

DISEGNO DELLA MAPPA:

1. definizione della zona climatica.
2. definizione della stagione.
3. disegno della mappa: fiumi - strade - tipologia dei terreni - vegetazione - elementi accessori.

Ordini alle Forze

Marce Forzate: +2 Movimento, non può esplorare, può usare il Mago o gli Esploratori

Esplorazione: come normale

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

Reazioni delle Forze.

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

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

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

SEQUENZA DI GIOCO

Turno di Campagna.

Fase 0 - Determinazione del tempo meteorologico - *facoltativo*.

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

Fase 2. Movimento delle Forze sulla Mappa.

Fase 3. Battaglia.

Fase 4. Dopo la battaglia

Fase 5. Test della Volontà di Combattere.

Fase 6. Tempo.

Fase 7. Rinforzi.

Fase 8. Determinazione degli EVENTI CASUALI - *facoltativo*.

Fase 1. Cambiare gli Ordini alle Forze e Riconfigurazione.

Tutti i Giocatori che desiderano cambiare gli ordini alle loro Forze o riconfigurarle debbono eseguire questa fase.

Il Metodo del Test della Forza.

Per ogni Forza lanciare 1D6

Aggiungere il V.C. del Condottiero della Forza e applicare i seguenti modificatori:

-3 = Forza che è sotto la reazione IN ROTTA

-2 = Forza che è sotto la reazione INSTABILE

-1 = Forza che è sotto la reazione CONFUSA

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

-1 = La Forza è in territorio nemico

+2 = La Forza è in territorio amico.

Risultato Effetto

6 o più Ok. Riceve il nuovo Ordine.

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

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

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

1 o meno Completo disastro! Avete perso il controllo sulla Forza. La Forza è in rotta e verrà tolta dal tavolo.

Un Test della Volontà di Combattere dovrà essere effettuato in questo turno.

Posizionate un segnalino della Volontà di combattere accanto ad ognuna delle vostre rimanenti forze.

Fase 2. Movimento delle Forze.

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

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

Metodo del Movimento.

Lanciare 1D6 e applicate i seguenti modificatori:

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

Integrazione del NICK LUND'S FANS TEAM:

- 1 Inizio del Movimento su un terreno definito "Deserto" o "Desolato"
- 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.

Attraversamento giungle/deserti/terre desolate

- per ogni Unità, le perdite sono calcolate automaticamente in base al 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".

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 ma natanti più piccoli
- 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 quadrante.
- 6 - 8 = La Forza si muove di tre quadranti.
- 9 o più = La Forza si muove di 4 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.

FASE 3 - BATTAGLIA.

Esplorazione.

Ordine ESPLORARE = piena esplorazione.

Ordine DIFENDERE = raddoppia il risultato del Test Esplorazione.

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

Modificatori per il Test di Esplorazione:

+2 Territorio amico

-1 Territorio nemico

Ordine di Ritirata Generale.

Unità con l'ordine di ritirata generale.

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

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

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

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

Si applicano le normali regole.

Risultato:

0 = Confusione e incomprendimento. 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.

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

Controllo dei Feriti

Metodo

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

Modificatori:

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

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

Risultato Effetti

1 - 3 La miniatura è definitivamente defunta

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

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.

Movimento dopo la Battaglia.

Se avete perso la Battaglia

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

Se la Battaglia è terminata con uno Stallo.

- ◆ Entrambe le 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 amico), essa non dovrà muovere.
- ◆ Se la battaglia è terminata con uno stallo ed entrambe le Forze hanno ricevuto l'ordine di difendere prima della battaglia, esse non dovranno muovere.

REAZIONI DOPO LA BATTAGLIA.

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

La Forza ha iniziato

<u>la battaglia con:</u>	<u>essa ora è</u>
qualsiasi ordine	Disordinata (<i>Confused</i>)
in stato di "Disordinata"	Instabile (<i>Unsteady</i>)

Fase 5 - 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.

FASE 6 - TEMPO: vedere il Regolamento della Campagna.

FASE 7 - RINFORZI: vedere il Regolamento della Campagna.

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