Unità deve possedere un capo. Alcune creature particolarmente grandi che combattono individualmente, hanno un valore di Comando incluso nel loro profilo.

Campioni - Sono guerrieri individuali che per ferocia o abilità nell'uso delle armi sono di ispirazione per i loro compagni. Aumentano la capacità complessiva di combattere della loro Unità. L'uso dei campioni nel gioco è opzionale e nessuna Unità può contarne più di uno tra i suoi ranghi.

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

Tamburini - Migliorano il rendimento della loro Unità se questa ne sta minacciando un'altra. Inoltre migliorano la capacità della loro Unità di resistere alle minacce avversarie. Più tamburini possono fare parte della stessa Unità e unire la loro abilità per generare un effetto maggiore. L'uso dei tamburini nel gioco è opzionale e nessuna Unità può contarne più di uno tra i suoi ranghi.

Alfieri - Gli alfieri sono ardimentosi guerrieri che si trovano sempre in prima linea nella loro Unità. Lo stendardo che portano con loro aumenta il morale dell'Unità di cui fanno parte. Se questo viene però catturato i suoi benefici vengono persi. L'uso degli alfieri nel gioco è opzionale e nessuna Unità può averne più di uno tra i suoi ranghi.

Personaggi Individuali

I Personaggi Individuali non appartengono a Unità specifiche. Durante la battaglia agiscono individualmente e ogni tipo di Personaggio Individuale ha le sue caratteristiche:

Sacerdoti – I sacerdoti possono chiedere agli dei di cui sono servitori di alterare in loro favore gli eventi di una battaglia che sono già accaduti oppure di attaccare maghi o sacerdoti avversari.

Indovini – Questi personaggi possono influenzare i presagi sulla battaglia. se uno o più indovini si trovano tra i ranghi del vostro esercito aumentano le possibilità di ricevere buoni presagi.

Maghi – I maghi sono maestri nell'uso della magia e hanno a loro disposizione numerosi incantesimi di grande potenza. Però ogni volta che lanciano un incantesimo il potere a loro disposizione si riduce.

Eroi - Questi personaggi sono guerrieri molto potenti, capaci di affrontare i nemici più pericolosi. La loro presenza è sufficiente per ispirare favorevolmente il resto dell'esercito.

Portabandiera - Sono gli alfieri personali dei Generali. Aumentano l'area di influenza di questi ultimi e possono agire temporaneamente come alfieri in un Unità, se il Generale si trova con quell'Unità.

Araldi - Come i portabandiera, possono estendere l'area di influenza di un Generale e agire temporaneamente come tamburini per l'Unità, se il Generale si trova con quell'Unità.

Esploratori - Sono esperti nel seguire e interpretare le tracce e abili nell'osservare e valutare i movimenti delle truppe nemiche. Queste qualità migliorano la capacità di esplorazione di un esercito.

Portaordini - Questi personaggi sono addestrati nel portare o riferire messaggi rapidamente e chiaramente. È più probabile che un Generale comprenda un ordine portato da un Portaordini che uno portato da un personaggio non addestrato a questo scopo.

Questa unità ha un solo personaggio speciale:
il capo che obbligatoriamente deve guidarla.



Questa unità ha con sé un'intera gamma di personaggi
speciali: un capo, un'alfiere, un campione e un tamburino.



Il Profilo.

I guerrieri, i Generali, i Personaggi Individuali, le macchine da guerra, ecc. che compongono il vostro esercito sono caratterizzati da un profilo, questo elenca tutte le caratteristiche di quel particolare tipo di truppe.

Fanteria degli Orchi (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	QUA.	TIP	FOR.	RES.	VAL.	COR	ARM	MOV	SAL	TER	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanteria	Med	Trib.	.+1	-	1	md/sc	1m	15	no	no	giorno	5	"+3Vet"	5	20

Qualità (QUA)

La Qualità è la capacità di combattere di tutte le truppe, dagli umili Goblin ai possenti Giganti. La qualità è uno dei fattori più importanti tra quelli che compongono un profilo, e influenza praticamente tutto ciò che i vostri guerrieri fanno durante la battaglia. Più alta è la loro qualità, più efficienti saranno i vostri guerrieri.

La qualità è divisa in cinque categorie:

- 1. Elite.** I guerrieri migliori. Letali in attacco, inamovibili in difesa, sono estremamente abili e motivati. Le truppe d'élite sono rare: alcune razze non ne includono affatto tra i loro ranghi. Solo i piccoli eserciti elfici contengono un alto numero di truppe d'élite.
- 2. Veterana.** I guerrieri veterani sono tra i più comuni. Combattenti abili ed esperti, sono guerrieri capaci di resistere ai peggiori attacchi nemici. I Nani sono il migliore esempio di guerrieri veterani. Il classico esercito nanesco è piccolo e si muove lentamente, ma virtualmente ogni suo guerriero è di qualità veterana o superiore.
- 3. Media.** La grande maggioranza dei guerrieri rientra in questa categoria. Solitamente gli Umani, gli Orchetti e i Goblin sono di qualità media.
- 4. Scadente.** Questa categoria è composta da truppe inesperte o scarsamente addestrate. All'interno di questa categoria sono comprese le truppe regolari non desiderose di combattere o che sono state costrette a farlo; i gruppi di contadini, le Unità della milizia e alcuni guerrieri mercenari.
- 5. Imprevedibile.** Molte creature fantastiche e alcune delle razze più selvagge rientrano in questa categoria. Sono truppe non addestrate ma ugualmente pericolose. Non è raro che un'Unità di qualità imprevedibile combatta fino al totale annientamento. D'altro canto, potrebbe fuggire dalla battaglia al primo segno di pericolo. I guerrieri di qualità imprevedibile sono... imprevedibili! I Troll sono un buon esempio di guerrieri imprevedibili.

TIPO (TP)

Tutti i guerrieri rientrano in uno di questi quattro tipi. Ogni tipo ha i suoi punti di forza e di debolezza:

- 1. Disciplinati.** I guerrieri disciplinati tentano sempre di combattere in modo logico e ordinato. Le Unità disciplinate difficilmente si lasciano attrarre da azioni avventate. Questi sono tra i più regolari tra tutti.
- 2. Tribali.** A differenza dei guerrieri disciplinati, i guerrieri di tipo tribale sono impetuosi e volatili: possono essere molto aggressivi quando le cose volgono a loro favore ma reagiscono peggio dei guerrieri di altri tipi a una situazione critica.
- 3. Fanatici.** I fanatici sono le truppe d'assalto più efficaci. Hanno in mente un solo scopo: saltare addosso al nemico e distruggerlo. I guerrieri fanatici sono facilmente attratti dal desiderio di effettuare attacchi avventati. Durante le oscure ore notturne alcune razze (come i Goblin e gli Elfi Oscuri) diventano fanatiche.
- 4. Stupidi.** La maggior parte degli animali rientra in questa categoria. Essere stupido non significa necessariamente essere inefficace, ma non aspettatevi che i guerrieri stupidi combattano come automi: semplicemente manca a loro un livello medio di intelligenza.

FORZA (FOR)

La forza di una creatura è indicata da un numero preceduto da un segno «+». Riflette non la forza assoluta della creatura, ma di quanto essa supera la media. Per esempio, un Umano medio ha un incremento di forza pari a zero, mentre un Troll da battaglia ha forza +3. Più una creatura è forte, più danni riuscirà a infliggere in combattimento.

RESISTENZA (RES)

La resistenza è indicata da un numero preceduto da un segno «-». Riflette non la resistenza assoluta della creatura, ma di quanto essa supera la media. Più il valore è basso, più la creatura saprà resistere alle ferite ricevute. Per esempio, un Umano medio ha resistenza zero, mentre un Troll da battaglia ha resistenza -1.

VALORE (VAL)

Il valore è la misura della capacità in combattimento di una creatura. Un Umano medio ha valore 1, mentre un Troll da battaglia ha valore 3. Il valore si utilizza durante la risoluzione di un attacco. In breve, maggiore è il valore, maggiore sarà il risultato potenziale dell'attacco.

CORAZZA (COR)

È la protezione indossata da una creatura in battaglia. Normalmente ha l'effetto di rallentare il movimento di chi la indossa. Ci sono cinque differenti categorie di corazza. *L'Elenco degli Eserciti* fornisce i particolari sui tipi di corazza indossati dalle diverse razze.

Descrizione delle Diverse Corazze

Nessuna. Nessuna.

Leggera. Pezzi di armatura sparsi, o pellicce. Qualche brandello di maglia di ferro e forse anche un elmetto.

Media. Il corpo è sempre protetto, anche se non pesantemente; braccia e gambe sono protetti. Spesso anche la testa è protetta.

Pesante. Testa, corpo, arti e mani protetti normalmente da maglia di ferro, armatura di cuoio o una combinazione di maglia e cuoio con piastre di metallo «cucite» nei punti critici.

Molto Pesante (Extrapesante). Il corpo, le mani e i piedi sono coperti da piastre d'acciaio e maglie di ferro; la testa è normalmente coperta da un elmo con visiera.

ARMI (ARM)

Le armi influenzano direttamente l'efficacia in combattimento di un guerriero. Nelle sezioni *Attacchi con Armi da Lancio* e *Combattimento* troverete descritti in dettaglio gli effetti dei diversi tipi di armi.

MOVIMENTO (MOV)

Le razze che popolano un mondo fantasy si muovono a velocità differenti. Per esempio, i Nani si muovono molto lentamente, rallentati dalle loro corazze tradizionalmente pesanti; mentre i Goblin indossano protezioni più leggere e si spostano più rapidamente. Il movimento viene sempre indicato in centimetri. *Nell'Elenco degli Eserciti* il fattore di movimento mostrato è già stato modificato secondo la corazza indossata.

TIRO SALVEZZA (SAL)

Il tiro salvezza è permesso solo a creature molto grandi o molto potenti, a equipaggiamenti grandi e pesanti o a Personaggi Individuali particolarmente fortunati. Rappresenta la capacità di tali oggetti o creature di continuare a combattere anche dopo parecchi danni o ferite. Nel gioco il tiro salvezza si effettua lanciando 2D e sommando i punteggi ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di tiro salvezza, la creatura non subisce alcun danno e continua a combattere.

CREATURE TERRIBILI (TER)

Le dimensioni o la ferocia di alcune creature possono incutere terrore agli esseri inferiori. I giganti sono un esempio classico di creature terribili. Altri esempi sono i Troll da battaglia e gli Ogre. Un'Unità dovrà fare appello a tutte le sue riserve di coraggio e autocontrollo se desidera fronteggiare a lungo una o più creature terribili. Fortunatamente per le razze inferiori, la qualità della maggior parte delle creature terribili non è molto buona e c'è sempre la possibilità che sia il morale della creatura a cedere per primo. Quando due creature terribili avversarie si fronteggiano, la creatura con il valore di forza più alto è considerata terribile nei confronti dell'altra. *L'Elenco degli Eserciti* indica quali creature terribili possono fare parte del vostro esercito.

CONDIZIONI DI LUCE SFAVOREVOLI (LUC)

Alcuni eserciti preferiscono combattere di notte, avvolti dalle tenebre; mentre altri preferiscono combattere durante il giorno. In **FANTASY WARRIORS** un esercito che combatte in un momento della giornata non gradito soffre di condizioni di luce sfavorevoli. Combattere in condizioni di luce sfavorevoli ha effetti negativi sul morale e sulla capacità di combattere di un esercito. E' importante riuscire a decidere il momento della giornata in cui si svolgerà la battaglia, soprattutto se così facendo si costringe il nemico a combattere in condizioni di luce sfavorevoli.

Tra le razze influenzate dalle condizioni di luce sfavorevoli ci sono gli Umani, che hanno difficoltà a combattere nell'oscurità, e i Goblin che hanno difficoltà a combattere durante il giorno. La maggior parte degli Orchi ha difficoltà a combattere durante il giorno. Nani, Elfi e alcuni Giganti non sono mai influenzati dalle condizioni di luce in cui combattono.

Il *Segnatempo* e un segnalino raffigurante una clessidra vi aiuteranno a registrare il trascorrere del tempo nel gioco.

I CONDOTTIERI, I GENERALI E IL LORO VALORE DI COMANDO

Oltre alle caratteristiche indicate nel loro profilo, i Condottieri e i Generali sono caratterizzati anche da un valore di Comando. Il valore di Comando rappresenta l'abilità di controllare, influenzare e comandare grandi schieramenti di truppe. L' *Elenco degli Eserciti* vi fornirà i dettagli sui Generali che desiderate impiegare nel vostro esercito. Il valore di Comando può variare tra 1 (il peggiore) e 5 (il migliore).

ORGANIZZAZIONE DELLE UNITA'.

Prima di combattere dovete organizzare i vostri eserciti in Unità e Comandi. L'*Elenco degli Eserciti* vi fornirà tutti i dettagli sulla natura delle Unità degli eserciti di **FANTASY WARRIORS**.

IL SISTEMA A PUNTI

L'Elenco degli Eserciti fornisce informazioni sugli eserciti di **FANTASY WARRIORS**. Queste informazioni includono un valore in punti per ogni componente dell'esercito. Questo permette ai giocatori di creare eserciti bilanciati la cui forza non sia superiore a quella dell'esercito avversario.

Un valore ottimale in punti è di almeno **2.000**. Questo valore permette ai giocatori di opporre eserciti molto differenti in dimensioni e in numero totale di miniature. Un esercito di 2.000 punti può includere un buon numero di miniature di guerrieri (almeno una sessantina), ed inoltre consente di schierare oltre al Condottiero, un "Comando" comprendente quasi tutti i Personaggi Individuali e alcuni Personaggi Individuali speciali. Inoltre un esercito di tali dimensioni consente di giocare delle vere e proprie "**battaglie campali**", con eserciti suddivisi su più Comandi e con l'impiego anche di Creature particolarmente grandi e potenti, come ad esempio i **Draghi**.

PREPARAZIONE DEL TERRENO

Il modo migliore di giocare a **FANTASY WARRIORS** è di farlo su di un tavolo, nonostante vada benissimo anche il pavimento. Sia che giochiate su un tavolo, sia che giochiate sul pavimento, cercate di fare in modo che il campo di battaglia ricopra una superficie di almeno 1,20x 1,20 m. L'ideale sarebbe un'area di 1,80x 1,20 m. Se il vostro campo di battaglia è rettangolare, gli eserciti dovranno essere schierati lungo i due lati più lunghi.

Il Campo di Battaglia Scenografico

Per ricreare in qualche modo gli aspetti morfologici del terreno vi raccomandiamo di procurarvi un buon numero di elementi scenografici da utilizzare mentre giocate a **FANTASY WARRIORS**. Inoltre molti degli elementi del paesaggio hanno una importantissima funzione all'interno del gioco: possono rallentare o impedire il movimento delle Unità, limitare la visibilità sul campo di battaglia, ecc.. Questi aspetti verranno trattati dettagliatamente più avanti. Poiché tali **elementi** non sono solo «scenografici», da questo momento li chiameremo con un'espressione un po' complessa, che però identifica più chiaramente la loro natura: **configurazioni particolari del terreno**.

Creare il Terreno

Potete investire molto denaro nell'acquisto di elementi del paesaggio, come i modellini di alberi usati nei plastici di ferrovie in miniatura, ma per il momento non ve lo consigliamo; occupiamoci piuttosto della nostra prima partita.

La prima cosa da fare è coprire il campo di battaglia con dei fogli o con un riquadro di stoffa. Se avete della stoffa verde, beige o marrone, l'effetto sarà ottimo. Questo espediente servirà anche a livellare le irregolarità se giocate su più tavoli adiacenti o a proteggere la superficie lucida, se giocate sul tavolo della sala da pranzo. I boschi possono essere adeguatamente rappresentati con piccole figure di carta verde o marrone. A tal uopo la prossima volta che passate per un negozio di modellismo, potrete acquistare un po' di muschio. Costa meno dei modellini di alberi in plastica, e sparso sulla superficie di gioco e sui «tronchi» di carta aiuta a realizzare un notevole effetto visivo. Altre configurazioni del terreno utilizzate in **FANTASY WARRIORS** sono: terreno irregolare, paludi, acquitrini, ecc...

ELEMENTI DI TERRENO

Grande Collina: almeno 15 x 10 cm. Non più grande di 30 x 20 cm.

Piccola Collina: più piccola delle dimensioni Indicate sopra.

Grande Bosco: un'area di circa 20 x 20 cm. ~

Piccolo Bosco: un'area di circa 10 x 10 cm

Terreno aperto: di ogni dimensione fino a 30 x 20 cm

Palude: un'area di circa 20 x 20 cm.

Acquitrino: un'area di circa 20 x 20 cm

Le dimensioni sopra riportate raffigurano aree di terreno estremamente regolari. Una certa irregolarità è naturalmente più realistica, quindi non fate i vostri boschi perfettamente rotondi o le vostre colline rettangolari o quadrate. Altre configurazioni del terreno verranno descritte in futuri supplementi di **FANTASY WARRIORS**.

* * *

VITTORIA E SCONFITTA

Ci sono due tipi di scontri in **FANTASY WARRIORS**: «All'Ultimo Sangue» e «A Tempo Limitato». Prima di iniziare una partita, i giocatori devono decidere il tipo di battaglia e le relative condizioni di vittoria. Il gioco «All'Ultimo Sangue» possiede condizioni di vittoria molto semplici: vince chi elimina dal campo di battaglia l'ultima miniatura avversaria. A causa della regola sul Test di Comando, ottenere questo risultato può non richiedere tutto il tempo che pensate. E comunque accettabile che un giocatore si arrenda se sente che la sua posizione è ormai senza speranze, anche se il suo esercito ha ancora Unità presenti sul campo di battaglia. Lo scontro «A Tempo Limitato» richiede ai giocatori di accordarsi su uno specifico numero di turni di gioco. Alla fine dell'ultimo turno, la vittoria viene assegnata in base a un sistema di punteggio che riflette quanto un esercito ha combattuto meglio.

SISTEMA DELLA VITTORIA AI PUNTI

PRIMA DELLA BATTAGLIA

Prima di iniziare a combattere, calcolate il punteggio di partenza del vostro esercito (nota: questo punteggio, utilizzato ai fini di determinare la vittoria, non ha nulla a che fare con il valore in punti dell'esercito; quest'ultimo è illustrato nel capitolo "*L'Elenco degli Eserciti*" — pagina 74).

- +2 Per il Condottiero
- +2 Per lo Stendardo dell'Esercito
- +2 Per un Oggetto Sacro
- +2 Per ogni Personaggio Adorato
- +1 Per ogni Generale
- +1 Per ogni Personaggio Individuale
- +1 Per ogni Unità

Ora avete un punteggio di partenza. Non importa se è alto o basso. Questo sarà considerato più avanti.

DOPO LA BATTAGLIA

Ricalcolate il punteggio di partenza utilizzando il sistema indicato sopra, considerando naturalmente solo i capi, i personaggi, le Unità ecc., sopravvissuti, quindi aggiungete i punti che seguono:

- +2 Per ogni Condottiero nemico ucciso o fuggito
- +2 Per ogni stendardo dell'esercito nemico abbattuto
- +2 per ogni Personaggio Adorato nemico ucciso o messo in fuga
- +2 Per ogni oggetto sacro nemico contaminato
- +1 Per ogni Generale nemico ucciso o fuggito
- +1 Per ogni Personaggio Individuale nemico ucciso o fuggito
- +1 Per ogni Unità nemica totalmente distrutta o fuggita

Ora avete un punteggio finale. Questo punteggio, confrontato con il punteggio del vostro esercito prima della battaglia, determinerà se e in quale misura avete vinto, pareggiato o perso la battaglia.

RISULTATI

Punteggio finale uguale al punteggio iniziale.

- La battaglia è finita in parità. Entrambi gli eserciti lasciano il campo con il loro onore intatto.

Punteggio finale fino a 3 punti maggiore del punteggio iniziale.

- Avete ottenuto una vittoria di piccola importanza. Il nemico ha subito una sconfitta, ma può facilmente recuperare le proprie perdite ed essere presto nuovamente in condizione di combattere.

Punteggio finale da 4 a 6 punti maggiore del punteggio iniziale.

- Avete ottenuto una vittoria decisiva. Il nemico è sconfitto ma il suo esercito non è distrutto.

Punteggio finale da 7 a 8 punti maggiore del punteggio iniziale.

- Avete ottenuto una grande vittoria. Il nemico è sconfitto e disperso... ci vorrà molto tempo prima che sia nuovamente in grado di combattere!

Punteggio finale maggiore di oltre 8 punti del punteggio iniziale.

- Avete ottenuto una vittoria totale. Il nemico ha subito una sconfitta umiliante. Il suo esercito è distrutto. Se il Condottiero nemico è sopravvissuto, la sua testa non durerà a lungo...

Esempio di una "Vittoria ai Punti".

Un esercito di Nani sta per combattere contro un esercito di Orchetti.

Il giocatore che guida i Nani calcola il suo punteggio iniziale:

- +2 Condottiero
- +2 Stendardo del Condottiero
- +2 Due Generali (+1 x Generale)
- +6 Sei Unità (+1 x Unità)

Per un totale iniziale di: 12

Durante il corso della battaglia il giocatore alla guida dei Nani perde un Generale e due Unità sono costrette alla fuga. Egli riesce a uccidere il Condottiero avversario e costringe alla fuga cinque Unità nemiche. Alla fine della battaglia calcola il suo punteggio finale:

- +2 Condottiero
- +2 Stendardo del Condottiero
- +1 Un Generale (l'altro è stato ucciso)
- +4 Quattro Unità (due sono state messe in fuga)
- +2 Condottiero avversario ucciso
- +5 Cinque Unità nemiche costrette alla fuga

Per un punteggio finale di: 16

Il punteggio finale è di 4 punti superiore al punteggio iniziale. La tabella dei risultati informa che l'esercito dei Nani ha riportato una vittoria decisiva sull'esercito degli Orchetti.

CAMPAGNE MILITARI

In una campagna vengono combattute numerose battaglie, collegate tra loro da regole riguardanti il movimento «strategico» degli eserciti mentre questi non combattono. Questo richiede spesso l'uso di mappe che indicano la posizione dei diversi eserciti sul grande territorio dove si svolge la campagna. Le battaglie di **FANTASY WARRIORS** vengono combattute quando la mappa mostra che due eserciti sono giunti a una distanza utile per farlo. La vittoria non viene stabilita se non dopo un certo numero di battaglie.

PARTITE CON PIÙ GIOCATORI

Nonostante **FANTASY WARRIORS** sia un gioco per due giocatori, la partecipazione di giocatori aggiuntivi è permessa e caldamente consigliata. In questi casi ogni giocatore comanda un suo esercito con il proprio Condottiero. Gli eserciti devono essere organizzati utilizzando il sistema a punteggio di **FANTASY WARRIORS** (pagina 74.) e ogni esercito dovrebbe avere lo stesso valore in punti. Idealmente ogni schieramento dovrebbe essere composto dallo stesso numero di eserciti.

Se il numero di eserciti disponibile è dispari, lo schieramento composto dal numero inferiore di eserciti ha a disposizione un numero di punti aggiuntivi pari a quelli necessari per portare il totale complessivo al livello del totale avversario.

* * *

Prima della Battaglia

Esplorazione

Esplorare significa tentare di guadagnare un vantaggio tattico sul nemico prima che la battaglia abbia inizio. Se le vostre esplorazioni hanno successo e riuscite a superare in abilità il nemico, potete obbligarlo a schierare per primo il suo esercito sul campo di battaglia e avere così il vantaggio di vedere in anticipo lo schieramento delle forze avversarie.

Se effettuate un'esplorazione in forze avete la possibilità di superare il nemico in manovra; ciò non solo costringe il nemico a schierarsi e rende possibile la scelta del momento di inizio dello scontro, ma permette di piazzare dove si desidera le configurazioni particolari del terreno.

Se il Comando degli esploratori è guidato da un Generale i problemi durante l'operazione saranno minimi. Durante la battaglia il Comando probabilmente avrà bisogno di un ordine di riorganizzazione e probabilmente dovrete inviare a esso nuovi ordini.

Se nulla va storto, il Comando riuscirà a entrare in battaglia solo con un leggero ritardo. Effettuare un'esplorazione è molto semplice e richiede solo qualche lancio di dado. La parte difficile è cercare di essere più astuti del vostro avversario.

Nessuna Esplorazione o Nessun Vincitore

Se nessun giocatore effettua esplorazioni o se nessuno riesce a superare il giocatore avversario durante questa fase, i giocatori schiereranno i propri eserciti secondo le istruzioni fornite nel capitolo Schieramento degli Eserciti (pagina 20).

Chi può Effettuare le Esplorazioni

- ❑ Un'esplorazione si effettua con uno o più Comandi.
- ❑ Ogni Comando deve essere guidato da un Generale.
- ❑ Creature stupide non possono partecipare a missioni di esplorazione.
- ❑ Condottieri e i loro Comandi non possono partecipare a missioni di esplorazione.

METODO

- ❑ Segnate segretamente quali Comandi partecipano alla missione di esplorazione.
 - ❑ Lanciate 1D per ogni Comando che partecipa alla missione.
 - ❑ Lanciate 2D per ogni personaggio Esploratore che si trova nel vostro esercito.
 - ❑ Aggiungete il valore di Comando del Generale.
 - +1 Per ogni Unità di qualità media nel Comando.
 - +1 Per ogni Unità montata su animali nel Comando.
 - +2 Per ogni Unità di qualità veterana nel Comando.
 - +3 Per ogni Unità di qualità elite nel Comando.
 - +3 Per ogni Unità nel Comando capace di votare.
- Ora confrontate il vostro punteggio di esplorazione con quello del vostro avversario.

RISULTATI

- ❑ Se uno schieramento ha un punteggio superiore a quello dell'avversario, questo ha superato il nemico in fase di esplorazione.
- ❑ Se uno schieramento ha un punteggio superiore al doppio del punteggio avversario, questo ha superato in manovra il nemico.

Superare il nemico in fase di esplorazione

- ❑ Lo schieramento perdente deve disporsi per primo sul campo di battaglia.
- ❑ Lo schieramento vincitore ha la possibilità di influenzare il momento della giornata in cui la battaglia viene combattuta (pagina 17).

Superare il nemico in manovra

- ❑ Lo schieramento perdente deve disporre le sue Unità per primo sul campo di battaglia.
- ❑ Lo schieramento vincente decide in che momento esatto della giornata, notte o dì, la battaglia avrà inizio (pagina 17).
- ❑ Lo schieramento vincente piazza le Configurazioni particolari del terreno esattamente dove desidera (pagina 18).

Esplorazione

Esempio. Un Comando di Orchi formato da un'Unità di dieci fanti di qualità media e da un'Unità di 20 fanti veterani, guidato da un Generale con valore di Comando 4, sta effettuando una missione di esplorazione contro un Comando di Nani formato da tre Unità di fanti Nani veterani composta da 10 Nani l'una guidata da un Generale con valore di Comando 4. Nessuno dei due avversari ha Personaggi Individuali esploratori.

Il giocatore alla guida degli Orchi rivela la composizione della sua forza di esploratori e calcola il suo punteggio di esplorazione:

Il lancio di 1D per il Comando che sta esplorando dà come risultato 5

+1 Per l'Unità di 10 Orchi di qualità media.

+2 Per l'Unità di 20 Orchi veterani.

+4 Per il valore di Comando del Generale Orco.

Il punteggio di esplorazione per gli Orchi è $5+1+2+4=12$

Niente male... ora è il turno del giocatore alla guida dei Nani. Egli rivela la sua forza di esploratori e calcola il suo punteggio di esplorazione:

il lancio di 1D per il Comando che sta esplorando dà come risultato 4

+6 per le sue tre Unità di veterani (3×2)

+4 Per il valore di Comando del Generale dei Nani.

Il punteggio di esplorazione per i Nani è $4+6+4=14$

I Nani sono riusciti a superare gli Orchi di poco, quindi il giocatore alla guida degli Orchi deve schierare il suo esercito per primo.

Se il punteggio degli Orchi fosse stato 6 o meno, i Nani sarebbero riusciti a superarli anche in manovra, e avrebbero quindi avuto la possibilità di decidere il momento dell'inizio della battaglia.

Dopo l'Esplorazione

Tutti i Comandi che hanno preso parte a una missione di esplorazione si schierano sul campo di battaglia come segue:

- ❑ Non possono trovarsi a più di 15 cm di distanza dal bordo del loro lato del campo di battaglia.
- ❑ Tutte le Unità in un Comando di esplorazione devono essere schierati ad almeno 30 cm di distanza dal loro Condottiero.
- ❑ Devono iniziare la battaglia operando sotto un ordine di ATTESA.
- ❑ Ogni Unità nel Comando è disorganizzata.

Per maggiori informazioni leggete il capitolo *Schieramento degli Eserciti* (pagina 20).

STABILIRE IL TEMPO.

In **FANTASY WARRIORS** il tempo ha un ruolo molto importante. Sul campo di battaglia viene rappresentato da un Segnatempo che è diviso in intervalli di tempo. Ci sono dodici intervalli complessivi, sei per il giorno e sei per la notte. Ogni Turno di Gioco rappresenta uno di questi intervalli, perciò in una battaglia della durata di sette turni trascorrono sette intervalli di tempo.

Tenere d'occhio lo scorrere del tempo durante la battaglia è importante; infatti se è possibile è meglio evitare di combattere in condizioni di luce sfavorevoli.

Con i segnalini vi sono un Segnatempo e un segnalino raffigurante una clessidra per aiutarvi a registrare lo scorrere del tempo durante la battaglia. Al termine di ogni turno il segnalino raffigurante la clessidra deve essere spostato in avanti di un intervallo sul Segnatempo, che è diviso in 12 intervalli: 6 di giorno e 6 di notte. Ogni turno di gioco completo rappresenta un intervallo di tempo.

Decidere il Momento del Giorno all'Inizio della Battaglia

Se uno schieramento ha superato l'avversario in fase di esplorazione o lo ha superato in manovra, il giocatore che lo guida può influenzare il momento della giornata in cui la battaglia avrà inizio.

- ❑ Se nessun giocatore supera l'altro in fase di esplorazione o se nessun giocatore conduce esplorazioni. Utilizzate il seguente metodo per decidere il momento di inizio della battaglia.
Lanciate 1D6 1-3 = Giorno;
4-6 = Notte
Lanciate nuovamente 1D6.
- ❑ **Risultato** = intervallo del giorno o della notte su cui piazzare il segnalino raffigurante la clessidra.
- ❑ **Se uno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.** Come sopra, con l'eccezione che il giocatore vincitore della fase di esplorazione lancia il primo dado. Se non gradisce il risultato può lanciarlo nuovamente. Deve comunque accettare il risultato del secondo lancio anche se è peggiore del primo.
- ❑ **Se uno schieramento supera l'altro in manovra.** Il giocatore vincitore della fase di esplorazione decide esattamente il momento di inizio della battaglia. Quindi può piazzare il segnalino raffigurante la clessidra sul Segnatempo, nell'intervallo che preferisce, senza alcuna limitazione.

Condizioni di Luce Sfavorevoli

Molte razze sono influenzate dal momento del giorno in cui combattono. Per esempio, i Goblin durante il giorno sono esseri di tipo tribale e di qualità scadente, mentre durante la notte si trasformano in esseri di tipo fanatico, rendendosi molto più pericolosi. Quando le truppe sono influenzate dal momento del giorno in cui stanno combattendo, si dice che stanno subendo condizioni di luce sfavorevoli. Le condizioni di luce sfavorevoli influenzano il morale di un'Unità, la sua abilità nell'uso delle armi da lancio e il suo potere in combattimento.

Il Tempo

Esempio. In una battaglia tra Barbari e Orchi il giocatore Barbaro desidera disperatamente evitare condizioni di luce sfavorevoli e combattere di notte. Perciò invia durante la fase di esplorazione due comandi e supera gli Orchi, senza però superarli in manovra. per determinare il momento della giornata lancia 1D6. Il risultato è 5-

Un pessimo risultato: i Barbari sarebbero costretti a combattere di notte. Il giocatore lancia di nuovo. Il risultato è 2. La battaglia si svolgerà di giorno.

Il giocatore alla guida degli Orchi lancia il dado: 6. La battaglia avrà inizio sull'ultimo intervallo del giorno. Purtroppo non è andata molto bene per il giocatore alla guida dei Barbari: la notte è a un solo turno di distanza.

PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

È giunto il momento. Quale sarà l'aspetto del campo di battaglia? Questa sezione spiega come disporre sul campo le Configurazioni Particolari del Terreno. È proprio in questa fase che una buona esplorazione mostra i suoi benefici. Se avete superato il nemico in fase di esplorazione o lo avete superato in manovra, avrete una certa misura di controllo nella scelta del terreno su cui combatteranno i due eserciti. Potrete scegliere un terreno favorevole al vostro esercito e contemporaneamente sfavorevole all'avversario.

Creazione delle Configurazioni Particolari del Terreno

Raggruppate il terreno a vostra disposizione in Configurazioni Particolari del Terreno. Una Configurazione Particolare del Terreno è semplicemente un insieme di elementi scenografici raggruppati.

Dimensione delle Configurazioni Particolari del Terreno

Le dimensioni di una Configurazione Particolare del Terreno dovrebbe essere di circa 30x30 cm. Non preoccupatevi se non rispettate esattamente queste dimensioni: si tratta solo di un consiglio, non di una regola.

Fiumi e Torrenti

Fiumi e torrenti non sono Configurazioni Particolari del Terreno. La loro presenza e disposizione deve essere decisa di comune accordo prima della battaglia. Fiumi e torrenti vengono disposti sul campo di battaglia prima di qualsiasi Configurazione Particolare del Terreno. Se avete a disposizione il modello di un fiume diviso a segmenti, ogni giocatore piazza un segmento, a turno. Altrimenti lanciate un dado: chi ottiene il numero più alto decide come piazzare il fiume.

Configurazioni Particolari del Terreno

Esempio.

- Una grossa collina
- Due piccole colline e alcuni alberi
- Un bosco
- Un piccolo bosco in cima a una collina
- Terreno irregolare (es. rocce o macigni)
- Una palude
- Un acquitrino
- Un ponte
- Un guado

Spetta a voi decidere come raggruppare i terreni a vostra disposizione. Le combinazioni sono infinite. L'unico punto da tenere presente mentre si preparano le configurazioni particolari del terreno è che i giocatori devono essere entrambi d'accordo sulla loro composizione.

Piazzamento delle Configurazioni Particolari del Terreno

- ❑ **Se nessuno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.**
 - ❑ **Ogni** giocatore lancia 1D e aggiunge il valore di Comando del proprio Condottiero.
 - ❑ Il giocatore che ottiene il totale maggiore dispone le Configurazioni Particolari del Terreno sul campo di battaglia come preferisce.
 - ❑ Il giocatore che ottiene il totale maggiore decide anche su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
 - ❑ Per ogni Configurazione Particolare del Terreno il giocatore con il totale più basso lancia 1D. Se ottiene **4, 5 o 6** può riposizionare quella Configurazione a suo piacimento.

- ❑ **Se uno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.**
 - ❑ Il vincitore decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
 - ❑ Il vincitore dispone le Configurazioni Particolari del terreno sul campo di battaglia come preferisce.
 - ❑ Per ogni Configurazione Particolare del Terreno il perdente lancia 1D. Se ottiene **5 o 6** può riposizionare quella Configurazione a suo piacimento; ma può lanciare il dado una sola volta per configurazione.

- ❑ **Se uno schieramento supera l'altro in manovra.**
 - ❑ Il vincitore decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
 - ❑ Il vincitore dispone le Configurazioni Particolari del terreno sul campo di battaglia come preferisce.

Preparazione del Campo di Battaglia

Esempio. Un esercito di Orchi e un esercito di Nani stanno per scontrarsi sul campo di battaglia. Il giocatore alla guida degli orchi ha superato in fase di esplorazione il giocatore avversario, ma non lo ha superato in manovra.

Il tavolo è lungo 180 cm, quindi entrambi i giocatori hanno preparato 3 configurazioni Particolari del Terreno, per un totale di 6.

dal momento che il giocatore alla guida degli Orchi ha vinto in fase di esplorazione, egli piazza il terreno per primo. decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito e dispone tutte e 6 le configurazioni Particolari del Terreno sul lato che ha lasciato al giocatore avversario.

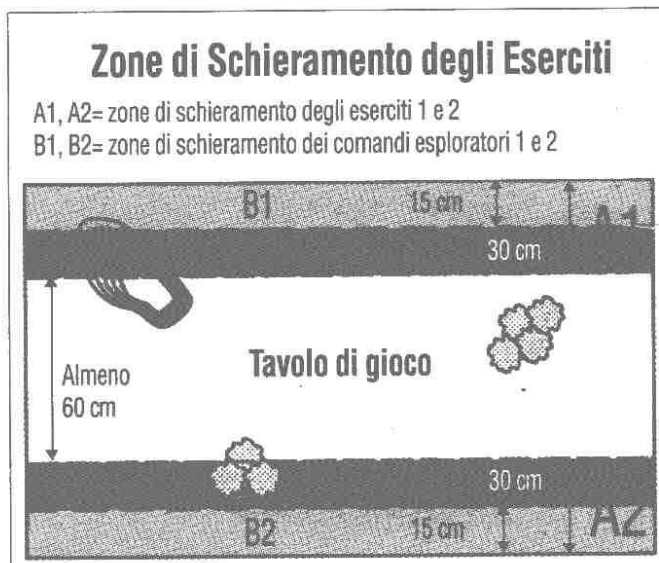
E' il turno del giocatore alla guida dei Nani. La situazione del campo di battaglia è attualmente disastrosa per lui, con un gran numero di ostacoli che impediscono un efficace schieramento del suo esercito. decide di modificare ciò che gli è possibile, e lancia il dado 6 volte; i risultati sono: 1, 1, 2, 3, 3, 6.

Male! Solo un 5 o un 6 gli permettono di spostare una configurazione. L'unico risultato utile è un 6, quindi può spostare/rimuovere una sola configurazione.

Decide di rimuovere una configurazione. Sfortunatamente per i Nani, ci sono ancora troppi ostacoli sul loro lato del campo di battaglia per sperare in una disposizione efficace del loro

SCHIERAMENTO DEGLI ESERCITI

Una volta che il terreno è stato disposto sul campo di battaglia ed entrambi gli eserciti sanno che lato del tavolo occuperanno all'inizio della partita, viene il momento di schierare gli eserciti. Forse una fase di esplorazione favorevole vi ha dato il vantaggio di schierare il vostro esercito dopo quello del vostro avversario, potete così cercare di intuire le sue intenzioni e reagire di conseguenza. È questo il momento buono per preparare alcune brutte sorprese.



Schieramento degli Eserciti

- ❑ Tutti gli eserciti sono disposti a non più di 30 cm dal bordo del loro lato del campo di battaglia. La distanza tra i due eserciti avversari non dovrebbe mai essere inferiore a 60 cm. Se il vostro campo di battaglia è troppo piccolo, riducete la distanza massima di schieramento dal bordo del proprio lato di quanto basta.

Chi si Schiera per Primo

- ❑ **Se nessun esercito supera l'altro durante la fase di esplorazione.**
 - ❑ I giocatori lanciano 1D6 e sommano al risultato il valore di Comando del loro Condottiero.
 - ❑ Il giocatore che ottiene il totale più basso schiera il suo esercito per primo.
 - ❑ Il giocatore che ottiene il totale più alto schiera il suo esercito per secondo.
 - ❑ In caso di parità l'esercito composto dal maggior numero di Unità si schiera per primo.
- ❑ **Se un esercito supera l'altro in fase di esplorazione o in manovra.**
 - ❑ Il giocatore perdente schiera l'esercito per primo.

Schieramento dei Comandi che hanno Partecipato a Missioni di Esplorazione

I Comandi che hanno preso parte a missioni di esplorazione vengono schierati sul campo di battaglia come segue:

- ❑ Non possono essere a più di 15 cm dal bordo del loro lato del campo di battaglia.
- ❑ Tutte le Unità e tutti i Personaggi Individuali (compreso il Generale) che fanno parte del Comando devono trovarsi a più di 30 cm dal Condottiero.
- ❑ All'inizio della battaglia operano sotto l'ordine di ATTENDERE.
- ❑ Ogni Unità del Comando inizia la battaglia disorganizzata. Piazzate un segnalino di disorganizzazione accanto a ogni Unità.

Distribuzione delle Munizioni e dei Punti Magia

A questo punto le munizioni, sotto forma di segnalini di salva, vengono distribuite a tutte le Unità con armi da lancio.

- ❑ Tutte le Unità con armi da lancio iniziano con 6 segnalini Salva.
- ❑ I maghi ricevono i segnalini di Punti Magia (vedi il cap. 5.1.5. Costo della Magia)

PROMESSE E PRESAGI.

Promesse

Prima dell'inizio della battaglia avete l'opzione di aumentare il morale del vostro esercito facendo grandi promesse, proclamando cosa il vostro adorato e temuto Condottiero farà nell'imminente scontro. Fino a quando le promesse verranno mantenute il morale dell'esercito avrà un influsso positivo, specialmente nei momenti più critici della battaglia. Se invece le promesse non verranno mantenute, il morale dell'esercito subirà un brutto colpo. Lanciare promesse non è obbligatorio; ma se decidete di tentare questa strada siate sicuri di leggere e comprendere le conseguenze delle vostre promesse.

EFFETTI DEL PROMETTERE

Una promessa ha effetto sull'intero esercito ogni volta che durante la battaglia si rende necessario effettuare un test di Comando. Ma se la promessa non viene mantenuta, l'effetto sull'esercito non è più positivo ma negativo (vedi *Test di Comando*, pagina 62).

Fare una Promessa

- Si può fare una promessa solo prima della battaglia.
- Solo il Condottiero può fare delle promesse.
- I giocatori dichiarano se desiderano fare promesse.
- Se intendono fare delle promesse devono dichiarare chiaramente quali fanno.
- L'avversario deve riconoscere ogni promessa fatta.

LE PROMESSE E I LORO EFFETTI

Promessa 1:

«Rimarrò in questo luogo, immobile come una roccia, per l'intera durata della battaglia».

- Il giocatore sceglie un punto del campo di battaglia e piazza il suo Condottiero. Il Condottiero non deve spostarsi di un millimetro per l'intera durata della battaglia.
- Se il Condottiero rimane in quel luogo la promessa viene mantenuta, se si sposta la promessa è infranta.

Promessa 2:

«Non ho bisogno di una guardia del corpo. Il nemico non può farmi nulla».

- A causa di questa promessa il Condottiero non può associarsi a nessuna Unità: questo verrebbe interpretato come bisogno di protezione.
- Il Condottiero può rimanere a contatto (base contro base) solo con due altre miniature alla volta.
- Se si associa a un'Unità oppure in un particolare momento si trova a contatto con più di altre due miniature, la promessa è infranta.

Promessa 3:

«Distruggeremo il nemico entro l'alba/il tramonto».

- Questa promessa può essere fatta solo se l'alba/il tramonto è a meno di 7 intervalli di tempo dall'inizio della battaglia.
- Se all'alba (o al tramonto, secondo la promessa) la battaglia non è ancora terminata con una vittoria totale (ovvero non vi sono più Unità nemiche sul campo di battaglia), la promessa è infranta.

Promessa 4:

«Cercatemi là dove la battaglia infuria».

- Quando il Condottiero è in combattimento, la promessa è mantenuta.
- Quando il Condottiero non è in combattimento la promessa non è mantenuta.

PRESAGI

Cosa ci riserva il destino? Gli dei combattono con noi oggi? Il nemico è già condannato? C'è solo un modo per scoprirlo: leggere i presagi! Se nel vostro esercito avete degli Indovini, questi potranno rispondere a queste domande.

EFFETTO DEI PRESAGI

I presagi possono avere effetto sull'intero esercito quando durante la battaglia si rende necessario effettuare un Test di Comando (pagina 62). Se il Test viene effettuato, i presagi sono buoni e si verificherà un effetto positivo sull'intero esercito. Se i presagi sono cattivi, anche l'effetto sarà negativo.

LEGGERE I PRESAGI

- ❑ Leggere i presagi è opzionale, perciò se preferite non conoscere cosa vi riserva il futuro, non preoccupatevi.
- ❑ Leggere i presagi è un'operazione che può essere effettuata solo una volta prima della battaglia.
- ❑ Entrambi i giocatori dichiarano se desiderano leggere i presagi.
- ❑ Per leggere i presagi bisogna lanciare 1D.
- ❑ Se il risultato è **4, 5 o 6** i presagi sono buoni, altrimenti sono cattivi.

INDOVINI

Se avete degli indovini nel vostro esercito, è giunto il momento di metterli al lavoro.

- ❑ Per ogni *Indovino*, aggiungete uno al lancio del dado per la lettura dei presagi.
- ❑ Se un esercito possiede più indovini dell'altro può obbligare l'altro a leggere i presagi.
- ❑ Se un indovino viene ucciso durante la battaglia i presagi per l'esercito di cui faceva parte diventano automaticamente cattivi.

Promesse e Presagi

Esempio. Prima di una battaglia un giocatore alla guida di un esercito di Orchi fronteggia un esercito di Nani a lui superiore. Preoccupato, decide che il suo Condottiero faccia una promessa perché ha bisogno di tutto l'aiuto che può ottenere.

Sceglie la promessa 4: «Cercatemi là dove la battaglia infuria».

Ogni volta che viene effettuato un Test di Comando (pagina 62), e il Condottiero si trova impegnato in combattimento, la promessa si considera mantenuta.

Ogni volta che viene effettuato un Test di Comando, e il Condottiero non si trova impegnato in combattimento, la promessa non si considera mantenuta.

Il giocatore alla guida degli Orchi decide anche di leggere i presagi.

Del suo esercito fa parte un indovino, quindi è più probabile che i presagi siano buoni.

Il giocatore lancia 1D e ottiene 3. 3+1 (per l'indovino) dà un totale di: 4

I presagi sono buoni!

INVIO DEGLI ORDINI

Gli ordini e la piena comprensione di come funzionano sono tra gli aspetti più importanti dell'arte del Comando in **FANTASY WARRIORS**. Un ordine è un'istruzione inviata alle vostre truppe: la richiesta di operare secondo una tattica ben precisa. In **FANTASY WARRIORS** esistono tre tipi di ordini: **ATTACCARE**, **ATTENDERE** e **OPPORRE**.

All'inizio della battaglia potete inviare un ordine a ogni Generale e tale ordine si applica a tutte le Unità del Comando.

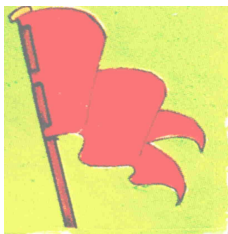
Se un Condottiero guida personalmente tutto il suo esercito (l'esercito è organizzato in un solo Comando) o ha un suo Comando personale, tale Comando deve comunque ricevere un ordine. I tre ordini disponibili (**ATTACCARE**, **ATTENDERE** e **OPPORRE**) hanno funzioni e limiti chiaramente definiti. Quando avrete pienamente compreso cosa ogni ordine permette e non permette di fare, sarete pronti per comandare il vostro esercito nel modo migliore. L'arte di inviare gli ordini giusti e di saperli cambiare quando la situazione lo richiede è il cuore del successo in **FANTASY WARRIORS**.

Tutte le Unità che fanno parte del Comando di un Generale operano sotto lo stesso ordine. Un'Unità può essere talvolta costretta ad agire in modo contrario ai propri ordini. Questo accade quando un'Unità è governata da una reazione. In questo caso l'Unità avrà un segnalino di reazione piazzato accanto a essa, e voi potrete ricordarvi facilmente con uno sguardo cosa sta accadendo di particolare a quell'Unità (vedi anche *Reazioni* - pagina 30).

Le regole per inviare e ricevere nuovi ordini dopo che la battaglia è iniziata sono illustrate nel capitolo *Nuovi Ordini* (pagina 54).

GLI ORDINI

ATTACCARE



Come il nome stesso spiega, l'ordine Attaccare viene inviato quando si desidera attaccare il nemico. Tra i tre ordini disponibili, attaccare è il più spettacolare. Un Comando che riceve l'ordine di attaccare tenterà di ridurre la distanza che lo separa dal nemico, e di costringerlo a combattere. Le Unità che devono attaccare hanno un bonus quando sono impegnate in combattimento di mischia (corpo a corpo).

Le Unità con l'ordine Attaccare:

- ❑ Devono muovere a velocità massima verso l'Unità nemica più vicina, entrare in contatto con essa e ingaggiarla in combattimento di mischia. Se l'Unità nemica più vicina è già impegnata in combattimento di mischia potete scegliere di attaccare l'Unità nemica più vicina non ancora impegnata, ma non siete costretti a farlo.
- ❑ Devono muovere verso l'Unità nemica più vicina utilizzando il percorso più diretto, ma possono effettuare deviazioni per evitare di scontrarsi con Unità amiche che sbarrano loro la strada (vedi *Collisione* – pagina 43. Manovre).
- ❑ Possono rallentare mentre attraversano terreno difficoltoso per evitare di disorganizzarsi.
- ❑ Possono arrestarsi per riorganizzarsi.

Le Unità armate con armi da lancio e con l'ordine Attaccare devono, in aggiunta:

- ❑ Tentare di muoversi a distanza di lancio ravvicinata, nonostante possano iniziare a lanciare le loro armi a qualsiasi distanza.
- ❑ Non sono costrette a muovere per entrare in contatto con il nemico e ingaggiano in combattimento di mischia, ma devono solo tenere la loro posizione se vengono attaccate.

ATTENDERE



ATTENDERE non significa solo aspettare che il nemico faccia qualcosa. Significa anche ATTENDERE il nemico con l'intenzione di tenere la propria posizione! I Comandi che ricevono l'ordine ATTENDERE non possono muovere. Questi rimangono in posizione fino a quando non ricevono un ordine differente oppure vengono messi in fuga. In combattimento di mischia le Unità che operano sotto l'ordine di ATTENDERE ricevono benefici nel morale.

Le Unità con l'ordine ATTENDERE:

- ❑ Devono restare immobili nel luogo dove si trovano
- ❑ Possono restringersi o allargarsi normalmente (vedi pagina 42 Manovre)

Le Unità armate con armi da lancio e con l'ordine ATTENDERE, in aggiunta:

- ❑ Possono lanciare le loro armi contro qualsiasi Unità nemica in vista.

OPPORRE



L'ordine OPBORRE è il più flessibile dei tre. Se volete manovrare in una certa posizione o disturbare il nemico con le vostre Unità con armi da lancio o, semplicemente, non sapete quali sono le intenzioni del vostro avversario, inviate ai vostri Comandi l'ordine OPBORRE. Un Comando che opera sotto l'ordine OPBORRE, però, non può portarsi a contatto con il nemico se non è psicologicamente preparato ad affrontarlo. Conseguentemente il suo morale non sarà ottimale se viene attaccato da un nemico aggressivo.

Le Unità con l'ordine OPBORRE:

- ❑ Possono spostarsi in qualunque direzione muovendosi fino alla propria velocità massima, oppure possono stare ferme.
- ❑ Possono ritirarsi dal nemico e terminare la loro mossa ancora rivolte verso di esso.
- ❑ Non possono entrare in contatto con il nemico di loro volontà (ma possono essere attaccate da Unità nemiche che hanno ricevuto l'ordine ATTACCARE).

Le Unità armate con armi da lancio e con l'ordine OPBORRE, in aggiunta:

- ❑ Possono lanciare le loro armi contro qualsiasi Unità nemica in vista, dalla distanza che desiderano.

Gli Ordini

Esempio. Un Condottiero Nano è a capo di un esercito composto da due Comandi. Il Comando 1 è formato da un Generale e da due Unità di Nani armati con balestre. Il Comando 2 è formato da tre Unità di fanteria dei Nani. Il giocatore decide di non effettuare esplorazioni e di combattere una battaglia difensiva.

Il suo piano è di fare avanzare il suo Comando di balestrieri e di ingaggiare il nemico (Orchi) a distanza ravvicinata indebolendolo con salve di dardi. Contemporaneamente la fanteria protegge i balestrieri.

Quando i balestrieri hanno completato il loro attacco, il piano prevede una difesa a oltranza da parte della fanteria, nella speranza che l'attacco degli Orchi si infranga contro il muro dei guerrieri Nani. Il giocatore non è preoccupato dalla possibilità di trovarsi in condizioni di luce sfavorevoli (i Nani non soffrono le penalità derivanti dalle condizioni di luce) quindi sa di avere a disposizione tutto il tempo necessario per mettere in atto il suo piano.

All'inizio della battaglia invia a entrambi i Comandi l'ordine OPBORRE. Quando il suo Comando di balestrieri ha completato il suo compito, il giocatore invierà a entrambi i Comandi l'ordine ATTENDERE. Se il nemico appare in difficoltà, il Condottiero ordinerà alla fanteria di ATTACCARE. Sulla carta il piano sembra buono... ma anche gli Orchi hanno i loro piani.

I SEGNALINI DEGLI ORDINI

Sul campo di battaglia, i segnalini degli ordini sono di solito piazzati accanto alla miniatura di un Generale. Solo un Generale può avere accanto a sé il segnalino di ordine. Ricordate sempre che tutte le Unità in un Comando, operano sempre sotto un unico ordine: quello che si trova accanto al loro Generale.

Quando la battaglia inizia, i segnalini degli ordini posti capovolti accanto ai Generali vengono girati e rivelati. A battaglia iniziata, i segnalini degli ordini vengono posti sul campo di battaglia capovolti solo quando sono trasportati dai Portaordini o altri messaggeri.

* * *

Il Turno di Gioco

Fase 1- Minacciare



In questo round della battaglia si svolge una forma opzionale di combattimento che non richiede spargimento di sangue. Le Unità del vostro esercito tentano di intimidire il nemico o di incitarlo a compiere azioni avventate.

Una minaccia eseguita con successo può avere effetti devastanti, senza consumo di munizioni o necessità di assoggettare le vostre Unità ai rischi del combattimento. Una minaccia particolarmente efficace può anche far fuggire il nemico dal campo di battaglia. Se le vostre minacce falliscono e il nemico risponde con delle controminacce, il vostro piano rischia di ritorcersi contro voi stessi. Siate cauti: minacciare è una tattica che può avere conseguenze molto negative.

Se è la prima volta che giocate o non vi ritenete ancora giocatori esperti, potete concordare con il vostro avversario di eliminare l'uso delle minacce nel gioco.

Sequenza della Fase di Minaccia

Andando in senso antiorario dal giocatore che ha il Segnatempo alla sua sinistra:

- Entrambi i giocatori dichiarano quali Unità che hanno questa possibilità desiderano minacciare.
- I giocatori piazzano i segnalini di minaccia davanti alle Unità che stanno effettuando minacce, con la freccia rivolta verso l'Unità bersaglio.
- Le Unità che vengono minacciate devono effettuare un test di minaccia.
- Piazzate i segnalini di reazione (se necessario) accanto alle Unità minacciate.
- Piazzate i segnalini di disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.
- Le Unità che hanno questa possibilità possono controminacciare.
- Piazzate i segnalini di reazione (se necessario) accanto alle Unità contro-minacciate.
- Piazzate i segnalini di disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.

Come si Minaccia

Durante la fase di **MINACCIA** di un Turno di Gioco i giocatori possono dichiarare tra le loro Unità, che hanno questa possibilità, quali desiderano minacciare un'Unità nemica. Effettuare minacce è sempre facoltativo. Quando due Unità avversarie si minacciano a vicenda, la minaccia si considera sempre portata dall'Unità più grossa (quella cioè formata dal maggior numero di uomini tra guerrieri, capi, ecc...).

L'Unità minacciata deve effettuare un Test di Minaccia. Se l'Unità supera con successo il test e non è soggetta a particolari reazioni, può rispondere con una contro-minaccia, costringendo l'Unità dalla quale era stata minacciata a effettuare a sua volta un Test di Minaccia.

Rispondere a una minaccia con una contro-minaccia è opzionale. Talvolta è più prudente non dare risposta.

MINACCIARE

- ❑ Solo Unità tribali e fanatiche possono fare una minaccia.
- ❑ Le Unità che sono in condizione di iniziare una minaccia possono operare sotto qualsiasi ordine, ma non possono essere governate da reazioni (cioè demoralizzazione, sete di sangue o fuga).
- ❑ Le Unità nemiche devono essere visibili ed entro 30 cm.
- ❑ Ogni Unità può minacciare solo un' Unità avversaria.
- ❑ Più Unità possono minacciare la stessa Unità avversaria.

RISPONDERE CON CONTRO-MINACCE

- ❑ Unità tribali, fanatiche e disciplinate possono rispondere con controminacce.
- ❑ Unità stupide non possono rispondere con contro-minacce.
- ❑ L'Unità può contro-minacciare solo quell' Unità avversaria che per prima l'aveva minacciata.
- ❑ Se un'Unità è stata minacciata da più Unità nemiche, essa può liberamente scegliere quale tra esse contro-minacciare; ma non può contro-minacciare tutte le Unità avversarie.

IL TEST DI MINACCIA

- ❑ Il giocatore che desidera iniziare a minacciare dichiara il suo intento piazzando un segnalino di minaccia accanto all'Unità che effettua la minaccia, con la freccia rivolta verso l'Unità nemica minacciata.
- ❑ Quindi il giocatore minacciato lancia 1D6, aggiunge o sottrae il modificatore derivante dalla qualità della sua Unità (vedi la tabella seguente).

Tiro Qualità.

Lanciate 1D6 e modificate il risultato secondo la QUALITÀ dell'unità.:

+2 Elite

+1 Veterana o Media

-1 Scadente

se l'unità è IMPREVEDIBILE

+3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6

-3 se il dado ha avuto un risultato dal 1 a 3.

A questo totale vengono applicate le seguenti modifiche:

-2 Se la vostra Unità è demoralizzata

-2 Se una creatura terribile nemica si trova entro 15 cm.

Una creatura terribile nemica deve trovarsi entro 15 cm dall'Unità che sta effettuando il test. Se una creatura terribile alleata si trova anch'essa entro 15cm, solo la creatura con il Valore maggiore viene considerata terribile ai fini di questa regola (vedi sotto).

-1 Per ogni tamburino presente nell'Unità che sta effettuando la minaccia.

-1 Se la vostra Unità soffre di condizioni di luce sfavorevoli.

-1 Se l'Unità che sta effettuando la minaccia è di maggior Valore.

Se il Valore di entrambe le Unità è uguale, l'Unità che sta effettuando la minaccia viene considerata di Valore maggiore.

+1 Se un eroe accompagna la vostra Unità.

Un Personaggio Individuale o un eroe deve essere a contatto (base contro base) con la vostra Unità.

+1 Se la vostra Unità è accompagnata da uno o più tamburini.

+1 Se la vostra Unità ha una creatura terribile alleata entro 15cm.

Una creatura terribile alleata deve trovarsi entro 15cm dall'Unità che sta effettuando il test. Se una creatura terribile nemica si trova anch'essa entro 15cm, solo la creatura con il Valore maggiore viene considerata terribile ai fini di questa regola (vedi sopra).

+1 Se la vostra Unità è accompagnata da un alfiere.

+1 Se la vostra Unità è accompagnata da un capo.

+2 Se la vostra Unità ha seta di sangue.

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

Risultati del Test di Minaccia

Tipo	<i>Disciplinata</i>	<i>Tribale</i>	<i>Fanatica</i>	<i>Stupida</i>	Reazione
	10+	7+	6+	6+	SETE DI SANGUE
	3-9	4-6	4-5	4-5	OK
	1-2	2-3	2-3	—	DEMORALIZZATA
	0 -	1-	1-	3-	FUGA

Tiro Qualità

Esempio:

- Un'Unità elfica d'élite deve effettuare un tiro-qualità. Il giocatore lancia un **3+2** (perché si tratta di un'Unità d'élite) per un totale di 5.
- Un'Unità di Nani veterani effettua un tiro-qualità. Il giocatore lancia un **4+1** (perché si tratta di un'Unità di veterani) per un totale di 5
- E un'Unità di Troll di qualità imprevedibile effettua un tiro-qualità. Il giocatore lancia un **2-3** (perché si tratta di un'Unità di qualità imprevedibile) per un totale di -1.
- Un'Unità di Troll di qualità imprevedibile effettua un tiro-qualità. Il giocatore lancia un **4+3** (perché si tratta di un'Unità di qualità imprevedibile) per un totale di 7.

REAZIONI

In **FANTASY WARRIORS** ogni Unità si trova normalmente in una condizione definita ottimale (OK). Questo significa che l'Unità è felice di obbedire agli ordini che le vengono inviati e si comporta in modo appropriato per le sue caratteristiche.

Le 3 reazioni (Sete di Sangue, Demoralizzazione e Fuga) riflettono stati psicologici estremi nei quali l'Unità può trovarsi durante una battaglia.

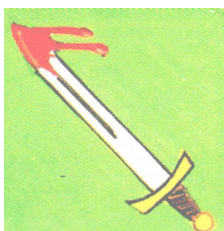
Insulti, perdite causate da armi da lancio, incitamenti da parte di un Generale, paura della magia e la frenesia del combattimento sono tutti fattori che possono influire sul morale dell'Unità. I suoi componenti possono essere seriamente preoccupati (Demoralizzazione), essere in fuga (Fuga) o essere invasi dal desiderio di combattere (Sete di Sangue). In **FANTASY WARRIORS** queste reazioni sono la conseguenza del fallimento di vari test (Test di Minaccia, Test delle Perdite o Test di Combattimento), o dell'influenza di un Generale o di un Condottiero. Sete di Sangue e Fuga sono reazioni che costringono un'Unità a ignorare i suoi ordini e ad assumere atteggiamenti estremi. Un'Unità demoralizzata continua a combattere normalmente ma senza più essere affidabile come in precedenza.

Truppe di tipo tribale e fanatico sono particolarmente impetuose e quindi più portate ad avere reazioni estreme. Questa instabilità può essere considerata e sfruttata al meglio in un piano di battaglia, oppure può essere la causa della rovina di una strategia perfetta.

CONDIZIONE OTTIMALE (OK)

Un'Unità in condizione ottimale non si trova sotto l'effetto di nessuna reazione ed è libera di eseguire gli ordini che le sono stati assegnati.

SETE DI SANGUE



L'Unità è pervasa da un forte desiderio di uccidere; il suo unico intento è piombare addosso al nemico e distruggerlo, non importa quali siano i rischi. Le Unità affette da Sete di Sangue sono quasi impossibili da controllare e possono rovinare il migliore dei piani di battaglia (spesso facendosi spazzare via).

Unità assetate di sangue

- ❑ Quando un'Unità è affetta da Sete di Sangue, piazzate un segnalino Sete di Sangue accanto a essa. Quando l'Unità si sposta, non dimenticate di spostare anche il segnalino.
- ❑ L'Unità è affetta da Sete di Sangue fino a quando non riceve una diversa reazione.
- ❑ Essa deve avanzare a massima velocità verso l'Unità nemica più vicina e impegnarla in combattimento.
- ❑ Non può rallentare mentre attraversa un terreno che causa disorganizzazione.
- ❑ Non può arrestarsi per riorganizzarsi.
- ❑ Il Generale dell'Unità può tentare di influenzare l'Unità affetta da Sete di Sangue e riportarla in condizione ottimale. Se il tentativo riesce, rimuovete o rimpiazzate il segnalino di reazione.

Unità armate con armi da lancio affette da sete di sangue

- ❑ Devono lanciare verso il nemico il massimo numero possibile di salve e quindi muoversi in avanti alla massima velocità. Se nel Turno di Gioco successivo l'Unità ha ancora munizioni a disposizione, essa è costretta nuovamente a lanciare verso il nemico il numero massimo consentito.
- ❑ Le truppe che utilizzano armi da lancio particolarmente pesanti (cannoni, catapulte, balliste, balestre pesanti, ecc...) non possono muoversi fino a quando non hanno lanciato tutte le munizioni a loro disposizione (e sono sempre costrette in ogni turno a lanciare il numero massimo possibile). Quando le munizioni sono terminate, l'Unità deve abbandonare l'equipaggiamento pesante e avanzare a massima velocità verso il nemico più vicino.

DEMORALIZZAZIONE



Le truppe si innervosiscono, e per un momento un brivido di panico serpeggia tra i ranghi. L'Unità esita e perde coesione. Se la situazione non è affrontata rapidamente, l'Unità può perdere la testa e darsi alla fuga al primo segno di difficoltà. Il Generale dell'Unità può tentare di risollevarne il morale scosso.

Unità demoralizzate

- ❑ Un segnalino di Demoralizzazione viene posto accanto all'Unità.
- ❑ L'Unità è automaticamente disorganizzata. Anche un segnalino di Disorganizzazione viene posto accanto all'Unità.
- ❑ Il Generale dell'Unità può tentare di influenzare l'Unità e di farla tornare in condizione ottimale. Se il tentativo ha successo, rimuovete il segnalino di Demoralizzazione. L'Unità continua a essere disorganizzata fino al momento in cui interrompe il proprio movimento e viene riorganizzata.

FUGA

La fuga rappresenta il collasso completo e irreversibile di un'Unità come forza combattente. Le armi vengono lasciate cadere, le armature gettate via, gli stendardi abbandonati e i capi travolti. Ogni uomo è costretto a pensare solo a sé stesso. L'Unità abbandona il campo di battaglia.

Unità in fuga

- ❑ Tutti i componenti dell'Unità (Condottieri, Generali, Personaggi Individuali, ecc...) e l'Unità stessa vengono immediatamente rimossi dal campo di battaglia. L'Unità non esiste più come forza combattente.

REGOLA VALIDA PER TUTTE LE REAZIONI

Quando un'Unità sotto l'effetto di una reazione subisce una nuova reazione, gli effetti della nuova reazione sostituiscono gli effetti della vecchia.

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

Test di Minaccia

Esempio. È notte. Un'Unità composta da 10 Orchi di qualità media con un capo e un tamburino sta minacciando un'Unità composta da 8 Nani veterani accompagnati da un capo e da un alfiere. I Nani devono effettuare un test di minaccia.

Il giocatore dei Nani effettua un tiro-qualità. Ottiene 4+1 (i Nani sono veterani) = 5. Applica quindi i seguenti modificatori:

-1 Gli Orchi sono accompagnati da un tamburino.

-1 L'Unità di Orchi ha un valore maggiore.

+1 Perché i Nani sono accompagnati da un capo.

+1 Perché i Nani sono accompagnati da un alfiere.

Totale =5

Controllando sulla tabella sopra riportata si verifica che le Unità disciplinate (tutti i Nani sono disciplinati) con un punteggio di 5 sono OK.

I Nani non subiscono nessun effetto dalle minacce degli Orchi. Ora il giocatore che li guida ha l'opportunità di contro-minacciare. Il giocatore decide di sfruttarla: l'Unità orchesca deve effettuare un test di minaccia...

Il giocatore orchesco effettua un tiro-qualità. Il risultato è 5 senza addizioni o sottrazioni (gli Orchi sono di qualità media) = 5.

I modificatori applicabili sono:

+1 Perché gli Orchi sono accompagnati da un capo.

+1 Perché gli Orchi sono accompagnati da un tamburino.

Totale =7

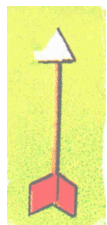
Controllando sulla tabella sopra riportata, e ricordando che gli Orchi sono sempre tribali, si scopre che un punteggio di 7 causa all'Unità di essere invasa da sete di sangue. Il giocatore orchesco piazza accanto all'Unità un segnalino di sete di sangue...

Nella fase MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE di questo turno, gli Orchi attaccheranno i poveri Nani urlando e agitando le armi, invasi dal desiderio di vedere scorrere il sangue degli avversari.

FASE 2. - ATTACCO CON ARMI DA LANCIO

In questo round della battaglia entrambi gli schieramenti cercano di infliggere perdite agli avversari con le armi da lancio. Questo paragrafo tratta anche i danni che le Unità colpite ricevono in questa fase. In **FANTASY WARRIORS** le munizioni in dotazione alle Unità possono essere consumate molto velocemente, ed esistono parecchie possibilità di lanciare più di una salva nello stesso turno. Questa tattica è conosciuta come «**oscurare il cielo**». Alternativamente le munizioni possono essere usate con parsimonia e risparmiate per i momenti in cui il loro supporto è indispensabile. Capire qual è il momento migliore per impiegare le vostre truppe armate con armi da lancio può segnare la differenza tra la vittoria e la sconfitta del vostro esercito. È più saggio aprire un fuoco intensivo sperando di spazzare via un paio di Unità nemiche, ma rimanendo senza munizioni dopo pochi turni, oppure colpire il nemico debolmente ma ripetutamente sperando di logorare il morale?

MUNIZIONI E SEGNALINI DI SALVA



Un'Unità ha una riserva di munizioni rappresentata dai segnalini di salva. Ogni segnalino rappresenta una salva di munizioni lanciata dall'intera Unità. I segnalini di salva sono tenuti accanto (e mossi insieme) alla loro Unità. Ogni volta che l'Unità lancia una salva di proiettili, deve «spendere» uno di questi segnalini. È possibile per un'Unità lanciare più salve nel corso dello stesso turno. Questa tattica è chiamata «oscurare il cielo».

- Un segnalino di salva non rappresenta un numero fisso di proiettili. Esso rappresenta tanti proiettili quanti sono gli uomini dell'Unità che lo utilizza. Per esempio, se un'Unità composta da 12 Goblin arcieri utilizza un segnalino di salva, esso rappresenta 12 frecce (una per ogni arciere). Se l'Unità fosse composta da 19 Goblin, ogni segnalino rappresenterebbe 19 frecce.
- I segnalini di salva non possono essere trasferiti da un'Unità all'altra.
- Tutte le Unità armate con armi da lancio iniziano la battaglia con una dotazione di 6 segnalini di salva.
- Se un'Unità con armi da lancio termina le munizioni, non verrà più considerata un'Unità armata con armi da lancio.

SEQUENZA DELLA FASE DI LANCIO

Andando in senso antiorario dal giocatore che ha il segnatempo alla sua sinistra.

- Entrambi i giocatori dichiarano quali tra le loro Unità armate con armi da lancio desiderano lanciare, e si assicurano che tali Unità abbiano una linea di visuale con il bersaglio.
- Piazzano un segnalino di salva accanto al bersaglio.
- Calcolano le perdite causate dall'attacco.
- Rimuovono i segnalini di salva.
- Effettuano il Test di Perdite per le Unità che hanno subito perdite.
- Piazzano i segnalini di reazione appropriati accanto alle Unità che hanno reagito a causa del Test di Perdite.
- Piazzano i segnalini di Disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.

REGOLE PER EFFETTURE I TIRI

LINEA DI VISTA

Per stabilire se esiste una linea di vista tra il bersaglio e l'Unità attaccante, applicate le seguenti regole:

- ❑ Se può essere tracciata una linea retta dalla base di qualunque miniatura che si trova in prima linea dell'Unità attaccante a qualunque parte del suo bersaglio, e tale linea retta non attraversa terreno difficoltoso (escluse quelle configurazioni del terreno che si trovano sotto al livello del campo di battaglia), allora tra le due Unità esiste una linea di vista.
- ❑ Se il bersaglio si trova in terreno difficoltoso e la condizione sopra esposta viene rispettata, anche in questo caso tra le due Unità esiste una linea di vista.
- ❑ La linea di vista viene interrotta dalle Unità, amiche o nemiche.

DISTANZA

- ❑ È vietato misurare la distanza tra due Unità prima di dichiarare il numero di salve che si intendono lanciare.
- ❑ La distanza si misura tra la miniatura attaccante più vicina al bersaglio e la miniatura bersaglio più vicina all'attaccante.
- ❑ Quando l'attacco viene effettuato da un'arma da lancio pesante, la distanza si misura tra la miniatura bersaglio più vicina e la miniatura raffigurante l'arma (non tra il bersaglio e gli inservienti dell'arma).

MOVIMENTO E ATTACCO CON ARMI DA LANCIO

- ❑ Un'Unità può muoversi e attaccare con armi da lancio nello stesso turno.
- ❑ Un'Unità può muoversi e oscurare il cielo nello stesso turno.

UNITÀ DISPOSTA SU PIU FILE

- ❑ Le miniature delle Unità armate con archi e archi lunghi possono attaccare con armi da lancio anche se all'interno dell'Unità sono schierate in seconda fila.
- ❑ In Unità armate con balestre o archibugi solo le miniature che si trovano in prima fila possono attaccare con armi da lancio.

ATTACCARE CON ARMI DA LANCIO DA UNITÀ VOLANTI

- ❑ Un'Unità che si trova in volo può attaccare altre Unità che si trovano in volo o Unità a terra. Questi attacchi sono sempre considerati attacchi a **lunga distanza**.
- ❑ Un'Unità che si trova in volo mentre attacca con armi da lancio **non può oscurare il cielo**.

ATTACCARE CON ARMI DA LANCIO UNITA VOLANTI

- ❑ Un attacco con armi da lancio contro un'Unità che si trova in volo è sempre considerato un attacco a **lunga distanza**.

OSCURARE IL CIELO

Si dice che un'Unità oscura il cielo quando lancia più di una salva di proiettili per fase di LANCIO. L'attacco è più rapido ma meno accurato.

- ❑ La tabella riportata qui sotto rappresenta il numero massimo di salve che un'Unità può lanciare per fase in base all'arma con cui è equipaggiata. I dettagli riguardanti le armi più grandi si trovano nella sezione dedicata all'Artiglieria, mentre per altre armi particolarmente bizzarre potete trovarli *nell'Elenco degli Eserciti*.

Archi di ogni Tipo	massimo 4 salve
Balestre	massimo 2 salve
Archibugi	massimo 2 salve
Lancia Dardi	massimo 2 salve

METODO DI ATTACCO CON ARMI DA LANCIO

- ❑ Si parte con il giocatore che ha il Segnatempo alla sua sinistra e si procede in senso antiorario.
- ❑ L'attacco è simultaneo.
- ❑ Non rimuovete le perdite fino a quando tutti gli attacchi non sono stati risolti e tutti i test di perdite necessari effettuati.

Tabella delle Gittate			
Arma	Distanza	Corta	Lunga
Arco		15 cm	45 cm
Arco Lungo		20 cm	60 cm
Balestra		20 cm	75 cm
Balestra Gigante		20 cm	75 cm
Ballista		20 cm	75 cm
Archibugio *		20 cm	55 cm

* modificata in: "corta 15 cm, lunga 30 cm", con una nota inserita nel "F.W.Companion by Nick Lund", capitolo "UPDATE".¹

TIRO PER COLPIRE

- ❑ Tirate 1D6 per ogni miniatura attaccante. Se l'attacco viene effettuato con una macchina da guerra (cioè un cannone o una catapulta), lanciate 1D per ogni punto di valore della macchina.
- ❑ Se l'Unità attaccante decide di oscurare il cielo, lanciate un numero di dadi pari al numero di miniature attaccanti moltiplicato per il numero di salve lanciate.
- ❑ Ogni risultato di 6 indica un colpo automaticamente giunto a segno: mettete il dado da parte per ricordarvelo. Ogni risultato di 1 indica automaticamente un colpo mancato. Mettete da parte anche questi dadi.
- ❑ I risultati dei dadi rimasti (**2, 3,4 o 5**) vengono modificati come segue:
 - 1 **Per truppe di qualità mediocre**, I guerrieri dell'Unità attaccante sono di qualità mediocre.
 - 1 **Per truppe di qualità imprevedibile**, I guerrieri dell'Unità attaccante sono di qualità imprevedibile.
 - 1 **Attacco a lunga distanza**. Il bersaglio si trova a lunga distanza.
 - 1 **Oscurare il cielo**. Quando un'Unità attacca in modo intensivo i suoi guerrieri si stancano prima e c'è il rischio di incidenti, inconvenienti, esplosioni, ecc...
 - 1 **Condizioni di luce sfavorevoli**. C'è troppo buio o c'è troppa luce per mirare in modo efficace.
 - 1 **Disorganizzazione**. Se l'Unità attaccante è disorganizzata i guerrieri non riescono a coordinare i loro attacchi e gli ordini vengono interpretati con maggiore difficoltà, ecc...
 - 1 **Demoralizzata o in preda a Sete di Sangue**. I guerrieri sono troppo eccitati o impauriti per mirare in modo efficace.
 - +2 **Per truppe di qualità elite**. I guerrieri dell'Unità attaccante sono di qualità elite.
 - +1 **Per truppe di qualità veterana**, I guerrieri dell'Unità attaccante sono di qualità veterana.

Risultati

Punteggio del dado dopo avere applicato le modifiche necessarie

4-6 bersaglio colpito

1-3 bersaglio mancato

Dopo avere stabilito quanti colpi sono andati a segno, non dimenticatevi di aggiungere al totale gli eventuali colpi automaticamente andati a segno (risultato di 6 sul lancio del dado prima di ogni modifica).

¹ Nota inserita da NARAN TEAM TORINO.

TIRO PER UCCIDERE

Ora che sapete quanti dei vostri colpi sono andati a segno, dovete stabilire se effettivamente i vostri colpi hanno ucciso qualcuno. Questo dipende dalla vostra arma e dalla corazza indossata dal bersaglio.

- Lanciate 1D6 per ogni colpo andato a segno.
- Un risultato di 6 causa automaticamente un morto.
- Mettete il dado da parte per ricordarvelo.
- Un risultato di 1 indica un colpo che automaticamente non è riuscito a perforare la corazza o ha solo sfiorato il bersaglio. Mettete da parte anche questi dadi per ricordarvelo.
- I risultati dei dadi rimasti (2, 3, 4 o 5) vengono modificati come segue:

Aggiungere il valore di forza dei guerrieri attaccanti o della macchina attaccante.

Sottraete il valore di resistenza del bersaglio.

-1 Se il bersaglio è equipaggiato con uno scudo.

-1 Se il bersaglio si trova in copertura leggera.

-2 Se il bersaglio si trova in copertura pesante.

Incrociate ora il tipo di arma impiegato dagli attaccanti con il tipo di corazza indossata dai difensori nella *Tabella delle Armi da Lancio contro la Corazza*.

Risultato. Se il punteggio finale del dado (dopo avere applicato le modifiche appropriate) equivale a uno dei numeri mostrati sulla *Tabella delle Armi da Lancio contro la Corazza*, il bersaglio è stato eliminato. Se il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza, può tentare di effettuarlo. Il diritto al tiro salvezza si applica anche a bersagli uccisi automaticamente (risultato di 6 sui lancio del dado prima di ogni modifica).

Tabella delle Armi da Lancio Contro la Corazza

Arma	Distanza		Corazza			
	<i>Corta/Lunga</i>	<i>Nessuna</i>	<i>Leggera</i>	<i>Media</i>	<i>Pesante</i>	<i>Molto Pesante</i>
Arco	15cm 45cm	3a6	4a6	5a6	6	6
ArcoLungo	20cm 60cm	2a6	3a6	4a6	5a6	6
Balestra	20cm 75cm	2a6	2a6	3a6	4a6	5a6
BalestraGigante	20cm 75cm	2a6	2a6	3a6	4a6	5a6
Ballista	20cm 75cm	2a6	2a6	3a6	4a6	5a6
Archibugio *	20cm 55cm	2a6	2a6	3a6	3a6	4a6

* modificata in: "corta 15 cm, lunga 30 cm", con una nota inserita nel "F.W.Companion by Nick Lund", capitolo "UPDATE".²

COPERTURA

Qualunque bersaglio che non si trova in copertura classificata come «pesante» si considera in copertura leggera. Scudi particolarmente grandi possono essere considerati copertura leggera, così come tipi di terreno che nascondono parzialmente i bersagli: boschi, cespugli, finestre, equipaggiamento, mura... Almeno metà dell'Unità deve essere in copertura leggera per beneficiare di questo bonus. I giocatori devono concordare prima dell'inizio della battaglia quali tipi di terreno garantiscono una copertura leggera e quali una copertura pesante.

Bersagli appostati in luoghi appositamente preparati per la difesa e l'uso di armi da lancio sono considerati in copertura pesante: le feritoie di un castello sono un ottimo esempio. Per beneficiare di questo bonus tutta l'Unità deve essere in copertura pesante. Quando solo metà delle miniature (numero arrotondato per difetto) è in copertura, questa viene considerata leggera e non pesante.

² Nota inserita da NARAN TEAM TORINO.

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

Attacco con Armi da lancio

Esempio. Un'Unità di Orchi di qualità media e armati di arco, formata da sei miniature attacca a lunga distanza un'Unità di Nani pesantemente corazzati ma non muniti di scudo.

Gli Orchi lanciano una salva.

Il giocatore alla guida degli Orchi piazza un segnalino di salva di fronte all'Unità dei Nani.

Tiro per colpire

Sei miniature/una salva = 6D

- Il giocatore tira 6D.

I risultati sono: **6,5,3,3,2,1**

Un proiettile colpisce automaticamente (risultato di 6) e garantisce un

Tiro per uccidere

Un proiettile manca automaticamente (risultato di 1) e questo dado viene scartato. L'unico modificatore che si applica ai dadi rimasti è:

-1 Attacco a lunga distanza.

I punteggi «modificati» sono ora **4, 2, 2, 1**

I punteggi necessari per colpire **sono: 4, 5 o 6**

quindi solo un altro colpo va a segno, per un totale di 2 Colpi a segno sui Nani.

Tiro per uccidere

I due dadi che hanno colpito vengono lanciati nuovamente. I punteggi sono: 5,3

i modificatori applicabili sono:

+ 1 Forza (gli Orchi hanno Forza +1).

I punteggi finali sono: 6,4

Sulla Tabella della Armi da Lancio contro la Corazza, incrociando gli archi con corazzatura pesante, si scopre che le armi degli Orchi hanno bisogno di un 6 per uccidere. Quindi l'Unità dei Nani subisce un'unica perdita.

Unità Completamente Distrutta

Esempio. Un Generale, che ha diritto a effettuare un tiro salvezza, è alla guida di un'Unità composta da 12 miniature.

L'Unità ha appena ricevuto 16 colpi mortali da una raffica di dardi. L'Unità è totalmente distrutta ed il Generale deve eseguire con successo **4 tiri** salvezza per sopravvivere.

12 miniature eliminate da 16 colpi mortali lasciano 4 colpi mortali non utilizzati, ognuno dei quali potrebbe eliminare il Generale.

Attacco con Armi da Lancio su Personaggi Individuali Isolati

Un Portaordini elfico è preso di mira da una raffica di frecce lanciate dai Goblin. 6 colpi mortali sono il risultato della pioggia di frecce. Il giocatore alla guida dei Goblin lancia sei dadi

I risultati sono **6, 6, 3, 2, 2, 1**

I due 6 eliminano il Portaordini. Se la miniatura ha diritto a un tiro salvezza può tentare di sfuggire alla morte. Deve però effettuare con successo **due tiri** salvezza consecutivi per riuscirci, perché sono due i colpi mortali ricevuti.

COLPI MORTALI A PERSONAGGI SPECIALI E INDIVIDUALI e TIRI SALVEZZA

Dopo che avete stabilito quante miniature nemiche avete eliminato, è il momento di controllare se tra i morti ci sono personaggi speciali o Personaggi Individuali. Per la maggior parte delle creature che prendono parte alla battaglia un colpo mortale è un colpo mortale, senza possibilità di appello. Fanno eccezione quegli equipaggiamenti e quelle creature che hanno diritto a un tiro salvezza. Le seguenti regole trattano i colpi mortali inflitti a personaggi speciali, Personaggi Individuali e creature che hanno diritto a un tiro salvezza.

COLPI MORTALI INFLITTI A PERSONAGGI SPECIALI O INDIVIDUALI

- ❑ Per ogni 3 colpi mortali (o frazione di 3 colpi mortali) inflitti a un'Unità, il giocatore lancia 1D. Se ottiene un 6 una delle miniature eliminate dovrà essere un personaggio speciale o individuale.
- ❑ Gli alfieri non possono mai essere uccisi da attacchi effettuati con armi da lancio, tranne nel caso in cui essi rappresentano gli unici sopravvissuti della loro Unità, oppure se la loro Unità è stata totalmente eliminata.
- ❑ Il giocatore attaccante può decidere quale Personaggio Speciale, a parte l'Alfiere, ha eliminato.
- ❑ Se il personaggio eliminato ha diritto a effettuare un tiro salvezza, il giocatore che lo controlla può lanciare il dado. Se il tiro salvezza ha successo, il personaggio non viene eliminato. Si considera sopravvissuto e può continuare a combattere normalmente.
- ❑ Se il giocatore attaccante ottiene diversi 6, può scegliere liberamente di eliminare lo stesso personaggio speciale o individuale più di una volta. La cosa ha senso, se tale personaggio ha diritto a un tiro salvezza.

IL TIRO SALVEZZA

Condottieri, Generali e Personaggi Individuali hanno sempre diritto a un tiro salvezza. Le creature particolarmente grandi, come Orchi o Troll, e i guerrieri che fanno parte di Unità particolari, come le Unità di cavalleria, molto spesso hanno diritto a un tiro salvezza. Infine, alcune macchine da guerra, come le catapulte, possono avere diritto a un tiro salvezza. Potete verificare quali delle vostre miniature possono beneficiare di un tiro salvezza esaminando *l'Elenco degli Eserciti*.

Quando una miniatura che ha diritto a un tiro salvezza riceve un colpo mortale, il giocatore che la controlla può tentare di impedire che venga eliminata.

Per ogni colpo mortale inflitto su una miniatura che ha diritto a un tiro salvezza, lanciate 2D. Se il totale è maggiore del valore del tiro salvezza della miniatura, il colpo mortale è annullato e la miniatura continua a combattere normalmente.

UNITÀ ANNIENTATE

Se il numero di colpi mortali inflitto a un'Unità supera il numero delle miniature che la compongono, applicate le seguenti regole:

- ❑ Tutti i guerrieri dell'Unità che non hanno diritto a un tiro salvezza vengono eliminati.
- ❑ Tutti i personaggi speciali o individuali che non hanno diritto a un tiro salvezza vengono eliminati.
- ❑ Le miniature che hanno diritto a un tiro salvezza devono tentare di resistere a tutti i colpi mortali non ancora inflitti all'Unità (per esempio: se un'Unità composta da 6 guerrieri e un Capo riceve 8 colpi mortali, i 6 guerrieri vengono eliminati e il Capo deve effettuare con successo 2 tiri salvezza o essere anch'esso eliminato.).

TIRARE CONTRO MINIATURE SINGOLE

È possibile bersagliare singole miniature, ad esempio i Portaordini o persino uno sfortunato Generale. Per essere definita isolata una miniatura non deve essere a contatto di basetta con nessun'altra. Per stabilire se i proiettili lanciati riescono a eliminare lo sfortunato bersaglio applicate le seguenti regole:

- ❑ Per ogni colpo mortale inflitto sulla miniatura lanciate 1D. Se il risultato è 6 la miniatura è eliminata, altrimenti è illesa.
- ❑ Se una miniatura considerata eliminata ha diritto a un tiro salvezza può naturalmente tentarlo per evitare tale eliminazione.

MORTE DI UN CONDOTTIERO, GENERALE, EROE, MAGO O SACERDOTE

Se uno di questi personaggi viene eliminato piazzate un segnalino di test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale e Comando che ha perso un proprio Generale. Nella Fase 7 - *Il Test di Comando* le truppe reagiranno alla morte di questa miniatura. È in momenti come questo che una battaglia può essere vinta o persa. Se le cose stanno andando male, la morte di un Condottiero può causare una reazione a catena che mette in fuga interi Comandi o persino l'intero esercito.

*** Il Test delle Perdite ***

Se un'Unità subisce troppe perdite causate da armi da lancio avversarie o qualsiasi numero di perdite a causa di attacchi magici, essa dovrà controllare la saldezza del proprio morale. Può superare la prova senza problemi, oppure essere invasa da Sete di Sangue o demoralizzarsi o fuggire abbandonando la battaglia.

- ❑ Un'Unità deve effettuare un test di perdite se perde oltre il 25% del suo organico a causa di armi da lancio nemiche.
- ❑ Se più Unità nemiche hanno inflitto perdite sull'Unità nella stessa fase di gioco, il numero di queste perdite deve essere sommato prima di verificare se l'Unità colpita deve effettuare un test di perdite.

Tiro Qualità

Lanciate 1D e modificate il risultato secondo la QUALITÀ dell'unità.

- +2 ELITE
- +1 VETERANA
- 0 MEDIA
- 1 SCADENTE

se l'Unità è IMPREVEDIBILE:

- +3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6
- 3 se il dado ha avuto un risultato da 1 a 3

PROCEDURA

Il giocatore che controlla l'Unità colpita lancia 1D e aggiunge o sottrae il valore di qualità della sua Unità (vedi riquadro sopra riportato). Al risultato del tiro di qualità vengono applicati i seguenti modificatori:

- 1 Perdite. L'Unità ha subito delle perdite in questo turno di gioco.
- 1 Condizioni di luce sfavorevoli. La vostra Unità sta combattendo in condizioni di luce sfavorevoli.
- 1 Creatura terribile nemica entro 15 cm. Una creatura terribile nemica si trova entro 15cm dalla vostra Unità. Se anche una creatura terribile alleata si trova entro 15 cm dall'Unità, solo la creatura con il punteggio di forza più elevato si considera terribile.
- 2 La vostra Unità è demoralizzata. Un segnalino di demoralizzazione si trova accanto alla vostra Unità.
- 3 Perdite superiori al 50% in un solo turno. L'Unità ha subito un numero di vittime superiori al 50% dell'attuale numero di miniature che la compongono.
- +1 Un eroe accompagna la vostra Unità. Un Personaggio Individuale eroe si trova attualmente a contatto, base contro base, con la vostra Unità.
- +1 Un alfiere accompagna la vostra Unità. L'alfiere che accompagna l'Unità sta ancora inalberando il suo stendardo.
- +1 L'Unità ha un Capo. Il Capo dell'Unità è ancora vivo.
- +2 La vostra Unità è pervasa da sete di sangue. Un segnalino di sete di sangue deve essere posto accanto all'Unità.

Controllate il risultato sulla *Tabella degli Effetti del Test delle Perdite* che trovate riportate qui sotto.

EFFETTI DEL TEST DELLE PERDITE

Cercate la colonna che corrisponde al Tipo di Unità che ha effettuato il test. Lungo la colonna cercate il punteggio finale che avete ottenuto seguendo la procedura illustrata qui sopra. A destra di questo punteggio, sull'ultima colonna, troverete la reazione della vostra Unità.

Risultati delle Perdite

Tipo:	<i>Disciplinata</i>	<i>Tribale</i>	<i>Fanatici</i>	<i>Stupidi</i>	Reazione
10+	7+	6+	6+	6+	SETE DI SANGUE
3-9	4-6	4-5	4-5	4-5	OK
1-2	2-3	2-3	-	-	DEMORALIZZATA
0-	1-	1-	3-	3-	FUGA

REAZIONI

Le reazioni sono identiche a quelle causate da un Test di Minaccia (pagina 28).

Reazione

Esempio. Un'Unità di Nani veterani composta da 10 miniature (inclusi un Capo e un Alfiere), viene colpita da un'Unità di Goblin arcieri che ha oscurato il cielo con i suoi proiettili. I Nani perdono 6 Miniature -

Tra i morti c'è anche il Capo. Il numero di miniature perse è superiore al **50%** delle miniature che formavano l'Unità, quindi il giocatore alla guida dei Nani deve effettuare un test delle perdite. Come prima cosa effettua un tiro qualità. Lancia 1D e ottiene **3 + 1**

(perché i Nani sono di qualità veterana) per un totale di 4

Il giocatore applica quindi i modificatori necessari:

-3 Perché le perdite subite dall'Unità in un turno superano il 50% dei suoi componenti.

+1 Perché l'Unità è ancora accompagnata da uno standardo.

Totale: 4-3+1=2

Sulla tabella delle reazioni, sotto la colonna Disciplinata (tutti i Nani sono disciplinati), un risultato di 2 causa una reazione di demoralizzazione. Il giocatore che comanda i Nani piazza un segnalino di demoralizzazione accanto all'Unità. Senza Capo e demoralizzati, i superstiti non dureranno a lungo.

FASE 3 - MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE

Questa è la fase del Turno di Gioco nella quale i giocatori muovono alcune o tutte le componenti del loro esercito. E' anche la Fase nella quale le Unità disorganizzate possono essere riorganizzate e i maghi possono restare fermi e così forse recuperare parte del loro potere.

Il movimento è influenzato dal peso trasportato (armature o, per alcune creature, cavalieri), dagli ordini ricevuti o da reazioni come Demoralizzazione o Sete di Sangue. Questi fattori determinano quanto velocemente (o lentamente) un'Unità può spostarsi sul campo di battaglia. Ogni creatura ha un suo fattore base di movimento. *L'Elenco degli Eserciti* vi fornirà tutti i particolari sui fattori base di movimento del vostro esercito.

Un'Unità può abbandonare volontariamente il campo di gioco. Non vi può, tuttavia, più fare ritorno.

COSA ACCADE DURANTE LA FASE DI MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE

- I giocatori lanciano i dadi per determinare chi ha l'iniziativa.
- I giocatori muovono i loro eserciti/Comandi a turno rispettando i risultati del Test di Iniziativa.
- Contemporaneamente al movimento dei loro eserciti/Comandi, i giocatori possono tentare di riorganizzare le Unità che durante questa fase non effettuano movimenti. Tali Unità, inoltre, nel momento in cui vengono riorganizzate non possono essere impegnate in combattimento o essere governate da una reazione (Sete di Sangue, Demoralizzazione o Fuga). Se un'Unità ha accanto a sé più di un segnalino di Disorganizzazione, i segnalini in eccesso vengono rimossi.
- Contemporaneamente al movimento dei loro eserciti/Comandi, i giocatori possono fare riposare i maghi che accompagnano il loro esercito e tentare di recuperare parte del loro potere magico.

IL TEST DI INIZIATIVA

Al contrario di quanto avviene nelle fasi di minaccia, attacco con armi da lancio e combattimento, il movimento non è simultaneo. Per determinare chi ha il diritto di muoversi per primo, i giocatori devono effettuare un Test di Iniziativa. Il Test di Iniziativa determina l'ordine in cui i giocatori sposteranno i rispettivi eserciti. **FANTASY WARRIORS** include due versioni di questo test: una molto semplice dove i giocatori effettuano il test e muovono il loro esercito secondo il risultato, e una più tattica dove i giocatori effettuano il test e, invece di muovere l'intero esercito in un colpo solo, spostano individualmente i loro Comandi seguendo l'ordine determinato dal test.

Il primo metodo ha il vantaggio della semplicità, ed è particolarmente consigliato nei giochi con più giocatori, quando numerosi eserciti combattono sul campo di battaglia. Il secondo metodo presenta aspetti tattici più interessanti e riflette l'abilità dei vostri Generali di cogliere il momento più favorevole per avvantaggiarsi sul nemico. Decidere quando muovere un Comando può rivelarsi importantissimo, specialmente se state tentando di evitare il combattimento a tutti i costi o se state tentando di impegnare al più presto il nemico. Tra i segnalini vi sono i segnalini di iniziativa numerati che vi aiuteranno a rammentare quando, nella sequenza di gioco, potete muovere un determinato Comando.

PRIMO METODO: MOVIMENTO PER ESERCITI

- ❑ Tutti i giocatori lanciano 1D. A questo punteggio aggiungete il valore di Comando del vostro Condottiero.
- ❑ Sottraete 1 se il vostro Condottiero in questo momento soffre di condizioni di luce sfavorevoli.

Risultato.

Il giocatore che ottiene il totale più alto decide quando desidera muovere il suo esercito. Ricordate: il vincitore non è obbligato a muovere il suo esercito per primo.

- ❑ In caso di pareggio, il Condottiero con il valore di Comando più elevato è considerato vincitore. In caso di ulteriore pareggio, il Condottiero che non sta soffrendo condizioni di luce sfavorevole viene considerato vincitore.
- ❑ Se le condizioni sopra indicate non riescono a rompere il pareggio, lanciate nuovamente il dado.

SECONDO METODO: MOVIMENTO PER COMANDI



- ❑ Piazzate un segnalino di iniziativa accanto a ogni Condottiero e Generale che si trova sul campo di battaglia. Quindi piazzate un segnalino di iniziativa anche accanto a quei Comandi che hanno perso il loro Generale.
- ❑ I giocatori tirano 1D per ogni Condottiero e Generale che si trova sul campo di battaglia; al punteggio del dado aggiungono il valore di Comando del personaggio. I giocatori tirano quindi 1D per ogni Comando che è stato privato del suo Generale; il punteggio di questi dadi, naturalmente, non viene modificato.
- ❑ Se un Condottiero o un Generale sta soffrendo di condizioni di luce sfavorevoli sottraete 1 dal punteggio del dado.
- ❑ Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato prende il segnalino di iniziativa raffigurante il numero che preferisce e lo piazza accanto al personaggio (o Comando privo di capo) che ha ottenuto tale punteggio.
- ❑ Il giocatore che ha ottenuto il secondo punteggio più elevato prende a sua volta il segnalino di iniziativa raffigurante il numero che preferisce, tra quelli rimasti, e lo piazza accanto al personaggio (o Comando privo di capo) che ha ottenuto tale punteggio.
- ❑ Continuate in questo modo fino a quando tutti i segnalini di iniziativa sono stati assegnati. I Comandi si muoveranno seguendo la sequenza indicata dai numeri stampati sui segnalini di iniziativa a loro assegnati, dal numero più basso a quello più alto.
- ❑ Quando un giocatore ha mosso un Comando, il segnalino di iniziativa assegnato a quel Comando viene tolto dal campo di battaglia.

Peso Trasportato

Una corazza offre protezione, ma ingombra. Più alta è la protezione, più lentamente è costretto a muoversi chi la indossa. Similmente un animale si sposta più lentamente quando viene cavalcato da un guerriero. I profili presentati *nell'Elenco degli Eserciti* riportano il fattore di movimento delle diverse truppe già modificato per il peso che trasportano.

Terreno Difficoltoso

Tutte le Configurazioni Particolari del Terreno (pagina 18) sono classificate come terreno difficoltoso. Altri tratti del campo di battaglia possono essere classificati terreno difficoltoso per accordo dei giocatori prima dell'inizio della battaglia.

- ❑ Muoversi in terreno difficoltoso a una velocità superiore a metà di quella massima consentita causa la disorganizzazione dell'Unità.
- ❑ Un'Unità è considerata in terreno difficoltoso se qualunque parte dell'Unità si trova a contatto di un terreno difficoltoso.

Alcune Configurazioni Particolari del Terreno sono trattate dalle seguenti regole speciali:

PALUDI

- ❑ Solo le creature con un valore di forza superiore a 1 possono attraversare una palude.
- ❑ Nessun tipo di equipaggiamento da guerra può attraversare una palude.
- ❑ Nessuna miniatura a cavallo (o montata su altri animali) può attraversare una palude.
- ❑ Nessuna miniatura che indossa una corazza pesante o extra-pesante può attraversare una palude.
- ❑ Attraversare una palude obbliga sempre un'Unità a muoversi a velocità dimezzata e ha sempre come risultato la disorganizzazione dell'Unità.

ACQUITRINI

- ❑ Le miniature di fanteria che indossano corazze extra-pesanti non possono attraversare gli acquitrini.
- ❑ Nessuna miniatura a cavallo (o montata su altri animali) che indossa una corazza pesante o extra-pesante può attraversare un acquitrino.
- ❑ Attraversare un acquitrino obbliga sempre un'Unità a muoversi a velocità dimezzata e ha sempre come risultato la disorganizzazione dell'Unità.

FIUMI

Prima della battaglia i giocatori devono decidere la forza del fiume. La forza del fiume è rappresentata da un valore che può variare tra 1 e 10. Per ogni 60 cm di lunghezza del fiume dovrebbe esserci almeno un punto in cui il fiume può essere attraversato, sia esso un ponte o un guado. I vostri guerrieri hanno a disposizione tre modi per attraversare un fiume: su un ponte, passando per un guado o guadando il fiume stesso. Notate come passare per un guado e guadare il fiume siano due cose completamente differenti.

Attraversare il Fiume su un Ponte

- ❑ Un ponte non può mai essere più largo di 5 cm. Le miniature la cui base hanno una dimensione compresa tra 2,5 e 5 cm dovranno attraversare il ponte in fila indiana. Le miniature la cui base hanno una dimensione superiore a 5 cm dovranno attraversare il fiume a un guado o guadando.
- ❑ Un ponte viene considerato terreno difficoltoso.

Attraversare il Fiume a un Guado

- ❑ Un guado ha un'ampiezza di 10 cm
- ❑ Un'Unità che attraversa un fiume a un guado deve muoversi di metà della sua velocità ed è automaticamente disorganizzata.

Guadare il Fiume

Per ogni Unità che tenta di guadare un fiume, lanciate 1D, aggiungete al risultato la forza delle creature che compongono l'Unità e sottraete a esso la forza del fiume. Confrontate il totale con la tabella qui sotto:

dado	risultato
1 o più	OK. Il fiume viene attraversato a metà della velocità normale dell'Unità. L'Unità è disorganizzata.
0	Il fiume viene attraversato a metà della velocità normale dell'Unità. L'Unità è disorganizzata. Un quarto dei componenti dell'Unità annega nel fiume. Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (pagina 38 — paragrafo: <i>Colpi Mortali a Personaggi Speciali</i>).
-1	Attraversamento fallito. L'Unità è disorganizzata. Un quarto dei componenti dell'Unità annega nel fiume. Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (pagina 36 — paragrafo: <i>Colpi Mortali a Personaggi Speciali</i>).
-2	Attraversamento fallito. L'Unità è disorganizzata. Metà dei componenti dell'Unità annega nel fiume (arrotondate per difetto). Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (pagina 38 — paragrafo: <i>Colpi Mortali a Personaggi Speciali</i>).

-3 o < **Intrappolata in mezzo al fiume.** L'Unità è disorganizzata. Metà dei componenti dell'Unità annega nel fiume (arrotondate per difetto). Controllate se annega anche qualche Personaggio Speciale (pagina 36 — paragrafo: *Colpi Mortali a Personaggi Speciali*). Provate di nuovo nella successiva fase di Movimento e Riorganizzazione del prossimo turno.

- ❑ Eventuali tiri salvezza sono consentiti.
- ❑ Se il risultato sulla tabella di attraversamento indica delle perdite, i Personaggi Individuali isolati (non in contatto base contro base con un'Unità) devono effettuare un tiro salvezza.
- ❑ Un'Unità non può effettuare tiri con le armi da lancio o combattere mentre sta guadando un fiume.
- ❑ Un Personaggio Individuale non può fare uso dei propri poteri mentre sta guadando un fiume.
- ❑ Un Generale non può ricevere nuovi ordini mentre sta guadando un fiume.

ORDINI E REAZIONI

Gli ordini sotto i quali sta operando il Comando che appartiene a un'Unità, pongono delle restrizioni al movimento dell'Unità stessa. Il movimento di una particolare Unità può essere influenzato anche dal fatto di essere preda di Sete di Sangue. Per maggiori dettagli su come gli ordini influenzano il movimento delle Unità vedi anche:

- ❑ Ordine di ATTENDERE pagina 24.
- ❑ Ordine di OPORRE pagina 24.
- ❑ Ordine di ATTACCARE pagina 23.

Dei tre tipi possibili di reazione, solo la Sete di Sangue ha effetto sul movimento:

- ❑ Un'Unità in preda a Sete di Sangue deve avanzare al massimo della sua velocità verso l'Unità avversaria più vicina, non può rallentare per attraversare terreno difficoltoso e non può arrestarsi per riorganizzarsi (pagina 45).

MANOVRE

Le Unità devono manovrare per cambiare direzione o formazione.

DIREZIONE

- ❑ Un'Unità può muovere in avanti in linea retta.
- ❑ Un'Unità può muovere in avanti fino a un angolo di 45 gradi a destra e a sinistra della direzione verso cui è rivolta.
- ❑ Deve mantenere la direzione che fronteggiava all'inizio della mossa.
- ❑ Un'Unità che opera sotto l'ordine di OPORRE può muoversi all'indietro, retrocedendo dal nemico e continuando a fronteggiarlo.
- ❑ Per evitare discussioni, con i segnalini trovate anche un segnalino di direzione. Piazzate il segnalino di fianco alla vostra Unità, facendo combaciare la base della miniatura più esterna con la base del segnalino. La freccia indica il limite dell'angolo di 45 gradi.

CAMBIAMENTO DI DIREZIONE

- ❑ Tutte le restrizioni derivanti dal terreno si applicano alla manovra di cambiamento di direzione.
- ❑ Un'Unità può cambiare direzione fino a 90 gradi e muovere. Può cambiare direzione solo una volta. Se desidera cambiare direzione, deve farlo prima di muovere.
- ❑ Un'Unità può ruotare sul posto. Per far ruotare sul posto un'Unità, rivolgete la miniatura più esterna verso la nuova direzione. Piazzate quindi le altre miniature intorno a essa rispettando la formazione originale.

COMPENETRAZIONE

- ❑ Due Unità che hanno ricevuto l'ordine di OPPORRE possono compenetrarsi, a condizione che nessuna delle due sia disorganizzata, e che l'Unità più arretrata sia a contatto (base contro base) con l'Unità più avanzata.
- ❑ Una manovra di compenetrazione conta come una mossa completa per entrambe le Unità.
- ❑ Per mettere in pratica la manovra di compenetrazione, muovete l'Unità più arretrata direttamente di fronte all'Unità più avanzata.
- ❑ I Personaggi Individuali possono attraversare le Unità amiche senza alcuna penalità (né a loro né all'Unità attraversata). Non possono ovviamente attraversare Unità nemiche.

COLLISIONE

Un'Unità che opera sotto l'ordine di ATTACCARE o in preda a Sete di Sangue che non riesce a trovare un percorso libero intorno a Unità alleate che le bloccano la strada, si scontrerà con esse.

Come risultato della collisione l'Unità che ha ricevuto l'ordine di ATTACCARE o che è preda di Sete di Sangue sfonderà i ranghi dell'Unità alleata ed emergerà immediatamente davanti a quest'ultima. A questo punto il suo movimento si interrompe fino al turno successivo.

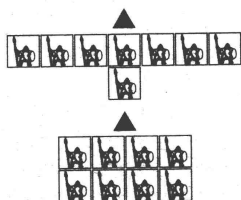
Entrambe le Unità sono disorganizzate.

ESPANDERE E CONTRARRE LE UNITA'

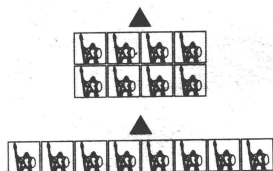
Espandere o contrarre un'Unità può avere importanza cruciale ed è il modo più comune di portare le proprie truppe in posizione ottimale.

- ❑ Per espandere un'Unità lanciate 1D e aggiungete o sottraete il valore di qualità di quell'Unità (vedi riquadro qui di seguito). Il punteggio finale è il numero di miniature che potete spostare per espandere o contrarre la vostra Unità.
- ❑ Potete scegliere di espandere solo un fianco dell'Unità.
- ❑ Potete espandere o contrarre un'Unità solo prima o dopo che avete effettuato una mossa.

Diagrammi di Espansione e Contrazione



Questa Unità di qualità media desidera espandersi e muovere.
Il lancio di 1D dà come risultato 3 (nessuna modifica perché l'Unità è di qualità media). L'Unità si espande di 3 miniature e si muove normalmente.



Questa Unità di qualità elite vuole muovere e quindi contrarsi.
Il lancio di 1D dopo il movimento dà come risultato 2 + 2 (perché l'Unità è di qualità elite). L'Unità si contrae di 4 miniature.

MOVIMENTO DURANTE IL COMBATTIMENTO

Una volta che un'Unità è stata impegnata in combattimento ogni forma di movimento è proibita. Unità che subiscono una reazione di fuga vengono rimosse dal campo di battaglia.

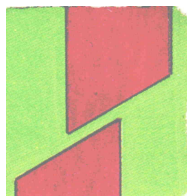
ESPANDERE E SOVRAPPORRE UNITÀ GIA' IMPEGNATE IN COMBATTIMENTO

- ❑ Le Unità che si trovano in contatto (base contro base) con Unità nemiche possono espandersi normalmente. Questo può causare una sovrapposizione quando un'Unità ha più miniature in prima linea dell'Unità avversaria.
- ❑ L'Unità con più miniature in prima linea può **“avvolgersi”** intorno all'Unità nemica, portando così più guerrieri a contatto con il nemico. Tutte le miniature che effettuano questa manovra devono rimanere in contatto base contro base.
- ❑ L'Unità avversaria può ruotare alcune delle sue miniature per fronteggiare le miniature nemiche che l'hanno circondata.
- ❑ Questa manovra non può essere effettuata nel primo round di combattimento.

VOLARE

- ❑ Mentre si trovano in volo, Unità e Personaggi Individuali capaci di volare possono ignorare le penalità derivanti da terreno difficoltoso e possono sorvolare Unità alleate o nemiche. Il loro movimento è influenzato dagli ordini ricevuti, dalle reazioni e dal peso trasportato, esattamente come accade per le altre Unità.
- ❑ Le Unità capaci di volare possono effettuare manovre, espandersi o contrarsi, esattamente come le altre Unità. Non hanno però bisogno di compenetrare altre Unità volanti. Si presume che volando passino sotto o sopra queste Unità.
- ❑ Alla fine del movimento di un'Unità volante, il giocatore che la controlla deve dichiarare se l'Unità o l'individuale sono ancora in volo o sono atterrati. Un'Unità che atterra è automaticamente disorganizzata e un segnalino di disorganizzazione deve essere piazzato accanto ad essa. L'Unità non può essere riorganizzata mentre si trova a terra. Un'Unità che si rialza in volo è automaticamente riorganizzata, e il segnalino di disorganizzazione viene rimosso.

Come Si Riorganizzano le Unità Disorganizzate



Solo le Unità che si trovano in condizione ottimale (OK) possono essere riorganizzate.

Un'Unità disorganizzata che si trova sotto l'effetto di una reazione deve tornare in condizione ottimale prima di essere riorganizzata (vedi INFLUENZA – pagina 60).

- ❑ La riorganizzazione è alternativa al movimento. Solo le Unità che non muovono possono essere riorganizzate.
- ❑ Un'Unità impegnata in combattimento non può essere riorganizzata.
- ❑ Per riorganizzare un'Unità è sufficiente rimuovere il suo segnalino di Disorganizzazione.
- ❑ Le Unità volanti sono sempre disorganizzate mentre si trovano a terra.

Recupero Punti Magia

Se un mago ha ancora a disposizione solo 6 (o meno) punti magia, il giocatore che lo controlla può decidere di farlo “riposare” nella speranza che riguadagni parte del suo potere. Ci sono due modi per recuperare punti magia:

a) Il Modo Sicuro.

- ❑ Il mago non può muoversi in questa fase di Movimento e Riorganizzazione. Se i punti magia che gli rimangono sono 6 o meno egli riceve:
 - ❑ **1 punto** se le condizioni di luce sono per lui sfavorevoli.
 - ❑ **2 punti** se le condizioni di luce sono per lui favorevoli.

b) Il Modo Rischioso.

- ❑ Il mago non può muoversi in questa fase di Movimento e Riorganizzazione. Se i punti magia che gli rimangono sono 6 o meno egli può tentare di raddoppiare il suo potenziale: lanciate 1D6; se il punteggio è superiore o uguale al numero di punti magia rimasti, questi punti vengono raddoppiati; se il punteggio è inferiore al numero di punti magia rimasti, il mago non guadagna nulla e perde un punto magia.

* * *

FASE 4 - COMBATTIMENTO

Un'Unità può essere attaccata con frecce o incantesimi, e sopportare grandi minacce, ma prima o poi si troverà davanti alla prova decisiva, il combattimento. Questo è il momento in cui i guerrieri di entrambi gli eserciti affrontano gli avversari viso a viso e cercano di eliminarli durante l'inevitabile scontro corpo a corpo. I combattimenti sono normalmente sanguinosi e molto brevi. Prima o poi il morale di una delle due parti crolla e l'Unità sconfitta fugge dal campo di battaglia.

La fase della battaglia durante la quale si svolge il combattimento di mischia viene definita **FASE DI COMBATTIMENTO**. In questo capitolo troverete le regole per far combattere le vostre miniature, per scontrare differenti creature, per colpire il nemico; troverete le regole per i colpi mortali, per i personaggi speciali e individuali e infine per far reagire le proprie Unità al massacro.

Per capire meglio le istruzioni, consigliamo di schierare qualche miniatura, e aiutandovi con il Foglio di Riferimento, fare qualche combattimento di prova. Una volta che pensate di avere acquisito confidenza con il sistema di combattimento, aggiungete qualche personaggio speciale o un eroe.

SEQUENZA DELLA FASE DI COMBATTIMENTO

- ❑ Stabilite chi è in condizione di combattere.
- ❑ Determinate le perdite inflitte dall'Unità attaccante.
- ❑ Lasciate le perdite sul campo di battaglia nel luogo dove sono cadute.
- ❑ Determinate le perdite inflitte dall'Unità che si sta difendendo. Lasciate le perdite sul campo di battaglia nel luogo dove sono cadute.
- ❑ L'attaccante controlla se il difensore ha perduto personaggi speciali o individuali.
- ❑ Il difensore effettua gli eventuali tiri salvezza delle miniature che ne hanno diritto.
- ❑ Il difensore controlla se l'attaccante ha perduto personaggi speciali o individuali.
- ❑ L'attaccante effettua gli eventuali tiri salvezza delle miniature che ne hanno diritto.
- ❑ Entrambi i giocatori effettuano un Test di Combattimento.
- ❑ Entrambi i giocatori, se necessario, piazzano i segnalini di reazione e di Disorganizzazione accanto alle loro Unità.
- ❑ Entrambi i giocatori rimuovono le loro perdite.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

CHI COMBATTE?

- ❑ Le miniature che sono rivolte verso il nemico e vengono a contatto con esso, base contro base, si considerano impegnate in combattimento con il nemico.
- ❑ Capi, campioni e alfieri sono sempre schierati in prima linea perciò combattono sempre contro il nemico.
- ❑ Condottieri, Generali e Personaggi Individuali che si trovano insieme a un'Unità sono sempre schierati in prima linea, quindi combattono.

COMBATTERE SU PIÙ LINEE

- ❑ Combattere su più linee vi permette di includere nel combattimento miniature che si trovano in seconda linea o più di un'Unità che ha la prima linea impegnata in combattimento con il nemico. Se solo una parte delle miniature in prima linea è impegnata in combattimento, il numero delle miniature che vengono impegnate in ogni linea successiva non può essere superiore al numero delle miniature impegnate in prima linea.
- ❑ Miniature di fanteria armate con lance possono combattere dalla prima e dalla seconda linea. Tali miniature non devono essere disorganizzate e non devono essere sotto l'influenza delle reazioni Sete di Sangue o Demoralizzazione.

- ❑ Miniature di fanteria armate con alabarde possono combattere dalla prima e dalla seconda linea. Le miniature combattono come se impugnassero delle lance, e non delle alabarde; devono comunque fare riferimento alle caratteristiche di combattimento delle prime. Le miniature non devono essere disorganizzate e non devono essere sotto l'influenza delle reazioni Sete di Sangue o Demoralizzazione.
- ❑ Miniature di fanteria armate con picche possono combattere dalla prima, dalla seconda e dalla terza linea. Tali miniature non devono essere disorganizzate e non devono essere sotto l'influenza delle reazioni Sete di Sangue o Demoralizzazione.
- ❑ Miniature a cavallo (di cavalli o altre creature) non possono mai combattere su più linee.

TRUPPE CON PROFILI DIFFERENTI

Accade talvolta che truppe con profili differenti si trovino a combattere nella stessa Unità. Per esempio, quando un Generale accompagna un'Unità e combatte in prima linea, o quando un Personaggio Individuale è più forte del resto dell'Unità o appartiene a una diversa razza. Quando questo caso si verifica, applicate le seguenti regole di combattimento:

- ❑ Solo il valore della creatura o del Personaggio Individuale in questione viene incluso nel combattimento. Il resto del suo profilo viene considerato identico a quello dell'Unità di cui fa parte.
- ❑ Se la creatura (o Personaggio Individuale) in questione ha diritto a un tiro salvezza, può effettuarlo normalmente, se necessario.
- ❑ I personaggi speciali e individuali vengono sempre considerati facenti parte della prima linea di un'Unità, quindi prendono parte a ogni combattimento. Tuttavia, non è necessario che le miniature di questi personaggi occupino fisicamente la prima linea dell'Unità: spesso ciò non è possibile, oppure è contrario al proprio senso estetico.

PERSONAGGI INDIVIDUALI NEL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

- ❑ Per combattere corpo a corpo nessuno dei due Personaggi Individuali può trovarsi a contatto, base contro base, con un'altra miniatura.
- ❑ L'intero profilo viene utilizzato in combattimento.
- ❑ **Metodo.** Eseguite il combattimento secondo le normali regole.
- ❑ Risultati
- ❑ Il Personaggio Individuale con il più alto numero di tiri salvezza falliti viene considerato sconfitto, ed è eliminato.
- ❑ Se i due avversari non riescono a mettere a segno nessun colpo mortale, sono liberi di muovere altrove durante la successiva fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE.
- ❑ In caso di pareggio (un uguale numero di tiri salvezza falliti) entrambi i Personaggi Individuali sono uccisi.
- ❑ Se due creature terribili avversarie della medesima FOR si fronteggiano, nessuna delle due sarà considerata terribile dall'altra.

GRUPPI DI PERSONAGGI INDIVIDUALI IN COMBATTIMENTO

- ❑ Se due gruppi di Personaggi Individuali (che non si trovano a contatto, base contro base, con un'Unità) si incontrano, il combattimento si risolve come descritto precedentemente.
- ❑ Se al termine del proprio turno di movimento un'Unità nemica viene a trovarsi a contatto base contro base con un Personaggio Individuale, durante il round di combattimento dovranno combattere. Ciononostante, se il Personaggio Individuale non ha ancora mosso, potrà liberamente staccarsi dal contatto base contro base, evitando così il combattimento.
- ❑ Due o più Personaggi Individuali non possono attaccare insieme lo stesso Personaggio Individuale avversario.
- ❑ Quando un gruppo di Personaggi Individuali muove a contatto con un simile gruppo avversario, l'attaccante decide come appaiare i personaggi attaccanti con i difensori. I personaggi in eccesso non vengono considerati impegnati in combattimento, e possono muovere altrove durante la successiva fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE.

PIU' UNITÀ ALLEATE NELLO STESSO COMBATTIMENTO

Se due o più delle vostre Unità partecipano allo stesso combattimento, applicate le seguenti regole:

- ❑ Considerate le Unità separate ai fini del combattimento.
- ❑ Durante il Test di Combattimento, quando calcolate se le perdite subite sono superiori a quelle del nemico, sommate le perdite di tutte le Unità che hanno partecipato al combattimento (vedi pagina 54).

CAVALIERI SU CREATURE

Le miniature a cavallo di una creatura, come gli Orchi cavalcalupi o i cavalieri montati su cavalli da guerra, hanno l'opzione di includere in combattimento la capacità di combattere della loro cavalcatura.

- ❑ Se scelgono questa opzione, utilizzate il profilo inferiore dei due mostrati *nell'Elenco degli Eserciti*. L'unico neo nel scegliere questa opzione è che l'Unità viene immediatamente disorganizzata.
- ❑ Se questa opzione non viene scelta, solo il cavaliere può impegnarsi in combattimento. Utilizzate il primo dei due profili. L'Unità però non diviene disorganizzata.
- ❑ *Nell'Elenco degli Eserciti* alcuni profili di Condottieri, Generali e Personaggi Individuali sono combinati con quelli dei loro animali da battaglia, dando origine a un unico profilo. Essendo guerrieri straordinari, queste miniature non sono disorganizzate quando combattono in battaglia insieme alla loro cavalcatura.

UNITÀ VOLANTI E PERSONAGGI INDIVIDUALI

- ❑ Unità formate da creature capaci di volare o Personaggi Individuali dotati della stessa abilità possono combattere con Unità o Personaggi Individuali avversari che si trovano anch'essi in volo. Il combattimento aereo viene risolto impiegando le stesse regole del combattimento terrestre.
- ❑ Per entrare in combattimento con un'Unità terrestre, un'Unità volante deve essere atterrata. Ricordatevi che sarà disorganizzata.

CATTURA DI UNO STENDARDO

Catturare lo stendardo di un'Unità nemica con la quale si sta combattendo è un buon modo di demoralizzarla rapidamente. Ma può non essere un'impresa facile, perché il nemico combatterà duramente per difendere la preziosa preda.

- ❑ Dichiarate la vostra intenzione di catturare lo stendardo prima di risolvere il combattimento tra le Unità interessate.
- ❑ Se vincete questa fase di combattimento (cioè infliggete più perdite al nemico di quante egli infligga a voi), avete catturato lo stendardo nemico.
- ❑ La miniatura raffigurante l'alfiere avversario viene eliminata in aggiunta a ogni altra perdita inflitta.
- ❑ Se l'alfiere ha diritto a un tiro salvezza, può effettuarlo. Se il tiro ha successo, lo stendardo non è stato catturato e la miniatura non viene rimossa.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Procedete intorno al tavolo in senso antiorario partendo dal giocatore che ha il Segnatempo alla sua sinistra.

Il combattimento è simultaneo.

Non rimuovete le miniature eliminate fino a quando il combattimento non si è concluso e tutti i Test di Combattimento sono stati effettuati.

TIRO PER COLPIRE

- Lanciate 1D per ogni punto di valore effettivamente partecipante al combattimento.
- Aggiungete 1D se dell'Unità fa parte un campione.
- Se l'Unità sta operando sotto l'ordine di ATTACCARE aggiungete 1D per ogni 5D a cui avete diritto.
- Ogni risultato di 6 equivale a un «colpo a segno automatico». Mettete questi dadi da parte.
- Ogni risultato di 1 equivale a un «colpo mancato automatico». Mettete da parte anche questi dadi.

Ai dadi rimanenti (quelli che hanno dato come risultato 2, 3, 4 o 5) applicate le necessarie modifiche:

- 1 Se la vostra Unità è di qualità inferiore rispetto all'avversario.
- 1 Se la vostra Unità è disorganizzata.
- 1 Se più di una linea della vostra Unità è impegnata in combattimento.
- +1 Se la vostra Unità è di qualità superiore rispetto all'avversario.
- +1 Se il nemico non si protegge con uno scudo.

Controllate sulla seguente tabella il risultato del vostro attacco

Risultato Finale

1 - 3 = colpo mancato

4 - 6 = colpo a segno

- Aggiungete ai colpi a segno ottenuti i «colpi a segno automatici» ottenuti in precedenza per determinare il numero totale di colpi a segno inflitti.

TIRO PER UCCIDERE

Ora che sapete quanti colpi avete messo a segno, dovete determinare quanti di questi colpi hanno effettivamente eliminato qualcuno. Questo dipende dalle vostre armi e dall'armatura del vostro bersaglio.

- Lanciate 1D per ogni colpo a segno.
- Ogni risultato di 6 infligge automaticamente un colpo mortale. Mettete da parte questi *dadi*.
- Ogni risultato di 1 non sortisce alcun effetto. Scartate questi dadi.

Ai dadi rimanenti (quelli che hanno dato come risultato 2, 3, 4 o 5) applicate le necessarie modifiche:

Aggiungete il valore di forza della vostra Unità.

+1 Se a vostra Unità è preda di Sete di Sangue.

+1 Se la vostra Unità sta difendendo il proprio stendardo.

Sottraete la resistenza dell'Unità nemica. Incrociate il tipo di arma impugnata dalla vostra Unità con il tipo di corazza indossata dal nemico sulla tabella delle Armi contro le Corazze.

Tabella delle Armi Contro la Corazza

Arma	Corazza				
	Nessuna	Leggera	Media	Pesante	Molto Pesante
A una mano	3 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6
A due mani	2 a 6	2 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6
Lance	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6	6
Ad asta	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6	6
Zanne & Artigli	2 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6
Corna & Zoccoli	3 a 6	3 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

- ❑ Se il punteggio finale equivale a uno dei numeri mostrati sulla tabella, il bersaglio ha subito un colpo mortale ed è stato eliminato.
- ❑ Se il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza può effettuarlo. Questo si applica anche ai colpi mortali inflitti automaticamente (6 sul lancio del dado prima di ogni modifica).

Combattimento

Esempio. Un'Unità di Orchi di qualità media che sta operando sotto l'ordine di ATTACCARE ha sei miniature, incluso un campione, a contatto con il nemico. Il giocatore alla guida degli Orchi tira 8 dadi.

6 dadi per le miniature a contatto con ti nemico

+1D per il campione

+1D perché l'Unità sta operando sotto l'ordine di ATTACCARE ed ha già diritto a lanciare sette dadi.

7 diviso 5 = 1

I risultati del tiro sono: **6,6,4,4,4,3,3,3**

Due colpi vanno automaticamente a segno. I modificatori per i dadi rimanenti sono:

-1 Disorganizzazione

I valori modificati dei dadi sono ora: **3,3,3,2,2,2**

I punteggi necessari per mettere un colpo a segno sono 4, 5 o 6, quindi non ci sono altri colpi andati a segno.

Il totale di colpi andati a segno è di 2.

Tiro per Uccidere

I risultati sono: **5 e 4**

I modificatori sono: Forza +1 (gli Orchi hanno Forza +1)

I punteggi finali sono **6 e 5**

Gli Orchi impugnano armi a una mano e il nemico indossa armature medie. Sulla tabella delle Armi contro le Corazze si osserva che un'arma ad una mano che attacca un armatura media ha bisogno di 4, 5 o 6 per infliggere un colpo mortale. Quindi gli Orchi infliggono: **2 perdite**

NOTE SULLE ARMI

Miniature. Si presume che tutte le truppe in un'Unità siano armate e corazzate in modo identico, anche se le miniature che le raffigurano hanno foggie differenti. Una volta che avete dichiarato chiaramente al vostro avversario quali armi e quali corazze hanno in dotazione i componenti di un'Unità, siete liberi di variare le miniature che la compongono così da renderla visivamente più interessante.

Armi a una mano. Tutte le armi che possono essere impugnate con una sola mano e non rientrano in altre categorie appartengono a questa classe. Spade, scimitarre, asce, mazze, mazzafrusti, e randelli sono tutte armi a una mano.

Armi a due mani. Tutte le armi che richiedono due mani per essere impugnate rientrano in questa categoria, escluse lance, lance da cavaliere e picche. Gli esempi più comuni sono spade a due mani, asce da battaglia e alabarde. Se un'Unità utilizza armi a due mani, i suoi componenti non possono proteggersi con uno scudo.

Lance, lance da cavaliere e picche. Se un'Unità armata con lance non è sotto l'influenza di una reazione e non è attualmente disorganizzata, può combattere con le miniature schierate in prima e in seconda linea. Se un'Unità armata con picche non è sotto l'influenza di una reazione e non è disorganizzata, può combattere con le miniature schierate in prima, in seconda e in terza linea. Se l'Unità è equipaggiata con scudi, viene considerata protetta da scudi.

Armi ad asta. Unità con questo tipo di armi (o armi equivalenti come alabarde) possono scegliere se essere considerate armate con lance o con armi a due mani. Possono passare da una categoria all'altra, ma i giocatori devono dichiarare in quale categoria vogliono rientrare prima di risolvere il combattimento. Le truppe armate con alabarde non possono mai essere equipaggiate con scudi e se scelgono di combattere come truppe armate con armi a due mani non possono combattere in più di una linea. Se combattono su più linee non possono essere sotto l'influenza di una reazione o essere disorganizzate.

Zanne e artigli. In questa categoria rientrano tutti gli animali e le creature che combattono senza armi ma si affidano al loro istinto aggressivo naturale. Lupi, grandi felini e orsi rientrano in questa categoria. *L'Elenco degli Eserciti* vi informerà su quali animali utilizzano zanne e artigli in combattimento.

Corna e zoccoli. Rientrano in questa categoria le creature che utilizzano il loro corpo per travolgere e calpestare il nemico. Un esempio classico è il cavallo da guerra; esempi più folcloristici includono il gigante da guerra dei Goblin e il rinoceronte da guerra. *L'Elenco degli Eserciti* vi informerà su quali animali utilizzano corna e zoccoli in combattimento.

COLPI MORTALI INFLITTI A PERSONAGGI SPECIALI O INDIVIDUALI, E TIRI SALVEZZA

Ora che sapete quanti colpi mortali avete inflitto è giunto il momento di scoprire se tra le vittime c'è qualche personaggio speciale o individuale. Per la grande maggioranza delle creature che compongono un esercito, un colpo mortale equivale a un colpo mortale senza possibilità di appello. L'eccezione è rappresentata da quelle creature e quei particolari equipaggiamenti che hanno diritto a un tiro salvezza. Le seguenti regole si occupano dei colpi mortali inflitti a personaggi speciali, individuali e aventi diritto a un tiro salvezza.

COLPI MORTALI A PERSONAGGI SPECIALI E INDIVIDUALI

- ❑ Per ogni tre colpi mortali (o frazione di tre colpi mortali) inflitti a un'Unità, il giocatore attaccante lancia 1D. Se il risultato del dado è 6 uno dei colpi mortali ha ucciso un personaggio speciale o individuale avversario.
- ❑ Se il giocatore attaccante ottiene numerosi 6, è libero di scegliere lo stesso personaggio più di una volta. La cosa ha senso se il personaggio in questione ha diritto a un tiro salvezza.
- ❑ Gli alfieri possono essere uccisi solo catturando lo stendardo, oppure se sono l'unica miniatura sopravvissuta, oppure se la loro Unità è totalmente distrutta.
- ❑ Il giocatore attaccante può scegliere quale personaggio speciale ha eliminato.
- ❑ Se il personaggio ha diritto a un tiro salvezza e lo effettua con successo, si considera sfuggito agli effetti del colpo mortale e non viene eliminato.

IL TIRO SALVEZZA

Tutti i Personaggi Individuali, i Condottieri e i Generali hanno diritto a un tiro salvezza, così come le creature particolarmente grandi come Orchi, Troll e le Unità di cavalleria.

Anche alcune grandi macchine da guerra hanno un valore di tiro salvezza. Potete verificare quali creature e macchine da guerra hanno un valore di tiro salvezza consultando *l'Elenco degli Eserciti*. Quando una di queste creature o macchine da guerra subisce un colpo mortale, il giocatore che la controlla lancia 2D. Se il totale è superiore al valore di tiro salvezza la creatura evita gli effetti del colpo e rimane in gioco.

UNITÀ COMPLETAMENTE DISTRUITE

Se il numero di colpi mortali inflitto a un'Unità supera il numero totale delle miniature che compongono quell'Unità, applicate le seguenti regole:

- ❑ Prima di tutto, tutti i guerrieri che non hanno diritto a un tiro salvezza sono eliminati.
- ❑ Secondo, tutti i personaggi speciali che non hanno diritto a un tiro salvezza sono eliminati.
- ❑ Le miniature che hanno diritto a un tiro salvezza devono effettuarlo per ogni colpo mortale, dopo che tutte le miniature descritte sopra sono state eliminate.

MORTE DI UN CONDOTTIERO, GENERALE, EROE, MAGO O SACERDOTE

Se uno di questi personaggi viene eliminato, piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale e Comando che ha perso il suo Generale. Nel round sette, IL TEST DI COMANDO (vedi pagina 62) le truppe reagiranno alla morte di questa miniatura. È in momenti come questo che una battaglia può essere vinta o persa. Se le cose stanno andando male, la morte di un Generale può causare una reazione a catena il cui effetto è la fuga dal campo di battaglia di interi Comandi o perfino dell'intero esercito.

IL TEST DI COMBATTIMENTO

Solo in circostanze straordinarie le Unità restano impegnate in combattimento per lungo tempo. Presto o tardi uno dei due avversari tenderà di fuggire dal nemico. Il Test di Combattimento controlla il desiderio di un'Unità di continuare il combattimento corpo a corpo. Le seguenti regole si occupano del Test di Combattimento.

Il Test di Combattimento si effettua alla fine della fase di combattimento, e si applica solo a quelle Unità che hanno subito perdite durante detta fase.

PROCEDURA

Il giocatore che controlla l'Unità che sta effettuando il test lancia 1D e aggiunge o sottrae il valore di qualità di detta Unità (vedi riquadro Tiro Qualità – pagina 55.).

Al risultato del Tiro di Qualità vengono applicati i seguenti modificatori:

- 1 Se l'Unità sta operando sotto l'ordine di **OPPORRE**.
- 1 Perdite superiori al 25%. L'Unità ha subito delle perdite pari o superiori al 25% del suo attuale totale in questa fase di gioco.
- 1 Perdite superiori al nemico. L'Unità ha subito delle perdite superiori a quelle inflitte al nemico in questa fase di gioco.
- 1 L'unità ha perso il suo stendardo
- 1 Condizioni di luce sfavorevoli. La vostra Unità sta combattendo in condizioni di luce sfavorevoli.
- 1 La vostra Unità sta combattendo contro una **Creatura Terribile**
- 2 La vostra Unità è demoralizzata. Un segnalino di demoralizzazione si trova accanto alla vostra Unità.
- 3 Perdite superiori al 50%. L'Unità ha subito delle perdite pari o superiori al 50% del suo attuale totale in questa fase di gioco.
- +1 L'Unità sta operando sotto l'ordine di **ATTENDERE**
- +1 L'Unità ha inflitto più perdite di quante ne ha subite
- +1 Un eroe accompagna la vostra Unità
- +1 Un alfiere accompagna la vostra Unità. L'alfiere che accompagna l'Unità sta ancora inalberando il suo stendardo.
- +1 Un capo accompagna la vostra Unità.
- +2 La vostra Unità è pervasa da sete di sangue. Un segnalino di sete di sangue si trova accanto all'Unità.

Risultato del Test di Combattimento

Controllate il risultato sulla *Tabella degli Effetti del Test di Combattimento* che trovate qui sotto

Effetti del Test di Combattimento

Cercate la colonna che corrisponde al Tipo di Unità che ha effettuato il test. Lungo la colonna cercate il punteggio finale che avete ottenuto seguendo la procedura illustrata qui sopra. A destra di questo punteggio, sull'ultima colonna, troverete la reazione della vostra Unità.

Effetti del Test di Combattimento

Tipo <i>Disciplinata Tribale Fanatica Stupida</i>				Reazione
10+	7+	6+	6+	SETE DI SANGUE
3-9	4-6	4-5	4-5	OK
1-2	2-3	2-3	-	DEMORALIZZATA
0—	1—	1—	3—	FUGA

REAZIONI

Le reazioni sono identiche a quelle causate da un Test di Minaccia (pagina 28).

Tiro Qualità

Lanciate 1D e modificate il risultato secondo la QUALITÀ dell'Unità.

+2 ELITE

+1 VETERANA

0 MEDIA

-1 SCADENTE

se l'Unità è IMPREVEDIBILE:

+3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6

-3 se il dado ha avuto un risultato da 1 a 3

Colpi Mortali a Personaggi Speciali

Esempio. Un'Unità di Orchi con un capo, un alfiere e un campione ha appena ricevuto 5 colpi mortali da un'Unità di Nani. Il giocatore al Comando dei Nani controlla se ha inflitto colpi mortali anche ai personaggi speciali.

Lancia 2 dadi

i risultati sono 6 e 2

Il giocatore dei Nani ha appena ucciso un personaggio speciale Orco e sceglie il capo dell'Unità.

Tiro Salvezza

Esempio. Un eroe Nano fronteggia da solo un'Unità di Orchi. L'eroe subisce quattro colpi mortali, quindi, se vuole sopravvivere, deve effettuare con successo quattro tiri salvezza.

Il giocatore alla guida dei Nani deve ottenere quattro risultati superiori al valore del tiro salvezza dell'eroe, che è pari a: 7

Il giocatore tira i dadi... I risultati sono 8, 10, 6, 9.

Uno dei tiri salvezza (6) non ha successo: l'eroe Nano è ucciso dagli Orchi.

FASE 5 - NUOVI ORDINI

Forse siete pronti a sferrare il colpo decisivo, o forse il vostro avversario vi ha sorpresi quando non ve lo aspettavate. Questo è il momento di cambiare gli ordini sotto cui operano i vostri Comandi. Sembra facile, ma nella confusione della battaglia molte cose possono andare storte.

Il vostro Condottiero comunicherà i nuovi ordini personalmente o invierà un Portaordini? Il Generale accetterà i nuovi ordini? Li comprenderà correttamente? O si infurierà e taglierà la testa allo sfortunato Portaordini?

Prima dell'inizio della battaglia tutti i Comandi hanno ricevuto gli ordini iniziali (vedi pagina 23). Questa è la fase del Turno di Gioco in cui i Condottieri possono inviare nuovi ordini e i Generali controllano le loro reazioni.

Condottiero Eliminato

- ❑ Se un Condottiero è stato eliminato o messo in fuga, tutti i Comandi devono continuare a operare sotto gli attuali ordini. Nessun nuovo ordine può essere inviato.

Comandi Privi di Generale

- ❑ Se il Generale di un Comando è stato eliminato o messo in fuga, detto Comando deve continuare a operare sotto gli attuali ordini. Nessun nuovo ordine può essere inviato dal Condottiero a questo Comando.

Invio di Nuovi Ordini ai Generali

- ❑ Tutti gli ordini provengono dal Condottiero.
- ❑ Gli ordini possono essere inviati per mezzo di miniature alleate, Messaggeri, dal Condottiero in persona o trasmessi con un particolare incantesimo (vedi Comando Sovrannaturale, sezione della Magia).
- ❑ Un ordine può essere trasportato da una miniatura alleata o da un Portaordini che è in contatto base contro base con il Condottiero.
- ❑ Quando un ordine viene inviato piazzate il segnalino appropriato a faccia in giù accanto al Portaordini o alla miniatura alleata.
- ❑ Se il Condottiero in persona sta portando l'ordine, nessun segnalino deve essere scelto fino a quando egli non raggiunge il Generale e il Generale ha tutte le sue Unità entro il raggio di Comando.

Portaordini e Messaggeri

- ❑ Un Portaordini è un Personaggio Individuale appositamente addestrato che si sposta rapidamente sul campo di battaglia e permette di avere un bonus quando si effettua il Test del Generale.
- ❑ Un Messaggero è una miniatura alleata senza abilità che è stata scelta per consegnare un ordine.
- ❑ Un Messaggero può essere un guerriero tolto da una Unità qualsiasi. I Messaggeri si spostano sul campo di battaglia alla normale velocità indicata sul loro profilo.
- ❑ Portaordini e Messaggeri si muovono quando si muove il loro Condottiero.
- ❑ Un Portaordini o un Messaggero può portare con sé un solo ordine.
- ❑ Una volta inviato, il Portaordini o il Messaggero deve consegnare l'ordine che sta trasportando e non può essere richiamato.
- ❑ Quando un ordine viene affidato a un Portaordini o a un Messaggero, questi deve muoversi alla sua massima velocità lungo il percorso più breve che lo porti al destinatario dell'ordine stesso. Egli non può attardarsi per alcun motivo.
- ❑ Il segnalino raffigurante l'ordine che viene trasportato deve essere piazzato a faccia in giù accanto alla miniatura che lo sta trasportando.

- ❑ Per consegnare un ordine il Portaordini o il Messaggero deve essere in contatto (base contro base) con il Generale fino a quando non viene congedato (o ucciso).
- ❑ Quando un Portaordini o un Messaggero è stato congedato, deve immediatamente tornare alla massima velocità dal proprio Condottiero.

Nuovi Ordini per il Comando del Condottiero

Per cambiare l'ordine sotto cui sta operando il proprio Comando, il Condottiero deve trovarsi entro 20 cm da tutte le Unità che lo compongono. Per ogni Araldo che si trova a contatto base contro base con il Condottiero aggiungete 5 cm a questa distanza. Se il Condottiero è in contatto base contro base con un Portabandiera aggiungete 10 cm. Si considerano a distanza utile quelle Unità che hanno almeno una miniatura entro il raggio indicato.

- ❑ Se tutte le Unità del Comando si trovano a distanza utile, l'ordine è automaticamente accettato. Il segnalino raffigurante il vecchio ordine viene messo da parte e sostituito con il nuovo segnalino di ordine, Il nuovo segnalino viene piazzato a faccia in su accanto al Condottiero.

I Generali e il Valore di Comando

Insieme al profilo che caratterizza ogni miniatura schierata sul campo di battaglia, i Generali sono caratterizzati da un valore di Comando (vedi *l'Elenco Degli Eserciti* per i dettagli). Il valore di Comando varia tra uno (scarso) e cinque (eccezionale). Il valore di Comando di un Generale è un fattore molto importante quando si deve determinare la reazione del Generale a un nuovo ordine.

Reazioni dei Generali all'Arrivo di Nuovi Ordini

Prima che possano reagire all'arrivo di nuovi ordini, i Generali devono:

- ❑ Essere in contatto base contro base con un Portaordini, un Messaggero o il Condottiero (le prime due miniature devono avere con loro un segnalino di ordine), oppure avere ricevuto un Comando Sovrannaturale.
- ❑ **Avere tutte le unità del proprio Comando a distanza utile (20 cm).** Per ogni Araldo che si trova a contatto base contro base con il Generale aggiungete 5 cm a questa distanza. Se il Generale è a contatto (base contro base) con un Portabandiera aggiungete 10 cm. Si considerano a distanza utile quelle Unità che hanno almeno una miniatura entro il raggio indicato.

Se entrambe le due condizioni sono soddisfatte, il Generale effettua il Test del Generale.

SEGNALINI DEGLI ORDINI E TEST DEL GENERALE

- ❑ Se il Generale accetta il nuovo ordine, il segnalino viene posto accanto alla sua miniatura a faccia in su. Non dimenticate di rimuovere il segnalino raffigurante il vecchio ordine.
- ❑ Se il Generale rifiuta il nuovo ordine, rimuovete il segnalino trasportato dal Portaordini/Messaggero.
- ❑ Se il Generale fraintende l'ordine, rimuovete sia il segnalino trasportato dal Portaordini/Messaggero, sia il segnalino del vecchio ordine che si trova accanto al Generale. Piazzate accanto al Generale il segnalino dell'ordine che egli pensa di avere ricevuto.

CONGEDARE UN CONDOTTIERO

Un Condottiero che invia personalmente un ordine non può essere congedato. Quindi, se il risultato del Test del Generale è IGNORATO, IGNORATO E CONFUSIONE o CONFUSIONE E FRAINTENDIMENTO il Condottiero NON viene congedato e può tentare nuovamente il turno successivo (con un ordine differente, se lo desidera).

IL TEST DEL GENERALE

Metodo. Lanciate 1D e aggiungete il valore di Comando del Generale.

Aggiungete:

+1 il Generale è un fanatico che ha ricevuto l'ordine di **ATTACCARE**

+1 il Condottiero consegna l'ordine personalmente

+1 il messaggio è consegnato da un Portaordini.

Sottraete

-1 il Generale appartiene a una razza diversa da quella del Condottiero

-1 il Generale soffre di condizioni di luce sfavorevoli

-1 Se una o più Unità del Comando sono disorganizzate

-1 Per ogni Unità nel Comando che sia demoralizzata o in preda a sete di sangue

Risultato

Effetti

6+ OK.

Il Generale comprende e accetta il nuovo ordine.

5 OK/confusione.

Il Generale comprende e accetta il nuovo ordine, ma c'è confusione tra le file. Tutte le Unità che fanno parte del Comando del Generale sono disorganizzate.

Il Portaordini/messaggero è congedato.

4 Ritardo.

Il Portaordini/messaggero rimane con il Generale e deve tentare di consegnare l'ordine il turno successivo.

Quando ciò avviene, il Generale deve effettuare un nuovo Test.

3 Ritardo e confusione.

Tutte le Unità che fanno parte del Comando del Generale sono disorganizzate. Il Portaordini/messaggero rimane con il Generale e deve tentare di consegnare l'ordine il turno successivo. Quando ciò avviene, il Generale deve effettuare un nuovo Test.

2 Ignorato.

Il Generale ignora il nuovo ordine.

Il Portaordini/messaggero è congedato.

1 Ignorato e confusione.

Il Generale ignora il nuovo ordine.

Il Portaordini/messaggero è congedato. Tutte le Unità che fanno parte del Comando del Generale sono disorganizzate.

0 Confusione e fraintendimento.

Il nuovo ordine viene frainteso e provoca confusione.

Il Portaordini/messaggero è congedato. Tutte le Unità che fanno parte del Comando del Generale sono disorganizzate. Il Generale interpreta gli ordini ricevuti in maniera errata:

*Se il nuovo ordine era di **ATTACCARE**, il Generale ordinerà di **ATTENDERE***

*Se il nuovo ordine era di **ATTENDERE**, il Generale ordinerà di **ATTACCARE***

*Se il nuovo ordine era di **OPPORRE**, il Generale ordinerà di **ATTENDERE***

(Non dimenticatevi di cambiare il segnalino raffigurante l'ordine)

0— Confusione totale e panico.

Nel caos che segue al tentativo di comprendere gli ordini ricevuti, si diffonde il panico. L'ordine è ignorato, tutte le Unità sono immediatamente demoralizzate e il Portaordini/messaggero è eliminato, ma può effettuare un Tiro Salvezza se ne ha diritto. Se il Portaordini/messaggero sopravvive, si considera congedato.

Nuovi Ordini

Esempio. È notte, un Condottiero Orco invia un ordine di ATTACCARE, per mezzo di un Portaordini, ad un Generale Goblin con un valore di Comando di **3**

Dopo aver riorganizzato le sue Unità ed aver verificato che siano a distanza utile, il Generale effettua il Test. Il giocatore tira 1D il risultato è 3+3 (+3 per il valore di Comando)

-1 (il Generale appartiene a una razza diversa da quella del Condottiero) .+1 (Il messaggio è consegnato da un Portaordini) = **6**

OK, l'ordine è accettato.

FASE 6- INFLUENZA

Accade talvolta che un'Unità ottenga una reazione che minaccia l'intera pianificazione strategica di un esercito. Quando questo accade è spesso una buona idea che il Generale di quell'Unità si rechi dalle sue parti e tenti di riportarla sotto controllo. Questa azione viene detta influenzare.

Se il Generale è competente, il suo tentativo di influenzare ha spesso successo. Se il Generale è incompetente, le cose possono peggiorare ulteriormente. Quando organizzate il vostro esercito, è buona cosa assegnare le Unità meno affidabili ai Generali migliori.

Influenzare

- ❑ Il Generale deve trovarsi a contatto, base contro base, con un'Unità per tentare di influenzarla.
- ❑ Un Generale può tentare di influenzare solo le Unità che appartengono al suo Comando.
- ❑ Un'Unità in condizione ottimale (OK) non può essere influenzata.
- ❑ Aggiungete uno al valore di Comando del Generale se un Portabandiera lo sta accompagnando.
- ❑ Sottraete uno dal valore di Comando del Generale, se questi appartiene a una razza differente da quella dell'Unità.
- ❑ Se il Condottiero ha un Comando personale, può tentare di influenzare le sue Unità seguendo la normale procedura. Il Condottiero non può tentare di influenzare Unità che non appartengono al suo Comando.

Metodo

- ❑ Lanciate 1D. Se il punteggio è uguale o inferiore al valore di Comando del Generale, il tentativo ha avuto successo. Vedi SUCCESSO più sotto.
- ❑ Se il punteggio è superiore al valore di Comando del Generale, il tentativo è fallito. Vedi FALLIMENTO più sotto. Se il punteggio del dado è 6, o di almeno tre punti superiore al valore di Comando del Generale, qualcosa è andato terribilmente storto. Vedi FALLIMENTO TOTALE più avanti.

Successo

- ❑ Se l'Unità era preda di Sete di Sangue, ora può tornare in condizione ottimale (**OK**).
- ❑ Se l'Unità era demoralizzata ora torna in condizione ottimale (OK), ma rimane disorganizzata fino a quando non viene riorganizzata.

Fallimento.

- ❑ Se il Generale fallisce può tentare nuovamente durante il turno successivo; sempre che si trovi ancora insieme all'Unità.

Fallimento totale

- ❑ Se l'Unità era preda di **Sete di Sangue**, il Generale è attaccato dall'Unità impazzita e ucciso sul posto. Se il Generale ha diritto a effettuare un Tiro Salvezza, può tentarlo una volta. Se il tiro fallisce il Generale viene eliminato e nella fase successiva deve essere effettuato un Test di Comando. Se il tiro riesce, il Generale sopravvive e può nuovamente tentare di influenzare l'Unità durante il turno successivo. Sempre che ne abbia il coraggio.
- ❑ Se l'Unità era **demoralizzata**, ora è in fuga. Il Generale verrà trascinato via dalla marea di uomini impazziti e viene considerato anch'esso fuggito. Tutte le miniature dell'Unità vengono immediatamente rimosse dal campo di battaglia, e deve essere effettuato un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto al Condottiero, Generale e accanto a ogni Comando ogni Comando che ha perso il proprio Generale.

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

Segnalini di reazione.

Non dimenticatevi di rimuovere/rimpiazzare gli appropriati segnalini di reazione.

Influenzare

Esempio. Un Generale Orco con un valore di Comando di 4 e accompagnato da un alfiere cerca di calmare un'Unità di Goblin in preda a sete di sangue.

Valore di Comando

4+1 (+1 per la presenza dell'alfiere),

-1 (-1 perché il Generale Orco è di una razza diversa dai Goblin) = **4**

Il tiro di 1D ha come risultato **6**. Disastro! Se il Generale Orco non riesce a effettuare il suo tiro salvezza sarà fatto a pezzi dai Goblin infuriati...

FASE 7 - TEST DI COMANDO

Le cattive notizie viaggiano in fretta sul campo di battaglia. Il panico, se inizia a diffondersi, viaggia ancora più in fretta. Un momento di cedimento può trasformarsi in un disastro; tutte le vostre Unità reagiscono negativamente. È proprio in momenti come questo che promesse mantenute e presagi favorevoli possono fare la differenza. Anche i talismani che accompagnano il vostro esercito giocano un ruolo fondamentale.



segnalino
Test di Comando

Chi deve Effettuare il Test?

Condottieri, Generali e i Comandi che hanno perso il loro Generale.

Quando si Effettua il Test?

- Quando un Condottiero o un Generale viene ucciso o messo in fuga.
- Quando un Mago, un Eroe o un Sacerdote viene ucciso o messo in fuga.
- Quando un talismano è distrutto, ucciso, messo in fuga o catturato.

Chi Effettua il Test per Primo?

Il risultato di un Test di Comando avrà una notevole influenza sui Comandi che ancora non lo hanno effettuato, quindi i giocatori decidono liberamente in che ordine effettuare i Test richiesti.

Metodo

Rimuovete il segnalino di Test di Comando. Lanciate 1D per il vostro Condottiero, per ogni Generale e per ogni Comando senza Generale.

Aggiungete. Il valore di Comando del Condottiero o del Generale, se sono ancora vivi e non sono fuggiti.

- +1 Se i Presagi sono buoni
- +1 Se la Promessa del Condottiero è stata fino a questo momento mantenuta.
- +1 Per ogni Talismano ancora attivo.

Sottraete

- 1 Se i Presagi sono cattivi
- 1 Se la Promessa del Condottiero non è stata mantenuta
- 1 Per ogni Comando fuggito o totalmente distrutto
- 1 Chi effettua il Test subisce condizioni di luce avverse.
- 3 Il Condottiero è morto o fuggito.

Risultato

- 7+ Il Comando non subisce alcun effetto.
- 6 Tutte le Unità nel Comando sono disorganizzate.
- 5 Tutte le Unità nel Comando sono demoralizzate.
- 4- Il Condottiero o Generale e tutte le Unità nel suo Comando fuggono e sono rimossi dal campo di battaglia. Se il Condottiero fugge, anche tutti i Personaggi Individuali fuggono, e vengono rimossi dal campo di battaglia.

* * *

PERSONAGGI INDIVIDUALI IN BATTAGLIA

Al caos della battaglia potete aggiungere possenti Eroi, potenti Maghi, misteriosi Indovini, umili Sacerdoti, rapidi Messaggeri e coraggiosi guerrieri che inalberano i sacri stendardi dei loro eserciti. In **FANTASY WARRIORS** questi personaggi vengono detti Personaggi Individuali, e ognuno di loro ha un ruolo particolare durante la battaglia. C'è posto per loro nel vostro esercito?

Regole Generali per i Personaggi Individuali

- ❑ Tutti i Personaggi Individuali si muovono quando muove il Comando a cui appartengono. I Personaggi Individuali che si trovano a contatto, base contro base, con Unità amiche possono muovere insieme a esse.
- ❑ I Personaggi Individuali non operano mai sotto un ordine e sono liberi di muoversi per il campo di battaglia a loro piacimento. Per avere effetto, però, Araldi e Portabandiera devono trovarsi a contatto, base contro base, con il Generale o il Condottiero appropriato.
- ❑ I Personaggi Individuali possono unirsi o abbandonare un'Unità a loro piacimento. Un Personaggio Individuale si considera facente parte di un'Unità se si trova in contatto base contro base con essa. I Personaggi Individuali che combattono insieme a un'Unità aggiungono all'Unità solo il loro valore.
- ❑ I Personaggi Individuali che si trovano insieme a un'Unità, quando questa riceve delle perdite in combattimento o a causa di armi da lancio rischiano di essere eliminati (vedi pagina 36. - paragrafo "*Colpi mortali a Personaggi Speciali e Individuali*"). Possono sempre effettuare un tiro salvezza, se ne hanno diritto (vedi *l'Elenco degli Eserciti*).
- ❑ I Personaggi Individuali non sono governati da nessuna reazione. Eccezione: se un'Unità in cui si trovano viene messa in fuga, anche i Personaggi Individuali vengono considerati fuggiti e le loro miniature vengono tolte dal campo di battaglia insieme a quelle dell'Unità.
- ❑ Un Personaggio Individuale, da solo o in gruppo con altri personaggi, non può mai essere disorganizzato.
- ❑ Se il Condottiero viene messo in fuga, anche tutti i Personaggi Individuali (inclusi Araldi e Portabandiera) vengono messi in fuga. Togliete le loro miniature dal campo di battaglia.
- ❑ Se il Condottiero viene ucciso, tutti i Personaggi Individuali eccetto Maghi e Eroi vengono messi in fuga. Togliete le loro miniature dal campo di battaglia.
- ❑ Se il Condottiero è accompagnato solo da Personaggi Individuali, e non da Unità regolari, il suo Comando non può essere considerato tale durante i Test di Comando.

EROI

- ❑ Gli Eroi sono super guerrieri liberi di imperversare per il campo di battaglia e di portare il loro supporto dove necessario. Non può esserci più di un Eroe per 500 punti di esercito.
- ❑ Gli Eroi hanno un valore minimo pari a 5, e sono quindi molto potenti in combattimento.
- ❑ Se un Eroe viene ucciso, l'intero esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- ❑ Se il Condottiero viene ucciso, lanciate 1D per ogni Eroe che sta combattendo nel suo esercito. Aggiungete +1 se l'Eroe sta combattendo con il nemico (è in contatto con il nemico base contro base).

Risultato

4-6 :

- L'Eroe rimane sul campo di battaglia, invaso dal desiderio di vendicare l'amato Condottiero. Da questo momento in avanti, l'Eroe si muoverà sempre a massima velocità verso il nemico più vicino e lo attaccherà durante la fase di combattimento. Durante la fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE si muoverà sempre dopo che hanno mosso i Generali alleati, Durante il combattimento l'Eroe continuerà a combattere fino a quando l'Unità nemica che sta attaccando fugge o viene totalmente distrutta. Se ciò avviene, l'Eroe attaccherà un'altra Unità nemica e così via.

1-3 :

- L'Eroe fugge dal campo di battaglia e viene immediatamente rimosso dal gioco. In questo caso non è necessario effettuare un Test di Comando.

MAGHI

I Maghi sono maestri nell'uso della magia e hanno a loro disposizione numerosi incantesimi di grande potenza. Però ogni volta che lanciano un incantesimo il potere a loro disposizione si riduce. Il potere dei Maghi si estrinseca nei Punti Magia dei quali dispone.

- Se un Mago viene ucciso l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- Se il Condottiero viene ucciso, lanciate 1D per ogni Mago che sta combattendo nel suo esercito.

Risultato

4-6 :

- Il Mago fugge dal campo di battaglia. Prima che si allontani ha il tempo di gettare un ultimo incantesimo, ora o mai più. Se supera il suo livello di potere l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Una volta che ha gettato l'ultimo incantesimo il Mago fugge e viene immediatamente rimosso dal gioco. Se non ha superato i suoi punti magia, non deve essere effettuato nessun Test di Comando.

1-3 :

- Il Mago fugge dal campo di battaglia e viene immediatamente rimosso dal gioco. In questo caso non è necessario effettuare un Test di Comando.

SACERDOTI

I Sacerdoti invocano l'aiuto divino in due modi: possono alterare avvenimenti appena accaduti e possono sottrarre punti magia ai Maghi avversari.

- Se un Sacerdote viene ucciso l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.

ALTERARE GLI EVENTI

Quando gli Dei vengono invocati con successo e decidono di cambiare il risultato di un avvenimento, utilizzate le seguenti regole:

Un solo Sacerdote ha invocato gli Dei.

- Il giocatore può ripetere il suo ultimo tiro di dadi. Deve avvalersi di questa opzione immediatamente dopo avere effettuato il tiro originale (quindi prima di eseguire qualsiasi altra azione). Il nuovo risultato deve essere accettato e non può essere più alterato.

Più Sacerdoti hanno invocato gli Dei.

- Il giocatore può ritirare il suo ultimo tiro di dado oppure può costringere l'avversario a ripetere l'ultimo tiro di quest'ultimo. I nuovi tiri devono essere effettuati immediatamente e devono essere obbligatoriamente accettati.

- ❑ I Sacerdoti possono invocare gli Dei per ripetere o far ripetere qualsiasi tiro di dadi (compresi quelli per le magie) tranne il tiro necessario per l'invocazione stessa. Tuttavia se vi sono due o più Sacerdoti della stessa razza, uno può tentare di influenzare il tiro di invocazione dell'altro.

COME INVOCARE GLI DEI

- ❑ Gli Dei possono essere invocati in qualsiasi momento. Il giocatore si limita ad annunciare il suo desiderio di invocare gli Dei.
- ❑ Il Sacerdote non può trovarsi in contatto base contro base con nessun'altra miniatura. Se più Sacerdoti stanno tentando di invocare gli Dei, le loro miniature possono trovarsi a contatto base contro base, ma non possono comunque essere in contatto con altre miniature.
- ❑ Solo Sacerdoti appartenenti alla stessa razza possono unire i loro poteri.
- ❑ In quel momento non ci deve essere nessun Sacerdote impegnato in combattimento.

Metodo. Tirate 1D per ogni Sacerdote

Risultato ed effetti.

- ❑ Se il punteggio totale è 6 o più gli Dei rispondono all'invocazione e il giocatore può ripetere il suo ultimo tiro (oppure se più Sacerdoti hanno invocato gli Dei, si può costringere l'avversario a ripetere il suo ultimo tiro). Se il risultato di un dado è 1, gli Dei hanno deciso di togliere la vita a quel Sacerdote.
- ❑ La miniatura può effettuare un Tiro Salvezza, se ne ha il diritto, per evitare l'eliminazione. Se il Sacerdote muore l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale del vostro esercito.

ATTACCARE MAGHI AVVERSARI

Un attacco contro un Mago avversario può privarlo dei propri punti magia e forse ucciderlo.

Come attaccare i Maghi avversari

Gli Dei possono essere invocati in qualsiasi momento affinché la loro ira si abbatta sulla testa di un Mago nemico. Il giocatore si limita ad annunciare che i suoi Sacerdoti stanno invocando gli Dei a questo scopo.

- ❑ Il Sacerdote non può trovarsi in contatto base contro base con nessun'altra miniatura. Se più Sacerdoti stanno tentando di invocare gli dei, le loro miniature possono trovarsi a contatto base contro base, ma non possono comunque essere in contatto con altre miniature.
- ❑ In quel momento non ci deve essere nessun Sacerdote impegnato in combattimento.
- ❑ Il Sacerdote o i Sacerdoti coinvolti devono avere una linea di visuale con il Mago avversario.

Metodo: Lanciate 1D per ogni Sacerdote

- ❑ Se il totale finale è 12 o più, gli Dei esaudiranno la richiesta. Se il risultato di un dado è 1, gli Dei hanno deciso di togliere la vita a quel Sacerdote. La miniatura può effettuare un Tiro Salvezza, se ne ha il diritto, per evitare l'eliminazione. Se il Sacerdote muore l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando, privo di Generale, del vostro esercito. Per ogni Sacerdote sopravvissuto lanciate nuovamente 1D. Il risultato è il numero di punti di potere magico che devono essere sottratti dal totale di quelli a disposizione del Mago. Se il potere del Mago viene completamente prosciugato, la miniatura deve effettuare un Tiro Salvezza. Se il tiro ha successo il Mago sopravvive con un punto di potere magico residuo. Se il tiro fallisce il Mago/Druido è ucciso e l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale dell'esercito a cui il Mago apparteneva.

INDOVINI

LEGGERE I PRESAGI

Quando gli Indovini leggono i Presagi (vedere pagina 22) la probabilità che questi siano buoni aumenta.

- ❑ Per ogni Indovino a disposizione aggiungete 1 al punteggio dei vostri dadi quando leggete i Presagi.
- ❑ Un esercito può avere con sé massimo due Indovini.
- ❑ Se un Indovino viene ucciso i Presagi per il suo esercito diventano automaticamente cattivi.
- ❑ Se un esercito ha con sé due Indovini, entrambi devono essere uccisi perché i presagi diventino cattivi. Se un Indovino viene ucciso, però, i presagi non possono più essere buoni.

INVIARE UNA SUPERSTIZIONE

Se un esercito ha più Indovini di un altro, può costringerlo a leggere i presagi, se ciò non è ancora avvenuto. Un solo esercito avversario può essere influenzato in questo modo.

PORTAORDINI

I **Portaordini** sono messaggeri appositamente addestrati. Sanno spostarsi rapidamente e riferire gli ordini chiaramente. Quando un Condottiero invia un ordine per mezzo di un Portaordini, il Generale che riceve l'ordine ha un bonus di +1 sul Test del Generale (vedi pagina 58 per i dettagli).

ESPLORATORI

L'impiego di Esploratori prima della battaglia migliora le vostre possibilità di superare il nemico in fase di esplorazione o addirittura di superarlo in manovra.

- ❑ Per ogni Esploratore aggiungete 2D al vostro totale di esplorazione.

Araldi e Portabandiera

Gli Araldi e i Portabandiera aumentano il raggio di Comando di Condottieri e Generali (vedi pagina 56 *Nuovi Ordini*).

- ❑ Aumentate il raggio di Comando di 5 cm per Araldo. Il massimo numero di Araldi per il Condottiero o per ogni Generale è due.
- ❑ Aumentate il raggio di Comando di 10 cm per Portabandiera. Il massimo numero di Portabandiera per il Condottiero o per ogni Generale è uno.
- ❑ Araldi e Portabandiera hanno effetto solo se sono a contatto base contro base con la miniatura del Condottiero o di un Generale.

CONDOTTIERI E GENERALI IN BATTAGLIA

In **FANTASY WARRIORS** Condottieri e Generali imperversano per il campo di battaglia dando e ricevendo ordini, rinforzando il morale delle truppe e, talvolta, lanciandosi in combattimento.

Regole Generali per Generali e Condottieri

- ❑ I Generali e i Condottieri non sono legati dai loro ordini attuali e sono liberi di spostarsi a piacimento sul campo di battaglia.
- ❑ Possono unirsi e abbandonare un'Unità a loro piacimento. Il Condottiero o un Generale si considera con un'Unità se si trova a contatto base contro base con essa.
- ❑ Se sono uniti ad un'Unità ingaggiata in combattimento essi aggiungono all'Unità solo il loro Valore.
- ❑ Se si trovano insieme a un'Unità quando questa riceve delle perdite in combattimento o a causa di armi da lancio rischiano di essere eliminati (*vedere pagina 36*). Possono sempre effettuare un Tiro Salvezza, se ne hanno diritto (*vedere gli elenchi degli eserciti*).

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

- ❑ Essi non sono governati da nessuna reazione, salvo siano uniti ad un'Unità che sia stata messa in fuga, in tal caso anch'essi saranno rimossi dal gioco insieme alle miniature dell'Unità.
- ❑ Non possono mai essere *disorganizzati*.
- ❑ Se il Condottiero o un Generale viene ucciso o messo in fuga, l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale del vostro esercito.

Altri aspetti del ruolo di Condottieri e Generali in **FANTASY WARRIORS** vengono trattati nelle appropriate sezioni di regole. Nel turno di gioco fate attenzione soprattutto alle sezioni **Nuovi Ordini** (pagina 56) e **Influenza** (pagina 60).

* * *

MAGIA

La magia viene utilizzata dai Maghi. All'inizio di una battaglia un Mago ha un certo ammontare di punti magia. Più forte è il Mago, maggiore è il potere a sua disposizione. Quando viene lanciato un incantesimo, parte di questo potere deve essere speso. L'esatto ammontare dipende dalla potenza dell'incantesimo. Nella magia esiste un forte elemento di casualità perciò non sempre è possibile che un Mago possa essere certo di quanto un incantesimo indebolirà il suo potere magico. Un Mago che supera le proprie capacità di lanciare incantesimi va incontro alla morte e rischia di gettare il proprio esercito nel panico. Gli incantesimi possono essere lanciati in qualunque momento durante la battaglia, quante volte si desidera e in qualsiasi ordine. Le uniche limitazioni sono la quantità di punti magia a disposizione del Mago e, forse, l'opposizione di Maghi avversari.

Cosa Accade Quando si Lancia un Incantesimo

- ❑ Il giocatore dichiara la sua intenzione di usare la magia.
- ❑ Dichiara l'incantesimo che intende lanciare e quanti punti magia vuole spendere.
- ❑ Si determinano gli effetti e l'effettivo costo in punti magia dell'incantesimo.

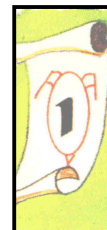
Quando si Può Lanciare un Incantesimo

Nella generalità dei casi, gli incantesimi si possono lanciare in qualsiasi momento della battaglia, tranne quando si calcolano i colpi a segno e i colpi mortali. Alcuni incantesimi possono essere lanciati solo in una determinata Fase di ogni turno, o solo una volta all'inizio o nel corso della battaglia.

Segnalini di Punti Magia

I segnalini Punti Magia servono a calcolare l'ammontare di punti di potere magico rimasti ai vostri Maghi.

Ogni volta che lanciate un incantesimo sottraete l'appropriato numero di segnalini da quelli a disposizione del Mago.



Spendere Punti Magia

Ogni incantesimo ha regole proprie per calcolarne il costo finale. Più potente rendete l'incantesimo, maggiore sarà il numero di punti magia che il Mago dovrà spendere. Poiché, come già detto, l'uso e i risultati della magia sono molto casuali, non bisogna dimenticare di tenere questo fatto in considerazione quando lanciate un incantesimo, specialmente se state usando molti punti magia.

Recuperare Punti Magia

I Maghi che non muovono durante la fase di Movimento e Riorganizzazione possono recuperare punti magia (vedere pagina 46).

Superare i Punti Magia a disposizione del Mago

Se un incantesimo si rivela più costoso del potere che avete messo a disposizione del Mago, il tentativo di lanciarlo fallisce ed egli muore!

- ❑ Un Mago che supera il proprio livello di potere magico muore immediatamente.
- ❑ Non ha diritto ad alcun Tiro Salvezza.
- ❑ L'incantesimo fallisce.

Morte di un Mago

- ❑ Se un Mago per qualsiasi ragione muore, il suo esercito alla fine del turno deve effettuare un Test di Comando. (Vedere il Test di Comando alla pagina 62). Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale del vostro esercito.

INCANTESIMI

CONTROLLO TEMPORALE (*Hasten day/night*)

Questo incantesimo permette al Mago di spostare il segnalino di clessidra avanti o indietro sul segnatempo.

Costo in punti magia. 3D6 per intervallo di spostamento.

Metodo

- ❑ Dichiarate l'incantesimo.
- ❑ Decidete di quanti intervalli desiderate spostare il segnalino.
- ❑ Lanciate 3D per ogni intervallo.
- ❑ Spostate il segnalino di clessidra sul segnatempo.

COMANDO SOVRANNATURALE (*Eldritch Command*)

Questo incantesimo vi permette di inviare ordini ai vostri Generali molto rapidamente senza impiegare Messaggeri o Portaordini. Per lanciare questo incantesimo il Mago deve trovarsi a contatto base contro base con il Condottiero. Il Generale che riceve il nuovo ordine deve controllare normalmente la propria reazione (vedere pagina 58). Qualunque sia il risultato del Test del Generale, il costo in punti magia deve essere pagato.

Costo in punti magia. 1D6 +1 per ogni 30 cm di distanza tra il Mago e il Generale.

Metodo

- ❑ Dichiarate l'incantesimo.
- ❑ Misurate la distanza in linea retta che divide il Mago dal Generale, ignorando ostacoli e limitazioni alla linea di vista.
- ❑ Tirate 1D, aggiungete a questo costo 1 punto per ogni 30 cm di distanza tra il Mago e il Generale.
- ❑ Eseguite normalmente il Test del Generale. Un risultato peggiore di OK/CONFUSIONE significa che l'incantesimo è fallito.

TEMPESTA DI ENERGIA (*Blast*)

È un incantesimo di distruzione. La sua potenza è variabile e potete adeguarla all'attuale livello di potere del vostro Mago. Anche alla sua massima intensità, una Tempesta di Energia non è sufficiente per spazzare via intere Unità, anche perché può essere, più facilmente di altri incantesimi, dispersa da un mago avversario.

Costo in punti magia.

- ❑ Un punto magia per dado lanciato (minimo 2D, massimo..., quanto osate) più un punto magia per 30 cm o frazione di 30 cm di gittata.
- ❑ Cattive notizie: se ottenete due risultati uguali raddoppiate il costo in punti magia. Raddoppiate il costo solo una volta, anche se più di una coppia di dadi presenta lo stesso punteggio. Se tirate tre dadi uguali, triplicate il costo. Anche in questo caso, triplicatelo solo una volta.
- ❑ Il Mago deve vedere il suo bersaglio. Vedere pagina 32 del Regolamento.

Metodo

- ❑ Tirate i dadi. Ogni 4,5 o 6 equivale a un colpo mortale.
- ❑ Le perdite causate da una Tempesta di Energia sono calcolate come se fossero causate da armi da lancio (vedi capitolo 4.2.4. del Regolamento). Sono applicabili tutte le normali regole su personaggi speciali, individuali e tiri salvezza.
- ❑ Le Unità colpite da Tempesta di Energia devono effettuare il Test delle Perdite secondo le normali regole.

CAMPO ANTI-MAGIA (*Banish Magic*)

È uno degli incantesimi più potenti. Se funziona, impedisce a qualunque Mago presente sul campo di battaglia di gettare incantesimi per 6 intervalli di tempo.

Costo in punti magia. 10D6

Metodo

- ❑ Dichiarate l'incantesimo e lanciate 10D6 per determinare il costo in punti magia.
- ❑ Se il costo totale è 35 o più l'incantesimo è riuscito e nessuno può gettare altri incantesimi, prima che siano trascorsi 6 intervalli di tempo.
- ❑ Il costo in punti magia deve essere pagato anche se l'incantesimo fallisce.

VISIONI TERRIFICANTI (*Portent of Doom*)

L'esercito nemico deve effettuare immediatamente un Test di Comando come se il suo Condottiero fosse stato ucciso (vedere pagina 62)

Costo in punti magia. 10D6

VISTA ARCANA (*Arcane Eye*)

Aumenta il totale dei punti esplorazione.

Costo in punti magia: 1D6 per ogni 3 punti extra.

PRESAGI ARCANI (*Fudge the Omens*)

Permette di leggere nuovamente i Presagi.

Costo in punti magia: 2D6 per leggere nuovamente i presagi.

DISPERSIONE DEL MAGICO (*Spellbreak*)

Annulla gli effetti dell'ultimo incantesimo del mago avversario se evocato immediatamente dopo questo. Dichiarate: "Dispersione del Magico!" e proseguite.

- ❑ Questo incantesimo non può essere utilizzato per annullare l'incantesimo "Campo Anti-Magia" che abbia avuto successo.

Costo in punti magia. 5D6.

Metodo.

- ❑ Se il punteggio dei 5 dadi è superiore a 15 l'incantesimo nemico è stato annullato. Il Mago nemico deve comunque spendere punti magia per l'incantesimo che ha lanciato.

RAGGIO DELLA MORTE (*Finger of Death*)

Il raggio della morte permette al Mago di colpire una singola miniatura avversaria con grande precisione. Questo incantesimo può essere utilizzato solo per attaccare Personaggi Speciali e Personaggi Individuali, sia che in quel momento siano isolati, sia che siano a contatto, base contro base, con altre miniature.

Prima di risolvere gli effetti dell'incantesimo, il Mago deve dichiarare il suo bersaglio.

Per lanciare l'incantesimo il Mago deve avere una linea di visuale sgombra con il bersaglio (vedere pagina 32 - Visuale) e questi non può essere dietro ad alcun tipo di protezione.

Costo in punti magia:

- ❑ 1 punto magia per ogni 2,5 cm* (arrotondare per eccesso) di distanza tra il Mago e il bersaglio. Aggiungete 2D6.

Metodo.

- ❑ Tirate 2D6. Ogni 6 equivale a un colpo mortale inflitto al bersaglio. Effettuate gli eventuali tiri salvezza.

* modificato in: 1 punto magia per ogni 30 cm ("F.W.Companion by Nick Lund" – capitolo "UPDATE".)³

³ Nota del Naran Team Torino

PROTEZIONE (*Protection*)

L'incantesimo di protezione permette a un Mago, o a una qualsiasi miniatura a contatto, base contro base, con esso, di tentare di sfuggire alla morte o, nel caso di miniature particolarmente potenti, di tentare di evitare un Tiro Salvezza. Solo una miniatura può beneficiare dell'incantesimo, e il giocatore che controlla il Mago deve dichiarare chiaramente su quale miniatura sta lanciando l'incantesimo.

Costo in punti magia. 5 punti più la somma di 2D6.

Metodo.

- Se il Mago ha subito un colpo mortale, prima di tentare il Tiro salvezza può lanciare 2D6 per il costo dell'incantesimo. Se il costo è superiore al valore di Tiro salvezza, il Mago ha protetto se stesso. Se il Mago lancia l'incantesimo su una miniatura con la quale si trova in contatto, la procedura è identica. Se la miniatura non ha diritto a un Tiro salvezza, un punteggio di 8 o più evita gli effetti del colpo mortale. Naturalmente se l'incantesimo fallisce il Mago o il suo alleato hanno ancora la possibilità di effettuare il loro normale Tiro salvezza.

Tempesta di Energia

Esempio

Un Mago Goblin con 20 punti magia lancia questo incantesimo su un'Unità di Nani a 65 cm da lui.

Decide di attaccare con 6D6.

Il costo in punti magia è (per il momento): 3 (per la distanza) + 6 (per i dadi) = 9

Il Mago lancia i suoi 6D6. I risultati sono: 5, 4, 3, 3, 2, 2.

Elimina due Nani e il suo costo in punti magia è raddoppiato (a causa dei punteggi doppi ottenuti) per un totale di 18.

Il Mago Goblin può ora controllare se ha eliminato personaggi individuali o speciali, e l'Unità

TALISMANI

In **FANTASY WARRIORS** delle truppe superstiziose sovente pongono grande fiducia nei talismani del loro esercito. Essi possono essere ispirati da uno *stendardo dell'esercito* che è stato fatto sventolare in molte battaglie vittoriose. Un talismano può essere anche uno stendardo logoro che ha partecipato a molte vittoriose battaglie. Forse il loro esercito è accompagnato da antichi e venerati *oggetti sacri*. Possono persino adottare un comandante o un bizzarro guerriero come mascotte o *personaggio adorato*.

In **FANTASY WARRIORS** gli eserciti possono portare i loro *talismani* sul campo di battaglia. La presenza di un *talismano* garantisce un bonus durante il Test di Comando. Ci sono tre tipi di *Talismani*: **uno stendardo dell'esercito, un personaggio adorato ed un oggetto sacro**.

Un esercito può avere al massimo uno solo di ogni tipo di talismano.

LO STENDARDO DELL'ESERCITO.

- ❑ Può esserci un solo *Stendardo dell'esercito* per esercito.
- ❑ Gli *stendardi dell'esercito* non si muovono durante la battaglia, ma vengono inalberati prima che la battaglia cominci e vengono lasciati in posizione dove tutto l'esercito può vederli. Mentre uno *stendardo dell'esercito* rimane in posizione, la sua presenza garantisce un bonus durante il Test di Comando.

AMMAINARE UNO STENDARDO

Uno *stendardo dell'esercito* può essere ammainato per evitare, per esempio, che sia abbattuto dal nemico.

- ❑ Se uno *stendardo dell'esercito* viene ammainato non può più essere inalberato successivamente durante la battaglia e non garantisce più i bonus previsti.
- ❑ Per ammainare lo *stendardo dell'esercito* il Condottiero e almeno altre tre miniature devono trovarsi a contatto di base con esso all'inizio della Fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE. Tali miniature non devono essere soggette a nessuna reazione e non devono essere impegnate in combattimento. Durante la fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE il giocatore dichiara che sta ammainando il proprio stendardo. Le miniature devono trascorrere l'intera fase in contatto base contro base con lo stendardo. Lo *stendardo dell'esercito* viene rimosso dal gioco e viene considerato al sicuro per tutto il resto della battaglia.

ABBATTERE LO STENDARDO DELL'ESERCITO

- ❑ Lo *stendardo dell'esercito* può essere abbattuto dal nemico. Se alla fine della fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE non ci sono miniature alleate a contatto base contro base con esso e vi sono miniature nemiche a contatto, il nemico ha l'opportunità di abbattere lo stendardo.
- ❑ Lo *stendardo dell'esercito* è rimosso dal gioco e l'esercito che lo ha perduto deve eseguire un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.

* * *

PERSONAGGI ADORATI

Può esserci un solo *Personaggio Adorato* per esercito. Qualunque Condottiero, Generale, Personaggio Individuale o Personaggio Speciale può essere un *Personaggio Adorato*. Il profilo di questa particolare miniatura non viene alterato.

- ❑ Un *Personaggio Adorato* vivo e presente sul campo di battaglia garantisce un bonus al suo esercito durante il Test di Comando;
- ❑ Se un *Personaggio Adorato* viene ucciso il suo esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- ❑ Un *Personaggio Adorato* costa 100 punti in aggiunta al costo base del Personaggio.

* * *

OGGETTI SACRI

Qualsiasi oggetto inanimato può diventare sacro agli occhi di un esercito: un cannone dei Nani, un tamburo degli Orchi, un altare o un reliquiario.

- ❑ Può esserci un solo *Oggetto Sacro* per esercito.
- ❑ Un Condottiero, Generale o Personaggio Individuale deve restare in contatto costantemente base contro base con l'*Oggetto Sacro*. Mentre la miniatura è in contatto, l'*Oggetto Sacro* garantisce un bonus al Test di Comando.
- ❑ Se il contatto base contro base viene interrotto, l'*Oggetto Sacro* viene considerato abbandonato e il bonus non è più applicabile.

SOTTRARRE UN OGGETTO SACRO AL NEMICO.

- ❑ Se alla fine della fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE non ci sono miniature alleate a contatto di con esso, ma vi sono miniature nemiche a contatto di base, allora il nemico ha l'opportunità di sottrarre l'*Oggetto Sacro*.
- ❑ Il giocatore nemico dichiara che egli sta sottraendo l'*Oggetto sacro*, ed allora l'esercito che lo ha perduto deve eseguire in questo turno un Test di Comando. Piazzate, perciò, un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- ❑ Una volta che l'*Oggetto Sacro* sia stato sottratto dal nemico esso non viene più considerato sacro.
- ❑ Un *Oggetto Sacro* costa 100 punti più il normale costo dell'oggetto.

* * *

L'ELENCO DEGLI ESERCITI

COME USARE GLI ELENCHI DEGLI ESERCITI

Le tabelle che troverete negli Elenchi degli Eserciti ("*Army Lists*") vi aiuteranno a scegliere le miniature più adatte.

Il vostro esercito deve sempre includere almeno una miniatura raffigurante un Condottiero, ma per il resto siete liberi di scegliere le truppe che desiderate. Ogni miniatura ha i suoi pregi e i suoi difetti, quindi è compito vostro organizzare un esercito capace di affrontare qualsiasi avversario.

IL SISTEMA DI PUNTEGGI

Per aiutare voi e i vostri avversari a organizzare eserciti la cui forza sia bilanciata, a ogni tipo di truppa e di personaggio è stato assegnato un valore in punti. Questo valore rappresenta il "costo" di ogni componente del vostro esercito e deve essere speso sottraendolo dal totale dei punti a vostra disposizione.

Per esempio, voi e il vostro avversario potreste decidere di spendere 1.000 punti a testa per i vostri eserciti, in maniera tale che quando i due eserciti si scontreranno in battaglia, saranno sicuramente equilibrati. Naturalmente spendere lo stesso numero di punti non significa avere lo stesso numero di miniature del nostro avversario - un cavaliere pesantemente corazzato è un guerriero micidiale e costa più punti di un povero Goblin privo di armatura. Spetta a voi decidere come sarà composto il vostro esercito.

Il Costo dei Personaggi Speciali

Capi, Campioni, Tamburini e Alfieri costano **10 punti in più** dei guerrieri che compongono la loro Unità.

Il costo extra dei personaggi speciali è uguale per tutti gli eserciti.

Il Costo del Valore di Comando

Ogni Condottiero o Generale ha un valore di Comando. Il costo di questo valore di Comando deve essere aggiunto al costo base del personaggio indicato nell'elenco dell'esercito.

Valore di Comando 1 costa 10 punti

Valore di Comando 2 costa 20 punti

Valore di Comando 3 costa 35 punti

Valore di Comando 4 costa 50 punti

Valore di Comando 5 costa 80 punti

Migliorare la Qualità delle Truppe (Mig)

Pagando un costo extra, spesso, è possibile migliorare la qualità delle truppe di un livello (per esempio, da scadente a media o da veterana a elite ecc..). Non è possibile, però, migliorare la qualità delle truppe di più di un livello. L'elenco degli eserciti fornisce informazioni sui miglioramenti possibili e sul loro costo.

Il Costo della Magia

Quando calcolate il valore in punti dei vostri Maghi, non dimenticate che ogni punto magia che hanno a disposizione ha un costo addizionale che deve essere pagato.

Un punto magia costa 5 punti.

- Un Mago deve iniziare la battaglia con almeno 15 punti magia.

Naran Team Torino - FANTASY WARRIORS - Regolamento

Costo in Punti

Esempio 1.

Un'Unità di 10 Nani veterani, armati con balestre e accompagnata da un capo costerebbe **10 x 11** (costo base dei Nani armati con balestre) + 10 (per il capo) = **120 punti**

Aumentare la qualità dell'Unità a livello elite avrebbe un costo extra di **10x 4=40** punti

Costo in punti.

Esempio 2.

Un Condottiero Nano ha un valore di Comando pari a **4** quindi ha un costo totale in punti pari a **34** (costo base di un Condottiero Nano) + **50** (valore di Comando di 4) = **84 punti**

Esempio 3.

Un'Unità di 10 Orchetti arcieri accompagnata da un capo e da un alfiere.

L'Unità costa **10 x 7** (costo base degli Orchetti armati con archi) +**10** (per il capo) +**10** (per l'alfiere) = **90 punti**.

Legenda

QUA Qualità

TIP Tipo

FOR Forza

RES Resistenza

VAL Valore

COR Corazza

x/p Extrapesante

p Pesante

md Media

lg leggera

No nessuna

sc Scudo

ARM Arma

1m A una mano

2m A due mani

In Lancia

ala Alabarda

lan Lancia da cavaliere

pi Picca

z&a Zanne & Artigli

c&z Corna & Zoccoli

a Arco

al Arco lungo

bal Balestra

bal/g Balestra Gigante

pis Pistola

MOV Movimento

SAL Tiro Salvezza

TER Creatura Terribile

LUC Condizione di Luce Sfavorevole

PUN Costo in Punti

+M Costo dei punti magia

+C Costo dei punti Comando

MIG Miglioramento delle Qualità

+?el Costo per migliorare a elite

+?vet Costo per migliorare a veterano

+?med Costo per migliorare a medio

MAX Numero massimo di miniature nell'Unità

MIN Numero minimo di miniature nell'Unità

**EDIZIONE 2018 DEL REGOLAMENTO DI
FANTASY WARRIORS**

A CURA DI

NARAN TEAM TORINO

**Traduzione dell'originale versione
inglese edita dalla GRENADIER
distribuita gratuitamente da
MIRLITON**

* * *