

NARAN FUCILIERS WARS

SOMMARIO

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
Presentazione	1
Materiale	1
a. Tavolo	1
b. Miniature	1
c. Battle Check List	2
d. Dadi	2
e. Segnalini	2
Organizzazione del Regolamento	2
1. PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA	3
1. 1. Organizzare un Esercito	4
L'Esercito	4
I Comandi	4
Il costo del Valore di Comando	4
Le Unità	5
Soldati	5
Personaggi Speciali:	
- Regole Generali	5
- Comandante	5
- Ufficiale Subalterno	5
- Sergente	5
- Sergente delle Unità di Artiglieria	6
- Alfiere	6
- Musicisti	6
- Tiratore Scelto	7
- Combattenti Speciali: Granatieri, Schermagliatori ed altri Combattenti Speciali	7
Personaggi Individuali:	
- Condottiero e Generali	9
- Condottiero Eroico e Generali Eroici	9
- Ufficiale a cavallo di Fanteria	9
- Trombettieri e Tamburini del Comando	9
- Aiutanti di Campo:	
- Messaggeri	9
- Esploratori	9
- Portabandiera con lo Stendardo dell'Esercito	10
Il Profilo	11
Il Sistema a punti	14
Composizione degli Eserciti. Regole Generali	15
Limitazioni per le Unità	15
Miniature	15
1. 2. Preparazione del campo di battaglia	16
Il Campo di battaglia Scenografico	16
1. 3. Vittoria e Sconfitta	17
1. 4. Campagne Militari	18
1. 5. Partite con più Giocatori	18

NARAN FUCILIERS WARS

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
2. PRIMA DELLA BATTAGLIA	19
2. 1. Esplorazione	19
2.1.1. Il test di esplorazione e manovra	19
2. 2. Preparazione del Campo di Battaglia	20
2.2.1. Creazione delle configurazioni particolari del terreno	20
2.2.2. Fiumi e Torrenti	20
2.2.3. Piazzamento delle Configurazioni Particolari del Terreno	21
2. 3. Schieramento degli Eserciti	22
2.3.1. Schieramento degli Eserciti	22
2.3.2. Chi si schiera per primo	23
2.3.3. Come si schierano gli eserciti	23
2.3.4. Riserve e Rinforzi	23
2.3.5. Munizioni	25
2. 4. Discorso di Incitamento	25
IL TURNO DI GIOCO	
3.1. Round UNO: Riserve e Rinforzi	27
3.1.1. Ingresso delle Riserve e dei Rinforzi	27
3.2. Round DUE: Ordini	31
3.2.1. Gli Ordini	31
3.2.2. Assegnazione degli Ordini ed invio di nuovi Ordini	33
- Il Test del Generale	35
3.3. Round TRE: Riorganizzazione delle Unità	38
3.3.1. Riorganizzare le Unità Disorganizzate	38
3.3.2. Cambiare Schieramento alle Unità	39
- Formazioni:	
- Colonna	39
- Colonna in attacco	39
- Linea	40
- Quadrato	41
- Espandere e contrarre le Unità per cambiare formazione	41
- Artiglieria	41
3.4. Round QUATTRO: Attacco con Armi da Fuoco	42
- Munizioni e segnalini di Salva	42
3.4.1. Sequenza della Fase di Fuoco	42
3.4.2. Come si attacca con le armi da Fuoco	43
3.4.3. Metodo di attacco con armi da Fuoco	45
3.4.4. Il Test delle Perdite	50
3.4.5. Reazioni	51
- Condizione Ottimale (OK)	51
- Sete di Sangue	52
- Demoralizzazione	52
- Arretramento	53
- Fuga	53

NARAN FUCILIERS WARS

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
3.5. Round CINQUE: Iniziativa & Movimento	54
3.5. 1. Cosa accade durante la fase di Movimento	54
3.5. 2. Movimento in funzione degli Ordini e Reazioni	54
3.5. 3. Il Test di Iniziativa	55
3.5. 4. Manovre	56
- Direzione	56
- Arretrare	56
- Cambiamento di direzione	56
- Dietro-front, fronte destro, fronte sinistro	56
- Compenetrazione	57
- Collisione	57
3.5. 5. Velocità di Movimento	57
3.5. 6. Movimento dell'Artiglieria	58
3.5. 7. Espandere e Contrarre le Unità	59
3.5. 8. Movimento durante il Combattimento	60
Avvolgimento:	
a - Linea contro Linea o Colonna contro Colonna	60
b - Linea contro Colonna	60
c - Linea e Colonna contro Quadrato	61
d - Cavalleria contro Quadrato	61
3.5. 9. Dare la caccia ai Messaggeri e Portaordini	61
3.5.10. I Terreni ed il Movimento	62
- Terreno difficoltoso	62
- Terreno impraticabile	62
- Paludi	62
- Fiumi	62
- Boschi e foreste	64
3.6. Round SEI: Combattimento	65
3.6.1. Sequenza della Fase di Combattimento	65
3.6.2. Regole di Combattimento: CHI COMBATTE?	65
3.6.3. Personaggi Individuali nel Combattimento	
Corpo a Corpo	68
3.6.4. Cattura di uno Stendardo	69
3.6.5. Sequenza di Combattimento	70
3.6.6. Il Test di Morale	74
3.7. Round SETTE: Influenza	76
- Influenzare	76
- Metodo	76
3.8. Round OTTO: Test di Comando	78
- Chi deve effettuare il Test?	78
- Quando si effettua il Test?	78
- Con quale ordine si effettua il Test?	78
- Metodo	78

NARAN FUCILIERS WARS

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
4. PERSONAGGI INDIVIDUALI IN BATTAGLIA	79
4. 1. Regole generali per i Personaggi Individuali	79
4. 2. Aiutanti di Campo:	
4.2.1. Messaggeri	79
4.2.2. Esploratori	79
4. 3. Trombettieri del Comando	80
4. 4. Tiratori Scelti	80
4. 5. Portabandiera con lo Stendardo dell'Esercito	80
4. 6. Condottieri e Generali in battaglia	81
- Regole Generali	81
- Condottieri e Generali all'attacco	81
- Armi da fuoco e Combattimento	81
- Condottieri e Generali all'assalto e Personaggi Individuali del loro Comando	81
4. 7. Il Condottiero Eroico	83
4. 8. Il Generale Eroico	84
4. 9. Il Colonnello di Fanteria a cavallo	84
4.10. Personaggi Carismatici	85
4.11. Lo Stendardo dell'Esercito	86
4.11.1. Regole per gli Stendardi dell'Esercito	86

Avvertenza:

Questa espansione NON ufficiale del wargame FANTASY WARRIORS non è stata realizzata a scopo di lucro, ma semplicemente a fini ludici, per essere utilizzato da privati o nell'ambito di circoli o associazioni senza fini di lucro.

La proprietà letteraria, con i relativi diritti di esclusiva utilizzazione, appartiene al legittimo proprietario del gioco FANTASY WARRIORS e, per la parte innovativa e non ufficiale, ai sottoscritti, i quali non hanno percepito alcuna remunerazione per la stesura del presente lavoro, ma lo hanno fatto a puro scopo di divertimento.

Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale a fini commerciali, o comunque a fini di lucro, del presente regolamento e del materiale che viene fornito gratuitamente dal sito «Naran Fantasy Wars», nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del materiale stesso con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori nonché del legittimo proprietario dei diritti su FANTASY WARRIORS.

I diritti sul gioco e sul marchio Fantasy Warriors sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).

Naran Fuciliers Wars - Edizione agosto 2012 curata dal

Naran Team - Torino

<http://www.naran.it/>