

INTRODUZIONE

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

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

La seconda nuova integrazione è quella di poter dare direttamente gli ordini ad una Unità¹. Poter dare gli ordini a una Unità consentirà di schierare un condottiero senza alcun generale, e conseguentemente con nessun altro comando, un maggior grado di flessibilità sul comando del suo esercito; questo consentirà delle piccole battaglie di tipo "skirmish" che avranno luogo utilizzando il normale regolamento di Fantasy Warriors. I due sistemi di dare gli ordini (per Unità o per Comandi) possono essere usati contro qualsiasi avversario sul campo di battaglia, perciò ogni giocatore sarà libero di scegliere la sua preferenza personale.



¹ Ci ha piacevolmente sorpresi il fatto di trovare questa nuova regola nel regolamento di Campagna di Nick Lund, in quanto anche noi, molto tempo fa, avevamo apportato tale modifica, più o meno per le stesse ragioni, cioè per rendere più snelle le partite tra due piccoli esercitici; tale modifica è già stata inserita nella versione "advanced" del Regolamento disponibile sul nostro sito. Vedere ulteriori commenti inseriti nella sezione dei Nuovi Ordini.

SEGNALINI.

Sono inclusi dei segnalini speciali per la Campagna², che consentiranno di visualizzare la situazione strategica ad un certo momento. I segnalini inclusi sono sufficienti a gestire due eserciti contrapposti, consistenti di sei Forze per parte. Ogni Forza è rappresentata dal suo segnalino numerato, che indicherà anche il suo stato e l'ordine col quale opera. Una parte è rappresentata dai segnalini di colore rosso, gli altri da quelli di colore blu. I segnalini sono i seguenti.

Ordini alle Forze

- 12 Massima Velocità (6 rossi, 6 blu)
- 12 Esplorare-scrutare (*Probe*³) (6 rossi, 6 blu)
- 12 Difendere (6 rossi, 6 blu)

Reazione delle Forze

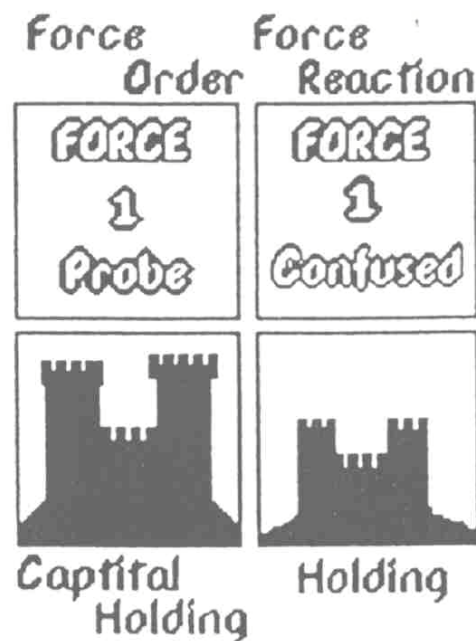
- 12 Disordinate (6 rossi, 6 blu)
- 12 Instabili (6 rossi, 6 blu)
- 12 In rotta (*Shattered*⁴) (6 rossi, 6 blu)

Capisaldi (*Holdings*⁵)

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

Ordine per i Generali

- 9 segnalini per gli ordini di ripiegamento



La Mappa

Una mappa di Campagna viene fornita⁶; vi consentirà di intraprendere velocemente una Campagna. Voi potrete facilmente disegnarne una vostra o modificare altre mappe disponibili.

² Non avendo purtroppo ricevuto questi segnalini, abbiamo provveduto a disegnarne dei nostri, che potete trovare nel file allegato a quello di questo regolamento.

³ Il termine usato da Nick Lund, "*probe*", significa esame, ricerca, inchiesta e, in gergo militare, **spedizione esplorativa**. In forma verbale, "*to probe*", ha il significato di sondare, esplorare, investigare, indagare; riteniamo quindi che in questo contesto possa significare "**esplorare**".

⁴ Sul dizionario, si è trovato il verbo «*to shatter*», che significa "*frantumare*", "*fracassare*", e, in senso figurato, "*distuggere*"; riteniamo che in questo contesto "*militare*" possa significare "**in rotta**".

⁵ **Holding** ha il generico significato di "**tenuta**" (*ad esempio "di Campagna"*); in questo contesto "*militare*" riteniamo possa essere tradotto con "**caposaldo**", che potrà essere rappresentato da una fortezza, un castello, un villaggio o anche una città fortificata.

⁶ Purtroppo nella fotocopia del regolamento Campagne, inviatoci da Jarvis, la Mappa non era acclusa; riteniamo possa trattarsi di una generica mappa utilizzabile per un tipo standard di Campagna, che potrà essere facilmente disegnata dai Giocatori inventandosela di sana pianta oppure utilizzando delle mappe tratte dai vari mondi *fantasy*, come ad esempio quella de «la Terra di Mezzo» che si trova allegata a «Il Signore degli Anelli» o altre tratte da vari giochi di ruolo (ad es. Dangeon & Dragons). Allegata a questo regolamento troverete una mappa generica, da noi disegnata, che vi consentirà di iniziare a giocare subito una Campagna.

ORGANIZZARE UNA CAMPAGNA.

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

LA MAPPA.

MAPPE DEI TERRENI.

Vi sono cinque tipi di Mappe dei Terreni: libero, palude, fiume, foresta e montagna⁷. Il Terreno produce i suoi effetti sul movimento e può influire sugli ordini e sull'efficienza degli eserciti. Come regola generale, un esercito che si muova su un terreno meno ostile avrà migliori possibilità di riuscita che non un altro che debba attraversare una foresta o superare una montagna. I dettagli completi delle Mappe dei Terreni possono essere visti nella Fase 2 - Marcia Forzata - pagina 9.

NOTA DEL NARAN TEAM.

Il modo più semplice per disegnare la Mappa sarà quello di prendere un foglio da fotocopie in formato **A3** (cioè un doppio A4) e disegnare una mappa come quella allegata, con le varie configurazioni di terreno (sopra indicate come "Mappe dei Terreni"), e poi tracciare un reticolo di quadrati aventi ognuno **5 cm** di lato. Con la successiva sezione, vedere la pagina seguente, Nick Lund vi fornisce le indicazioni per determinare la natura del territorio di ogni singolo quadrato della Mappa.

TERRITORIO

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

CAPISALDI.

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

CAPISALDI CAPITALI (PRINCIPALI).

Ogni giocatore in una Campagna avrà un solo caposaldo principale o capitale⁸. E' di gran lunga il più importante dei capisaldi e dovrà essere protetto ad ogni costo. Così come è il primo dei capisaldi, il Caposaldo Capitale funziona anche come punto di rifornimento e di rimpiazzo delle perdite dell'esercito durante il corso della Campagna. Vedere Rinforzi - pag. 22.

⁷ Abbiamo provveduto ad integrare questa parte con altre tipologie di terreni: terreni incolti, terreni coltivati, colline, deserti.

⁸ Sarà la sede del governo della fazione rappresentata dal giocatore, e a seconda dei casi potrà essere il castello o la fortezza o la città che è la capitale del regno.

REGOLE PER DEFINIRE IL TERRITORIO SULLA MAPPA.

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

Note.

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

REGOLE PER PIAZZARE I CAPISALDI SULLA MAPPA.

- ◆ Entrambi i Giocatori lanciano un dado; il perdente piazza per primo tutti i suoi segnalini dei capisaldi.
- ◆ I capisaldi possono essere piazzati solo sul territorio amichevole.
- ◆ Nessun caposaldo amichevole potrà trovarsi entro due quadranti⁹ da un altro caposaldo amichevole.
- ◆ Nessun caposaldo potrà essere sistemato su una montagna, o in una foresta o palude eccetto i seguenti:
 - ◆ I **Nani** possono piazzare capisaldi sulle montagne.
 - ◆ Gli **Elfi dei Boschi** possono piazzare i capisaldi nelle foreste.
 - ◆ I **Goblins** possono piazzare i capisaldi nelle foreste.
 - ◆ Gli **Orchi** possono piazzare capisaldi nelle paludi.

Note.

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

⁹ Probabilmente la mappa allegata al regolamento Campagne di Nick Lund era suddivisa in quadrati (o quadranti), come le carte geografiche che riportano il tracciato dei paralleli e dei meridiani. Non conoscendo quale fosse l'ampiezza di tali quadrati, i Giocatori potranno concordarla, disegnandoli sulla loro mappa. Come abbiamo indicato nella nota della pagina precedente, dei quadrati di 5 cm di lato andranno più che bene. Più avanti nel regolamento della Campagna viene spiegato che ogni turno di gioco corrisponde ad un giorno e vengono fornite le regole per spostare gli eserciti da un quadrato all'altro.

Se si volesse essere più precisi, si potrebbe tenere presente che in media un esercito di tipo antico-medioevale (*ed uno di quelli fantasy*) poteva percorrere all'incirca **50 km** in otto/dieci ore di marcia; riteniamo che tale distanza possa essere considerata abbastanza corretta, in quanto abbiamo letto che le Legioni Romane percorrevano in media 70 km al giorno. Ne consegue che i lati di ogni quadrato potrebbero corrispondere sulla mappa a codesta distanza, dunque la scala da utilizzare per la mappa dovrebbe essere 1:5.000.000, cioè un cm sulla mappa corrisponde a 5.000.000 di cm, cioè a 50 km sul terreno. Il reticolo della Mappa dovrebbe allora essere composto da quadrati di **1 cm** di lato, cosa questa che potrebbe risultare un po' più lunga e complicata. Se si usa una mappa con scala diversa, si varierà conseguentemente il parametro quadrato = giorni in relazione alle distanze rappresentate sulla mappa da ogni quadrato: ad esempio si può stabilire che un quadrato corrisponda ad una distanza percorribile in una settimana. Un esercito che abbia al seguito dei carriaggi con i rifornimenti dovrà essere necessariamente più lento, e tale evenienza è stata debitamente prevista da Nick Lund: vedere il capitolo dedicato ai Rifornimenti. Allo stesso modo, Nick Lund ha pure previsto il caso di uno spostamento "*a marce Forzate*".

TERRITORI DOVE VENGONO POSTI I CAPISALDI.

OPZIONE PROPOSTA DAL NARAN TEAM.

Si propone la seguente integrazione al modello base previsto da Nick Lund.

Ogni Giocatore avrà la possibilità di scegliere per i territori ove ha deciso di porre i segnalini dei suoi Capisaldi una delle seguenti caratteristiche particolari, derivate dalla presenza, nel territorio, di una città o un villaggio o un tempio o altro elemento.

Per ogni territorio "amico" ove abbia scelto di porre un suo Caposaldo, il Giocatore lancerà **2D6**.

Risultato Artefatto presente ne territorio ed effetti derivanti

2

Bosco Sacro

- ◆ La Forza che ha scelto questa località riceverà gratuitamente la protezione di un Talismano che si trova in un albero o fontana o altra costruzione; la protezione di questo Talismano è attiva solo all'interno di questo bosco; il Talismano non potrà essere portato fuori dal bosco.
- ◆ In aggiunta, la Forza che ha scelto questa località come Caposaldo riceverà gratis un Mago con 20 P.M.
- ◆ Questo Mago avrà il controllo sul Golem che sorveglia il Bosco Sacro.
- ◆ Si applicano le regole previste per il Bosco Sacro in «Ars Arcana», con le seguenti eccezioni:
 - ◆ grazie al controllo esercitato dal vostro Mago, il Golem attaccherà solo gli intrusi che appartengono alle Forze nemiche, non a quelli delle vostre Forze.

3-4

Torre della Magia del Bosco Incantato

- ◆ La Forza che ha scelto questa località riceverà gratuitamente la protezione di un Talismano che si trova nella torre; la protezione di questo Talismano è attiva solo all'interno di questo bosco; il Talismano non potrà essere portato fuori dal bosco.
- ◆ In aggiunta, la Forza che ha scelto questa località come Caposaldo riceverà gratis un Mago con 20 P.M.
- ◆ Questo Mago avrà il controllo sui Guardiani del Bosco.
- ◆ Si applicano le regole previste per la Torre della Magia del Bosco Incantato in «Ars Arcana», con le seguenti eccezioni:
 - ◆ grazie al controllo esercitato dal vostro Mago, i Guardiani attaccheranno solo gli intrusi che appartengono alle Forze nemiche, non quelli delle vostre Forze.

5-6

Tempio di Stonehenge.

- ◆ La Forza che ha scelto questa località riceverà gratuitamente la protezione di un Tempio di Stonehenge, che potrà dichiarare di tipo "Benedetto" oppure "Maledetto" a seconda che tale Forza appartenga al Lato Luminoso oppure a quello Oscuro.
- ◆ In aggiunta, la Forza che ha scelto questa località come Caposaldo riceverà gratis un Indovino.

7-8

Santuario

- ◆ La Forza che ha scelto questa località riceverà gratuitamente la protezione di un Amuleto Sacro che si trova nel Santuario; la protezione di questo Amuleto è attiva solo all'interno dell'area dove sorge il Santuario (cioè questo quadrato sulla Mappa); l'Amuleto non potrà essere portato fuori dal Santuario.
- ◆ In aggiunta, la Forza che ha scelto questa località come Caposaldo riceverà gratis due Sacerdoti.

9

Tumulo Funerario.

- ◆ Nella località dove la Forza ha posto il suo Caposaldo vi è un tumulo funerario, nel quale si trova l'armatura magica o l'arma sacra di un grande guerriero del passato, che potrà essere utilizzata da un P.I. della Forza.
- ◆ Per determinare di quale oggetto sacro si tratta, tirate 1D6.
- ◆ Risultato:
 - ◆ 1 = Spada Sacra - «Ars Arcana» 3.16.3 (pag. 69)
 - ◆ 2 = Lancia Sacra - «Ars Arcana» 3.16.4 (pag. 69)
 - ◆ 3 = Armatura Sacra - «Ars Arcana» 3.16.5 (pag. 69)
 - ◆ 4 = Scudo Sacro - «Ars Arcana» 3.16.6 (pag. 70)
 - ◆ 5 = Elmo Sacro - «Ars Arcana» 3.16.7 (pag. 70)
 - ◆ 6 = Sacra Armatura Magica: «Ars Arcana» cap. 6 (pag. 136) e regolamento di campagna «Le Nebbie di Avalon».
- ◆ L'oggetto magico/sacro potrà essere utilizzato solo all'interno di quest'area (quadrato della Mappa), non potrà essere portato all'esterno.

10

Villaggio.

- ◆ Nella zona che la Forza ha scelto come Caposaldo vi è un villaggio.
- ◆ Dagli Abitanti del Villaggio potranno essere arruolati 12 guerrieri di qualità Scadente o Media (in relazione a quale sia il più basso livello di Qualità dell'army list di riferimento della Forza), che dovranno formare una Unità.
- ◆ Se il Villaggio si trova in una zona dove vi è anche una Foresta, i villici arruolati potranno essere armati con l'arco, si userà quindi il profilo dell'Unità di Arcieri della Qualità più bassa previsti dall'army list di riferimento.

11

Città.

- ◆ Nella zona che la Forza ha scelto come Caposaldo vi è una città.
- ◆ Potete arruolare due Unità di Guerrieri di qualità max Veterana della lista base del vostro esercito ed anche un Combattente Speciale da scegliere tra i Personaggi Speciali della stessa lista, ma non un Mago/Druido/Sacerdote/Indovino.
- ◆ Il Combattente Speciale dovrà essere unito ad una delle due Unità.
- ◆ Le due Unità saranno complete di Capo - Campione - Alfiere e Musico.
- ◆ Una delle due Unità potrà essere armata con uno dei tipi (a scelta) di tali armi come prevede la lista base dell'esercito.

12

Miniera di metalli preziosi.

- ◆ Nella zona che la Forza ha scelto come Caposaldo vi è una miniera di metalli preziosi e/o gemme preziose.
- ◆ Con il ricavato della vendita dei prodotti della miniera, potrete dare alla Forza **100 punti** di oggetti magici, armi e protezioni speciali di «Ars Arcana», da scegliere tra quelle che si trovano nei capitoli :
 - ◆ 3.17 "Armi Speciali" (pag. 72-75).
 - ◆ 3.18 "Indumenti Magici" (pag. 76-77)
 - ◆ 3.19. "Bevande, erbe, frutti, pozioni ed unguenti magici" (pagg. 78-86)

Perdita del Caposaldo.

ATTENZIONE.

Se poi doveste perdere uno dei suddetti Capisaldi a seguito di una sconfitta in battaglia, e lo stesso venisse quindi occupato dal nemico, i benefici di cui sopra passeranno automaticamente al nuovo padrone, che potrà avvalersene come se tali artefatti magici/sacri si trovassero in uno dei suoi Capisaldi amici.

ORGANIZZARE UN'ARMATA.

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

REGOLE PER ORGANIZZARE LE FORZE DI UNA ARMATA.

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

RUOLINO DI MARCIA DI UNA ARMATA.

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

Un esempio di una Armata di Barbari per una Campagna

Forza 1

Generale a piedi, V.C. 4

Individuali a piedi: 1 Distruttore, 1 Portaordini

1 Mago (50 P.M.)

Unità 1. Guardie del corpo elite, 10 miniature

Unità 2. Gigante da Battaglia medio, 1 miniatura

Unità 3. Mammouth da guerra, veterano, 1 miniatura

Forza 2

Generale a piedi, V.C. 3

Individuali a piedi: 1 Eroe, 1 Portaordini

1 Mago (25 P.M.)

Unità 4. Fanteria veterana, 20 miniature

Unità 5. Fanteria veterana, 20 miniature

Unità 6. Arcieri veterani, 10 miniature

Unità 7. Arcieri veterani, 10 miniature

ORDINI PER LE FORZE E REAZIONI

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

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

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

ORDINI ALLE FORZE.

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

1 MASSIMA VELOCITÀ (MARCE FORZATE).

- ◆ Questo ordine è usato quando la vostra Forza si muove velocemente. Per mantenere la sua velocità di spostamento la Forza dovrà sacrificare la sua abilità ad esplorare.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Massima Velocità riceve un modificatore di +2 per il suo Movimento. Vedere il Movimento della Forza - pagina 9.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Massima Velocità non potrà esplorare prima di una battaglia. Se la Forza ha un Mago o un Esploratore essi possono usare la loro abilità per esplorare prima di una battaglia.

2.ESPLORAZIONE.

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

3. DIFENDERE.

- ◆ Quest'ordine obbliga la Forza a restare ferma, anche se essa possedesse un alto bonus di esplorazione e può costruire certe attrezzature belliche. Questo è l'ordine che normalmente viene dato ad una Forza che deve difendere un caposaldo chiave e che è al corrente che il nemico sta avanzando verso di voi.
- ◆ Una Forza con l'ordine di difendere raddoppia il suo punteggio di esplorazione prima di una battaglia.
- ◆ Una Forza con quest'ordine non si può muovere durante la fase di movimento del turno di Campagna.
- ◆ Una Forza con quest'ordine potrà costruire qualsiasi combinazione dei seguenti equipaggiamenti bellici prima di una battaglia: **aculei interrati, cavalli di frisia e palizzate**. Essi possono costruire tali equipaggiamenti fino ad un valore in punti pari ad **1 punto per ogni miniatura** che compone la Forza; **ad esempio una Forza composta da 100 miniature potrà costruire 100 punti di equipaggiamento**.
- ◆ Se la Forza dovesse essere sloggiata dalla sua posizione tutti gli equipaggiamenti di cui disponeva saranno considerati persi.
- ◆ Gli equipaggiamenti costruiti non sono cumulativi; esempio: se un difensore non abbandona il campo di battaglia e combatte un'altra battaglia esso non potrà costruire altri equipaggiamenti da aggiungere alla quota originale calcolata come sopra indicato.

REAZIONI DELLE FORZE.

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

1. DISORDINATA - CONFUSA.

- ◆ Sebbene il movimento non sia menomato una Forza in stato di confusione non può agire nel pieno delle sue capacità.
- ◆ Essa non può esplorare e tutte le sue Unità inizieranno la battaglia disorganizzate. Se una Forza confusa dovesse soffrire un'altra ulteriore reazione essa diventerà instabile.
- ◆ Una Forza in stato di confusione non può esplorare prima della battaglia. Se la Forza ha un mago o un esploratore essi possono impiegare le loro capacità per esplorare prima della battaglia.
- ◆ Tutte le unità della Forza risulteranno disorganizzate all'inizio della battaglia.

2. INSTABILE.

- ◆ Una Forza instabile è sul punto di collassare. Il Movimento, l'esplorazione e la capacità combattiva sono menomate.
- ◆ Una Forza con una reazione instabile riceverà un modificatore di -2 al movimento. Vedere il Movimento della Forza - pagina 9.
- ◆ Una Forza instabile non potrà esplorare prima della battaglia.
- ◆ Gli individuali con abilità di esplorazione (Mago e Esploratore) non potranno anch'essi esplorare.
- ◆ Tutte le unità della Forza inizieranno la battaglia nello stato di demoralizzazione.

3. IN ROTTA.

- ◆ Una Forza con la reazione "in rotta" riceverà un modificatore di -2 al suo movimento. Vedere il Movimento della Forza - pagina 9.
- ◆ Se è ingaggiata dal nemico essa collasserà immediatamente, e sarà rimossa dal gioco.

PIAZZARE LE FORZE

SULLA MAPPA ALL'INIZIO DELLA CAMPAGNA.

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

NOTA DEL NARAN TEAM.

PIAZZARE LE FORZE SULLA MAPPA.

Si tratta semplicemente di sistemare i segnalini relativi alle Forze nei quadrati della mappa ove sono stati precedentemente posati i segnalini rappresentanti i Capisaldi. In una mappa predefinita, definita da un particolare scenario, i Capisaldi potrebbero essere disegnati sulla mappa.

Anziché usare i segnalini, per le Forze si potrebbero usare delle miniature, ad esempio dei Portabandiera che inalberano il medesimo stendardo di quello che verrà poi schierato al fianco del Condottiero in occasione di una battaglia. Si avrà così un miglior effetto scenografico sulla mappa, la dovrebbe essere appoggiata su un tavolo vicino a quello dove si effettueranno le battaglie.

Sotto il segnalino o la miniatura che rappresenta una Forza si metteranno i segnalini degli Ordini e delle Reazioni.

IL TURNO DI CAMPAGNA

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

Fase 0 - Verifica delle condizioni meteorologiche (*vedere nota n. 9*) - **facoltativa.**

Fase 1 - Variazione degli Ordini alle Forze e riconfigurazione.

Fase 2 - Movimento delle Forze sulla Mappa

Fase 3 - Battaglia

Fase 4 - Dopo la Battaglia

Fase 5 - Il Test della Volontà di Combattere

Fase 6 - Tempo & *Condizioni Meteorologiche*¹⁰

Fase 7 - Rinforzi

FASE 0 - VERIFICA DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE.

Sebbene Nick Lund abbia preso in considerazione gli effetti del tempo meteorologico nell'esempio di Campagna da lui allegato a questo Regolamento, nel caso specifico la caduta della neve, ha però tralasciato di inserire questo elemento nel testo del Regolamento.

Poiché noi avevamo già inserito questo elemento nella Campagna «LE NEBBIE DI AVALON» (*vedere il relativo regolamento nel sito, sezione Campagne*), provvediamo e riportarlo anche qui, rivisto ed integrato con le note specifiche per la Campagna (*prendendo come modello quello che ha scritto Nick Lund a proposito della caduta della neve nell'esempio.*)

Questa Fase Zero, da noi aggiunta, è facoltativa; pertanto ne dovrà essere concordato l'impiego dai Giocatori, prima che la Campagna abbia inizio. Se verrà deciso di utilizzarla, diverrà però obbligatoria per tutti, quindi dovrà essere eseguita all'inizio di ogni turno di Campagna ed anche prima dell'inizio di ogni turno delle varie battaglie che poi si combatteranno, sia per quelle campali che per gli assedi.

¹⁰ E' stata aggiunta questa fase, non indicata da Nick Lund, perché poi la si è ritrovata nell'esempio di Campagna da lui proposto (effetto della caduta della neve), che è stata posta a cavallo tra la Fase 6 e la Fase 7, e che noi abbiamo inserito invece nella Fase 0 perché ci pare più corretta questa collocazione. Gli effetti del tempo meteorologico dovranno infatti essere tenuti presenti anche all'inizio di ogni battaglia, quindi secondo noi debbono essere verificati all'inizio del Turno della Campagna, non alla fine.

DETERMINAZIONE DEL TEMPO METEOROLOGICO.

Con il lancio di 1D6 si determina il tipo di tempo meteorologico; questo test dovrà essere effettuato sia all'inizio di ogni Turno di Campagna per ognuna delle Forze schierate, sia all'inizio di ogni Turno di una Battaglia (Fase delle Minacce).

PRIMA DELL'INIZIO DELLA CAMPAGNA.

Si dovrà, prima dell'inizio della battaglia, quando si disegna la mappa, definire in quale zona climatica ed in quale stagione ci troviamo.

a) Determinazione della zona climatica.

Si tira 1D6

Risultato:

1-2 = zona climatica fredda

3-4 = zona climatica temperata

5-6 = zona climatica torrida

b) Determinazione della stagione.

Per le zone fredde si considera come se fosse sempre inverno. Per le zone calde-torride si distinguono due sole stagioni: quella secca e quella delle grandi piogge.

La stagione avrà una certa rilevanza riguardo alle possibili precipitazioni (pioggia e neve).

b.1.) zone fredde o temperate.

Si tira 1D6.

Risultato:

1-2 = primavera: +1 al test per la determinazione dei fenomeni atmosferici (pioggia).

3 = estate: nessun modificatore.

4-5 = autunno: +1 al test per la determinazione dei fenomeni atmosferici (pioggia o neve).

6 = inverno: +2 al test per la determinazione dei fenomeni atmosferici (neve).

b.2.) zone torride (con la sola esclusione dei deserti).

Si tira 1D6.

Risultato:

1-3 = periodo delle grandi piogge: +2 al test per la determinazione dei fenomeni atmosferici (pioggia).

4-5 = periodo secco: nessun modificatore.

TEST PER LA DETERMINAZIONE DEI FENOMENI ATMOSFERICI

(da effettuare all'inizio di ogni turno di Campagna.

Si tira 1D6.

Al risultato si applicano i Modificatori precedentemente determinati in base alla stagione.

1-2-3 = tempo bello

- effetto durante la battaglia: nessuno
- effetto sulla Campagna: nessuno.

4 = pioggia leggera:

- effetto durante la battaglia: - causa una penalità di -1 ai Tiri per colpire alle Armi da lancio
- effetto sul Movimento della Forza sulla mappa della Campagna: **modificatore -1 al Movimento.**

5 = pioggia battente, leggera nevicata o vento del deserto

- effetto durante la battaglia
 - penalità di -2 ai Tiri per colpire alle Armi da lancio e nei combattimenti
 - riduce di 1/4 il Movimento
 - riduce di 5 cm l'area della zona di Comando
 - penalità di -1 per il Test di Cambio Ordini
 - non si potranno usare i Segnali Luminosi per il cambio degli Ordini.
- effetto sul Movimento della Forza sulla mappa della Campagna: **modificatore -2 al Movimento.**
 - In più, **ogni livello di neve** (come Nick Lund ha indicato nell'esempio di campagna da lui proposto) darà un ulteriore **modificatore di -1 al Movimento;**
 - si avrà l'aggiunta di un livello di neve per ogni turno nel quale si sia verificata la caduta della neve; sarà bene tenere presente che la caduta della neve avrà senso nelle zone climatiche ove questo fenomeno atmosferico si può verificare (ad esempio in montagna), non certo, ad esempio in una zona desertica o tropicale;
 - alle zone desertiche o tropicali si applicheranno i casi della pioggia battente o del vento del deserto, fenomeni i cui effetti sul terreno sarebbe un po' complicato regolamentare, sebbene si possa introdurre il concetto di "**terreno inzuppato**", o "**pesante**", che può essere considerato alla stregua di un **terreno con un livello di neve**, quindi si avrà una ulteriore **penalità di un -1 ai modificatori di Movimento .**

6 = bufera di pioggia o di neve o tempesta di sabbia

- effetto sulla battaglia:** la battaglia deve essere interrotta per un turno, in queste condizioni non si può combattere, quindi si salta un turno e si passa automaticamente a quello che viene dopo (come se la lancetta delle ore fosse balzata avanti di due periodi); se si era già al penultimo turno la battaglia è automaticamente terminata.
- effetto sul Movimento della Forza sulla mappa della Campagna:**
 - una Forza non ingaggiata in combattimento dovrà restare ferma per questo turno di Campagna;
 - le opposte Forze che fossero state impegnate in combattimento, terminata anticipatamente la battaglia a causa del cattivo tempo, si ritireranno di un quadrato, come indicato nel caso di patta; se invece la battaglia è poi ripresa ed è giunta ad una conclusione, si applicheranno le normali regole: **vedere Fase 4 - Dopo la Battaglia.**

La condizione di Tempo meteorologico così determinata potrà essere modificata da uno dei Maghi degli eserciti che si affrontano, o dal Mago della Forza (ai fini del movimento sulla mappa della Campagna). Si utilizzeranno gli stessi parametri per la magia della variazione del Tempo (avanti o indietro di un'ora), così come è prevista nel Regolamento Base. Come per detta magia si può fare andare avanti o indietro l'orologio di uno o più periodi, così si potrà andare avanti (scendere) o indietro (salire) nella tabella sopra riportata.

Esempio:

Ci troviamo in una zona temperata, in autunno.

All'inizio di un nuovo turno della Campagna, si effettua il test per le precipitazioni e si ottiene un 3 + 2 per l'Autunno = 5.

5 significa che in questo turno di Campagna il tempo sulla regione (cioè sull'intera mappa) sarà caratterizzato da forti piogge se non anche da nevicate (in montagna), non per niente siamo in Autunno.

La pioggia potrà avere anche un effetto sulla Forza dei fiumi, pertanto si dovrebbe calcolare almeno un Modificatore +1 nel relativo test, nel caso ci si trovi a combattere in prossimità di un corso d'acqua.

Ne consegue che ci si dovrà spostare (sulla mappa della Campagna) e poi si dovrà combattere sotto una pioggia battente per il turno in corso.

Due eserciti che si affrontano in battaglia.

Un Mago (o entrambi) può tentare la magia del Tempo, e quindi far spostare il risultato del test verso il "6" (bufera), nel caso il suo esercito sia in gravi difficoltà (e così facendo farà interrompere la battaglia con una "patta") oppure verso il "4" (pioggia leggera), nel caso contrario.

L'altro Mago potrà eventualmente disperdere l'incantesimo del primo, e quindi riportare le condizioni meteorologiche su "Pioggia Battente".

Mago di una Forza non impegnata in battaglia.

Se invece ad invocare l'incantesimo è il Mago di una Forza che non sia impegnata in battaglia, a meno che non possieda qualche strumento magico speciale (come ad esempio fa Saruman, nel film "La Compagnia dell'Anello", che ha un Palantir, e quindi può scatenare il fulmine che farà cadere la slavina sulla Compagnia dell'Anello al Passo Karadas), nessun altro Mago potrà intervenire per modificare l'incantesimo.



Fase 1 - Variazione degli Ordini alle Forze e Riconfigurazione¹¹.

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

COSA SUCCEDDE DURANTE GLI ORDINI ALLE FORZE E LA RICONFIGURAZIONE.

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

REGOLE GENERALI.

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

NOTA DEL NARAN TEAM: INVIARE GLI ORDINI ALLE FORZE.

Nick Lund non specifica quale sia il mezzo per far sì che i nuovi ordini arrivino alle Forze.

Sembrerebbe che l'iniziativa di dare nuovi ordini venga presa direttamente dai singoli Comandanti, in piena libertà. Da come è stata scritta la regola, si direbbe che i singoli Condottieri a capo delle Forze, di propria iniziativa, diramino alle truppe ai loro ordini dei nuovi ordini o mettano in atto le azioni per "riconfigurarle". Si può però prevedere il caso in cui i nuovi ordini per lo sviluppo della Campagna debbano essere diramati dal Comando Generale, cioè dal Re o dal Condottiero supremo, che può trovarsi nella Capitale oppure alla testa di una sua Forza.

Si dovranno allora mandare dei **Messaggeri** a portare i nuovi Ordini alle varie Forze, magari distanti vari giorni (o anche settimane) di cammino, a piedi o a cavallo. Per chi se li può permettere, potrebbe inviare dei Portaordini su Animali Volanti, togliendoli da una Unità.

Nella Forza del Condottiero Generale si dovranno quindi prevedere tutti questi Messaggeri. Per semplicità, quelli su creature volanti avranno il profilo di un normale guerriero (*o di un P.I. se previsto nell'army list*); si presume cioè che un normale guerriero di una Unità Volante sia stato distaccato per compiere questa missione. Egli dovrà portare l'ordine al Condottiero della Forza e poi ritornare subito al Quartier Generale, dal quale la sua Unità dovrà dipendere.

Non è poi detto che un Messaggero arrivi a destinazione. Potrebbe cadere lungo la via, vittima di un'imboscata o catturato da una Unità nemica di Esploratori. La Campagna può quindi essere completata da delle missioni di «Avventurieri», il che darebbe un fascino particolarmente realistico al gioco. Non sarebbe male nominare un "MASTER", cioè un Giudice della Campagna, un po' come avviene nei Giochi di Ruolo.

Un ottimo sistema, per una Campagna, è quello di far impersonare ai Giocatori dei singoli "Personaggi", che in questo contesto potrebbero essere i vari comandanti delle Forze. Un Generale, comandante di una Forza, potrebbe ricevere prima dell'inizio della Campagna, una sorta di "tabella di marcia", cioè gli obiettivi che dovrà cercare di raggiungere, e poi avere "carta bianca" su come fare per realizzarli. Così egli potrà poi cambiare gli ordini alle sue truppe in modo del tutto autonomo, ma in funzione dell'obiettivo finale che deve cercare di raggiungere.

¹¹ E' la traduzione del termine usato da Nick Lund "**RECONFIGURATION**"; sul dizionario non lo si è trovato, ma si è trovato "**CONFIGURATION**" = "**CONFIGURAZIONE**"; da questo si è poi ottenuta la **RICONFIGURAZIONE**.

IL METODO DEL TEST DELLA FORZA

Per ogni Forza pertinente lanciate 1D6

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

- 3 se la Forza è sotto la reazione "in rotta"
- 2 se la Forza è sotto la reazione "instabile"
- 1 se la Forza è sotto la reazione "confusa"
- 3 se la Forza è su un terreno definito come "montagna"
- 1 se la Forza si trova in territorio nemico
- +2 se la Forza si trova in territorio amico

Risultato finale del test

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

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

3 = la Forza passa in stato di "confusione"

2 = la Forza diventa "instabile"

1 = la Forza diventa "in rotta"

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

RICONFIGURARE LE FORZE.

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

ESEMPIO

Cambiare gli Ordini alle Forze

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

Il Giocatore lancia 1D6, e ottiene un "4".

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

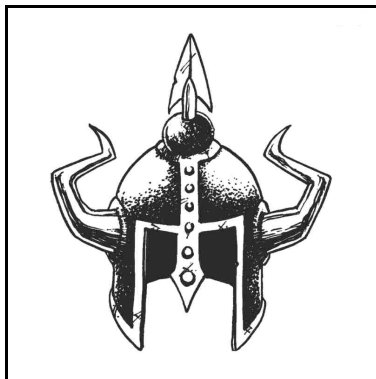
He allora modifica il risultato del test nel modo seguente:

- 1 per l territorio nemico

con un risultato finale di "6".

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

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



Fase 2 - Movimento delle Forze

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

COSA SUCCEDE DURANTE IL MOVIMENTO DELLA FORZA

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

INIZIATIVA

Il metodo per testare l'iniziativa in una Campagna è il medesimo di quello di una battaglia di Fantasy Warriors. Le due opzioni sono possibili, sebbene il lievemente più complesso secondo ¹² metodo sia maggiormente applicabile ad un gioco di Campagna.

Primo Metodo - Movimento per Armate

- ◆ Tutti i Giocatori lanciano 1D6.
- ◆ In caso di parità, si lancia un altro dado, contro ogni altro.

Risultato.

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

Secondo Metodo - Movimento per Forze.

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

¹² Qui Nick Lund si riferisce alle due possibili opzioni previste dal Regolamento: Movimento per Eserciti o per Comandi, e suggerisce di utilizzare il secondo, sebbene sia un po' più lento e complesso, per la Campagna.

II Metodo del Movimento

Lanciare 1D6 e aggiungere o sottrarre i seguenti modificatori:

- 3 Inizio del Movimento su un terreno definito "Montagna"
- 2 Inizio del Movimento su un terreno definito "Foresta"
- 1 Inizio del Movimento su un terreno attraversato da un fiume
- 1 Inizio del Movimento su un terreno sul quale ci sia una palude.
- 1 Inizio del Movimento in territorio nemico.
- 2 La Forza è in preda alle reazioni "Instabile" o "In Rotta".
- +2 La Forza ha l'ordine di Massima Velocità.
- +1 Inizio del Movimento in territorio amico.

Integrazione del NARAN TEAM:

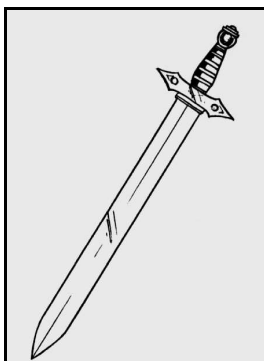
- 1 Inizio del Movimento su un terreno definito "Deserto" o "Desolazione"
- 1 Inizio del Movimento su un terreno definito "Coltivato"
- 2 Inizio del Movimento su un terreno definito "Collina"
- +1 Inizio del Movimento su una "Strada" o su una "Pista Carovaniera"
- Eventuale modificatore determinato dal tempo meteorologico.

Risultato finale.

- 2 o meno = Non può muovere in questo turno.
- 3 - 5 = Si muove al di fuori di un quadrante.
- 6 - 8 = Si muove al di fuori di due quadranti.
- 9 o più = si muove al di fuori di tre quadranti.

REGOLE GENERALI.

- ◆ I modificatori di Movimento sono cumulativi; ad esempio muovere in una foresta con un fiume in territorio nemico darà un malus di -4.
- ◆ Una Forza può muovere in ogni direzione **e non può indietreggiare**¹³.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Esplorare può muovere da zero fino al massimo numero di quadranti in questo turno.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Difendere non potrà mai muovere.
- ◆ Una Forza con l'ordine di Massima Velocità dovrà muovere di almeno un quadrante.



¹³ Nella versione originale questa frase è scritta nel seguente modo: “**and has no facing**”; cercando sul dizionario, si è trovato che “**to face**” ha vari significati, uno dei quali, tratto dal gergo militare, significa “**fare dietro front**” - “**indietreggiare**”, quindi si è ritenuto che “**non indietreggiare**” potesse essere la traduzione più corretta, con beneficio di verifica.

ESEMPIO.

Il metodo del movimento.

Un giocatore è in procinto di muovere una Forza con l'ordine di Massima Velocità.

La Forza inizia il movimento partendo da un terreno con un fiume contenente anche una palude e che si trova in territorio nemico.

Il giocatore lancia 1D6, ed ottiene un "4"; i suoi modificatori saranno:

-1 Terreno con un fiume;

-1 terreno con una palude;

-1 territorio nemico;

+2 ordine di Massima Velocità.

Per un totale di "3".

In base al risultato finale di "3", la Forza si muove al di fuori dal quadrante sul quale si trova di un altro quadrante. Il giocatore muove la sua Forza di un quadrante. **Egli ora ha l'opzione di ripiegare (fare contromarcia)¹⁴ se lo desidera.**



¹⁴ **Contromarcia** è la traduzione del vocabolo inglese “**countermarching**” scritto da Nick Lund. Questa seconda definizione sembrerebbe contraddire la precedente! La spiegazione è venuta dal successivo capitolo dove si spiega la “contromarcia”: prima ci si muove in avanti o di lato, ma non all’indietro, e poi, se si vuole, si può provare a fare la manovra di contromarcia (arretramento o ripiegamento, termine più corretto in italiano, il secondo più utilizzato nel gergo militare).

SCEGLIERE DI EFFETTUARE IL RIPIEGAMENTO (CONTROMARCIA).

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

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

Metodo del Ripiegamento.

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

Effetto del Ripiegamento.

La Forza ha:

Un qualsiasi ordine
In stato di Confusione
In stato Instabile

Reazioni dopo un ripiegamento

Confusione
Instabile
In rotta

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

ZONE DI CONTROLLO ("ZOC").

Ogni Forza sulla Mappa ha una sua propria zona di controllo. Le zone di controllo amiche¹⁵ non ostacolano il movimento delle vostre Forze, ma le zone di controllo del nemico lo fanno. Una zona di controllo consisterà di tutti i quadranti che confinano con quello sul quale si trova la Forza in questione, come illustrato nel disegno a fianco.

Entrare in una zona di controllo del nemico.

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

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



¹⁵ Cioè che siano controllate da un'altra Forza della medesima Armata o Alleata.

CONTATTO.

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

- ◆ Immediatamente una Forza entra in contatto con la Forza nemica, il movimento per entrambe le Forze termina qui.
- ◆ Se una Forza non ha ancora effettuato il suo movimento in questo turno, lo potrà fare ora.
- ◆ Alla fine della fase di movimento del turno di Campagna, il gioco si trasferisce sul tavolo dove il contatto è avvenuto.¹⁶

Quando diverse Forze entrano in contatto nel medesimo turno.

Risolvete le singole battaglie nell'ordine con il quale il contatto è avvenuto. Non preoccupatevi in merito a battaglie che si sovrappongono, vedere più avanti le regole a pag. 11 La Durata della Battaglia.

Contatto con gli Alleati.

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

Terminare un Movimento ed occupare un caposaldo nemico.

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

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

* * *

NOTA DEL NARAN TEAM.

Nei regolamento semplificato proposto da Nick Lund per l'organizzazione di una Campagna, l'occupazione di un caposaldo nemico avviene sempre e solo dopo una **BATTAGLIA CAMPALE**, mentre sarebbe più esatto prevedere anche degli **assedii a castelli, fortezze e città fortificate**. Di sicuro dovrebbe avere tale caratteristica almeno il caposaldo principale (o capitale) di ogni Giocatore, o almeno quello del Difensore, che potrà essere conquistato dal nemico solo dopo aver vinto un assedio.

Torna quindi utile il nostro regolamento di «**ASSEDI**», al quale rimandiamo.

Una Campagna, a nostro modo di vedere, dovrebbe essere una sequenza di battaglie campali ed assedi, salvo casi particolari previsti da determinati scenari.

Alcuni semplici esempi di piccole Campagne possono essere tratti da vari films di tema avventuroso-fantasy, come ad esempio "**IL PRINCIPE GUERRIERO**" interpretato da **Charlton Easton**, dove si vede una scorreria di **Pirati Frisoni** che sfocia poi in un assedio alla Torre dove risiedono i **Cavalieri Normanni**, ai quali è stato affidato il controllo di quella zona costiera.

Sostituite i Frisoni con degli Orchi o dei Goblins o dei Barbari, ed i Cavalieri Normanni con dei Nani o degli Uomini d'Arme, e potrete giocare questa piccola Campagna, che comprenderà una scaramuccia al villaggio (*dove i Pirati cercano di razzare il bestiame e le donne*), e poi, con l'arrivo di rinforzi dal mare, i Pirati vanno a dare l'assalto alla torre dei Normanni. Uno dei Cavalieri riesce a fuggire per andare a chiedere aiuto (*come è previsto nel nostro regolamento di «Assedi»*), e proprio sul finire i rinforzi arrivano, ma.... potrebbe essere troppo tardi!.

¹⁶ Cioè, se abbiamo bene interpretato quello che ha scritto Nick Lund, si dovrebbe giocare una battaglia di Fantasy Warriors tra le due Forze, non importa se siano o meno bilanciate. Figo!

Fase 3 - La Battaglia

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

MINIATURE.

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

- ◆ Tutte le miniature rappresentanti dei guerrieri deceduti.
- ◆ Tutti quelli in fuga.
- ◆ Tutte le Unità che hanno lasciato la tavola a seguito degli ordini di opporre.¹⁷

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

LA DURATA DELLA BATTAGLIA.

- ◆ La battaglia termina al completamento del giro completo del cartellino marcatempo.
- ◆ La battaglia termina dopo un'ora effettiva di gioco ¹⁸, indipendentemente da qualsiasi magia utilizzata.
- ◆ Tuttavia l'uso degli incantesimi che accelerano o rallentano il trascorrere del tempo per invertire il giorno con la notte allungheranno/accorceranno la durata della battaglia.

ESEMPIO

La durata di una battaglia

Una battaglia tra due eserciti di Orchi e di Nani inizia al primo segmento della luce diurna (cioè alla prima ora del giorno). La battaglia procede normalmente per 4 segmenti dei turni diurni quando il giocatore degli Orchi, volendo far uscire i suoi guerrieri dalla penalità per la luce diurna, fa eseguire dal suo mago l'incantesimo che fa avanzare frettolosamente il tempo in modo da far trascorrere velocemente il giorno facendolo sostituire dalla notte. L'incantesimo porta il tempo alla prima ora della notte. Null'altro ha effetto sul tempo e la battaglia termina alla fine del sesto segmento della notte.

Sebbene la lancetta sul quadrante del tempo abbia percorso un'intera rivoluzione, la battaglia è durata, in effetti, 9 turni.

¹⁷ Questo concetto non ci è risultato chiaro.

In inglese, la frase è scritta nel modo seguente: «**All units that left the table on oppose orders**», ma l'ordine di Opporre (oppose), da quel che ci risulta dal Regolamento di F.W., non implica l'abbandono del campo di battaglia, bensì quello di poter manovrare a piacimento. Potrebbe però riferirsi alle Unità che hanno ricevuto l'Ordine di Ritirata Strategica: vedere la sezione "Ritirata Generale" della Fase 3 - Battaglia.

¹⁸ I Giocatori possono concordare una diversa durata della battaglia, ad esempio le canoniche **3 ore**. Riteniamo che questo limite stabilito da Nick Lund fosse inteso nel senso di consentire di giocare una breve Campagna in una sola giornata, con l'esecuzione di una/due battaglie, come quella dell'esempio proposto; combattute da esigue forze, le battaglie - poco più che scaramucce - si possono risolvere in un'ora effettiva di gioco. In una Campagna a maggior respiro, ad esempio una ispirata a "*Il Signore degli Anelli*" o a "*Dragon Lance*" o a quella de "*L'Aquila Nera*" (*fumetti della Orione - serie ARES - WARLORDS*), la stessa ovviamente non potrà essere conclusa in una sola giornata, ma durerà anche qualche mese, quindi le battaglie possono durare anche fino a tre ore ognuna.

VITTORIA, SCONFITTA E STALLO.

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

Vittoria e Sconfitta.

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

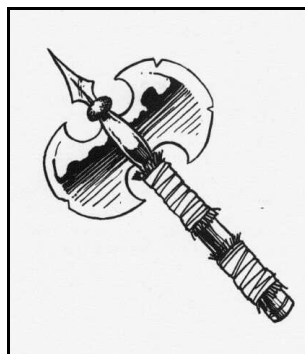
Stallo.

- ◆ Se nel corso della battaglia entrambi i contendenti hanno delle miniature sul campo di battaglia, nessuno dei due ha vinto o perso. La battaglia è terminata con uno stallo. Vedere la Fase 4 - «Dopo la Battaglia» - pagina 14.

NOTA DEL NARAN TEAM.

Lo Stallo.

- Il metodo proposto da Nick Lund ci sembra un po' troppo semplicistico.
- Sarebbe un po' difficile da accettare la soluzione che se a un Giocatore sia rimasta sul campo di battaglia solo una miniatura ed all'altro ne siano rimaste 100, la partita debba essere considerata "patta".
- Ci sembra invece più logico adottare i concetti di vittoria e di pareggio che si trovano nel Regolamento, cap. 2.3. (pagg. 12-14);
- Utilizzando il «Metodo Inglese», si potrà considerare "patta", ai fini di una Campagna, la battaglia che sia finita in perfetta parità o con la vittoria "di piccola importanza" di uno dei due Giocatori (punteggio finale fino a 3 punti superiore a quello iniziale).
- Utilizzando il «Metodo Italiano», si può considerare "patta" una partita che sia terminata con una differenza di punti residui non superiore al 20% dei punti esercito, quindi se si giocava con eserciti di 2000 punti (escludendo dal calcolo i punti di «Ars Arcana»), si avrà un pareggio se la differenza tra i punti delle perdite inflitte e quelli delle perdite subite non supera i 400 punti.



ESPLORAZIONE.

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

Forze che possono esplorare.

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

Forze che possono esplorare con un bonus.

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

Forze che possono esplorare parzialmente & Ogni Forza con l'ordine di Massima Velocità.

- ◆ Qualsiasi Forza che sia sotto la reazione di Confusione.
- ◆ Se la Forza ha in organico un Mago o un Esploratore, solo essi potranno utilizzare le loro capacità per il test di esplorazione.

Forze che non possono esplorare.

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

Modificatori del Test di Esplorazione:

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

SISTEMAZIONE DEL TERRENO DI GIOCO.

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

La Mappa della Campagna.

La descrizione del terreno, come viene evidenziata dalla mappa generale della zona¹⁹ ove si svolge la Campagna, governa la disposizione delle configurazioni di terreno sul campo di battaglia.

Segnalini della Mappa della Campagna



FOREST

Foresta²⁰

Raddoppiate il numero di questo tipo di configurazioni per 30 cm di lunghezza.

Ogni altra configurazione di terreno dovrà essere un bosco.



MOUNTAIN

Montagna.²¹

Le dimensioni del campo di battaglia saranno di 2ft di larghezza per 4 ft²² in lunghezza. Esso conterrà 1D6 di configurazioni di terreno.



PLAIN

Pianura.²³

Disponete il campo di battaglia come prevede il regolamento.



RIVER

Fiume.²⁴

Dovrà essere sistemata una configurazione di terreno rappresentante un fiume.



SWAMP

Palude (swamp).

Ogni altra configurazione di terreno dovrà rappresentare una palude.

* * *

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

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

¹⁹ Più o meno vasta, in relazione alle dimensioni della Campagna: una contea, una provincia, una regione, una nazione, un continente, ecc.

²⁰ Vedere nella pagina successiva la variante da noi proposta per i boschi e le foreste, che prevede che tutto il tavolo rappresenti una foresta.

²¹ Noi abbiamo previsto di inserire anche il tipo di terreno "COLLINA", che sarà rappresentato da un apposito disegno sulla mappa.

²² 1 Foot (abbreviato ft.) corrisponde a 12 inch, cioè a cm. 30,48, arrotondabile a 30,5; pertanto la dimensione del tavolo sarà di cm. 61 x 122, arrotondabili a cm. **60 x 120**; questa regola si può interpretare nel seguente modo: su un normale tavolo da gioco di cm. 180 x 120, circa 1/3 sarà coperto da una grande configurazione rappresentante la base delle "montagne" (120 x 60), sulla quale poi si metteranno le altre configurazioni che rappresentano le cime ed i dirupi, e gli eventuali boschi che ricoprono i fianchi delle montagne, con dei pianori più o meno in pendenza.

²³ Noi proponiamo di distinguere tra "TERRENO INCOLTO" e "TERRENO COLTIVATO", che si possono trovare sia in pianura che in zone collinari (vedere pagine seguenti).

²⁴ Sebbene sia stato previsto il relativo segnalino, manca il commento riguardo al fiume, che pertanto noi abbiamo aggiunto per completezza.

Definizione del Territorio.

Dal nostro «Libro N. 4 - AVVENTURIERI» estrapoliamo ed inseriamo qui, per maggiore comodità di consultazione, la sezione finale che avevamo dedicato alla creazione degli scenari per lo svolgimento delle partite di «Avventurieri» e per la battaglie di «Fantasy Warriors». In Appendice riportiamo anche, sempre per maggior comodità di consultazione, le sezioni che nello stesso Libro N. 4 avevamo dedicato agli ambienti particolari dei Boschi & Foreste, delle Paludi e dei Deserti. Integrazioni che a nostro parere renderebbero maggiormente interessanti le Campagne. Per quanto riguarda le regole per i Boschi e le Foreste riportiamo l'ultima versione, cioè quella che era stata inserita nella più recente edizione del Regolamento, che si trova nel nostro Sito.

Generazione degli Scenari del campo di battaglia.

La generazione degli scenari è una fase che si rende necessaria per stabilire su quale terreno si terrà uno scontro tra due opposte fazione durante le svolgimento di una missione di «Avventurieri» oppure di una Campagna. Le regole che seguono possono ovviamente essere utilizzate anche per definire lo scenario di una singola battaglia, anche se la stessa non sia inserita in una Campagna, fatte salve le particolarità previste per gli Elfi dei Boschi e per i Negromanti, come indicato nei relativi Compendi e nel cap. 5.1. del Libro N. 4 - Avventurieri.

Questo modello può essere utilizzato anche per una partita di Assedio: i Giocatori potranno previamente accordarsi sulla disposizione degli elementi dello scenario, oppure avvalersi delle regole seguenti per una generazione “automatica”, e quindi casuale, degli stessi.

Se ci si basa sulla Mappa di una Campagna, la tipologia del terreno verrà data dalla stessa, e quindi il campo di battaglia dovrà essere preparato in modo conforme a cosa rappresenta il quadrato della Mappa nel quale le due Forze siano venute a contatto, altrimenti si può procedere con il lancio dei dadi, come ora viene indicato:

a) Determinazione della tipologia geografica

Si tira 1D6.

Risultato:

1-2 = regione pianeggiante:

- il tavolo dove si svolge la battaglia deve rappresentare una pianura, quindi non ci possono essere montagne; si possono sistemare al massimo **due** configurazioni di terreno ognuna rappresentante una collinetta, max due livelli (dimensione max 20 x 20 ciascuna), che devono essere entrambe transitabili, ed al massimo **una** configurazione di terreno sopraelevato pianeggiante (ad un solo livello - transitabile) di dimensioni max 30 x 30 cm. Le due collinette possono essere coperte da boschi (vedere capitolo successivo) e nella pianura vi potrà scorrere un fiume o esserci un lago, o una palude o degli acquitrini. Una zona pianeggiante potrà essere ricoperta interamente da una foresta oppure dalla sabbia di un deserto. Vedere più avanti il **Tipo di Vegetazione**.

3-4 = regione collinosa:

- le configurazioni di colline dovrebbero essere **almeno quattro**, di cui due transitabili e due intransitabili; per le loro dimensioni: vedere il Regolamento. Tutte e quattro potrebbero essere coperte da boschi. Tra le colline può scorrere un fiume o ai loro piedi vi può essere una palude o un lago. Anche le colline possono far parte di una grande foresta o di un deserto, ed allora, in questo secondo caso, saranno delle DUNE.

5-6 = regione montagnosa:

- le configurazioni sopraelevate rappresentano le montagne, quindi sono intransitabili; dovrebbero essere almeno due di dimensione 40 x 40, oppure quattro di dimensioni 20 x 20, oppure sei di dimensioni 10 x 10, od una combinazione delle tre, ad esempio una 40 x 40, una 20 x 20 e tre 10 x 10. Vedere le regole per le Montagne previste da Nick Lund nel capitolo precedente.

ELEMENTI SCENOGRAFICI

Determinazione di elementi scenografici accessori, da aggiungere a quelli delle normali colline e/o delle montagne previsti nel Regolamento.

In un contesto di Campagna, sarebbe opportuno definire questi elementi anche per la Mappa della Campagna, arrivando così ad ottenere una mappa particolareggiata dell'intera regione. Sono soprattutto importanti i fiumi e gli altri corsi d'acqua e la localizzazione dei ponti e delle strade; questi due elementi dovrebbero obbligatoriamente essere descritti sulla Mappa, in modo da conoscere con esattezza in anticipo il corso di un fiume, i ponti che lo attraversano ed il percorso delle principali strade.

Si ricorda che normalmente i fiumi nascono dalle montagne e finiscono in un lago o in un mare o in un altro fiume. Sarebbe bene, per i fiumi prevedere già sulla mappa i punti dove vi sono i ponti ed i guadi, e le strade o le piste che li attraversano, in modo da obbligare le varie Forze ad attraversarli in punti prestabiliti: a volte per il possesso di un ponte, che ha una rilevante importanza strategica, si dovrà combattere una battaglia. Chi si impadronisce di un quadrato della mappa dove vi è un ponte sarà in vantaggio rispetto all'avversario. Non dovrebbe essere consentito ad una forza di poter attraversare un fiume in un punto qualsiasi della mappa.

E' anche molto importante, prima di iniziare la Campagna, sapere esattamente quale sia la natura del terreno che ci si troverà a dover attraversare, quindi sarebbe bene stabilire a priori la natura di ogni quadrato (*o quadrante*) della Mappa, sia riguardo alla natura del terreno (pianeggiante, collinoso, montano, boscoso, ecc.) sia riguardo alle eventuali costruzioni artificiali che vi sorgono (villaggi, torri, castelli, ecc.).

Si può andare per esclusione: i quadrati che non hanno alcun segnalino di Terreno particolare sono da considerare caratterizzati dal tipo geologico della regione, così come è stato stabilito con il test che si deve effettuare prima dell'inizio della Campagna (zona climatica), tenendo presente che anche in una zona collinosa e persino in montagna vi sono dei pianori, quindi può essere ipotizzato che i quadrati non occupati da particolari tipi di terreno siano comunque **"pianeggianti"**.

Consigliamo quindi di procedere al disegno della Mappa con grande cura, prima di iniziare la Campagna.

Come metodo generale, per una Campagna generica (*cioè non vincolata ad una particolare "Mondo Fantasy"*), si può decidere che ogni Giocatore abbia la possibilità di definire, entro la propria area, fino a **sei configurazioni particolari di terreno**; poi entrambi i Giocatori effettueranno i test per stabilire **altre 6 configurazioni particolari di terreno nella zona neutrale** (3 ciascuno).

La sistemazione degli elementi scenografici dovrebbe essere conseguente alla definizione del tipo geologico (pianura, collina, montagna); sarà bene tenere presente che, salvo eccezioni, una montagna o una collina non si ergono isolate, ma fanno parte di una catena montana o collinare.

a) Opere naturali.

Il paesaggio naturale è una importantissima componente “esterna” che può influire sullo svolgimento di una Campagna e di una battaglia; non sempre è possibile combattere dove si vuole, sovente si è costretti a farlo in luoghi che avremmo preferito evitare.

Ogni Giocatore, in base al numero delle scelte che sono state predefinite, lanciando 2D6 determina quale altro elemento aggiuntivo si dovrà sistemare sulla mappa e/o sul tavolo per giocare una battaglia.

Naturalmente, in una Campagna, la definizione di quali opere naturali si trovino sul campo di battaglia sarà prestabilita dalla Mappa della Campagna, cioè se nel quadrato nel quale si sono incontrate le due Forze vi è un fiume, tale configurazione dovrà essere obbligatoriamente sistemata sul tavolo.

Nota:

Nel caso di determinazione casuale, la sistemazione di queste configurazioni aggiuntive sarà a scelta del Giocatore che ha tirato il dado; la sistemazione della configurazione determinata dal lancio del dado è comunque obbligatoria (possono venire ad esempio due fiumi, che sarà obbligatorio sistemare entrambi, uno affluente nell'altro).

Vegetazione.

Si tira 1D6.

Risultato:

1-2 = Vegetazione arborea naturale.

- ❑ E' il classico "mare d'erba" delle praterie, della steppa, della savana; non vi sono ostacoli artificiali costruiti dall'uomo, gli eserciti possono procedere senza alcuna difficoltà se non quelle dovute alle precipitazioni atmosferiche. Qua e là si possono incontrare dei boschetti o delle collinette. Numerosi sono i fiumi ed i torrenti, ed anche gli acquitrini e le paludi.

3 = Campi coltivati.

- ❑ Il terreno è stato trasformato dalla presenza dell'uomo; al posto dell'originaria prateria o foresta o savana vi sono ora dei campi coltivati; il Movimento risulta rallentato da muretti, palizzate ed altre costruzioni. Il terreno coltivato lo si può trovare anche in collina (frutteti e filari di viti, ulivi, pioppi, ecc.)

Nota: *per distinguere le zone a vegetazione arborea naturale da quelle coltivate consigliamo di colorare sulla mappa tali zone con due diverse tonalità di verde: scuro per le prime e chiaro per le seconde.*

4 = Bosco:

- ❑ Si tira un ulteriore 1D6; con 1-3 siamo finiti in un **bosco sacro o incantato**. In questo caso cadremo vittime della malia del bosco, che ci farà perdere l'orientamento. Il gruppo di Avventurieri o le Unità di un esercito dovranno muoversi nella direzione indicata da un dado direzione, finché non riescono ad uscire dal bosco. L'incantesimo può valere solo per uno schieramento o per entrambi (deve essere stabilito prima di giocare o riportato nel regolamento di Campagna). Se poi siamo proprio sfortunati, potremmo incappare nei «Guardiani dei Boschi», con i quali ce la dovremo vedere.
- ❑ Vedere le due varianti relative al «**Bosco Sacro**» ed al «**Bosco Incantato**» in «**ARS ARCANA**».

5 = Foresta o Giungla (la prima se la zona è fredda o temperata, la seconda se la zona è calda)

- ❑ **Foresta incantata:** vale quanto detto sopra per il bosco. Se tutto il tavolo è una “foresta incantata”, il Movimento avverrà sempre con il lancio di un dado deviazione per stabilire la direzione nella quale dovranno muovere o la Compagnia di avventurieri o le singole Unità di un esercito.
- ❑ Vedere la variante relativa alla **Giungla Infestata** in «**ARS ARCANA**».

Nota:

sia per il bosco che per la foresta, vedere in Appendice le note per il Movimento ed il Combattimento in queste speciali aree (tratto dal Regolamento) e per l'utilizzo delle Piante Assassine (tratto dal libro «Avventurieri»), nonché le modalità per il calcolo delle perdite dovute all'attraversamento di una foresta o di una giungla.

6 = Deserto o Landa Desolata.

- ❑ Dal punto di vista pratico non vi è alcuna differenza: una Landa Desolata - o Desolazione - è una regione che un tempo era stata florida e ricca di vita e di acqua, e che poi, vuoi per una maledizione, o perché devastata dal passaggio di orde malefiche, è stata trasformata in un deserto, anche se la sua posizione geografica la collocherebbe in un settore climatico diverso. Si tratta cioè di una "Terra Maledetta", una landa desertica ove è stata spazzata via ogni forma di vita, che potrebbe trovarsi a poche leghe da una foresta anche tropicale o da una provincia abitata.
- ❑ Nel deserto o nella landa desolata, sia di tipo caldo/torrido che di tipo gelato, il pericolo maggiore è rappresentato dalla mancanza di acqua (soprattutto il primo) e di selvaggina e frutti spontanei, e da improvvise pericolose tempeste di sabbia, di cenere o di neve, che possono far perdere la strada a chi vi si è azzardato ad entrare..
- ❑ In un deserto il movimento sarà ostacolato dalla sabbia, ed è possibile cadere nelle sabbie mobili.
- ❑ Un esercito che affronti il deserto dovrà portare con sé una sufficiente riserva d'acqua, almeno un carro (carico di barili) per ogni due Unità.
- ❑ Se il quadrato nel quale si deve combattere una battaglia rappresenta un'area desertica, si potranno mettere sul tavolo, per rappresentare il campo di battaglia **due configurazioni di terreno che rappresentano delle oasi: una per ogni lato di schieramento degli opposti eserciti** (cioè entro i 30 cm dal bordo del tavolo); con il successivo test si potranno disporre delle dune o dei massi, una montagna isolata o un baratro.

Oasi.

- ❑ Le oasi rappresentano i punti a cui si deve arrivare per potersi rifornire di acqua; nelle oasi maggiori ci si potrà rifornire anche di viveri.
- ❑ Un'oasi sarà rappresentata da una configurazione di cm. 20 x 20. La sua presenza consente un rifornimento di acqua, importante soprattutto per gli assedi.
- ❑ Un Fortino o un Castello nel deserto si presume sia stato costruito attorno ad un'oasi, quindi abbia la disponibilità di un pozzo naturale d'acqua.
- ❑ Nei deserti del mondo di Naran si celano anche altri pericoli: ragni e scorpioni giganti vivono nei deserti, ad esempio. **Si applicano quindi ai deserti gli stessi parametri indicati per l'attraversamento di una giungla:** vedere in Appendice "*l'attraversamento della giungla*".
- ❑ In una caverna di un deserto o in una tana sotterranea nascosta dalla sabbia si può celare un Mostro. Si segua la procedura indicata per il "*Mostro della Laguna Nera*": vedere il libro «Avventurieri».
- ❑ Piante carnivore o comunque letali possono crescere anche nel deserto: si applicano le regole previste per le giungle.
- ❑ Un'oasi può essere protetta da una fortezza nemica; se vogliamo bere dobbiamo conquistare la fortezza: si giocherà una partita di "Assedi", nella quale gli Assediati dovranno vincere entro la fine del 6° turno. Se non ce la fanno cominceranno a morire a causa della sete.

Idrografia.

Si tira 1D6.

Risultato:

1-2 = Torrente o Fiume o Uadi:

- ❑ vedere il Regolamento Base. Sarà un torrente se ci si trova in una zona di montagna, altrimenti sarà un fiume; se ci si trova in un deserto sarà un uadi.
- ❑ **Uadi:** letto asciutto di un fiume, ricoperto di sabbia; è un terreno difficoltoso; per la sua lunghezza regolarsi come se fosse un fiume come prevede il R.B.

3 = Acquitrino: vedere il Regolamento Base.

4 = Lago: vedere il Regolamento Base.

5-6 = Palude: vedere: il regolamento base, la regola introdotta da Nick Lund per la Campagna e, nel nostro libro «Avventurieri», "*La palude degli Zombi*"

Configurazioni particolari.

Si tira 1D6.

Risultato:

1 = Vulcano e Fiume di lava:

- ❑ una delle configurazioni deve rappresentare un vulcano, dal quale il fiume di lava scende per andare verso uno dei quattro lati del tavolo; per la lunghezza del fiume di lava valgono le regole di quello normale, come previsto nel R.B.;
- ❑ il vulcano, poi, potrebbe dare luogo ad una eruzione, che potrebbe avere effetti devastanti per entrambi gli eserciti, e questo potrebbe influire sia sull'esito della battaglia che della Campagna. Sarà questa una questione da chiarire prima dell'inizio della battaglia, ad esempio nel modo seguente:
- ❑ **Evento catastrofico.**
- ❑ All'inizio di ogni turno della battaglia si lancia 1D6;
 - ❑ Con un risultato di 1 si è verificato un evento catastrofico: una violenta eruzione vulcanica ha spazzato via entrambi gli eserciti. Alcuni, pochi, possono essere sopravvissuti:
 - ❑ Per chi ha il T.S. si effettua il test, se lo passa significa che in qualche modo si è salvato.
 - ❑ Per i Personaggi senza T.S. si effettua il test T.S. come se lo avessero, di valore = 7 se sono su una cavalcatura oppure 8 se a piedi.
 - ❑ Per le Unità senza T.S. si tira 1D6 per ogni componente ancora presente al momento della catastrofe; ogni 6 ottenuto è uno salvo.
 - ❑ La battaglia ha termine, come se fosse stata patta; i sopravvissuti si ritirano in uno dei quadrati adiacenti, ma non nello stesso: entrambi i Giocatori lanciano 1D6; chi realizza il punteggio maggiore decide per primo dove si sposteranno i superstiti della sua Forza, poi muoverà l'altro, in un altro quadrato adiacente a quello dov'è avvenuta l'eruzione vulcanica.

2 = Dune:

- ❑ se il tavolo rappresenta una zona è desertica, si dovranno aggiungere 1D6 di configurazioni che rappresentano delle dune (configurazioni ad un livello di dimensioni 10 x 10 cm. - terreni difficoltosi).

3 = Massi:

- ❑ di solito vaste aree dei deserti o di montagna sono cosparse di grandi massi; ne metterete 1D6, di dimensione max di cm. 30 x 30, sparse sul tavolo ad una distanza di almeno 20 cm l'una dall'altra.
- ❑ ognuna di queste configurazioni rappresenterà un terreno difficoltoso; i massi possono essere realizzati con dei pezzetti di polistirolo espanso o con delle vere pietre.
- ❑ Su questo terreno le Unità risulteranno automaticamente disorganizzate e dovranno procedere a metà della loro velocità di movimento.
- ❑ I massi forniscono copertura pesante alle miniature che si trovino dietro di essi rispetto alla linea di vista di nemici armati con armi da lancio situati allo stesso livello di terreno.

4 = Montagna (o alta collina) isolata.

- ❑ In uno dei 3/4 del tavolo (NON AL CENTRO!!!!) si metterà una montagna o un'alta collina isolata, avente le dimensioni di almeno 30 x 30 cm.

5-6 = Ghiacciaio o Baratro (il primo, ovviamente, solo per le zone di alta montagna):

- ❑ **Ghiacciaio**
 - ❑ è una configurazione di terreno pianeggiante, difficoltoso, di cm. 40 x 40; si lancia un ulteriore 1D6; il risultato fornirà il numero di crepacci che si sono aperti, che dovranno essere aggirati; ogni crepaccio è rappresentato da una strisciolina di cartone opportunamente sagomata (o sottile compensato) che misura cm. 1 x 5, disposto trasversalmente sul ghiacciaio; tutti i crepacci dovranno essere orientati nello stesso senso; se sul ghiacciaio vi sono più di tre crepacci, tutta la configurazione diventa terreno intransitabile.
- ❑ **Baratro:**
 - ❑ una forra profonda dai fianchi scoscesi; la si può attraversare solo se c'è un ponte; per rappresentarlo occorrono due configurazioni di colline a due livelli aventi ognuna almeno uno dei fianchi scoscesi; le due colline saranno sistemate a 10 cm una dall'altra rivolte vicendevolmente una verso l'altra con detto fianco scosceso.

b) Opere artificiali.

Il paesaggio naturale è stato ampiamente modificato dall'opera dell'uomo (o di altre creature).

Ogni Giocatore, lanciando 2D6 può determinare quale altro elemento aggiuntivo si dovrà sistemare.

Come per le opere naturali, anche la sistemazione di questa configurazione aggiuntiva sarà a scelta del Giocatore che ha tirato il dado; la sistemazione della configurazione determinata dal lancio del dado è comunque obbligatoria (possono venire ad esempio due torri, che sarà obbligatorio sistemare entrambe).

- ❑ In ognuna delle seguenti configurazioni particolari potrebbe celarsi una delle Creature in agguato; vedere quindi il capitolo relativo in precedenza riportato.
- ❑ Le seguenti configurazioni potrebbero risultare occupate da Unità nemiche o da una Compagnia di Avventurieri (o agli ordini di un Negromante) nemica.

Risultato:

2 = si lanci un ulteriore 1D6

- ◆ **1-2 = Miniera:**
- ◆ può avere due ingressi che consentono di collegare due lati di una montagna (*ad esempio le miniere di Moria ne "Il Signore degli Anelli"*), il che consentirà di attraversare la montagna stessa senza doverla scalare. Questo potrebbe consentire di arrivare alle spalle dello schieramento nemico. Si sistema una apposita configurazione di cm. 20 x 20 che rappresenta una montagna con due ingressi (uno per lato) ad una miniera.
- ◆ **3-4=Rovine - Antiche mura** (in rovina) - possono fornire un riparo.
- ◆ **5-6=Cimitero** : terreno difficoltoso ma transitabile a rischio e pericolo dell'incauto che vi penetra: potrebbero risvegliarsi dei Guerrieri Defunti - un esercito di Vampiri & Non-morti se vince l'esplorazione avrà la facoltà di mettere un cimitero nella propria zona di schieramento.

3 = si lanci un ulteriore 1D6

1-3= Fattoria;

- ❑ si tira 1D6 aggiuntivo per determinare il numero di muretti e/o siepi da sistemare tutto attorno alla fattoria. Per i muretti vedere le Regole aggiuntive inserite nel Compendio 1. - La Fattoria può essere protetta da una palizzata;
- ❑ se nella località dove si svolge la battaglia vi è una fattoria, lì attorno il terreno sarà - anche solo parzialmente - coltivato; vi saranno dei filari di viti, degli alberi da frutto e dei muretti che delimitano le proprietà; quindi almeno il 25% dell'intera superficie del terreno (cioè del tavolo) risulterà di tipo "DIFFICOLTOSO": sistemate quindi tante configurazioni di terreno Difficoltoso in modo da coprire almeno 1/4 del tavolo.

4-6= Villaggio;

- ❑ idem c.s. per determinare il numero di muretti da sistemare attorno al villaggio. Il villaggio può essere protetto da una palizzata.
- ❑ Per il terreno attorno al villaggio vale quanto detto sopra per la fattoria, solo che in questo caso la percentuale di terreno DIFFICOLTOSO (perché coltivato) dovrà essere almeno pari al 50% della superficie lasciata libera dal Villaggio.

4= Tempio isolato : vedere il «Tempio Abbandonato» in «Avventurieri - capitolo 15» e il «Tempio di Stonehenge» nel Regolamento.

5= Torre isolata: vedere la «Torre della Magia del Bosco Incantato» in «ARS ARCANA».

6= Santuario: vedere «Santuario» in «ARS ARCANA».

7= Tumulo Funerario: vedere «Tumulo Funerario» in «ARS ARCANA».

8= Strada:

- In una battaglia la strada consente un vantaggio nel movimento, con un incremento di 5 cm sul valore normale dell'Unità, la quale però dovrà:
 1. operare con l'ordine «OPPORRE»
 2. essere "in colonna", cioè in fila per tre (minimo) per la Fanteria ed in fila per due (minimo) per la cavalleria. I Carri da guerra potranno aumentare la loro velocità (facoltativamente) fino a +10 cm.
- Riguardo invece alla Campagna, la presenza di un modificatore di +1 che andrà ad aggiungersi a quelli che aveva previsto Nick Lund per il Movimento delle Forze, come riportato nel capitolo relativo (Fase 2 - Movimento delle Forze).

9= Ponte:

- potete aggiungere un ponte sul fiume, nella posizione a voi più favorevole, e questo faciliterà l'attraversamento del fiume da parte delle vostre truppe, che così non saranno costrette ad attraversarlo a guado.
- Riguardo alla Campagna, la presenza di un ponte sul fiume annulla la penalità al movimento determinata dal fiume stesso, come indicato nella tabella del Metodo del Movimento (Fase 2 - Movimento delle Forze).

10= Passo montano:

- è una strada scavata nel fianco di una montagna; fornisce il medesimo bonus della strada di pianura, con la sola differenza che si trova in montagna. Il movimento attraverso un passo aumenta di 5 cm rispetto a quello normale dell'Unità, ovviamente facoltativo se l'Unità opera in Opporre. Può consentire il passaggio di truppe di cavalleria ed anche di carri da guerra e Creature Terribili di grosse dimensioni (come il Mammouth dei Barbari). Il passo montano presenta però a volte lo svantaggio di essere dominato dai dirupi formati dalle pareti che lo sovrastano dai due lati, in cima alle quali potrebbero esserci dei nemici in agguato.
- Riguardo alla Campagna, la presenza di un passo annulla la penalità al movimento determinata dalle montagne, come indicato nella tabella del Metodo del Movimento (Fase 2 - Movimento delle Forze).

11-12= Chiusa:

- è un sistema difensivo che occlude un passo montano. Viene rappresentato con una configurazione di terreno sulla quale è sistemato una serie di muretti disposti in modo scalare dal basso verso l'alto. Per determinarne il numero si tira 1D6: il risultato darà il numero di muretti che è possibile disporre. La lunghezza dei muretti deve essere tale da occludere totalmente il passaggio attraverso il passo.
- Per essere superata, una Chiusa dovrà essere prima occupata, facendo sloggiare il nemico, quindi dovrà essere combattuta una battaglia che dovrà terminare - obbligatoriamente - con la vittoria di chi vuole forzare il passo; in caso di "Patta", il passo rimane nelle mani del difensore, che non dovrà ritirarsi come invece lo dovrà fare l'assalitore.

* * *

Fase che precede lo svolgimento di una battaglia.

Schieramento degli eserciti.

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

Forze sotto l'effetto di una reazione:

Tutte le Unità di una Forza in stato "Disordinato" inizieranno la battaglia Disorganizzate. Ricordate di mettere il segnalino della disorganizzazione accanto ad esse.

Tutte le Unità di una Forza nello stato "Instabile" iniziano la battaglia Demoralizzate. Ricordate di mettere i due segnalini della disorganizzazione e della demoralizzazione accanto ad esse.

Unità con armi da lancio e segnalini relativi.

Invece di ricevere le normali dotazioni di munizioni (frecce, dardi, pallottole, ecc.) *normalmente rappresentate da sei segnalini*, le Unità armate con armi da lancio riceveranno i segnalini nel modo seguente:

Forze con la reazione "Disordinato"

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

Forze con la reazione "Instabile"

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

Nuovi Ordini

Le regole per i nuovi ordini si applicano normalmente, con il seguente nuovo ordine:

Ritirata Generale.

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

Regole Generali.

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

Note.

E' ancora possibile lasciare il campo di battaglia per effetto degli «Ordini di Opposizione»(?)²⁵, sebbene questo metodo possa causare la diserzione di alcuni guerrieri da una unità dopo la battaglia. Le Unità in rotta lasceranno la battaglia in ogni caso ed avranno certamente un certo numero di disertori. Vedere la Fase 4 - "Dopo la Battaglia".

²⁵ Nuovamente, Nick Lund ripropone questo concetto degli "oppose orders", che non si capisce bene cosa possa essere, ma dal che si potrebbe presumere che egli aveva introdotto dei nuovi Ordini con successive varianti al regolamento, resi disponibili dopo l'uscita del suo *Companion*, in quanto in esso non si trovano; questa ipotesi sembrerebbe risultare dall'elenco degli argomenti trattati nella rivista «WARRIORS» che veniva pubblicata dalla Grenadier, e della quale molto gentilmente Jason ci ha fatto pervenire le fotocopie di quattro numeri (10 -11 - 12 - 13, del periodo tra agosto 1994 e maggio 1995); nell'indice del numero 3 di tale rivista, riportato nel n. 13, era segnalato anche il seguente articolo: «**Aggiornamento del Regolamento: Alcuni nuovi ordini - di Nick Lund.**» Sarebbe estremamente interessante riuscire a scoprire quali fossero tali nuovi ordini.

Unità con l'ordine di ritirata generale.

- ◆ Muoveranno alla massima velocità verso la loro linea di schieramento iniziale.
- ◆ Possono interrompere il loro movimento di fronte al nemico²⁶.
- ◆ Non possono muovere per ingaggiare il nemico.
- ◆ Non possono rallentare per attraversare terreno difficoltoso.
- ◆ Non possono fermarsi per riorganizzarsi.
- ◆ Quando una qualsiasi miniatura attraversa la loro linea di base esse sono disingaggiate e vengono rimosse dal tavolo.²⁷
- ◆ Quando una Unità viene ingaggiata da un nemico mentre opera con l'ordine di ritirata generale essa subisce la reazione "Demoralizzata".

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

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

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

Si applicano le normali regole.

Risultato:

0 = Confusione e incomprendione. Se il nuovo ordine era stato ritirato esso è ora nuovamente tenuto.

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

Come regolato normalmente ad eccezione dei seguenti modificatori aggiuntivi:

- 3 se è la prima ora della battaglia
- 2 se è la seconda ora della battaglia
- 1 se è la terza ora della battaglia.

Esempio

dell'invio di un Ordine di Ritirata Generale.

Siamo al 4° turno di una battaglia.

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

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

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

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

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

²⁶ Ma, se abbiamo inteso bene, non lo possono ingaggiare.

²⁷ Questo presuppone che esse fossero ingaggiate, quindi se una qualsiasi miniatura, con il proprio Movimento, "attraversa" le due Unità impegnate in combattimento, quella che ha l'ordine di ritirata si dovrà disingaggiare e verrà tolta dal tavolo; Nick Lund non specifica se detta miniatura debba essere amica, quindi si deve intendere alla lettera, qualsiasi miniatura, amica o nemica; per poter "attraversare" la linea di base, tale miniatura dovrebbe comunque essere un Personaggio Individuale, il quale, da Regolamento, può attraversare una delle sue Unità, ma solo se non sia ingaggiata; con questo nuovo ordine si direbbe che Nick Lund abbia esteso tale regola anche alle Unità ingaggiate.

Fase 4 - Dopo la Battaglia.

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

RICUPERO DELLE PERDITE.

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

Controllo dei Feriti.

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

Controllo dei Feriti

Metodo

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

Modificatori:

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

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

Risultato Effetti

1 - 3 La miniatura è definitivamente defunta

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

ESEMPIO

Controllo dei Feriti

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

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

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

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

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

Pertanto altri due Cavalcalupi che hanno abbandonato la battaglia sono risultati solo leggermente feriti e possono ritornare nella loro Unità. In totale i feriti recuperati sono dunque 4.

Controllo dei Disertori.

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

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

Se voi avete perso la battaglia.

- ◆ Il controllo sarà effettuato per quelle miniature che hanno lasciato la battaglia per rotta, o a seguito di un qualsiasi altro ordine impartito.
- ◆ Se l'Unità è mercenaria tutte le miniature che la compongono saranno considerate automaticamente disertori.

Controllo dei Disertori

Metodo

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

Modificatori:

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

Risultato Effetti

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

ESEMPIO

Controllo dei Disertori

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

Il primo 6 corrisponde ad una miniatura automaticamente recuperata; i quattro "1" finali corrispondono ad altrettante miniature automaticamente perse; agli altri risultati si applica il Modificatore: +1 perché la qualità è Media, il risultato finale diventa:

5 - 5 - 4 - 4, altre 4 miniature recuperate, più la prima per un totale di 5, mentre i disertori sono 4.

NARAN TEAM: Recupero delle Perdite: Feriti e Disertori.

Con le regole sopra riportate per il recupero delle perdite, per quanto riguarda le Unità si può avere una situazione per la quale il numero dei guerrieri "*recuperati*" sia troppo esiguo per formare una Unità adeguatamente impiegabile in una successiva battaglia.

Si ritiene pertanto opportuno **aggiornare** codeste regole nel modo seguente:

Recupero dei Feriti e dei Disertori delle Unità.

- In base al numero delle miniature "recuperate" delle varie Unità che hanno subito perdite o sono fuggite, al termine dei test "Recupero dei Feriti" e "Recupero dei Disertori", si effettuerà il calcolo del loro valore in termini di "**Punti Esercito**" per ogni **Specialità** dell'esercito: **Fanteria, Armi da Lancio, Artiglieria, Cavalleria, Cavalleria aerea, Creature Terribili**. Quelle appartenenti alle Unità Speciali dovranno pure esse essere inserite nella Specialità di pertinenza.
- L'importo in punti così ottenuto, per ogni Specialità, potrà essere utilizzato per "**acquistare**" delle miniature per delle Unità della stessa Specialità che formano l'esercito che sarà schierato nella battaglia successiva.
- Con i punti a disposizione per ogni Specialità è pure consentito di formare delle nuove Unità, anziché aumentare l'organico di quelle già previste nel nuovo esercito, se i punti disponibili siano sufficienti, in base all'indicatore del "numero minimo" di componenti dell'Unità che si vuole formare, considerando anche il costo del Capo (obbligatorio).

NOTA DEL NARAN TEAM.

Vittoria e occupazione del territorio nemico.

Se avete combattuto e vinto una battaglia in un territorio nemico (o anche neutrale) ove vi è uno degli elementi scenografici speciali elencati nel capitolo dedicato ai Capisaldi (*ma solo quelli di «Ars Arcana», non il villaggio, la città e la miniera*), i benefici derivanti dal possesso degli oggetti magici/sacri che si trovano in tale località saranno vostri, quindi potrete avvantaggiarvene come indicato nel capitolo suddetto (*vedere pagg. 4-5*).

Gli artefatti speciali che vi forniranno questo vantaggio sono:

- ❑ **Bosco Sacro - Torre della Magia del Bosco Incantato - Tempio di Stonehenge - Santuario - Tumulo Funerario.**
- ❑ **Potrete utilizzare gli Oggetti Magici/Sacri, ma NON la possibilità di avere gratis i Personaggi integrativi (Mago, Sacerdoti, ecc.), i quali saranno esclusivo appannaggio del primo proprietario della località, e solo una volta, prima dell'inizio della partita.**

MOVIMENTI SULLA MAPPA DOPO LA BATTAGLIA.

- ❑ Se una Forza ha perso la battaglia, o se è risultato uno stallo²⁸, si verifica la condizione per cui essa abbandonerà la sua posizione sulla mappa. Se la battaglia è stata persa la Forza avrà anche il problema di verificare quale sia la sua reazione.

Regola generale.

- ◆ Ignorate tutti i modificatori di movimento.

Se avete perso la Battaglia

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

Se la Battaglia è terminata con uno Stallo.

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

Eccezioni.

- ◆ Se una battaglia è terminata con uno stallo e una delle parti occupa un suo caposaldo (o un caposaldo amico²⁹), essa non dovrà muovere.
- ◆ Se la battaglia è terminata con uno stallo ed entrambe le Forze hanno ricevuto l'ordine di difendere prima della battaglia, esse non dovranno muovere.

REAZIONI DOPO LA BATTAGLIA.

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

La Forza ha iniziato

la battaglia con:

qualsiasi ordine

in stato di "Disordinata"

essa ora è

Disordinata (*Confused*)

Instabile (*Unsteady*)

Sostituite il segnalino con quello appropriato.

²⁸ Vedere sotto le ECCEZIONI.

²⁹ Noi saremmo dell'idea di estendere questa opzione anche al caso della conquista di un caposaldo nemico: se una Forza ha conquistato un castello, o una fortezza, o una chiusa, cioè un caposaldo nemico, e se poi il nemico cerca di riprendersi il suo caposaldo, ma la battaglia termina con uno stallo, il difensore non dovrà abbandonare quella posizione. Dal momento che egli ha conquistato quel caposaldo, lo stesso per lui è diventato "amico".

NESSUN CONDOTTIERO O GENERALE ALLA FINE DELLA BATTAGLIA.

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

NOTA DEL NARAN TEAM.

Non siamo molto d'accordo con questa limitazione imposta da Nick Lund, che non avrebbe senso se la Forza, ad esempio, fosse formata tutta da Cavalleria o da Carri da guerra. Riteniamo opportuno proporre la seguente modifica, lasciando ovviamente liberi i Giocatori di scegliere quale opzione usare:

- ❑ **Se è presente un solo Personaggio Individuale, egli sarà il nuovo Condottiero.**
- ❑ **Se sono presenti più Personaggi Individuali (Generici o Speciali), si darà la preferenza a quello più costoso e su cavalcatura.**
- ❑ **L'Eroe, il Distruttore e un Combattente Speciale avrà la precedenza su:**
- ❑ **Druido, Mago, Sacerdote, Incantatrice, Indovino, Portabandiera, Araldo, Esploratore, Messaggero (nell'ordine).**
- ❑ **Nel caso non sia presente alcun Personaggio Individuale o Speciale, il nuovo Condottiero sarà prelevato dall'Unità i cui componenti abbiano il maggior costo unitario e la più alta qualità; si presume che debba essere prelevato il Capo dell'Unità.**
- ❑ **Se l'Unità non ha il Campione, la stessa rimarrà priva di Capo.**
- ❑ **Se l'Unità ha il Campione, esso sarà promosso Capo ma la sua Unità perderà i bonus per la presenza del Campione (che non c'è più).**
- ❑ **Se tutte le Unità sopravvissute non hanno il Capo e neppure il Campione, si preleverà un Alfiere: l'Unità ne rimarrà priva.**
- ❑ **Se tutte le Unità sopravvissute non hanno né il Capo né il Campione e neppure l'Alfiere, si preleverà un Musicista: l'Unità ne rimarrà priva.**
- ❑ **Se tutte le Unità sopravvissute non hanno né il Capo né il Campione, né l'Alfiere e neppure il Musicista, si preleverà un normale Guerriero.**
- ❑ **Le Unità di Cavalleria avranno la precedenza su quelle di Fanteria e queste su quelle con le armi da lancio; per ultime quelle di Artiglieria.**
- ❑ **Unità su Volanti e Creature Terribili non potranno essere elevate al rango di Condottiero, salvo casi particolari, come ad esempio alcuni Personaggi Individuali degli eserciti dei Vampiri e dei Demoni o gli Spettri su Volanti.**
- ❑ **Il Personaggio promosso Condottiero manterrà inalterato il proprio profilo originale, senza alcuna Ferita aggiuntiva rispetto a quelle che ha (se ne ha). Se era il Campione di una Unità avrà un +1 di Valore.**

Fase 5 - Il Test della Volontà di Combattere.

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

Se voi fallite il Test della Volontà di Combattere la Campagna è (*per voi*³⁰) terminata. La vostra parte si è arresa al nemico, senza riguardo di quanto voi abbiate potuto fare.

Il Test della Volontà di Combattere

Il Test si effettua quando:

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

Voi avete perso una battaglia

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

Metodo.

Lanciate 1D6

Modificatori:

- +1 per ogni battaglia che voi avete vinto
- 1 per ogni battaglia che voi avete perso
- +1 per ogni Caposaldo nemico che voi avete occupato e tenuto
- 1 per ogni Caposaldo amico che voi avete perso e che è tenuto dal nemico
- +3 Se avete catturato e tenete la Capitale del nemico
- 3 Se il nemico ha preso e tiene la vostra Capitale

Risultato:

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

Esempio del Test per la Volontà di Combattere

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

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

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

Egli lancia 1D6 ed ottiene un "3"

Si applicano i seguenti modificatori:

+3 per ogni battaglia vinta = + 9

-1 per ogni battaglia persa = -1

-1 per ogni Caposaldo perso = -1

con un risultato finale di 4.

Gli Orchi mantengono la loro volontà di combattere.

Il Giocatore degli Orchi pianifica la prossima mossa.

³⁰ Questa aggiunta - chiarimento - è stata da noi inserita in quanto in una Campagna "multiplayers", cioè con più Giocatori alleati da ambo le parti, non è detto che l'uscita dal gioco di uno di essi faccia terminare la Campagna; gli altri continueranno, magari allacciando nuove alleanze tra di loro.

Fase 6 - Tempo.

Tenere traccia del tempo che trascorre vi consentirà di determinare il momento nel quale i Rinforzi possono arrivare, e in un particolare scenario esso, il tempo, potrà influire sugli avvenimenti.

Regole per il Tempo.

- ◆ Ogni turno della Campagna rappresenta un giorno (*o periodo*)³¹.
- ◆ Durante questa fase aggiungete un altro giorno (*o periodo*) trascorso della Campagna.

* * *

Fase 7 - Rinforzi.

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

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

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

Regole Generali

- ◆ I Rinforzi possono essere inviati solo dalla Capitale del Giocatore.
- ◆ I Rinforzi possono comprendere solo truppe della seguente qualità: scadente, media, o veterana.
- ◆ Se nella Capitale vi è una Forza Alleata, questa dovrà essere unita alla Forza formata con i Rinforzi.
- ◆ Se non vi è alcuna Forza Alleata nella Capitale, con i Rinforzi dovrà essere formata una nuova Forza che dovrà avere almeno un Generale.
- ◆ La Forza di rinforzo può avere in organico i Personaggi Individuali come dalle regole generali. Nella Forza di rinforzo il numero dei Personaggi Individuali non può essere superiore a quello delle Unità.
- ◆ La Forza di rinforzo può avere ai propri ordini Comandi Alleati e Mercenari, soggetti alle normali regole.
- ◆ Possono essere spesi punti per macchine da guerra e attrezzature da campo.
- ◆ Un certo ammontare di punti disponibili per i Rinforzi può essere tenuto di riserva per un'altra prossima occasione, per inviare successivamente altri Rinforzi.

Convoglio di Rifornimenti.

Un convoglio di Rifornimenti può essere inviato ad una Forza ogni sette giorni, o seguire una Forza di Rinforzi nel caso di una specifica Campagna.

Punti disponibili per i Rinforzi.

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

³¹ Dipende dalla scala della Mappa che si è usata; a nostro modo di vedere, ogni turno della Campagna rappresenta un "periodo", che può essere un giorno, una settimana o anche un mese, in relazione alla distanza percorsa dagli eserciti in un turno; vedere le note inserite a proposito della Mappa della Campagna.

Fase 8 - EVENTI CASUALI - facoltativa

Nell'esempio di Campagna che segue, Nick Lund ha introdotto un ulteriore elemento da considerare alla fine della Fase 7, gli EVENTI CASUALI; da quelli scritti da Nick Lund per l'esempio, abbiamo estrapolato i seguenti, in modo da formulare una regola più generale, che potrà essere adattata dai Giocatori a seconda degli scenari che hanno deciso di giocare.

Lanciare 3D6 per eventi casuali.

Risultato:

- 1-4 = nessun evento particolare.
- 5 = ricevete 50 punti extra di Rinforzi
- 6 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi
- 7 = ricevete 150 punti extra di Rinforzi.
- 8 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi e potete rilanciare un altro dado.
- 9 = arriva un Eroe in rinforzo e si unisce al vostro esercito. Aggiungete un Eroe a piedi, della stessa razza, ad una delle vostre armate. E' gratis, non dovete pagare alcun costo.
- 10 = Un eroe emerge ed incita la popolazione. Un Eroe a piedi si unisce al vostro esercito. Aggiungete un eroe a piedi della stessa razza di quella della vostra Forza. Inoltre il vostro esercito riceve un extra di 100 punti di rinforzi.
- 11 = Uno dei vostri Condottieri è sotto stress. Il suo valore di Comando si riduce al Valore Comando 2.
- 12 = Alcuni esploratori offrono i loro servizi. Aggiungete 2 Esploratori al vostro esercito ed assegnateli alle vostre Forze.
- 13 = Un leader emerge. Uno dei vostri Condottieri emerge come capo carismatico. Aumentate il V.C. di uno dei vostri Condottieri di +1. Il V.C. non potrà essere maggiore di 6.
- 14 = Un Individuale emerge nei vostri ranghi. Scegliete uno qualsiasi dei Personaggi Individuali utilizzabile dal vostro esercito e assegnatelo ad una delle vostre Forze. Non potete però scegliere maghi, druidi o incantatrici e neppure *Personaggi Speciali*.
- 15 = Potete aggiungere un Oggetto Magico che rappresenti un'arma o un'armatura/scudo/elmo magico, da assegnare ad uno dei vostri P.I.
- 16 = Potete usufruire di 200 punti di «Ars Arcana», ma non Punti Magia.
- 17 = Potete dare ad uno dei vostri Maghi 25 Punti Magia usufruibili per ogni futura battaglia.
- 18 = un Mago si unisce alla vostra causa. Egli ha 25 .P.M. all'inizio di ogni battaglia. Aggiungere un Mago della stessa razza di quella di una delle vostre Forze.

Per i Popoli Tribali / Fanatici:

lanciate 1D6;

Risultato:

1-4 = nessun effetto.

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

6 = rifornimenti di frecce avvelenate: potete dare 1D6 di segnalini di frecce avvelenate e li distribuite alle vostre Unità di Arcieri.

Evento Catastrofico.

Lancio di 1D6;

Risultato

1-2 = nessun evento particolare.

3 = Bufera/ Tornado / Tempesta di sabbia /Tormenta di neve.

Una delle vostre Forze è incappata in uno di questi eventi.

Date ad una delle vostre Forze il segnalino di reazione "In Rotta". Se tutte le vostre Forze avevano già tale reazione, rimuovetene una dalla Campagna. Essa è stata annientata.

4 = epidemia in uno dei vostri Capisaldi. Se in esso vi è una delle Vostre Forze perdetevi 100 punti della stessa e degli eventuali Rinforzi che vi si trovano.

5 = epidemia nella vostra capitale. Perdetevi 100 punti dai vostri attuali rinforzi e della Forza (o delle Forze) che risiedono nella capitale.

6 = **evento catastrofico: eruzione vulcanica, terremoto, inondazione, in uno dei quadrati della Mappa.**

Ogni Giocatore lancia 1D6:

Risultato:

1-4 = l'evento è avvenuto in un quadrato nel quale in questo turno non vi sono Forze né vi è un Caposaldo del Giocatore che ha lanciato il dado; non succede nulla.

5 = l'evento si è abbattuto in una zona (quadrato) nella quale si trova una Forza del Giocatore;

6 = l'evento si è verificato in una zona (quadrato) nella quale si trova un Caposaldo del Giocatore (che sia ancora nelle sue mani).

Per i casi 5 e 6 si avrà che:

□ Il Giocatore perde il 50% dei punti di ogni Forza e delle Riserve che aveva nella zona dove si è scatenato l'evento catastrofico.

□ Date alle vostre Forze colpite dal cataclisma il segnalino di reazione "In Rotta". Se tali Forze avevano già tale reazione, rimuovetene una dalla Campagna. Essa è stata annientata.

* * *

UN ESEMPIO DI CAMPAGNA

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

INCURSIONE.

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

I RAZZIATORI.

SCENARIO.

Siamo in autunno e già le scorte di cibo cominciano a scarseggiare. Se non si fa qualcosa di drastico la vostra tribù comincerà a morire durante l'inverno. Essi non hanno altri beni, generi da scambiare, e conseguenti alleanze con le tribù confinanti. Non vi è altra alternativa a quella di compiere una razzia a danno dei più civilizzati vicini.

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

OBBIETTIVI.

I vostri corridori tribali debbono cercare di catturare e saccheggiare almeno due dei capisaldi nemici, e quindi ritornare nel loro territorio portando con sé quello che hanno rapinato, prima dell'arrivo del tempo invernale. Il tempo in una razzia è un fattore critico, poiché come la neve comincia a cadere i movimenti diventano difficoltosi e virtualmente impossibili, ed ogni Forza che venga colta dal maltempo all'aperto sarà considerata in rotta o perduta.

I DIFENSORI.

SCENARIO.

La vita procede normalmente. Le scorte per l'inverno sono state accantonate e, come la storia insegna, sono sufficienti.

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

OBBIETTIVI.

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

DEFINIRE LA CAMPAGNA.

DEFINIRE IL TERRITORIO.

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

SISTEMARE I CAPISALDI.

I Razziatori usano un solo caposaldo che sarà la loro capitale (*il loro villaggio*).

Il difensore sistema 4 o più segnalini rappresentanti i suoi capisaldi, uno dei quali sarà la sua capitale.³²

ORGANIZZAZIONE DELL'ESERCITO.

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

ORDINI ALLE FORZE.

Le Forze dei Razziatori iniziano la Campagna con un qualsiasi ordine.

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

SISTEMARE LE FORZE.

I Razziatori iniziano la Campagna con le loro Forze situate nel quadrato della loro Capitale o in uno di quelli contigui.

I Difensori iniziano la Campagna con le loro Forze dispiegate come normalmente.



³² Ad esempio una città fortificata e 4 villaggi difesi solo da palizzate. Oppure un castello con annesso Borgo e 4 Villaggi, ecc.

IL TURNO DI CAMPAGNA.

La variazione degli ordini alle Forze, la riconfigurazione ed il movimento saranno influenzati dalla caduta della neve nel proseguo della Campagna. Vedere “Tempo” e “Rinforzi”.

IL TEST DELLA VOLONTÀ DI COMBATTERE.

Opera normalmente. La Campagna finisce se una delle due parti fallisce questo test. Vedere: Fine della Campagna.

EFFETTO DELLA CADUTA DELLA NEVE.

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

Movimento

-1 di Movimento per ogni livello di neve caduta

CAMBIAMENTO DEGLI ORDINI.

-1 di Movimento per ogni livello di neve caduta ³³

TEST PER LA VOLONTÀ DI COMBATTERE

-1 di Modificatore per ogni livello di neve caduta

PORTARE VIA IL BOTTINO.

Questa attività riguarda solo i Razziatori ed è regolamentata nel modo seguente:

- ◆ Una Forza di Razziatori dovrà per prima cosa occupare un caposaldo nemico.
- ◆ Nella successiva fase di Movimento del turno di Campagna il razziatore dovrà dichiarare che il caposaldo è stato saccheggiato.
- ◆ Se il giocatore dichiara il caposaldo saccheggiato applicate le seguenti regole:
 1. Girate al contrario il segnalino del caposaldo e mettetelo al di sotto di quello della Forza che ha effettuato il saccheggio. Questo significa che il caposaldo è stato saccheggiato e non potrà più essere utilizzato da altri, inoltre la Forza che ha eseguito il saccheggio ora ha con sé il bottino.
 2. Quando la Forza che ha compiuto il saccheggio si muove, essa porterà con sé il bottino; essa di conseguenza muove (*sulla mappa*) il segnalino del caposaldo con quello della sua Forza.
 3. La Forza (che ha compiuto il saccheggio) opera normalmente con una sola eccezione. Essa non può ricevere o agire con l'ordine di Piena Velocità.
 4. Se la Forza che ha con sé il bottino di un saccheggio perde una battaglia, perderà anche il bottino. Il bottino è rimosso dal gioco - disperso ai quattro venti.
 5. Il bottino non è trasferibile.³⁴

³³ In quanto, sicuramente, Nick Lund prevedeva di cambiare gli ordini alle Forze solo mediante l'invio di un Portaordini, il cui Movimento è reso difficoltoso dalla neve; se ne dovrebbe dedurre che il cambio degli ordini, in una Campagna, potrà essere fatto solo attraverso l'invio di un Portaordini, non con il Mago ed i Segnali Luminosi (questi ultimi da noi introdotti) in quanto il ricevente degli Ordini si trova fuori dalla portata utile del Mago (e ovviamente anche dei segnali luminosi), essendo questi ad almeno un giorno di marcia, se non molto più lontano. Avendo però noi, con «Ars Arcana», introdotto la «Sfera Magica» e lo «Specchio Magico», si potrebbe pensare di poter utilizzare questi due strumenti magici per “comunicare” a distanza, anche a molte leghe e diversi giorni di viaggio.

³⁴ In uno scenario particolare, concordato tra i Giocatori, si potrebbe però stabilire che i Razziatori potrebbero lasciare il bottino ad un'altra Forza che sarà incaricata di portarlo verso le loro basi di partenza. Un'altra variante possibile, potrebbe essere quella di prevedere il transito attraverso un passaggio (ad es. una montagna) dove i nemici potrebbero tendere un agguato.

VITTORIA E SCONFITTA.

La vittoria si verifica se una delle due parti fallisce il test della Volontà di Combattere.

Se i Razziatori riescono a portare una delle loro Forze con il bottino all'interno del quadrato dove si trova la loro capitale.

* * *

FASI 6 & 7

Eventi chiave, tempo e rinforzi nel corso della Campagna.

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

GIORNO 7.

I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

Risultato:

da 1 a 4 = non nevicata

da 5 a 6 = nevicata 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 18.

Lanciare 1D6 per eventi casuali.

Risultato:

1-3 = nessun evento particolare.

4 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi

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

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

I RAZZIATORI.

Non ricevono rinforzi.

Lanciare 1D6 per eventi casuali.

Risultato:

1-3 = nessun evento particolare.

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

GIORNO 14.

I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

Risultato:

da 1 a 2 = non nevica

da 3 a 5 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

6 = nevica 2 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

1-3 = nessun evento particolare.

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

5 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi

6 = ricevete 150 punti extra di Rinforzi.

I RAZZIATORI.

Non ricevono rinforzi.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

1-3 = nessun evento particolare.

4 = ricevete 50 punti extra di Rinforzi

5-6 = ricevete 100 punti extra di Rinforzi.

GIORNO 21.

I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

Risultato:

da 1 a 2 = non nevica

da 3 a 4 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

Da 5 a 6 = nevica 2 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

1-3 = nessun evento particolare.

4 = ricevono 50 punti extra di Rinforzi

5 = ricevono 100 punti extra di Rinforzi.

6 = Un eroe emerge ed incita la popolazione. Un Eroe a piedi si unisce al vostro esercito. Aggiungete un eroe a piedi della stessa razza di quella della vostra Forza. Inoltre il vostro esercito riceve un extra di 100 punti di rinforzi.

I RAZZIATORI.

Non ricevono rinforzi.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

1-4 = nessun evento particolare.

5-6 = ricevono 100 punti extra di Rinforzi

GIORNO 28.

I DIFENSORI.

Ricevono dei Rinforzi, come regolamentato.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

Risultato:

da 1 a 2 = nevicata 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

da 3 a 4 = nevicata 2 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

Da 5 a 6 = nevicata 3 livelli. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

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

2 = Uno dei vostri Condottieri è sotto stress. Il suo valore di Comando si riduce al Valore Comando 2.

3 - 4 = nessun evento.

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

6 = un leader emerge. Uno dei vostri Condottieri emerge come capo carismatico. Aumentate il V.C. di uno dei vostri Condottieri di +1. Il V.C. non potrà essere maggiore di 6.

I RAZZIATORI.

Ricevono metà dei rinforzi.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

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

3-4 = nessun evento particolare.

5-6 = un Mago si unisce alla vostra causa. Egli ha 25 .P.M. all'inizio di ogni battaglia. Aggiungere un Mago della stessa razza di quella di una delle vostre Forze.

GIORNO 35.

I DIFENSORI.

Ricevono metà dei Rinforzi.

Controllano il tempo meteorologico con il lancio di 1D6:

Risultato:

da 1 a 4 = non nevica

da 5 a 6 = nevica 1 livello. Vedere l'effetto della neve - pag. 32.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

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

4 - 5 = nessun evento.

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

I RAZZIATORI.

Ricevono metà dei rinforzi.

Lanciare 1D6 per eventi causali.

Risultato:

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

4-5 = nessun evento particolare.

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

GIORNO 42.

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

ORDINI PER UNITÀ

Controllare un esercito con il solo Condottiero e nessun Generale.³⁵

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

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

³⁵ Noi avevamo previsto di utilizzare questa opzione solo per eserciti fino a 500 punti; Nick Lund non ha posto alcuna limitazione, consentendo anzi di lasciare questa opzione anche per le normali partite di F.W., cosa sulla quale noi pure concordiamo, che potrebbe però comportare delle difficoltà per quanto riguarda il "Raggio di Comando", soprattutto allorché si debbano cambiare gli Ordini.

Difficilmente tutte le miniature di un esercito di 2500 - 3000 punti potranno rientrare entro il normale raggio di comando del Condottiero. Quindi, a meno che non si applichi la variante da noi suggerita riguardo alla procedura per il Cambio degli Ordini (*estensione anche ai popoli tribali e fanatici della "Flessibilità Tattica"*), difficilmente un Condottiero potrebbe cambiare gli Ordini non potendo avere **tutte** le sue Unità entro il suo raggio di comando. Questo però non costituirebbe un problema per un esercito che rappresenti un'Orda (ad esempio di Orchi o di Barbari), che inizi la battaglia con l'Ordine di Attaccare e mantenga tale Ordine fino al termine.

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

Sulla base di questa nuova regola introdotta da Nick Lund, si potrebbe poi pensare che la rigida norma introdotta dai (ora ex) responsabili di FW della Nemo-Stratelibri-Avalon riguardo al "Raggio di Comando" all'atto dello schieramento, cioè la norma che obbliga il Condottiero e i Generali ad avere **tutte** le loro Unità entro tale raggio (*20 cm aumentabile fino a 40 con un Portabandiera e due Araldi*), potrebbe forse essere stata un'invenzione tutta "*milanese*", che poi era stata inserita nel regolamento di torneo da noi recepita. Altrimenti non si capisce come Nick Lund possa scrivere che sarebbe consentito - anche in una normale partita di F.W. - di avere solo il Condottiero. E' però vero che nel Regolamento non vi era alcuna limitazione riguardo al numero di Portabandiera ed Araldi, con i quali è possibile estendere il Raggio di Comando, mentre poi con il Regolamento di Torneo tale libertà venne cancellata, consentendo un solo Portabandiera e due soli Araldi per ciascun Comando, regola che noi abbiamo poi deciso di recepire per uniformarci a tale impostazione che si era ormai consolidata nella maggioranza dei Giocatori con i quali eravamo stati a contatto.

Per chiarire il dubbio che ci è sorto sarebbe necessario avere una copia del Regolamento originale di Nick Lund, mentre noi abbiamo solo sempre avuto disponibile la traduzione dello stesso operata da **Christian Hill** per la Stratelibri-Nemo e poi pubblicata nell'opuscolo inserito nella "*scatola base*" del gioco.

DARE GLI ORDINI PER UNITÀ.

Regole Generali.

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

DARE ORDINI PER UNITÀ - NUOVI ORDINI.

La variazione degli ordini si verifica durante la Fase n. 5 - Nuovi Ordini e, tranne le seguenti eccezioni, è identica (a quella descritta nel Regolamento):

Il Test di Comando

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

- Nuovi ordini possono essere portati a una Unità solo dal Condottiero, da un Messaggero³⁶ e da nessun altro personaggio individuale. Una Unità non risponderà a nessun altro tipo di Personaggio o di miniatura che porti il nuovo ordine.
- Il nuovo ordine è consegnato dal Messaggero (chiunque esso sia) che si trovi a contatto di bassetta con l'Unità durante la Fase 5 - Nuovi Ordini.

Metodo.

Applicate i modificatori di Qualità *dell'Unità*.

+1 = se l'Unità che riceve l'ordine è di tipo Fanatico

+3 = se l'ordine viene consegnato personalmente dal Condottiero.

+1 = un Messaggero consegna il messaggio.

-1 = se l'Unità è di razza diversa da quella del Condottiero o del Messaggero

-1 = se l'Unità è in Luce Sfavorevole

-1 = se l'Unità è disorganizzata

-2 = se l'Unità è soggetta a reazioni

-2 = se l'Unità è priva del Capo

³⁶ Quindi deve essere il personaggio specifico del Messaggero, per il quale esiste apposito profilo in ogni "army list", non un generico Portaordini preso da una Unità o un altro Personaggio Individuale.

Risultato.

6+	O.K.	L'unità comprende ed accetta il nuovo ordine.
5	Ok - confusione	Il nuovo ordine è accettato ma esso causa confusione. L'Unità diventa disorganizzata se non lo è già.
4	Ritardo	Il Messaggero rimane con l'Unità e potrà tentare di consegnare l'ordine il prossimo turno.
3	Ritardo e confusione	La confusione cresce. Il nuovo ordine non è compreso e non viene accettato. L'Unità diventa disorganizzata. Il Messaggero rimane con l'Unità e potrà tentare di consegnare l'ordine il prossimo turno.
2	Ignorato	L'Unità ignora il nuovo ordine e il Messaggero viene licenziato. Se il Messaggero è il Condottiero egli naturalmente potrà tentare di consegnare il messaggio nuovamente il prossimo turno.
1	Ignorato e confuso	L'Unità ignora il nuovo ordine e diventa disorganizzata; il Messaggero viene licenziato. Se il Messaggero è il Condottiero egli naturalmente potrà tentare di consegnare il messaggio nuovamente il prossimo turno.
0	caos	Il caos regna sovrano. Il nuovo ordine viene erroneamente interpretato; il Messaggero viene licenziato e l'Unità diventa confusa: se il nuovo ordine era Attaccare, l'Unità lo interpreta come Attendere se il nuovo ordine era Attendere, l'Unità lo interpreta come Attaccare se il nuovo ordine era Opporre, l'Unità lo interpreta come Attaccare se il nuovo ordine era Ritirata ³⁷ , l'Unità lo interpreta come Attendere
meno di 0 = panico		Il panico si impossessa dell'Unità. Il nuovo ordine è ignorato e l'Unità diventa demoralizzata. Se essa lo era già allora andrà in rotta portando assieme a sé nella fuga anche il Messaggero (e quindi anche il Condottiero, nel caso sia stato lui a consegnare il messaggio).

³⁷ Questo indica che Nick Lund aveva inserito un nuovo Ordine, RITIRATA, del quale però mai abbiamo avuto notizia.

DARE ORDINI PER UNITÀ - IL TEST DI COMANDO.

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

Il Test di Comando.

Metodo.

Lanciare 1D6 e aggiungere il V.C. del Condottiero.

+1 i presagi sono buoni

+1 la promessa del Condottiero è stata mantenuta

+1 per ogni talismano ancora funzionante

-1 i presagi sono cattivi

-1 il Condottiero non ha o non ha ancora mantenuto la promessa

-1 l'Unità che effettua il test soffre Luce Sfavorevole

-1 se qualche Unità è andata in rotta (*cioè è fuggita*)

-1 se qualche Unità è stata completamente annientata

-3 se il Condottiero è morto o fuggito.

Risultato.

7+

L'esercito o la Forza è O.K.

6

Tutte le Unità diventano disorganizzate

5

Tutte le Unità diventano demoralizzate (e di conseguenza anche disorganizzate)

4

L'intero esercito/Forza è in rotta, inclusi il Condottiero ed ogni altro Personaggio Individuale



APPENDICE 1.: BOSCHI - FORESTE - GIUNGLA.

1. Muoversi e Combattere nei Boschi.

Tra le varie configurazioni particolari di terreno previste nel gioco Fantasy Warriors vi sono anche i boschi e le foreste. Queste configurazioni assumono una particolare importanza per gli Elfi dei Boschi, come si potrà verificare leggendo il loro elenco dell'esercito.

In una battaglia di Fantasy Warriors è importante la distinzione tra foresta e giungla.

Foresta.

- ◆ Generalmente situata in regioni dal clima mite o freddo.
- ◆ Consente una certa libertà di movimento, anche alle unità di cavalleria.
- ◆ Il Movimento viene dimezzato.
- ◆ Non vi si incontrano - salvo rare eccezioni - piante pericolose ed insetti velenosi o comunque pericolosi. Vi abitano però sovente degli animali feroci tipici delle regioni fredde - temperate (lupi, orsi, tigri dai denti a sciabola, cinghiali, ragni giganti, Draghi, ecc.).

Giungla.

- ◆ Foresta che cresce nelle regioni calde equatoriali o subequatoriali tropicali.
- ◆ Data l'alta concentrazione del fitto sottobosco, non consente il movimento alle unità di cavalleria. Per quelle di fanteria il movimento viene ridotto a un terzo di quello normale.
- ◆ Le giungle sono infestate da una pletera di creature feroci o comunque pericolose ed in molti casi micidiali per l'uomo (mostri di vario tipo, serpenti ed insetti velenosi, piante omicide, ecc.).

1.1. Boschi e Foreste.

Con l'articolo "*E le foglie si tinsero di sangue*", pubblicato sul n. 51 di Excalibur, erano state fornite alcune regole di massima per giocare i boschi nelle partite di Fantasy Warriors, ed erano stati forniti i seguenti parametri:

- i boschi sarebbero rappresentati da configurazioni di dimensione 20 x 20 cm, sulle quali gli alberelli si troverebbero ad una distanza di 5 cm gli uni dagli altri;
- le foreste sarebbero rappresentate da configurazioni di dimensione minima di 25 x 35 cm, sulle quali gli alberelli si troverebbero ad una distanza di massima di 2-3 cm gli uni dagli altri.

All'atto pratico, sperimentando la suddetta impostazione, si è potuta verificare l'assoluta scomodità (per non dire quasi impossibilità) di muovere le miniature all'interno di tali configurazioni, anche con la variante suggerita di fare in modo che gli alberelli possano venire momentaneamente sollevati per facilitare il movimento delle miniature dei guerrieri, e poi nuovamente riposizionati.

Si consiglia quindi di giocare con gli "*alberi virtuali*", cioè si stabilisce che una data configurazione di terreno - possibilmente pianeggiante - individuabile senza equivoci, sia un bosco o una foresta, senza bisogno che sulla stessa siano sistemate anche le miniature degli alberelli, che, se da un lato rendono l'aspetto scenografico particolarmente gradevole, dall'altro comportano lo svantaggio di cui sopra si è detto.

Volendo abbellire il tavolo da gioco con delle configurazioni di alberelli e piante del sottobosco, si possono comunque sistemare, considerandole però come delle collinette intransitabili.

Per convenzione, si può arrivare a stabilire che l'intero tavolo da gioco sia una foresta. In tal caso si può decidere che la foresta sia attraversata da una o più **strade**, da uno o più **sentieri**, i quali dovranno quindi essere evidenziati o con del semplice nastro adesivo colorato che ne delimiti i bordi, oppure con delle specifiche configurazioni di terreno simili a quelle che si usano per i fiumi. Al pari delle strade e sentieri, anche uno o più **fiumi**, o un **lago** o una **palude** possono trovarsi all'interno di una foresta. Allo stesso modo, si dovranno delimitare eventuali **radure**, evidenziandole con del nastro adesivo o con una particolare configurazione del terreno pianeggiante.

Dall'articolo sopra citato abbiamo recepito, adattandole, alcune delle regole per le unità che si vengano a trovare a muovere o combattere in un bosco o in una foresta. Per dare maggior realismo, abbiamo introdotto in Fantasy Warriors il nuovo metodo di movimento e combattimento "skirmish" (ordine sparso).

1.2. Muovere attraverso i boschi.

- ❑ Un'unità può muovere attraverso i boschi e le foreste; nel caso della foresta il suo MOVIMENTO risulterà dimezzato; in entrambi i casi l'unità risulterà automaticamente DISORGANIZZATA.
- ❑ Una volta che una unità sia penetrata in un bosco o in una foresta non potrà più mantenere la formazione compatta, ma dovrà muoversi *“in ordine sparso”* (“skirmish”), cioè le miniature dovranno essere a distanza di almeno 5 cm una dall'altra. Non è però necessario riposizionare le miniature in questo modo, si possono lasciare come sono (*cioè a contatto di basetta l'una con l'altra*), ma si presume che esse (*cioè i guerrieri che rappresentano*) si muoveranno nel bosco o nella foresta in codesta formazione.

1.3. Visibilità e Armi da lancio.

- ❑ Un bosco o una foresta interrompono la linea di vista, tranne nel caso del segnale luminoso (di solito una freccia) come visto in precedenza per il Cambio degli Ordini.
- ❑ Una unità all'interno di una foresta potrà vedere (verso l'esterno della foresta) ed essere vista (da fuori la foresta) se almeno una delle sue miniature si trova entro 5 cm dal bordo della configurazione. Nel caso di un bosco tale distanza sale a 10 cm.
- ❑ Una Unità nella foresta sarà considerata in copertura pesante; se è in un bosco sarà considerata in copertura leggera.
- ❑ Se una unità nella foresta o nel bosco non può essere vista, non può essere soggetta ad attacco da parte del nemico che si trovi all'esterno della configurazione, nemmeno se si tratta di una unità in sete di sangue.
- ❑ Due unità entrambe all'interno di un bosco o di una foresta diventano visibili l'una all'altra quando si vengono a trovare rispettivamente a 10 oppure a 5 cm di distanza; è sufficiente che tale distanza minima separi anche solo due miniature di entrambe le unità avversarie.

1.4. Combattere nei boschi.

- ❑ Due unità che si scontrano in un bosco o in una foresta combatteranno normalmente, ma il combattimento avverrà presumibilmente **“in ordine sparso”** (*cioè con il metodo “skirmish”: ogni miniatura non deve distare più di 5 cm da un'altra della sua Unità*); per semplicità si presume che tutte le miniature si mettano a combattere, quindi si avrà un **combattimento di “mischia”** tra le due Unità. **Un segnalino di mischia sarà posto accanto alle due Unità.**
- ❑ L'ingaggio fisico tra tutte le miniature nemiche non è quindi strettamente necessario: è sufficiente che due miniature delle due Unità siano arrivate a contatto di basetta, ed allora si svolgerà un combattimento di mischia che vedrà impegnate tutte le miniature di entrambe le unità.
- ❑ Il combattimento avverrà con le normali regole; la miniatura del campione aggiungerà il solito + 1 al suo Valore; per le unità che operano con l'ordine di Attaccare si aggiungerà al valore dell'Unità il normale bonus di un dado ogni cinque; si terrà conte che entrambe le unità sono disorganizzate.
- ❑ Se la miniatura dell'Alfiere venisse ingaggiata e dovesse morire, lo stendardo potrà essere preso da un altro guerriero della sua unità (*cioè si conferma che l'Alfiere è sempre l'ultimo a morire tra i Personaggi Speciali*).
- ❑ Le **unità con armi ad asta** non possono combattere su più file, perché dovranno combattere disorganizzate (in ordine sparso); in più avranno un **malus di -1 nel tiro per colpire**.
- ❑ Quando l'unità che ha vinto il combattimento decide di uscire dal bosco o dalla foresta, appena fuori dovrà fermarsi per riorganizzarsi, riprendendo il normale schieramento compatto (*tutte le miniature a contatto di basetta le une con le altre: questa riorganizzazione potrà anche essere solo “virtuale”, nel caso le miniature all'interno del bosco le si sia lasciate - per comodità - in formazione compatta*).

1.5. Raggio di Comando ed Alberi.

- Se l'unità si trova fuori vista, poiché all'interno di un bosco o di una foresta, a una distanza tale da non poter essere vista né vedere il proprio Generale, l'eventuale nuovo ordine non potrà essere eseguito. E' però possibile far accettare il nuovo ordine al Generale, purché questi abbia comunque tutte le altre unità ai suoi ordini entro il raggio di comando.

1.6. I pericoli della giungla.

Se lo scenario che si deve giocare è situato in una giungla, allora vi saranno altri pericoli da affrontare.

A parte una particolare Creatura mostruosa che si sia stabilito di celare nella giungla o nella località da raggiungere (colle, villaggio, tempio abbandonato, ecc.), nella giungla vivono numerose specie di animali pericolosi, spesse volte mortali per l'uomo: insetti velenosi, serpenti, belve feroci che qui hanno il loro caratteristico habitat.

I giocatori (o il regolamento di torneo) devono preventivamente stabilire quali e quante belve feroci e/o piante cannibali dovranno essere sistemate sul tavolo di gioco, in aggiunta alle normali configurazioni particolari di terreno. Obbligatoriamente, in una giungla dovrà esserci almeno una belva ed almeno una pianta carnivora. Per la sistemazione della stessa si può decidere col lancio di 1D6; il giocatore che ottiene il maggior risultato deciderà dove meglio sistemarla, ma lo dovrà comunque fare sempre al di fuori della fascia di schieramento degli eserciti.

Si può procedere nel modo seguente:

- sia per le belve feroci sia per le piante carnivore si tira 1D6; il risultato ottenuto fornirà il numero delle stesse presenti nella giungla.
- per ognuna delle belve e delle piante da sistemare nella giungla ogni giocatore tira 1D6; quello che ottiene il risultato maggiore decide dove piazzarla, con il vincolo che ci dovranno essere almeno 30 cm tra una e l'altra e che le stesse, come detto sopra, non potranno essere sistemate nelle due fasce di schieramento degli Eserciti.

1.7. Belve feroci.

A differenza di una partita di «Avventurieri», in una partita di Fantasy Warriors che simula una battaglia tra due eserciti le belve feroci possono essere ignorate.

1.8. Alberi letali.

Oltre alle creature di origine animale, ve ne sono anche alcune del regno vegetale che possono rivelarsi letali all'uomo, come i “*fichi di Nergal*” di cui sopra.

Gli “*alberi letali*” sono moltissimi, ed i giocatori sono liberi di inventarsene di particolari; i principali e più diffusi su Naran possono raggrupparsi in tre grandi famiglie:

- tentacolati - lanciatori di spore - dotati di spine velenose.

Alberi tentacolati.

Gli alberi tentacolati, usualmente conosciuti come “*piante carnivore*” sono dotati di lunghi rami flessibili, simili ai tentacoli di una piovra, con i quali possono afferrare i malcapitati che giungono a tiro. Nel gioco questo si ipotizza che chi si viene a trovare entro 5 cm. dalla basetta dell'alberello che rappresenta questa pianta sarà afferrato dai rami tentacolari della stessa, e per lui non ci sarà scampo, se non interverranno i compagni a salvarlo. Nel combattimento, si considera che l'albero sia di **Qualità Media, con +3 di Forza e -3 di Resistenza, Valore = 6.**

Se il malcapitato riesce a sopravvivere al primo combattimento, si presume che i suoi compagni siano riusciti a liberarlo tranciando i rami dell'albero. Quindi si considererà l'albero stesso messo “fuori combattimento”, e dal turno successivo non potrà più fare alcun danno.

Lanciatori di spore velenose.

Gli alberi lanciatori di spore sono ancora più terribili. Possono lanciare spore avvelenate che hanno la stessa micidiale capacità di uccidere delle frecce lanciate con l'arco corto. Qualsiasi Squadra o Personaggio Individuale che arrivi nella linea di vista (sui 360°) dell'albero sarà fatta oggetto del micidiale lancio, che si risolverà nella fase delle armi da lancio come una normale salva di frecce tirate con l'arco corto, tranne che per la misurazione della distanza.

Per convenzione si presume che l'albero abbia **Valore = 10, e Qualità Scadente.**

La rosa di proiettili copre un arco di 360°, pertanto tutti i personaggi individuali o le squadre che si trovino entro **20 cm** dalla pianta, se vi è completa linea di vista, potranno essere colpiti dalle spore. Si effettuerà quindi il test *“per colpire”* come se si trattasse di *“lunga distanza”* (sempre), e poi il successivo tiro per ferire dell'**arco corto**.

Alberi dotati di spine velenose.

A questo gruppo di alberi appartengono moltissime specie. La loro arma di difesa è rappresentata da lunghe, affilatissime spine secernenti un veleno a volte mortale per l'uomo.

Se una unità (Squadra) o dei Personaggi Individuali, per transitare attraverso uno stretto passaggio obbligato debbano per forza passare sopra o a contatto di basetta con la basetta della configurazione particolare di terreno sulla quale vi è l'albero in questione, allora si presume che essi si possano ferire con le spine.

Si effettuerà quindi il medesimo test sopra indicato per i *“fichi di Nergal”*, ma a differenza di questi non vi è alcun incantesimo che si possa evocare.

1.9. Perdite automatiche subite durante l'attraversamento di una giungla.

In aggiunta alle perdite causate dalle belve e/o dai mostri e/o dagli alberi assassini che si sono voluti inserire nel gioco, si deve comunque tenere conto di una certa percentuale di perdite *“accidentali”* causate da incidenti di vario tipo (*cadute, rami che si staccano dagli alberi, sabbie mobili, morsi di insetti e serpenti velenosi, ecc.*) che possono essere calcolate *“a forfait”*.

Quando una Unità o un intero esercito (una Forza) attraversa una giungla, si procede al calcolo delle perdite accidentali nel seguente modo:

- ❑ **Al termine del Turno di Campagna, per ogni Forza che ha dovuto attraversare una giungla, per ogni Unità, le perdite dovute all'attraversamento saranno calcolate dal risultato del lancio di 1D6 - 2; per quelli risultati feriti si procederà al test per verificare se siano morti oppure solo feriti e per questi ultimi si procederà al recupero come previsto nella sezione della Fase 4 - Dopo la Battaglia - recupero dei feriti.**
- ❑ **Se una Unità ha perso più del 25% (1/4) dei suoi effettivi, per i restanti si procederà al test dei Disertori, come previsto nel capitolo "Ricerca dei Disertori" - Fase 4 "Dopo la Battaglia".**

* * *

Nota:

le sopra riportate regole si possono applicare anche all'attraversamento di un deserto, di una landa desolata e/o di una catena di montagne.

* * *

APPENDICE 2.: UTILIZZO DI NATANTI.

1. Una Forza che utilizza dei natanti.

Una Forza potrà muoversi sulla Mappa utilizzando degli appositi natanti: navi a vela o a remi, barconi, barche, zattere, canoe, ecc.

Due classici esempi di campagne nelle quali una Forza è arrivata sul campo di battaglia risalendo un fiume con delle navi sono:

- a) ne "Il Signore degli Anelli", la battaglia finale dell'assedio di Minas Tirith, quando dal fiume arriva Aragon con le navi prese ai Pirati di Umbar;
- b) nella prima serie di fumetti ispirati a Fantasy Warriors, editi dalla Orione di Torino, ARES & WARLORDS, la battaglia finale della campagna di Kunar. Re dell'Aquila Nera, quando a Therphit arrivano gli Elfi Oscuri di Sefirell, i quali a bordo delle loro agili navi hanno risalito il fiume.

Per inserire queste opzioni nelle Campagne di Fantasy Warriors abbiamo pensato di introdurre le seguenti regole aggiuntive, opzionali.³⁸

Riguardo al tipo di navi usate su Naran nel corso dell'Età del Ferro, cioè quella "attuale", rimandiamo al nostro «LIBRO N. 3 - MERCENARI» - Sezione «Scenario», il capitolo "LA MARINA DA GUERRA SU NARAN" (pag. 99.).

2. Disponibilità di natanti.

Prima di iniziare la Campagna occorre stabilire quali siano i porti. Come regola generale, si può stabilire che ognuno dei Giocatori avrà a disposizione un porto. Sarebbe bene tenere presenti le caratteristiche intrinseche di ogni razza: assegnare un porto a dei Nani sarebbe come darlo... alla Svizzera! Ovviamente i Nani Bucanieri delle Isole del Drago avranno almeno un porto.

2.1. Navi.

- ◆ Una Forza che abbia posto il suo Caposaldo iniziale in un porto avrà gratuitamente a disposizione due navi per ogni turno della Campagna, a patto che la Forza non si sia mossa da tale Caposaldo. Cioè si presume che gli abitanti della città, ogni turno, riescano a varare due nuove navi per il loro regno. La Forza dovrà avere l'ordine di DIFENDERE.
- ◆ A parte le due navi suddette, ogni nave assegnata ad una Forza costa 100 punti, che saranno pagati con i punti disponibili per le attrezzature da campo (o con i punti esercito se il costo delle attrezzature viene pagato con questi punti).
- ◆ Considerando la scala usata (28 mm), si può presumere che una miniatura rappresenti nella realtà una ventina di uomini, pertanto su ogni nave potranno essere caricate le seguenti miniature:
 - ◆ 10 miniature in basetta cm. 2,5 x 2,5 (Fanteria);
 - ◆ 5 miniature in basetta cm. 2,5 x 5 (Cavalleria);
 - ◆ 2 miniature in basetta cm. 4 x 4;
 - ◆ 1 miniatura in basetta cm. 5 x 5.
- ◆ Le razze che hanno nei loro army list degli animali volanti potranno caricarne al massimo uno per nave, oppure avere una speciale «nave porta volanti», il cui costo sarà di 200 punti, sulla quale potranno portare fino a due Volanti; date le sue dimensioni, questa nave non potrà risalire i fiumi..
- ◆ Le Artiglierie con basetta superiore a quella 5 x 5 NON potranno essere imbarcate.

2.2. Altri natanti minori.

- ◆ Una Forza può risalire (o discendere) un fiume, attraversare un lago o percorrere un tratto di mare lungo la costa a bordo di altri natanti più piccoli delle navi: barche, barconi, zattere, canoe, piroghe, ecc.
- ◆ Su questi natanti potranno prendere posto solo guerrieri a piedi o al massimo su cavalcature in basetta cm. 2,5 x 5, queste ultime solo su apposite zattere o chiatte.
- ◆ Una barca, canoa, piroga costa **10 punti**; una chiatta o zattera costa **20 punti**.
- ◆ Ogni barca, canoa, piroga, ecc. potrà portare solo due miniature con basetta cm. 2,5 x 2,5.

³⁸ Queste regole sono da ritenere "provvisorie", in quanto dovranno essere testate. Invitiamo i Giocatori a provarle e di farci pervenire i loro commenti e suggerimenti.

- ◆ Ogni chiatta o zattera potrà portare solo due miniature di Cavalleria o una Macchina da guerra in basetta max. di cm. 5 x 5 o una Creatura con basetta fino a cm. 5 x 5.
- ◆ Una Forza che abbia il proprio caposaldo in una foresta attraversata da un fiume potrà avvalersi gratuitamente di 4 barche (o piroghe, canoe) e di due zattere (o chiatte) ogni due turni; si presume cioè che i Guerrieri di quella Forza siano in grado di costruire, ogni turno, 4 barche e due zattere utilizzando il legname della foresta, finché resteranno in quel posto (cioè nel medesimo quadrato della mappa). Lo potranno fare solo se avranno ricevuto l'ordine di DIFENDERE.
- ◆ Ulteriori barche, piroghe, canoe, zattere, chiatte necessarie a muovere la Forza sul corso d'acqua dovranno essere pagate con i Punti Esercito a disposizione per la Forza.

2.3. Pirati, Corsari, Bucanieri, Filibustieri.

In deroga a quanto ha previsto Nick Lund, proponiamo la seguente nuova regola:

Una Forza può essere composta interamente da mercenari arruolati tra i Pirati, Corsari, Bucanieri, Filibustieri, ad esempio gli Orchi e Mezzi Orchi delle Orcadi, i Nani Bucanieri, i Pirati Vanir, i Pirati Vendhi, i Corsari di Hanghbar, i Pirati della Malesia, i Principi Corsari degli Elfi Oscuri, gli Elfi Sinistri, ecc., cioè tutte quelle Unità Speciali che si trovano nel «Libro n. 3 - Mercenari» e /o nei vari Compendi, nel cui scenario sia chiaramente indicato che si tratta di "gente di mare", come gli Assaltatori di Marina del Ducato di Tauran ed i loro acerrimi avversari, i Corsari Barbareschi.

Una Forza formata interamente da "gente di mare" avrà a disposizione - del tutto gratis - le navi e/o le barche/piroghe/canoe/zattere di cui abbia bisogno, ma potrà essere costituita solo da truppe di Fanteria o - in casi speciali - anche da non più di 1/3 di truppe di Cavalleria e Artiglieria (cumulativamente)³⁹.

3. Scenari particolari e descrizione dei fiumi.

Quando si definisce la mappa, si dovrà chiaramente indicare:

- ◆ **quali fiumi siano navigabili, fino a dove e con quali natanti** (cioè quali natanti - navi o barche - possano essere usati nei vari tratti del corso d'acqua.). E' chiaro che se un tratto di fiume sarà navigabile per le navi lo potrà essere anche con le barche o le zattere.
- ◆ **Segnalazione di ostacoli naturali o artificiali:** dovranno essere chiaramente indicati sulla mappa dove si trovano i ponti o le chiuse che possono sbarrare l'accesso ad un fiume o ad un lago, le scogliere, i bassi fondali (ove anche le barche potrebbero arenarsi), le rapide, le cascate, ecc.

La presenza di uno di codesti elementi comporterà un rallentamento della marcia: ad esempio potrebbe essere necessario abbattere un tratto di ponte per consentire il passaggio delle navi, ecc.

4. Test del Vento.

Se la Forza si muove su un mare o su un lago si dovrà effettuare, prima del Movimento, il test del Vento:

Si lancia 1D6.

Risultato:

1-2 = Vento Contrario: -3 per il Test di Movimento

3-4 = Calma Piatta (totale assenza di vento): -2 per il Test di Movimento.

5-6 = Vento Favorevole: +1 per il Test di Movimento.

³⁹ Ad esempio, una Forza di Elfi Oscuri dei Principi Corsari potrà avere una Unità di cavalieri su Raptor ed una Unità con una Multibalista, purché il totale dei punti di queste due Unità non superi 1/3 del totale dei punti della Forza.

5. FASE 2 - Movimento.

Utilizzando i natanti, di qualsiasi tipo, si potranno risalire o discendere i fiumi, attraversare i laghi e percorrere dei tratti di mare lungo la costa.

Per ogni turno della Campagna, una flottiglia di navi, barche, piroghe, ecc. potrà percorrere le seguenti distanze:

Il Metodo del Movimento per i natanti

Lanciare 1D6 e aggiungere o sottrarre i seguenti modificatori:

Mare - Lago.

- **Eventuale modificatore determinato dal tempo meteorologico (*vedere Fase 0*).**

-3 Vento contrario

-2 Calma piatta

+1 Vento favorevole

-1 se lungo il tragitto vi sono degli scogli - isole - atolli

-2 se non si usano le navi

-1 (aggiuntivo al precedente) se si hanno delle chiatte/zattere per le cavalcature

Fiume - Torrente.

- **Eventuale modificatore determinato dal tempo meteorologico (*vedere Fase 0*).**

-3 presenza di cascate, rapide (da superare portando i natanti a riva)

-2 se si risale il fiume

-1 presenza di un ponte sul tratto di fiume rappresentato nel quadrante di partenza e nei tre successivi

-1 se si hanno delle chiatte - zattere per le cavalcature.

+1 se si scende il fiume

Per entrambi i casi:

-1 Inizio del Movimento in territorio nemico.

-2 La Forza è in preda alle reazioni "Instabile" o "In Rotta".

+2 La Forza ha l'ordine di Massima Velocità.

+1 Inizio del Movimento in territorio amico.

Risultato finale.

2 o meno = La Forza si muove di un quadrante.

3 - 5 = La Forza si muove di due quadranti.

6 - 8 = La Forza si muove di tre quadranti.

9 o più = La Forza si muove di quattro quadranti.

Nota:

Il primo e l'ultimo Movimento della Forza da imbarcare/imbarcata, che si può muovere di più di un quadrante (*quindi che abbia ottenuto come risultato almeno 3*), sarà ridotto di un quadrante, in quanto si presume che occorra un certo tempo per imbarcare/sbarcare la Forza su/dai natanti.

6. FASE 8 - EVENTI CASUALI.

- ◆ Per le Forze che si muovono su natanti sul mare si può prevedere il verificarsi di un evento catastrofico (uragano, tempesta, ecc.).
- ◆ Le stesse Forze potrebbero poi fare dei brutti incontri, ad esempio un Kraken, i mostri di Scilla & Cariddi, un Maelstrom, le Sirene, ecc. Per questi casi particolari si possono usare le regole previste in «Avventurieri» per il Mostro in agguato.

APPENDICE 3.: Configurazioni di Terreno Particolari.

3.1. Configurazioni di Terreno Particolari.

In aggiunta alle configurazioni particolari di terreno previste nel Regolamento Base e nella sezione di questo regolamento per le Campagne dedicata alla preparazione del campo di battaglia, possono essere utilizzate anche le seguenti, a scelta dei Giocatori.

3.2. Altipiano.

E' una vasta area che si eleva sulla "*pianura*"; sarà rappresentato da una configurazione ad **un livello** (come una grande collina) che misura cm. **60 x 180** e che quindi ricoprirà la metà del normale tavolo (cm. 120 x 180) da gioco. Potrà essere costruito con una serie di "*colline*" di forma quadrata o rettangolare che si incastrano le une nelle altre. Definite di quale metà del tavolo si tratta con il lancio di 1D6.

Risultato:

1-4 = L'altipiano coprirà l'area dove verrà schierato l'esercito del Giocatore che ha vinto in

Esplorazione o che ha vinto il test per decidere chi dovrà schierare per primo.

5 = L'altipiano occuperà la fascia centrale del tavolo.

6 = L'altipiano coprirà l'area dove verrà schierato l'esercito del Giocatore che ha perso in

Esplorazione o che ha perso il test per decidere chi dovrà schierare per primo.

Sull'altipiano possono poi essere disposte altre configurazioni particolari di terreno, come ad esempio alcune collinette, uno o due boschi, una foresta, e potrà essere attraversato da un fiume (vedere: baratro).

Vantaggi e svantaggi.

Salire o scendere su/da un altipiano comporterà dei vantaggi per chi vi è sopra e degli svantaggi da chi invece ne è sotto:

- Chi dall'altipiano scende verso la pianura lo potrà fare senza subire la penalità del terreno difficoltoso.
- Chi invece sale dalla pianura sull'altipiano lo potrà fare solo disorganizzandosi ed a metà del suo Movimento.

3.3. Crinale roccioso.

E' una collina o una parte di una collina che si eleva con una parete molto in pendenza, in certi casi quasi perpendicolare, a strapiombo, di viva roccia o di terriccio dal quale si allungano pochi, sparuti alberelli o cespugli spinosi. Da un crinale roccioso non si può né salire né scendere, neppure se la restante parte della collina sia considerata come "terreno transitabile".

Una collina sarà definita "*terreno transitabile*" solo se almeno uno dei suoi lati sia in non eccessiva pendenza, quindi superabile facilmente anche da una Unità in ordine chiuso.

3.4. Pendio scivoloso.

Uno dei lati di una configurazione di terreno che rappresenta una collina, oppure un settore di un altipiano (*di lunghezza non superiore a 20 cm.*), rappresenta un pendio che è reso scivoloso ed instabile dalla presenza di molte pietre e massi che si sono staccate per effetto dell'erosione dovuta alle precipitazioni atmosferiche. Questa parte della configurazione di terreno sarà considerata non transitabile, anche se il resto lo è.

Valanga -slavina - frana.

Un pendio scivoloso può diventare pericoloso se la zona è ricoperta dalla neve oppure se piove, perché potrebbe verificarsi una frana oppure la caduta di una valanga o di una slavina: mettete il cartello ATTENZIONE: CADUTA MASSI.

Si applica in questo caso, durante la Fase delle Minacce di una battaglia, un test simile a quello utilizzato per la determinazione dei disastri naturali previsto per il turno della Campagna (vedi evento catastrofico, pag. 41): si lancia 1D6.

- se il risultato del lancio del dado dà come risultato 5 o 6, allora l'evento si è verificato ed ha investito tutti quelli che si trovano entro 15 cm dal bordo del pendio scivoloso;
- le Unità subiranno una perdita uguale al risultato del lancio di 1D6; chi ha il T.S. lo potrà effettuare;
- i P.I. dovranno effettuare il T.S..

3.5. Grotta o Caverna.

Ai piedi di una collina o della parete di una montagna vi può essere una grotta o una caverna, nella quale potrebbe esserci una Creatura: applicare le regole per la Creatura in agguato: *vedere il regolamento di «Avventurieri»*.

Cascata: Una grotta o una caverna si può trovare anche al di sotto di una cascata, formata questa da un fiume o un torrente che scende da un pendio roccioso.

3.6. Insenatura.

E' un'area di mare o di oceano che lambisce uno dei bordi più corti del tavolo; questa configurazione di terreno, molto simile ad un grande lago, sarà quindi sistemata lungo uno dei lati più corti del tavolo, in modo equidistante dalla zona dei due opposti schieramenti.

In una zona dell'insenatura che si trova entro la fascia di schieramento del proprio esercito, vi potranno essere delle barche o delle navi (tipo i Drakkar dei Vichinghi), sulle quali potranno rifugiarsi le Unità che abbiano ricevuto l'ordine di Ritirata.

Con la suddetta opzione, le Unità che riescono a raggiungere il bagnasciuga nella propria fascia di schieramento (30 cm dal bordo del lato più lungo del tavolo) saranno considerate in salvo, cioè si presumerà che siano riuscite ad imbarcarsi ed a prendere il largo.

3.7. Djebel.

E' un'impervia collina rocciosa che si eleva isolata nel deserto o in una terra desolata.

Se lo scenario dove si svolge la battaglia prevede una zona desertica, almeno una configurazione particolare di terreno dovrebbe rappresentare un djebel. Un djebel può essere attraversato da un canyon, (baratro) al fondo del quale potrebbe esserci un fiume oppure un uadi.

La sua sommità, che potrebbe essere piatta ed abbastanza ampia da contenere una Unità di Guerrieri a piedi, potrebbe essere raggiungibile attraverso un sentiero a strapiombo. Uno o più P.I. o anche una Unità appiedata può raggiungere la sommità. I Guerrieri dell'Unità dovranno, prima della salita, essere riorganizzati "*in fila indiana*". Il Movimento dell'Unità avverrà a metà della velocità consentita dal profilo e l'Unità sarà Disorganizzata. Arrivata in cima, l'Unità potrà, il turno successivo, riorganizzarsi su una o più file (ad esempio su due file per usare le armi da lancio).

L'Unità o i P.I. in cima al djebel possono normalmente essere ingaggiati solo da Volanti: si applicherà la regola prevista in «Assedi» per l'ingaggio tra i Volanti e quelli che si trovano su una torre o sugli spalti.

L'Unità in cima al djebel godrà di copertura leggera nei confronti delle armi da lancio di Unità nemiche che si trovino in basso e saranno considerati sempre "in lunga distanza".

Segnali di fumo.

Un gruppo Comando che si trovi su di un djebel potrà inviare nuovi ordini ai Comandi o alle Unità sottostanti a mezzo di "segnali di fumo" o con segnali luminosi nella notte.

Assalire una Unità in cima ad un djebel.

E' consentito mandare una Unità ad ingaggiarne una nemica che si trovi su un djebel, ma per farlo gli attaccanti dovranno anch'essi disporsi in "fila indiana". Un difensore che si piazzasse al termine del sentiero potrà quindi tenere testa all'Unità degli assalitori, che lo potranno ingaggiare solo uno per volta.

3.8. Sabbie mobili.

In una zona rappresentate un deserto oppure una giungla si può prevedere una configurazione di terreno che rappresenta le sabbie mobili.

I Giocatori hanno la facoltà, ognuno, di mettere nella propria area di schieramento oppure entro la metà del tavolo, dal loro lato, una configurazione particolare di terreno difficoltoso nella quale ci possono essere le sabbie mobili. Dopo aver sistemato il campo di battaglia, i Giocatori che si sono avvalsi di questa facoltà scriveranno su un foglietto se in una delle configurazioni di terreno difficoltoso da essi messe vi siano oppure no le sabbie mobili. Tale indicazione rimarrà segreta finché su tale terreno non passerà una Unità (amica o nemica). Appena questo evento si verifica, il Giocatore in questione dovrà dichiarare se su tale terreno vi sono oppure no le sabbie mobili; in caso affermativo, l'Unità che è arrivata sopra tale terreno dovrà subire 2D6 di perdite ogni turno finché non sia riuscita ad uscire tutta da tale terreno che si è rivelato ostile. Chi lo ha può effettuare il T.S. Idem per i P.I.: dovranno effettuare il T.S.

APPENDICE 4.:

Composizione degli Eserciti e delle Forze di una Campagna.

4.1. Forze Esploranti.

Nich Lund non ha posto alcun vincolo riguardo alla composizione delle Forze ed in considerazione degli Ordini ad esse impartiti.

Ne consegue che applicando integralmente tale ampia libertà, si potrebbero verificare delle situazioni un po' ridicole, come già avveniva nelle normali partite di «Fantasy Warriors», dove alcuni Giocatori dei Nani facevano esplorare l'Unità di Balestre Pesanti o delle Bombarde e persino quella del Cannone Pesante!

Altri Giocatori schieravano praticamente tutto l'esercito in Esplorazione, lasciano fuori solo il Comando del Condottiero, del quale faceva parte una sola Unità o magari neanche una!

Siamo pertanto intervenuti per riportare il concetto dell'esplorazione in un ambito più "realistico", anche se siamo nel "fantasy", effettuando una ricerca sugli eserciti antichi e medioevali, dalla quale abbiamo tratto le regole che poi sono state inserite in un Bollettino e che ora si trovano riportate nell'Annuario N. 1, a pag. 4, cap. 2.1. "Comandi Esploranti: composizione".

Ne consegue che, in una Campagna, anche la composizione delle Forze che effettuano l'esplorazione dovranno essere in sintonia con le norme da noi indicate per tale situazione, quindi:

- ❑ le Forze che abbiano ricevuto l'ordine di Esplorare dovranno essere formate integralmente da **Comandi che possono esplorare**, con i limiti ed i vincoli indicati nel cap. 2.1. dell'Annuario "**Comandi Esploranti: composizione**";
- ❑ una Forza che abbia in forza un Comando che in base alle regole suddette non possa esplorare **non potrà ricevere tale ordine**;
- ❑ una Forza Esplorante potrà essere formata anche con sola Cavalleria (leggera o media) o Carri da Guerra (leggeri) e potrà avere anche Unità su Creature Volanti, ma non Creature Terribili (il Drago, per intenderci!).

4.2. Composizione dell'Armata e delle Forze.

Si può procedere nel seguente modo.

Ogni Giocatore, nei limiti di punti concessigli, sia di punti esercito che di punti ars arcana, predisporre:

- a) l'army list completo della propria armata, diviso per Comandi; ogni Comando ha un Generale, che sarà individuato con un nome preciso, così verrà fatto anche per gli altri P.I.
- b) gli army list delle varie Forze; ogni Forza sarà formata assemblando assieme uno o più Comandi come precedentemente formati.

Personaggi Individuali Speciali.

- ❑ Alcuni Personaggi Individuali Speciali, individuati da un nome e profilo, ed anche alcune Unità Speciali assegnate al Comando del Comandante Supremo, potranno di volta in volta essere assegnati ad una o ad un'altra Forza; la loro assegnazione può essere effettuata fin dall'inizio della Campagna, oppure essi potranno essere successivamente inviati in rinforzo ad una determinata Forza, per raggiungere la quale essi dovranno mettersi in viaggio attraverso il territorio della mappa, con gli inconvenienti del caso: ad esempio potrebbero arrivare in ritardo per partecipare ad una battaglia.
- ❑ Il loro movimento sulla mappa avverrà ad ogni turno, alla massima velocità (come se facessero parte di una Forza che abbia ricevuto quest'ordine).

APPENDICE 5.: Scenari Particolari.

In una Campagna non si giocano solo battaglie campali, ma anche battaglie di assedio o battaglie che si svolgono in condizioni e situazioni particolari, come quelle che ora presentiamo.

5.1. Razzia - colpo di mano.

Una Forza esplorante (quindi che opera con l'Ordine di Esplorare) ha il compito di effettuare una razzia contro un villaggio di confine o contro un avamposto nemico al fine di provocare e/o saggiare la forza dell'avversario. La razzia si avrà se l'obbiettivo della missione è situato in un villaggio, ove vi sono non solo soldati nemici ma anche dei civili.

Consistenza dei Difensori.

Nel villaggio o nell'avamposto non vi è una Forza che lo difende, ma solo una piccola guarnigione, la cui consistenza viene calcolata in base al 20% dei punti della Forza degli attaccanti. In più potranno essere arruolati dei civili in base a due successivi lanci di dadi:

- ❑ il primo lancio si effettua con 1D6: il risultato fornisce il numero di Unità che sono state formate con i maschi che abitano nel villaggio.
- ❑ Per ognuna delle Unità (min. 1, max 6), si lanceranno 2D6: il risultato fornirà il numero di componenti dell'Unità. La Qualità di questi combattenti sarà la più bassa tra quelle della lista base dell'esercito di riferimento; ogni Unità avrà solo il Capo.

Si definiscono Attaccanti quelli che effettuano la razzia. Gli altri, che si trovano nel villaggio, saranno i Difensori.

Esplorazione: non viene effettuata.

Ora del Giorno: la decide l'Attaccante: è lui infatti a scegliere quale sia il momento migliore - per lui - di sferrare l'assalto al villaggio.

Schieramento e Ordini:

Difensori.

- ❑ I Difensori schierano per primi, all'interno del villaggio, che sarà posizionato al centro del tavolo. Vi sarà un solo Generale che ricoprirà il ruolo di Condottiero; vi può essere al massimo un altro P.I., a scelta del Giocatore, ma solo uno di quelli della lista base dell'esercito di riferimento, non uno di quelli speciali. In deroga a questa regola, da stabilire in base allo scenario della Campagna, vi potrebbero essere, nel villaggio uno o più P.I. individuati con un nome e specifico profilo, che vi si trovano lì per caso o perché inviati per svolgere una missione particolare: *vedere nella precedente Appendice n. 4. le regole per la composizione degli Eserciti e delle Forze di una Campagna.*⁴⁰
- ❑ I Difensori iniziano la battaglia - tutti - con l'Ordine di Difendere. Si deve usare il Metodo degli Ordini alle Unità.
- ❑ Il villaggio può essere difeso da palizzate, cavalli di frisia, muretti e da un fossato. Vi può essere un campanile o una torre, o due torrette che sovrastano l'ingresso del portone del recinto.

Attaccanti.

- ❑ Si schierano su uno, o su due, o su tre o su tutti e quattro i lati del tavolo, ad una distanza di almeno 60 cm dalle configurazioni di terreno che rappresentano le case del villaggio.
- ❑ Anche per questa Forza si userà il Metodo degli Ordini alle Unità.

Razzia.

- ❑ Se l'Attaccante vince lo scontro, non occuperà la zona (non era questo l'obbiettivo) ma si ritirerà per tornare in uno dei suoi Caposaldi (non necessariamente quello dal quale era partito), portando con sé un bottino e dei prigionieri (soprattutto donne e bambini). Si applicano le regole previste da Nick Lund per "PORTARE VIA IL BOTTINO" nell'esempio di Campagna da lui allegato a questo regolamento (pag. 42).

⁴⁰ I Razziatori potrebbero avere la sgradita sorpresa di trovare, nel villaggio, Sette Samurai o 12 Guerrieri Vichinghi ed un poeta-guerriero saraceno... ogni riferimento a due famosi films è puramente casuale!

5.2. Sfondamento.

Si gioca questo scenario allorché una Forza esplorante o avente la missione di effettuare solo una razzia o una puntata per tastare le difese del nemico si trovi la strada di ritorno sbarrata da una Forza nemica, di solito numericamente soverchiante.

La Forza che ha compiuto l'esplorazione o la razzia o la puntata offensiva ha il dovere di evitare a tutti i costi uno scontro con un esercito nemico, ma se questo non può essere fatto perché la strada di ritorno è sbarrata, allora il Comandante dovrà cercare di effettuare uno "sfondamento" per portare in salvo quanti più guerrieri gli sarà possibile.

Si definiscono Attaccanti quelli che debbono effettuare lo sfondamento.

Gli altri saranno i Difensori.

Esplorazione: non viene effettuata.

Ora del Giorno: si determina come quando nessuno dei Giocatori effettua l'esplorazione.

Schieramento e Ordini:

Difensori.

- ❑ I Difensori schierano per primi entro una fascia compresa tra 20 e 40 cm dal proprio bordo più lungo del tavolo, su una sola linea: cioè le Unità dovranno essere disposte su una sola linea, non potrà esserci una Unità dietro un'altra.
- ❑ I Difensori iniziano la battaglia - tutti - con l'Ordine di Difendere.

Attaccanti.

- ❑ Si schierano in colonna, al centro del tavolo, entro 15 cm dal bordo del proprio lato più lungo del tavolo. Le Unità dovranno essere incolonnate le une dietro le altre; il Comando del Condottiero dovrà essere incolonnato per secondo, dietro almeno un altro Comando (Avanguardia). Se vi sono altri Comandi, seguiranno quello del Condottiero. L'ultimo Comando costituirà la Retroguardia.
- ❑ Questo esercito muoverà con l'Ordine di **OPPORRE**; non è consentito, in questo caso, servirsi dell'Ordine Segreto; si applicherà il metodo della **RITIRATA** ma con la variante che le Unità dovranno **passare attraverso** quelle nemiche e raggiungere la normale fascia di schieramento dell'esercito avversario (cioè i 30 cm dal bordo del lato più lungo del tavolo), non quella usata in questo particolare scenario.
- ❑ Alle Unità e P.I. che fanno parte dei Comandi ai quali sia stato dato l'Ordine di Sfondare si applicheranno le regole previste per quelle alle quali sia stato dato l'ordine di Ritirata Generale: vedere pagina 33, con la variante sopra indicata: la fuga dovrà avvenire oltrepassando le linee nemiche.
- ❑ Opzionalmente, l'Avanguardia (*cioè il Comando che funge da avanguardia*) può ricevere l'Ordine di Attaccare il nemico, al fine di ingaggiarlo in modo che si crei una breccia attraverso la quale gli altri Comandi potranno passare.
- ❑ Se è prevista la configurazione della baia o laguna, gli Attaccanti dovranno raggiungere il bagnasciuga per essere considerati in salvo. Si dovranno applicare i limiti ed i vincoli derivanti dall'utilizzo dei natanti: questa Forza doveva per forza aver fatto uso di natanti, altrimenti non si giustificerebbe il fatto che ora cerchi di raggiungerli.

5.3. Scontro casuale.

Quando due Forze in marcia, che operano entrambe con l'ordine di «**Massima Velocità**» (Marce Forzate), si incontrano in uno stesso quadrante della mappa, avrà luogo uno «**SCONTRO CASUALE**».

Esplorazione: non viene effettuata.

Ora del Giorno: si determina come quando nessuno dei Giocatori effettua l'esplorazione.

Schieramento e Ordini:

Si lancia 1D6 per decidere chi dovrà schierare il primo Comando.

- ❑ Entrambi i Giocatori schierano a turno un Comando.
- ❑ Tutte le Unità dovranno essere incolonnate le une dietro le altre; il Comando del Condottiero dovrà essere incolonnato per secondo, dietro ad almeno un altro Comando (Avanguardia).
 - ❑ I Comandi esploranti dovranno essere schierati per primi.
 - ❑ Se vi sono altri Comandi, seguiranno quello del Condottiero.
 - ❑ L'ultimo Comando costituirà la Retroguardia. Artiglieria, carriaggi dei rifornimenti, eventuale bottino dovranno far parte della Retroguardia.
- ❑ La prima Unità del primo Comando che viene schierato sarà posizionata a 30 cm dal bordo di uno dei lati più corti del tavolo (quello da 120 cm). Ogni Unità dovrà essere schierata in colonna, cioè la Fanteria con al massimo 4 miniature in prima fila, la Cavalleria con al massimo 2 miniature in prima fila. Le Creature Terribili assegnate ad ogni Comando verranno dopo le Unità. I Volanti si presume che siano "in volo" sopra il loro Comando e che adeguino la loro velocità a quella di marcia della più lenta delle Unità terrestri.
- ❑ L'avversario schiererà i suoi Comandi sull'altro lato del tavolo, nel medesimo modo.
- ❑ Se le Unità ed i Comandi che seguono non ci stanno sul tavolo entreranno a mano a mano che si fa posto per esse.
- ❑ Tutti i Comandi iniziano la battaglia con l'Ordine di **OPPORRE**. Non è consentito, in questo caso, servirsi dell'Ordine Segreto.
- ❑ Si applicherà obbligatoriamente l'opzione di reazione automatica in vista di una Unità nemica: vedere la regola «**MOVIMENTO D'IMPULSO**» nel cap. 4.3.11. della nostra versione "*advanced*" del Regolamento (pag. 67).
- ❑ Alla vista del nemico, il Condottiero potrà cambiare gli ordini ai suoi generali, e la battaglia avrà inizio. Le Unità che subentrano, inizieranno con l'Ordine di Opporre, finché anche ad esse non venga cambiato l'Ordine in Attaccare.

5.4. Attacco sul fianco.

Si verifica questa situazione quando una Forza viene a trovarsi in una zona controllata da una Forza nemica (*vedere il cap. Zone di Controllo, pag. 19*) e decide di effettuare il **RIPIEGAMENTO**.

Si presume che mentre la prima Forza sta cercando di effettuare il ripiegamento, l'altra si muova e la ingaggi prendendola di sorpresa su di un fianco, cosa questa che le darà un certo vantaggio tattico.

Esplorazione: non si effettua.

Ora del Giorno: si determina come quando nessuno dei Giocatori effettua l'esplorazione.

Schieramento e ordini.

Attaccante.

- ❑ La Forza che effettua l'attacco, cioè quella che controllava la zona, si schiera lungo uno dei bordi più corti del tavolo (*uno di quelli da 120 cm*), in una fascia compresa tra il bordo e **40 cm** dallo stesso.
- ❑ Questa Forza inizierà la battaglia con l'Ordine di **ATTACCARE** (tutti i Comandi) e schiererà per seconda.
- ❑ Se viene dato l'Ordine di Ritirata Generale, la zona di fuga sarà verso il lato del tavolo dove questa Forza si era schierata..

Difensore.

- ❑ La Forza che effettua il ripiegamento si schiera lungo uno dei lati più lunghi del tavolo (*quello da 180 cm, come in una battaglia campale*), in una fascia compresa tra il bordo e **30 cm** dallo stesso; però si schiererà in **colonna**, come indicato per lo scenario precedente, nel medesimo ordine: Avanguardia con Comandi esploranti, Comando del Condottiero, Retroguardia.
- ❑ Questa Forza schiera per prima ed opera tutta con l'Ordine di **OPPORRE**. Non è consentito, in questo caso, servirsi dell'Ordine Segreto. Se viene dato l'Ordine di Ritirata Generale, la zona di fuga sarà verso il lato opposto a quello dove si è schierato l'attaccante (quindi uno dei lati più corti del tavolo).

❑ **Imboscata.**

E' una variante dell'Attacco sul fianco, condotto però da una Forza che controlla una zona contro un'altra che vi è entrata e che sta procedendo a massima velocità (marce forzate)⁴¹.

Esplorazione: non si effettua.

Ora del Giorno: si determina come quando nessuno dei Giocatori effettua l'esplorazione.

Schieramento e ordini.

Difensore-Attaccante.

- ❑ La Forza che effettua l'attacco, cioè quella che controlla la zona, per poter effettuare una imboscata deve operare - obbligatoriamente - con l'ordine di **DIFENDERE**; essa si schiera lungo uno od entrambi (*a scelta del giocatore*) i lati più corti del tavolo, in una fascia compresa **tra 20 cm e 60 cm** dal bordo.
- ❑ Questa Forza deciderà quali configurazioni di terreno sistemare; potrà sistemare una palude, due boschi o due tratti di foresta ai lati della zona dove dovrà passare il nemico, ed anche (se sulla mappa è segnato) un tratto di fiume che il nemico deve attraversare o costeggiare.
- ❑ L'Attaccante può anche scegliere di schierarsi su un "**altipiano**" (*vedere l'Appendice n. 3*), che sovrasta una strada costeggiata da un fiume. Il nemico si troverà quindi costretto a muoversi lungo la strada, con alla destra il fiume ed alla sinistra l'altipiano, questo magari coperto da tratti di foresta o boschi, sul quale lo attendono i Difensori/Attaccanti.
- ❑ **Passo di montagna:**
 - ❑ *se ci si trova in una zona di montagna, dove vi è un passo che la Forza nemica deve obbligatoriamente attraversare (avendo ricevuto l'ordine di procedere alla massima velocità), la Forza del Difensore-Attaccante sarà schierata in cima alle pareti che formano la gola, e quindi potrà bersagliare i nemici dall'alto. In questo caso si combatterà una battaglia solo con l'uso delle Armi da Lancio, una variante dello scenario "Sfondamento", nel senso che chi sta sotto deve cercare di portare il più alto numero di suoi guerrieri dall'altra parte della gola;*
 - ❑ *questa Forza potrà colpire dall'alto chi sta passando nella gola, utilizzando anche delle **pietre, pietroni e massi**: vedere pagina seguente.*
- ❑ Questa Forza inizierà la battaglia con l'Ordine di **ATTACCARE** (tutti i Comandi) e schiererà per seconda.
- ❑ Questa Forza potrà effettuare - solo lei - una Fase straordinaria di **Armi da Lancio** prima dell'inizio della battaglia, appena terminata la fase dello schieramento.
- ❑ Se a questa Forza viene dato l'Ordine di Ritirata Generale, la zona di fuga delle sue Unità sarà quella verso il lato più corto del tavolo, dove si erano schierate.
- ❑ Questa Forza avrà i seguenti bonus aggiuntivi:
 - +1 per il Test di Cambio Ordini, nel caso venga dato l'Ordine di Ritirata Generale.
 - +1 per il Test di Controllo dei Feriti
 - +1 per il Test di Controllo dei Disertori.

Forza che è entrata nella zona controllata dai Difensori-Attaccanti.

- ❑ Questa Forza, che è quella che è entrata nella zona controllata dal nemico, e sta marciando a marce forzate, si schiererà in colonna, come indicato per lo scenario precedente, nel medesimo ordine di marcia: Avanguardia - Comando del Condottiero - Retroguardia.
- ❑ Questa Forza schiera per prima ed opera tutta con l'Ordine di **OPPORRE**. Non è consentito, in questo caso, servirsi dell'Ordine Segreto.
- ❑ Si applicano le regole previste per lo scenario «Sfondamento»: se a questa Forza viene dato l'Ordine di Ritirata Generale, la zona di fuga sarà il lato del tavolo verso il quale questa Forza è diretta, non quello da dove le sue Unità sono entrate.
- ❑ Questa Forza avrà i seguenti malus aggiuntivi:
 - 1 per il Test di Cambio Ordini.
 - 1 per il Test di Controllo dei Feriti
 - 1 per il Test di Controllo dei Disertori.
 - 1 per i Test di Comando.

⁴¹ Deve quindi - obbligatoriamente - agire sotto questo ordine.

Colpire dall'alto con frecce, pietre e massi.

I Difensori/Attaccanti, cioè quelli che tendono l'imboscata, possono essere schierati su uno od entrambi i bordi di un passo di montagna, divisi per Comandi, e quindi possono bersagliare dall'alto chi sta cercando di attraversare la gola sottostante.

Quelli che si trovano in alto possono far uso, come armi da lancio, anche di massi, pietroni e pietre, per i quali si applicano le seguenti regole tratte dal regolamento di «Assedi»:

- per entrambi gli schieramenti, per le Armi da Lancio sarà sempre “*Lunga Distanza*”;
- quelli schierati in alto godranno del bonus della “*Copertura Leggera*”;

Attaccanti-Difensori che sono schierati in alto.

- ogni Unità che non sia armata con armi da lancio, e con una **Forza** totale pari ad almeno **+20**, può avere **due** segnalini che rappresentano altrettanti **macigni**, il cui effetto sulle Unità nemiche sottostante sarà quello del “*pietrone*” lanciato con una catapulta: vedere «Assedi», “*Test per Colpire*” e “*Test per Ferire*”, pag. 6; per le Unità su cavalcatura si calcherà solo la **Forza del Cavaliere**;
- ogni Unità senza armi da lancio ha in dotazione **due** segnalini di **pietre**: vedere «Assedi», pag. 14:
 - le pietre feriscono come una scarica di sei archibugi a lunga distanza;
 - per il Test per Colpire si segue il seguente metodo:
 - lancio di 1D6;
 - Risultato:**
 - 1-2 = bersaglio mancato;
 - 3-6 = bersaglio colpito.
- Una Unità la cui Forza totale sia almeno pari a +20 potrà avere sia i due segnalini di pietre che i due dei macigni, ma potrà usare un solo segnalino per ogni turno di gioco nella Fase delle Armi da Lancio.
- Con le pietre ed i macigni NON si può oscurare il cielo: potrà essere usato un solo segnalino per volta.



5.6. Massacro finale.

Si verifica questa situazione quando una Forza viene circondata da preponderanti forze nemiche, cioè viene ingaggiata da almeno due Forze nemiche che abbiano, in totale, almeno il doppio dei suoi punti.

In questa situazione, il Condottiero che si trova in tale situazione darà l'ordine ai suoi uomini di trincerarsi, scegliendo una altura o altra configurazione di terreno che meglio si adatta a questo scopo: un fiume, un villaggio, un'oasi con delle antiche rovine, ecc., dove attenderà l'immane assalto del nemico, che potrà inevitabilmente concludersi con un massacro.⁴²

Difensore: è la Forza che è stata accerchiata.

Attaccanti:

- sono le Forze che hanno accerchiato la Forza nemica; devono essere almeno due; uno dei Condottieri dovrà fungere da Comandante Supremo: vedere il Regolamento, pag. 192, **cap. 8.4. "Diversi condottieri alleati, uno dei quali si considera Comandante Supremo"**.

Esplorazione: non viene effettuata.

Scelta delle configurazioni del terreno: spetta interamente al **Difensore**, ma dovrà essere compatibile con la natura del terreno come risulta dal quadrato della mappa.

Ora del Giorno: la decide il Comandante supremo degli Attaccanti: è lui infatti a scegliere quale sia il momento migliore - per lui - di sferrare l'assalto.

Schieramento e Ordini:

Difensori.

- I Difensori schierano per primi, al centro del tavolo, all'interno di un quadrato di **40** cm di lato; tale misura del lato potrà essere elevata fino ad un massimo di **60** cm, in relazione al numero di miniature usate.
- I Difensori iniziano la battaglia - tutti - con l'Ordine di Difendere. Si deve usare il Metodo degli Ordini alle Unità.
- La posizione può essere difesa con difese campali di vario tipo e da un fossato o, su uno solo dei lati, anche da un tratto di fiume, o da una palude o da un lago (se nel quadrato della mappa vi è tale elemento scenografico). Vi può essere una torre, o dei ruderi di un antico tempio, o altra configurazione speciale (miniera, tempio di Stonehenge, ecc.).
- L'Ordine di Ritirata Generale non potrà essere dato, per ovvi motivi.
- Alla fine di ogni turno i Comandi dei Difensori dovranno effettuare un Test di Comando; per quei Comandi il cui esito di questo test sia la **fuga**, si intenderà che si sono arresi al nemico, e quindi verranno tolti dal tavolo.

Attaccanti.

- Si schierano su almeno due, o su tre o su tutti e quattro i lati del tavolo, ad una distanza di almeno **30** cm dalle Unità nemiche.
- Queste Forze inizieranno la battaglia con l'Ordine di **ATTACCARE** (tutti i Comandi) e schiereranno per seconde.
- L'Ordine di Ritirata Generale non potrà essere dato, perché non avrebbe senso!

Risoluzione della battaglia.

- Questa battaglia può terminare solo con il totale annientamento dei Difensori.
- Se la battaglia dovesse essere interrotta per motivi di tempo "**reale**" (cioè *sono passate tre ore di inteso divertimento e dobbiamo andare a dormire o a casa a pranzare o a cenare*), si dovrà effettuare il calcolo dei Feriti e dei Desertori, e segnare su un foglio quante miniature di entrambi gli schieramenti sono rimaste "vive".
- Un altro giorno si giocherà un'altra battaglia, con lo stesso scenario e con i soldati sopravvissuti al precedente scontro. Non sarà necessario ricordarsi la posizione di ogni Unità e di ogni P.I., perché ogni nuova battaglia del «Massacro» ricomincerà con lo schieramento di quelli che sono sopravvissuti al precedente scontro: si ipotizza cioè che tra uno scontro e l'altro, i due contendenti si riposino, con gli Attaccanti che ritornano ai loro accampamenti.
- Verrà quindi giocato un altro turno della Campagna.
- E così via, finché dei Difensori non ne rimarrà più neppure uno.
- Ma potrebbero arrivare dei Rinforzi... un urlo si leva dal campo dei Difensori: «**Arrivano i nostri!**»

⁴² La battaglia di Little Big Horn, tanto per intenderci!

5.7. Arrivano i Nostri!

- ❑ Potrebbe succedere che giocando un altro turno, un'altra Forza appartenente all'esercito dei Difensori, o sua alleata, potrebbe entrare nel quadrante dove si sta svolgendo il massacro.
- ❑ La nuova Forza sopraggiunta in aiuto ai Difensori attaccherà sul fianco, o da dietro, una di quelle degli assediati, che quindi dovrà lasciar perdere quelli che si trovano trincerati al centro del tavolo per fronteggiare i nuovi arrivati.
- ❑ In questa situazione si dovrà giocare una partita con lo scenario «Assalto sul fianco», nella variante «sul retro», in abbinamento a quella del «Massacro» che si riprenderà.
- ❑ Per poter giocare questo doppio scenario sarebbero necessari due tavoli da 180 x 120, accostati l'uno all'altro lungo uno dei lati più lunghi (180 cm.) in modo da ottenere un tavolo da 240 x 180 cm.
- ❑ Si sistemerà il manipolo degli strenui difensori al centro del tavolo, con le configurazioni disposte come nella precedente battaglia del «Massacro».
- ❑ Si sistemeranno gli Attaccanti come per una nuova partita di «Massacro», ipotizzando che anche essi si siano momentaneamente ritirati e poi si siano nuovamente portati in posizione per sferrare un altro attacco.

Disposizione dei Rinforzi.

- ❑ La Forza dei Rinforzi che effettua l'attacco ad una delle Forze nemiche che accerchiano quelli situati al centro del tavolo si schiera lungo uno qualsiasi dei lati del tavolo, a scelta del Giocatore, come nelle normali partite di battaglie campali, quindi con i Comandi esploranti entro 15 cm dal bordo, gli altri Comandi entro 30 **cm** dallo stesso.
- ❑ Questa Forza inizierà la battaglia con l'Ordine di **ATTACCARE** (tutti i Comandi) e schiererà per ultima.
- ❑ Se le cose si mettono male, a questa Forza potrà essere dato l'Ordine di Ritirata Generale, e la sua zona di fuga sarà quella che si trova verso il lato del tavolo dove questa Forza si era schierata.

Movimento degli Assediati.

- ❑ I Comandi che formano la Forza che si trova assalita alle spalle dai Rinforzi giunti in aiuto degli Assediati potranno ordinare - automaticamente - alle loro Unità di voltarsi per far fronte al nuovo nemico.

Rompere l'accerchiamento.

- ❑ I sopravvissuti della Forza che si trova al centro del tavolo potrebbero tentare di effettuare una manovra per cercare di attraversare lo schieramento nemico nel punto dove si è aperta una breccia per l'arrivo dei Rinforzi. Si darà quindi l'Ordine di Ritirata Generale, ed i sopravvissuti, per essere considerati in salvo, dovranno raggiungere la zona di schieramento dei Rinforzi.
- ❑ Compiuta tale manovra, anche ai Rinforzi può essere dato l'ordine di Ripiegamento Generale, che si risolverà nel modo normale: la via di fuga sarà la propria zona di schieramento.

Nota:

Lo scenario sopra descritto si può applicare anche ad una partita di «**Assedi**», dove gli assediati, che si trovano in un fortino/castello/fortezza, possono tentare una “sortita” per tentare di raggiungere i Rinforzi, e poi allontanarsi assieme ad essi.

* * *

