

## **SOMMARIO**

<u>Sezione/capitolo</u>	<u>pagina</u>
Introduzione	1
Segnalini	2
ORGANIZZARE UNA CAMPAGNA	3
LA MAPPA	3
Mappe dei Terreni	3
Territorio	3
Capisaldi	3
Capisaldi Capitali	3
Regole per definire il territorio sulla mappa	4
Regole per piazzare i Capisaldi sulla mappa	4
Territori dove vengono posti i Capisaldi	5
ORGANIZZAZIONE DI UN'ARMATA.	
Regole per organizzare le Forze di una Armata	7
Ruolino di marcia di una Armata	7
ORDINI PER LE FORZE E REAZIONI.	
1. Massima Velocità (Marce Forzate)	8
2. Esplorazione	8
3. Difendere	8
REAZIONI DELLE FORZE.	
1. Disordinata - Confusa	9
2. Instabile	9
3. In Rotta	9
Piazzare le Forze sulla Mappa all'inizio della Campagna	9
IL TURNO DI CAMPAGNA.	
FASE 0 - VERIFICA DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE.	
Determinazione del tempo meteorologico	10
Prima dell'inizio della Campagna:	
a) Determinazione della zona climatica	11
b) Determinazione della stagione	11
Test per la determinazione dei fenomeni atmosferici	12
FASE 1 - VARIAZIONE DEGLI ORDINI ALLE FORZE E RICONFIGURAZIONE.	
Cosa succede durante gli Ordini alle Forze e la Riconfigurazione	14
Regole Generali	14
Riconfigurare le Forze	15

# NARAN FANTASY WARS - CAMPAGNE

<u>Sezione/capitolo</u>	<u>pagina</u>
<b>FASE 2 - MOVIMENTO DELLE FORZE.</b>	
Cosa succede durante il movimento delle Forze	16
INIZIATIVA	16
- Primo Metodo: Movimento per Armata	16
- Secondo Metodo: Movimento per Forze	16
Il Metodo del Movimento	17
Regole Generali	17
Scegliere di effettuare il Ripiegamento	19
- Metodo del Ripiegamento	19
- Effetto del Ripiegamento	19
Zone di Controllo ("Z.O.C.")	19
- Entrare in una zona di controllo del nemico	19
Contatto	20
- Quando diverse Forze entrano in contatto nel medesimo turno	20
- Contatto con gli Alleati	20
- Terminare il movimento ed occupare un caposaldo nemico	20
<b>FASE 3 - LA BATTAGLIA.</b>	
Miniature	21
La durata della battaglia	21
Vittoria, Sconfitta e Stallo.	
- Vittoria e Sconfitta	22
- Stallo	22
Esplorazione	23
- Forze che possono esplorare	23
- Forze che possono esplorare parzialmente & ogni Forza con l'ordine di Massima Velocità	23
- Forze che non possono esplorare	23
- Modificatori del Test di Esplorazione	23
Sistemazione del Terreno di gioco.	
La Mappa della Campagna	24
Segnalini della Mappa della Campagna	24
Se dovete combattere più di una battaglia sul medesimo campo di battaglia	24
Definizione del Territorio.	
Generazione degli Scenari del campo di Battaglia	25
a) Determinazione della tipologia geografica	25
Elementi Scenografici.	
a) Opere Naturali.	
- Vegetazione	27
- Idrografia	28
- Configurazioni particolari	29
b) Opere Artificiali	30
Fase che precede lo svolgimento di una battaglia.	
- Schieramento degli Eserciti	32
- Forze sotto l'effetto di una reazione	32
- Unità con armi da lancio e segnalini relativi	32

# NARAN FANTASY WARS - CAMPAGNE

<u>Sezione/capitolo</u>	<u>pagina</u>
Ritirata Generale.	
- Regole Generali	32
- Note	32
- Unità con l'ordine di ritirata generale	33
- Unità con armi da lancio con l'ordine di ritirata generale	33
- Il test del Generale e l'ordine di ritirata generale	33
- Il test di Comando e l'ordine di ritirata generale	33
FASE 4 . DOPO LA BATTAGLIA.	
Ricupero delle perdite	34
- Controllo dei feriti	34
- Controllo dei disertori	35
Movimento sulla mappa dopo la battaglia.	
- Regole Generali	36
- Se avete perso la battaglia	36
- Se la battaglia è terminata con uno stallo	36
- Eccezioni	36
Reazioni dopo la battaglia	36
Nessun Condottiero o Generale alla fine della battaglia	37
FASE 5 - IL TEST DELLA VOLONTA' DI COMBATTERE	38
FASE 6 - TEMPO.	
Regole per il tempo	39
FASE 7 - RINFORZI.	
Regole Generali	39
Convoglio di rifornimenti	39
Punti disponibili per i rinforzi	39
FASE 8 - EVENTI CASUALI.	40
Evento catastrofico	41
UN ESEMPIO DI CAMPAGNA	42
* * *	
<u>ORDINI PER UNITÀ</u>	
Ordini per Unità	49
Dare gli ordini per Unità.	
Regole Generali	50
Dare gli ordini per Unità - nuovi ordini	50
Dare gli ordini per unità - il test di Comando	52

**APPENDICE 1: BOSCHI - FORESTE - GIUNGLE.**

1. Muoversi e combattere nei boschi	53
1.1. Boschi e foreste	53
1.2. Muoversi attraverso i boschi	54
1.3. Visibilità ed armi da lancio	54
1.4. Combattere nei boschi	54
1.5. Raggio di comando e alberi	54
1.6. I pericoli della giungla	55
1.7. Belve feroci	55
1.8. Alberi letali	55
1.9. Perdite automatiche subite durante l'attraversamento di una giungla	56
Nota: Deserti, lande desolate e montagne	56.

**APPENDICE 2: UTILIZZO DI NATANTI.**

1. Una Forza che utilizza dei natanti	57
2. Disponibilità di natanti.	
2.1. Navi	57
2.2. Altri natanti minori	57
2.3. Pirati, Corsari, Bucanieri, Filibustieri	58
3. Scenari particolari e descrizione dei fiumi	58
4. Il Test del Vento	58
5. Fase 2 - Movimento	59
6. Fase 8 - Eventi casuali	59.

**APPENDICE 3: CONFIGURAZIONI DI TERRENO PARTICOLARI.**

3.1. Configurazioni di Terreno Particolari	60
3.2. Altipiano	60
3.3. Crinale roccioso	60
3.4. Pendio scivoloso	60
3.5. Grotta o caverna	61
3.6. Insenatura	61
3.7. Djebel	61
3.8. Sabbie mobili	61

**APPENDICE 4: COMPOSIZIONE DEGLI ESERCITI E DELLE FORZE.**

4.1. Forze Esploranti	62
4.2. Composizione dell'Armata e delle Forze	62

**APPENDICE 5: SCENARI PARTICOLARI.**

5.1. Razzia - colpo di mano	63
5.2. Sfondamento	64
5.3. Scontro casuale	65
5.4. Attacco sul fianco	65
5.5. Imboscata	66
5.6. Massacro	68
5.7. Arrivano i Nostri!	69

ALLEGATI:

Prospetto riassuntivo del Turno della Campagna.

Check List per una Campagna.

Check List (nuova edizione) per una Battaglia.

Segnalini per la Campagna.

Mappa per una Campagna.

\* \* \*



## Presentazione.

Questa integrazione a «Fantasy Warriors» è la traduzione del «NICK LUND'S FANTASY WARRIORS CAMPAIGN», regolamento per Campagne di Guerra Fantasy, copia del quale ci è stato cortesemente inviato da un amico inglese, MARK JARVIS, il quale si è messo in contatto con noi dopo aver scoperto il nostro sito.

Avendo trovato interessante questa integrazione al gioco apportata a suo tempo da Nick Lund, della quale mai avevamo saputo l'esistenza, abbiamo provveduto alla traduzione integrale.

Abbiamo riportato anche alcune nostre osservazioni e proposte per ulteriori integrazioni e/o modifiche, in sintonia con quanto avevamo già riportato per le Campagne nel nostro libro «Avventurieri», che in parte abbiamo provveduto ad inserire nuovamente in Appendice a questo regolamento, in modo da ottenere un "codice" per quanto possibile completo ed esaustivo.

Abbiamo anche inserito in Appendice una integrazione dedicata all'utilizzo di natanti (navi, barche, canoe, piroghe, zattere) con i quali sarebbe possibile far percorrere delle distanze ad una Forza utilizzando vie d'acqua naturali. In questa sede ci siamo limitati a regolamentare solo il Movimento (sulla mappa della Campagna) di Forze "imbarcate", riservandoci di approfondire l'argomento, con un altro apposito regolamento di «Battaglie Navali», per quanto riguarda gli aspetti del combattimento a bordo di natanti o con l'utilizzo dei natanti.

Come nostro solito, al fine di evidenziare le parti "originali" da quelle da noi scritte, le prime sono riportate con il carattere Arial, mentre le seconde sono scritte con il carattere Times New Roman.

Chiediamo venia per eventuali imprecisioni e possibili errori dovuti ad errate interpretazioni nell'effettuare la traduzione del testo originale inglese.

Lasciamo ora la parola a Nick Lund.

## **Sergio & Sandro.**

