

# ORCWARS!



## REGOLE DI WARGAME FANTASY

# ORCWARS!

di Riccardo Affinati



## CENNI STORICI

A sud dei Regni Umani si trovano le Lande Desolate, le terre più depravate del Vecchio Continente. In esse abitano le bestie pelletterdi note come **Orchi e Goblin** che incombono su **Elfi, Nani ed Uomini**. Sebbene non molto intelligenti, gli Orchi possono contare su un buon numero, su una forza sovrumana e su una resistenza incredibile ed affiancati dai rapidi e numerosissimi Goblin possono diventare delle vere macchine per uccidere. Gli Orchi e in particolare i Goblin inoltre provano un odio gigantesco (e molte volte anche ripagato) verso i Nani, contro di cui hanno intrapreso decine di guerre lungo i secoli. Oro, guerra e cibo sono le cose che gli Orchi amano di più, tanto che combattono persino tra di loro.

*Gli Orchi vivono nelle Lande Desolate, divisi in parecchie tribù che lottano tra loro. I più pericolosi posti delle Lande Desolate sono le Paludi, dove si trovano i terribili Troll di Acqua Dolce, e la Terra dei Giganti (gli abitanti sono gli omonimi del nome). A nord si trovano i Regni Umani, a sud il deserto di Ham ed ad est le steppe dei tremendi Regni del Caos ed il mare da cui gli avventurieri salpano per raggiungere l'Anglia. In queste terre di confine le battaglie tra Nani, Umani, Elfi, Orchi e Goblin sono all'ordine del giorno.*

Questa è l'ambientazione fantasy dove i vostri eserciti potranno scontrarsi nel tentativo di avere la meglio, dove ogni giocatore potrà guidare le proprie unità alla vittoria.

Per poter giocare ad ORCWARS! vi serviranno delle figure fantasy, siate liberi di scegliere quelle che vi piacciono di più sia in plastica sia in piombo.

# ORCWARS!

## Regole di Wargame per le battaglie fantasy



**1.0 INTRODUZIONE.** Queste regole di wargame sono create per simulare le grandi battaglie del mondo fantasy, senza per forza di cose utilizzare regole complicate. Per giocare vi è bisogno di miniature fantasy, di un campo di battaglia e di alcuni dadi a sei facce.

**2.0 IMBASETAMENTO.** **Non esiste alcun tipo di limitazione, potete usare qualunque imbasettamento a vostra disposizione.** L'ideale sarebbe imbasettare i soldatini in 25mm/28mm/30mm singolarmente. Tutte le unità appiedate sono composte da 8 figure, mentre tutte le unità montate sono composte da 4 figure a cavallo. Eroi, Comandanti in Capo e Maghi, sono composti da una singola figura a piedi o montata, a seconda del personaggio che rappresenta. Macchine da Guerra, Artiglierie, Creature Speciali, Cannoni e Carri, sono rappresentati da un solo modello e da due o tre serventi oppure elementi di equipaggio, se necessario.

**3.0 TIPI DI TRUPPE.** Esistono quattro tipi di Unità, cioè Appiedate, Montate, Macchine da Guerra e Campioni. Ciascuna unità rappresenta un reggimento oppure una Creatura, Personaggio Speciale o Macchina da Guerra.

Le **TRUPPE APPIEDATE** possono essere: Goblin con Lancia o con arco, Nani, Elfi, Umani con armi varie .

Le **TRUPPE MONTATE** possono essere: Goblin a cavallo di Ragni, Elfi a cavallo, Nani a cavallo di Pony, Orchi a a cavallo di Lupi, Cavalieri Umani, ecc.

Le **MACCHINE DA GUERRA** possono essere: Cannoni, Baliste Elfiche, Carri da Guerra, ecc.

I **CAMPIONI** possono essere: Creature Speciali (Ogre, Giganti, Troll, Minotauri, ecc.), Campioni (Nani Sventratroll, Cavalieri o Guerrieri illustri, ecc.), Comandanti in Capo (Generale, Re, ecc.) oppure Maghi.

**REGOLA DEL BUON SENSO.** In qualunque momento, in cui le interpretazioni di una regola non siano chiare oppure una regola non preveda una situazione da voi evidenziata durante il gioco, basterà che lanciate un dado, assegnando al risultato di 1, 2 o 3 una risposta positiva ed ai risultati di 4, 5 o 6 una risposta negativa. *Ad esempio, non vi è chiaro se una vostra un'unità può tirare contro un bersaglio nemico, perché la linea di vista a voi sembra che sia sgombra, mentre il vostro avversario è di avviso contrario; in questo caso basterà che lanciate un dado per risolvere la "querelle". Non esagerate nell'utilizzo di queste regola e soprattutto evitate di giocare con persone troppo agoniste o pignole.*

**4.0 SEQUENZA DI GIOCO.** Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.

1. Il Primo Giocatore gioca una Carta Comando.
2. Il Primo Giocatore dà ordini alle unità.
3. Movimento del Primo Giocatore.
4. Attacchi del Primo Giocatore.
5. Il Primo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.
6. Il Secondo Giocatore gioca una Carta Comando.
7. Il Secondo Giocatore dà ordini alle unità.
8. Movimento del Secondo Giocatore.
9. Attacchi del Secondo Giocatore.
10. Il Secondo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

*NOTA BENE.* Il giocatore potrà **muovere oppure far combattere**, solo le unità che ricevono un ordine, le altre non faranno nulla. **Una unità non può muovere e combattere nello stesso turno.**

**5.0 GIOCARE UNA CARTA COMANDO.** Le carte comando (un mazzo di carte che trovate nelle pagine seguenti) sono utilizzate per dare ordini di movimento o per ordinare un attacco. All'inizio del proprio turno il giocatore attivo gioca una carta dalla propria mano. La carta definisce quanti ordini si possono dare oppure permette di dare ordini speciali (come spiegato nella TAVOLA CARTE COMANDO). Se nessuna delle carte comando permette di dare alcun ordine, si scarta una carta e se ne pesca un'altra dal mazzo, in questo caso il proprio turno ha termine. Una unità può ricevere un ORDINE NORMALE (le Carte Comando con un Orco) sempre ed in qualunque parte del campo di battaglia. Un'unità invece può ricevere un ORDINE SPECIALE (le Carte Comando con una "S"), solo se c'è un Comandante in Capo entro 40cm da essa. Il numero di Carte Comando che ciascun giocatore ha a disposizione dipende dallo scenario, da tre a sei carte.

**6.0 DARE ORDINI ALLE UNITA'.** Dopo aver giocato la carta comando il giocatore annuncia a quali unità decide di dare ordini. Queste saranno le uniche unità che potranno muovere, attaccare o compiere azioni speciali durante il turno. Non si può dare più di un ordine per unità.



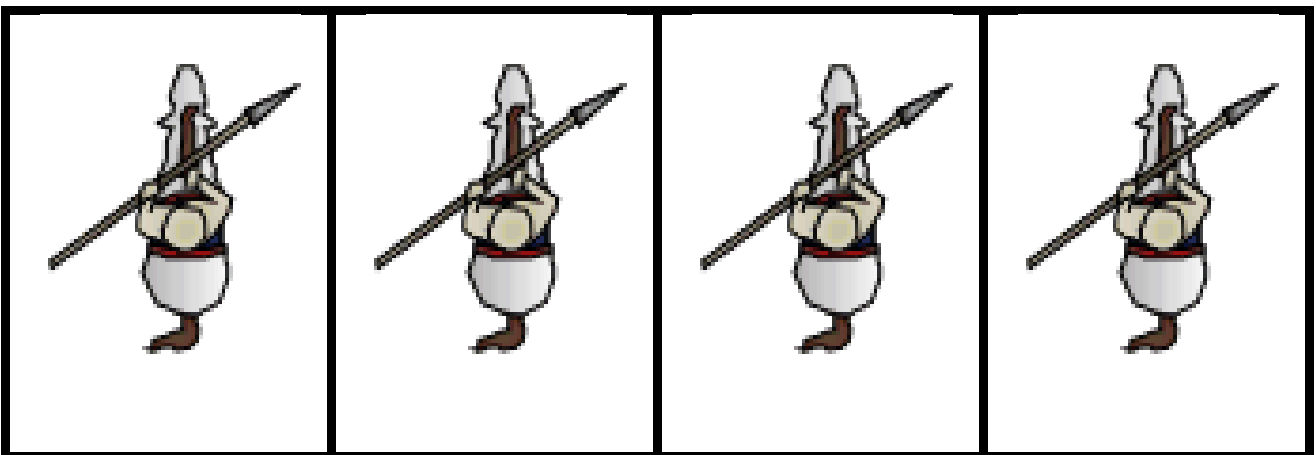
**7.0 FORMAZIONI DELLE UNITA'.** Le unità possono schierarsi sul Campo di Battaglia esclusivamente in Formazione da Battaglia (così come indicato negli schemi indicati sotto). Con le regole avanzate è possibile disporsi e muoversi anche in Colonna di Marcia (una figura di fronte ed il resto che segue). Cambiare Formazione, passando da Formazione di Battaglia in Colonna di Marcia e viceversa è possibile attivando un'unità, senza però fare nessun altro movimento.

#### TRUPPE APPIEDATE IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



*Tutte le unità appiedate si schierano in battaglia avendo un fronte composto da 4 figure, ma schierate su due ranghi, per un totale di 8 figure.*

#### TRUPPE MONTATE IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



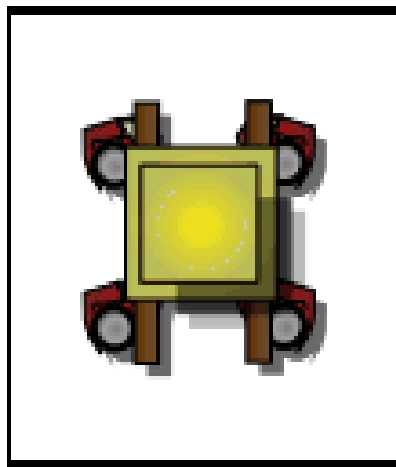
*Tutte le unità montate (figure a cavallo di creature o di cavalli) si schierano in battaglia avendo un fronte composto da 4 figure, ma schierate su un solo rango, per un totale di 4 figure.*

**CAMPIONI, EROI, COMANDANTI IN CAPO, MAGHI, SCIAMANI, CREATURE SPECIALI IN  
FORMAZIONE DA BATTAGLIA**



*Tutte le unità speciali composte da un solo modello si schierano in battaglia avendo un fronte composto da una sola figura e schierate su un solo rango (sia se sono appiedate oppure a cavallo di cavalli o creature particolari).*

**MACCHINE DA GUERRA, CANNONI, CARRI, ELEFANTI, OGRE, GIGANTI, TROLL, IN  
FORMAZIONE DA BATTAGLIA**



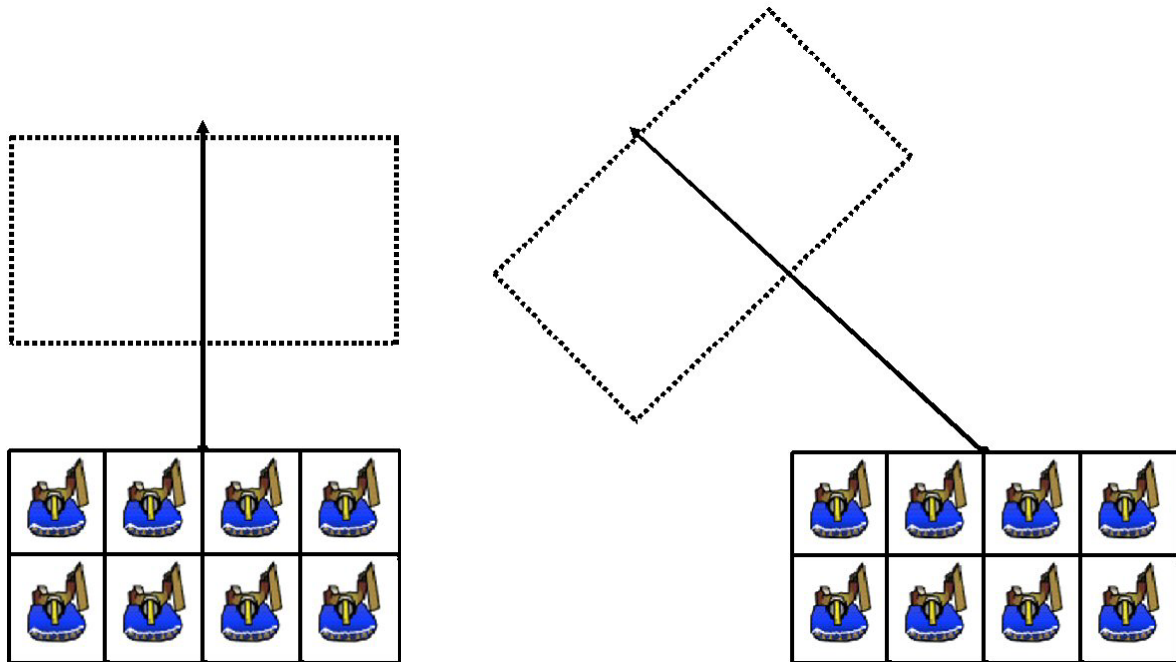
*Tutte le unità Macchine da Guerra, Giganti, Cannoni, Carri, Elefanti, e composte da un solo modello si schierano in battaglia avendo un fronte composto da una sola figura e schierate su un solo rango.*

**7.1 MOVIMENTO.** Si possono muovere le unità cui sono dati ordini in qualunque successione si desidera. E' comunque necessario terminare un movimento prima d'iniziarne un altro. Ogni unità si muove una sola volta. Tutti i movimenti devono essere completati nel turno prima di passare alla fase di battaglia. Le unità muovono della velocità specificata nella loro Lista degli Eserciti.

Se il Comandante in Capo di un giocatore viene eliminato durante la battaglia, il giocatore non potrà più giocare Carte Comando Speciali (quelle con la "S"); se il Comandante in Capo è eliminato, il giocatore potrà giocare solo le Carte Normali, ma potrà scartare una Carta Comando Speciale nel tentativo di prendere una Carta Normale dal pozzetto delle carte, senza fare nulla per quel turno.

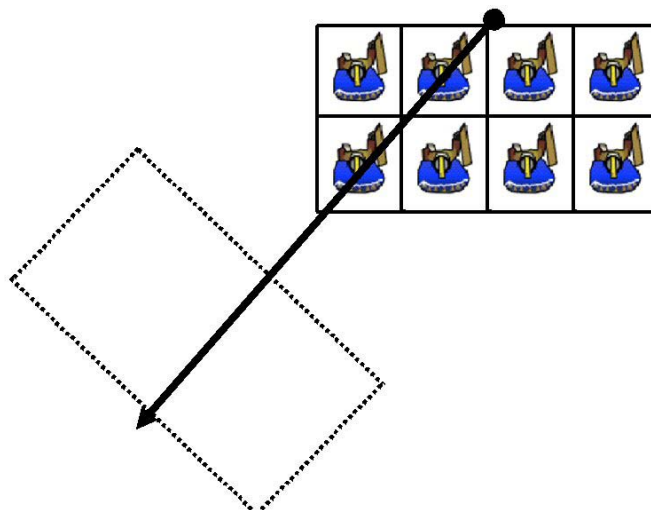
Ogni unità si muove di un numero di centimetri specificato nelle proprie caratteristiche personali. Il fronte dell'elemento che muove sarà dato dalla direzione del movimento fatto. Per muovere una unità basterà misurare la distanza sempre dal centro del fronte dell'unità, ed una volta scelto dove andare mettere l'unità che si vuole muovere con il fronte nella direzione del suo movimento. Il diagramma qui sotto cerca di darvi un'idea su come fare.

*Esempio di movimento:*



Si possono muovere unità amiche attraverso unità amiche, ma non si possono muovere unità amiche attraverso altre unità nemiche.

Le unità sono composte da un numero fisso di figure, come spiegato nelle pagine precedenti, e sono considerate un insieme e che quindi si muoveranno sempre come se fossero una sola cosa. Il movimento delle unità è particolarmente libero, purché le unità non superino mai la distanza a loro disposizione; è quindi possibile cambiare fronte, muoversi lateralmente o indietreggiare, senza mai superare le distanze a loro concesse ed espresse in centimetri ed assumendo sempre il fronte della direzione presa. Quindi se ci ritira, automaticamente si darà le spalle al nemico.



**8.0 LA BATTAGLIA.** S'intende per battaglia sia la mischia effettuata con elementi adiacenti, sia i combattimenti a lunga distanza effettuati con armi da tiro o da fuoco. Finiti tutti i movimenti consentiti, il giocatore in fase potrà attaccare un'unità nemica adiacente ad una propria unità oppure entro il raggio di tiro dell'Unità che attacca, purché le unità che effettuano l'attacco, abbiano ricevuto un ordine in questo turno e che non abbiano mosso, altrimenti non faranno nulla.

L'attaccante lancerà un numero di dadi come elencato nella propria Lista degli Eserciti, e per colpire dovrà tenere conto del tipo di terreno che protegge il bersaglio e di eventuali modificatori.

**L'unità che ha mosso non combatte nello stesso turno.**

Ciascuna unità colpisce con un risultato specificato nella propria Lista degli Eserciti.

L'eventuale bersaglio colpito dovrà fare immediatamente un Tiro salvezza e se lo fallisce diminuisce il proprio Livello Morale. Se il Tiro Salvezza è superato, si considera che l'unità sia riuscita a superare il momento difficile e non si subiscono perdite. Il Tiro Salvezza è specificato per ciascuna unità nella propria Lista degli Eserciti.

Ogni qualvolta si riceve una perdita e non si supera il test per il Tiro Salvezza, il Livello Morale dell'unità diminuisce di uno per ogni perdita subita. L'unità che azzerà il proprio Livello Morale è considerata Demoralizzata e viene eliminata dal campo di battaglia. Le unità quando ricevono perdite non tolgono i modelli, ma ricevono una pedina numerata, che indica la perdita di un Livello Morale, una volta azzerati i Livelli Morali, l'unità viene eliminata. Tutte le unità lanciano un numero di dadi specificato nella propria Lista degli Eserciti.

**MODIFICATORI**

- L'attaccante lancia due dadi addizionali se il bersaglio è preso d'Infilata (cioè si tira a distanza contro un bersaglio che mostra il fianco oppure le spalle).
- Se un bersaglio è all'interno di un villaggio, campo coltivato, bosco o dietro uno steccato, muretto, siepe, argine di torrente, oppure più in alto, disposto su una Collina Ardua, l'attaccante dimezza il numero dei suoi dadi in combattimento.
- Se l'attaccante combatte contro un bersaglio adiacente preso di fianco oppure alle spalle aggiunge due dadi addizionali. Per prendere in mischia un elemento nemico sul fianco, bisognerà aver iniziato il proprio movimento già al di qua del lato di fronte dell'elemento nemico che subisce la carica.
- Una unità lancia due dadi addizionali se il bersaglio è in Colonna di Marcia.
- L'unità che combatte in Terreno Rotto oppure più in basso, disposto su una Collina Dolce, lancia un dado in meno.

**ESEMPI DI GIOCO**

*Un'unità di:*

**ORCHI.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 5+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 200 punti.

Viene attivata e mossa adiacente ad un'unità di:

**NANI CON ASCE E SCUDI.** Muovono di 8cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 230 punti.

L'unità di Orchi avendo mosso, per quel turno non può fare altro. Al prossimo turno l'unità di Nani è attivata e decide di attaccare l'unità di Orchi che gli è arrivata adiacente. Lancia quindi otto dadi ed ottiene: 1, 2, 2, 3,3, 4,4 e 5. I Nani colpiscono con 4+, quindi gli Orchi hanno ricevuto tre colpi e dovranno effettuare tre Tiri Salvezza. Gli Orchi lanciano tre dadi ed ottengono: 2, 4 e 5. Hanno salvato un solo colpo, quindi il loro Livello Morale scende a 6 (il giocatore per ricordarlo pone accanto all'unità una pedina con scritto 2, cioè le perdite subite da quella unità). Il turno finisce ed ora tocca agli Orchi, che decidono di non muovere ma di attaccare l'unità di Nani a loro adiacente. Lanciano otto dadi ed ottengono: 2, 2, 3, 4, 4,5, 6 e 6. Gli Orchi colpiscono con 5+, quindi ora tocca ai Nani fare tre Tiri Salvezza, ed ottengono 2, 2 e 4. Salvano un colpo e prendono due perdite che fa scendere il loro Livello Morale a 6. Il turno passa agli Orchi e la partita seguita.

**9.0 LINEA DI VISTA.** Un'unità per poter tirare ad unità nemiche distanti dovrà avere sempre una linea di vista sgombra da ostacoli, come unità amiche o nemiche oppure da elementi di terreno. La linea di vista è una linea retta immaginaria, che va dal centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio, tale linea non dovrà mai toccare altre unità o elementi di terreno che bloccano il raggio di tiro. Gli elementi che tirano possiedono un fronte di 45° gradi a destra e a sinistra. Un'unità in Terreno Rotto (Boschi, Campi Coltivati, Villaggi, Collina, ecc.) è visibile solo se è schierata ai suoi margini oppure al di qua di una cresta di Collina, infatti un'unità non è visibile se è posizionata dietro ad un Terreno Rotto, quindi non tira e non riceve il tiro.

Non si può tirare se la linea di vista passa attraverso unità amiche oppure ostacoli, se però chi tira è sopra una collina e l'unità amica oppure l'ostacolo è entro 10cm dalla collina da cui si tira, la linea di vista diventa sgombra (in questo caso si presuppone che il tiro passi sopra la testa delle unità amiche oppure dello ostacolo).

Se una unità è metà in un tipo di terreno e metà in un altro (ad esempio metà dell'unità è in bosco e l'altra metà in terreno libero oppure solo una piccola parte dell'unità), l'unità è considerata essere nel tipo di terreno in cui è schierata la maggior parte dell'unità stessa. In caso di dubbio, utilizzate la REGOLA DEL BUONSENSO.

**10.0 COSTRUZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA.** Ogni tipo di terreno viene piazzato prima di iniziare la partita, tenendo conto dello scenario storico scelto oppure in maniera casuale nello scenario libero, in genere un'unità per volta, alternandosi con il giocatore avversario. Prima piazza un'unità il Primo Giocatore, poi ne piazza una il Secondo Giocatore, e così via fino a quando tutti i giocatori hanno schierato sul campo di battaglia il proprio esercito.

**11.0 SCHIERAMENTO.** Lo schieramento degli eserciti di entrambi i giocatori, avverrà secondo le disposizioni dello scenario storico o dello scenario libero, consultando la mappa, si schiereranno le unità nelle zone di terreno a loro assegnato.

Una volta che tutte le Unità sono state messe sul campo di battaglia, si potrà dare inizio alla partita ed inizierà la normale fase di gioco. Chi muove per primo diventa il Primo Giocatore.



**Questo regolamento utilizza tecniche di gioco simili ad alcuni wargame storici, che trattano però periodi assai lontani, come il periodo Napoleonico (Wellington), la Guerra Civile Americana (Glory) oppure l'Antichità (Strategia e Tattica). Troverete le loro tracce sulla pagina Internet: <http://it.geocities.com/accademiawargame/>**

**12.0 TIPI DI TERRENO.** Ogni tipo di terreno possiede delle caratteristiche principali.

**BOSCHI.** Entrare in un Bosco viene considerato Terreno Difficile e le unità dimezzano il loro movimento, a meno che non siano su strada. Il Bosco dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Bosco non può tirare e non può essere soggetta a tiro (tranne se sono unità disposte sul margine del bosco).

**COLLINA ARDUA.** Entrare in una Collina viene considerato Terreno Difficile, il movimento è dimezzato. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Collina può tirare e può essere soggetta a tiro (tranne se è un'unità disposta al di là della cresta).

**COLLINA DOLCE.** Entrare in una Collina Dolce costa il normale movimento. Inoltre all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno tira un dado in meno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Collina può tirare e può essere soggetta a tiro (tranne se è un'unità disposta al di là della cresta).

**TORRENTE.** Entrare in un Torrente viene considerato Terreno Difficile. Il movimento è dimezzato. Inoltre l'eventuale argine di un Torrente toglie un dado all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**FIUME.** Il Fiume è attraversabile solo su Ponte oppure su Guado che in questo caso viene considerato Terreno Difficile. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**VILLAGGIO, FORTIFICAZIONI, ecc.** Entrare in un Villaggio viene considerato Terreno Difficile e le unità dimezzano il loro movimento, a meno che non siano su strada. Il Villaggio dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Villaggio non può tirare e non può essere soggetta a tiro (tranne se sono unità disposte sul margine del villaggio).

**PALUDI, CAMPI COLTIVATI, PIETRAIE, ecc.** Le unità dimezzano il loro movimento, a meno che non siano su strada. L'attaccante che combatte in questo tipo di terreno dimezza i suoi dadi. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità può tirare e può essere soggetta a tiro.

**OSTACOLI DIFENSIVI.** Attraversare un ostacolo difensivo (muretti, staccionate, ecc.) dimezza sempre il movimento delle unità. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende dietro questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**PIANURA.** In Pianura le unità muovono normalmente, inoltre la Pianura non modifica nessun tipo di attacco. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**STRADA.** Se un'unità inizia il movimento su Strada in Colonna di Marcia e lo finisce sempre in Colonna di Marcia e su Strada, aumenta di 10cm il proprio movimento. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA.** Vince immediatamente il giocatore che per primo elimina la metà dei Punti Esercito nemici.



## ORCHI E GOBLIN



*Gli Orchi sono portati molto di più per il corpo a corpo che per il tiro e quindi, supportati dai reparti mobili come i cavalcalupi e da qualche macchina da guerra, come il un carro trainato da feroci cinghiali, gli Orchi avanzano cercando di caricare l'avversario. La vera mietitrice di anime è la viverna, animale leggendario e paurosamente mostruoso, simile ad un drago: può volare e muoversi velocemente da una parte all'altra del campo, cavalcata da un orco distruttore che senza timore percorre i cieli uccidendo ogni cosa gli si trovi davanti. Molto spesso le truppe degli orchi, a causa della loro indisciplinazione, cadono in panico e si attaccano a vicenda e questo può compromettere le sorti di una battaglia. Per creare nuovi eserciti storici oppure convertire la lista degli eserciti di altri regolamenti, vi potrà risultare utile questa lista di guerrieri fantasy.*

**RE DEI GOBLIN (COMANDANTE IN CAPO).** Muove di 8cm oppure lancia 2 dadi e colpisce con 4+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede 2 Livelli Morali. Costa 90 punti.

**SCIAMANO DEI GOBLIN (MAGO).** Muove di 8cm oppure lancia un incantesimo su unità entro 20cm e la magia colpisce con 4+ (in caso di successo il mago rilancia un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale). Lo Sciamano dei Goblin possiede un Tiro Salvezza di 4+; e possiede un solo Livello Morale. Costa 90 punti.

**GOBLIN A CAVALLO DI RAGNI.** Muovono di 20cm oppure lanciano quattro dadi e colpiscono con 6 se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 80 punti.

**GOBLIN CON LANCE.** Muovono di 8cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 4 Livelli Morali. Costano 70 punti.

**GOBLIN CON ARCHI.** Muovono di 8cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm. Non possiedono un Tiro Salvezza. Possiedono 4 Livelli Morali. Costano 60 punti.

**ORCHI.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 5+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 200 punti.

**TROLL, OGRE E MINOTAURI.** Muovono di 10cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Quando colpiscono, sottraggono -1 al Tiro salvezza del Nemico. Possiedono 4 Livelli Morali. Costano 140 punti.

**GOBLIN KAMIKAZE.** Muovono di 8cm oppure si lanciano contro un bersaglio entro 10cm e colpiscono con 3+ (in caso di successo i Goblin Kamikaze rilanciano un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale). Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono un solo Livello Morale. Una volta lanciati i Goblin kamikaze, sia se hanno avuto successo oppure che non siano riusciti nella loro impresa suicida, vengono comunque eliminati dal gioco. Costano 10 punti.

## REGNO DEI NANI



*I Nani sono testardi, scontroso e resistenti, i Nani danno battaglia sull'orlo dell'estinzione. Orchi e Goblin e altre empie creature attaccano continuamente le roccaforti naniche che continuano a resistere ancora oggi. Per molti anni i Nani sono rimasti in pace nelle loro fortezze finché alcuni Elfi Oscuri, travestiti da Alti Elfi, attaccarono le carovane naniche, annientando ogni resistenza. Scoppiò così un grande conflitto tra i Nani e gli Alti Elfi che finì con la sconfitta degli Elfi. La vittoria ebbe un prezzo: alcune tribù di Goblin, scacciate dai loro territori, si fermarono presso i regni nanici e li assediavano, seguiti ben presto da altre razze del mondo sotterraneo. Fu l'inizio della fine nanica. I Nani non sono certo un esercito adatto per l'attacco data la loro scarsa velocità, ma se devi difendere una postazione, i Nani sono fatti per te. Nessuno può superare i Guerrieri Nani in coraggio e resistenza, i rompiferro sono un muro di puro acciaio, i veterani non si ritirano mai, i Balestrieri e gli Archibugieri sono pronti a sfoltire i ranghi nemici. E se questo non basta, ci pensano i Cannoni e le loro macchine volanti a far cambiare idea ai propri nemici. I Nani non possiedono la magia ma possono usufruire di un imponente arsenale di rune che funge da degno sostituto all'arte dei maghi. I creatori di rune detengono questo potere. Per creare nuovi eserciti storici oppure convertire la lista degli eserciti di altri regolamenti, vi potrà risultare utile questa lista di guerrieri e tipologie di truppe fantasy.*

**RE DEI NANI (COMANDANTE IN CAPO).** Muove di 8cm oppure lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**NANO SVENTRATROLL (EROE).** Muove di 8cm oppure lancia 2 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 2 Livelli Morali. Costa 130 punti.

**NANI CON ASCE E SCUDI.** Muovono di 8cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**NANI CON PICCONI.** Muovono di 8cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morali. Quando colpiscono, sottraggono -1 al Tiro salvezza del Nemico. Costano 230 punti.

**NANI CON ARCHIBUGI.** Muovono di 8cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ fino a 10cm e solo con 5+ fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiedono 8 Livelli Morale. Costano 230 punti.

**CANNONE NANESCO.** Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e solo con 5+ fino a 40cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede 4 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**PONY CON CARRO.** Muove di 10cm oppure lancia un solo dado e colpisce con 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 10 punti.

*Aiutateci ad ampliare la Lista degli Eserciti, incrementate ed inventate nuovi reparti e poi fatecelo sapere, in maniera da poter ampliare i nostri eserciti.*

## REGNO DEGLI ELFI



Gli **Alti Elfi** sono creature alte e longilinee pressoché immortali che abitano un'isola analoga alla leggendaria Atlantide. I loro stregoni sono tra i più potenti del Vecchio Mondo. In quanto elfi, essi sono snelli, alti e famosi per la loro intelligenza, nonché per l'abilità naturale di saper entrare in sintonia con la magia. Nel gioco in cui sono ambientati, gli Alti Elfi tendono ad essere molto costosi in termini di punti, costi però ampiamente ripagati dagli alti valori di Disciplina, Iniziativa e Movimento. Le tattiche elfiche in battaglia assomigliano a quelle dell'esercito Romano.

Gli **Elfi Silvani** sono rari nel Vecchio Mondo e solo in un'antica foresta resiste l'ultimo grande regno degli Elfi Silvani. Sembra che siano dei maestri dell'arco, capaci di colpire l'occhio di un goblin al buio. Gli Elfi Silvani sono un esercito basato principalmente sull'abilità dei suoi arcieri.

Vengono poi gli **Elfi Oscuri**, completamente crudeli e privi di cuore. I cittadini stessi sono i soldati. Possono essere picchieri o balestrieri allo stesso tempo, e anche se truppe di base, sono truppe altamente qualificate. La cavalleria media-leggera è rappresentata dai cavalieri oscuri, muniti di lance, spade e balestre a ripetizione. La cavalleria pesante è rappresentata dai cavalieri su dei semi draghi senza ali, tremendi nelle cariche, muniti di lance e di armature pesanti. Altro elemento essenziale dell'esercito elfico sono i carri, così letali nelle mischie. Come macchine da guerra ci sono poi le balestre giganti a ripetizione, che risultano essere veri e propri flagelli per i nemici.

**CONDOTTIERO SU DRAGO (COMANDANTE IN CAPO).** Muove di 25cm (volando) oppure lancia 8 dadi e colpisce con 4+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede 4 Livelli Morali. Costa 205 punti.

**PRINCIPE ELFICO (EROE).** Muove di 10cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**GUARDIE DI PALAZZO.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**FANTERIA ELFICA.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 200 punti.

**ARCIERI.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ fino a 10cm e solo con 5+ fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiedono 8 Livelli Morale. Costano 200 punti.

**MACCHINE DA GUERRA.** Muovono di 5cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ fino a 20cm e solo con 5+ fino a 40cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**CAVALLERIA ELFICA** Muove di 20cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 160 punti.

**MAGO.** Muove di 10cm oppure lancia un incantesimo su unità entro 20cm e la magia colpisce con 4+ (in caso di successo il mago rilancia un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale). Il Mago Elfico possiede un Tiro Salvezza di 4+, e possiede due Livelli Morale. Costa 120 punti.

## REGNO DEGLI UMANI



L'**Impero** è la più grande nazione della razza umana e da oltre due millenni sventola il suo stemma sui palazzi imperiali. Le fanterie dell'Impero si organizzano in ranghi ben disciplinati ed addestrati al meglio con le loro tipiche armi, pronti ad arrestare una marea di Orchi e Goblin. I miliziani non sono soldati di professione ma vengono assoldati dai ceti più bassi; tenaci e aggressivi si avventano sul nemico con le loro armi personali dai generi più disparati ma efficaci. Infine vi sono i flagellanti, così chiamati per le loro continue penitenze dovute a visioni apocalittiche del mondo; in battaglia formano bande implacabili che si gettano sui nemici più mostruosi con follia eroica. Con l'invenzione delle armi da tiro e l'incremento dell'uso di armi a polvere da sparo (per lo più inventate dai nani) l'Impero vanta una vasta gamma di soldati in grado di scatenare una morte a distanza ai propri nemici. Gli arcieri utilizzano il caro vecchio arco mentre i balestrieri utilizzano la balestra: complesso strumento di morte. Gli archibugieri sono soldati specializzati nell'uso dei più recenti archibugi a polvere nera; questi "cannoncini" sono in grado di scagliare proiettili che trapassano le armature più pesanti! Oltre una catena di monti si trova il **Regno di Britannia**, regno di cavalieri, secondo solo all'Impero in ricchezza e potere. I suoi re vivono nel lusso più sfrenato, ma dietro i modi cortesi di ogni Britoniano (compreso il re) si trova un guerriero nato per la battaglia. Fin dalla più tenera età, i Britoniani vengono rigidamente addestrati a brandire armi tradizionali, cavalcare e sopportare le asprezze della guerra.

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO)**. Muove di 10cm a piedi oppure 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**PALADINO (EROE)**. Muove di 10cm a piedi oppure 20cm a cavallo. Lancia 2 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 2 Livelli Morali. Costa 140 punti.

**GUARDIE DI CITTA'**. Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**FALANGE DI PICCHIERI, ALABARDIERI**. Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morali. Sottraggono -1 al Tiro salvezza del Nemico. Costano 230 punti.

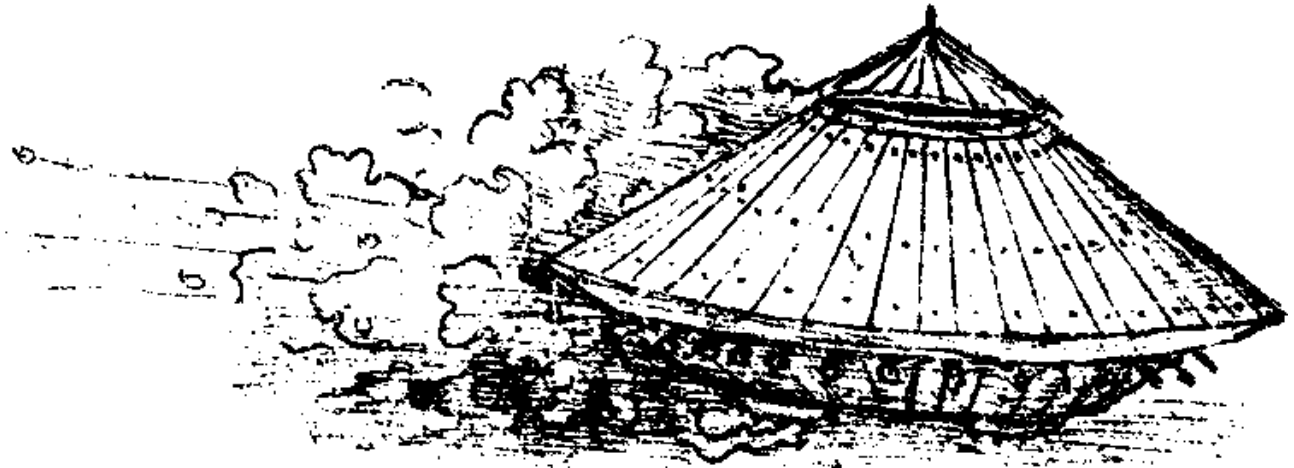
**BALESTRIERI, ARCHIBUGIERI, ARCIERI**. Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 5+ fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morale. Costano 230 punti.

**ARTIGLIERIA**. Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 5+ fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME**. Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 170 punti.

**MAGO**. Muove di 10cm oppure lancia un incantesimo su unità entro 20cm e la magia colpisce con 4+ (in caso di successo il mago rilancia un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale). Il Mago possiede un Tiro Salvezza di 3+; e possiede due Livelli Morale. Costa 120 punti.

## DA VINCI CONDOTTA



*"Farò carri coperti, securi e inoffensibili; e quali intrando intra li nimici con le sue artiglierie, non è sì grande moltitudine di gente d'arme che non rompessimo. E dietro a questi potranno seguire fanterie assai illese e senza alcuno impedimento."*

Dopo essere entrato al servizio del duca di Milano Ludovico Sforza, verso il 1482, Leonardo fu ingegnere militare in numerose campagne del duca. Fu in questo periodo che produsse diversi disegni di ingegneria militare, raffiguranti ponti portabili, cannoni, catapulte e altre macchine da guerra. Ne è esempio il disegno qui proposto, che rappresenta una macchina corazzata che molti hanno visto come un prototipo del carro armato. Per portare panico e distruzione tra le truppe nemiche, Leonardo pensa e disegna un carro a forma di testuggine, rinforzato con piastre metalliche, con torretta interna di avvistamento ed armato di cannoni. Il movimento del carro era garantito da 8 uomini che azionavano dall'interno un sistema di ingranaggi collegato alle ruote. Dalle note che accompagnano il disegno si deduce che Leonardo pensò di utilizzare dei cavalli al posto degli uomini, ma la possibilità che gli animali si imbizzarrissero in uno spazio così ristretto e rumoroso dovette ben presto dissuaderlo. La direzione del fuoco poteva essere decisa dagli uomini posti nella parte alta del carro, da dove, attraverso delle strette fessure, potevano vedere il campo di battaglia.

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** Muove di 10cm a piedi oppure 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**CARRO DA VINCI (MACCHINA DA GUERRA).** Muove di 8cm. Oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ Fino a 20cm. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 8 Livelli Morali. Costa 220 punti.

**STRADIOTI A CAVALLO CON ARCHIBUGIO.** Muovono di 25cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 4 Livelli Morali. Costano 150 punti.

**PICCHIERI SVIZZERI O LANZICHENECCHI.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morali. Sottraggono -1 al Tiro salvezza del Nemico. Costano 230 punti.

**ARCHIBUGIERI O BALESTRIERI.** Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 5+ fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 8 Livelli Morale. Costano 230 punti.

**CANNONE.** Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 5+ fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME.** Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 170 punti.

**MILIZIA CITTADINA.** Muove di 10cm oppure lancia 8 dadi e colpisce con 5+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede otto Livelli Morali. Costa 200 punti.

**INGEGNERE LEONARDESCO.** Muove di 10cm oppure lancia un congegno infernale su unità nemiche entro 20cm colpendo con 4+ (in caso di successo l'ingegnere rilancia un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale). L'Ingegnere Leonardesco possiede un Tiro Salvezza di 3+; e possiede un solo Livello Morale. Costa 110 punti.

# TAVOLA CARTE COMANDO NORMALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

			
Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.
			
Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.
			
Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.
			
Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.












# TAVOLA CARTE COMANDO NORMALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

			
Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.
			
Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.
			
Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.
			
Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.	Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.

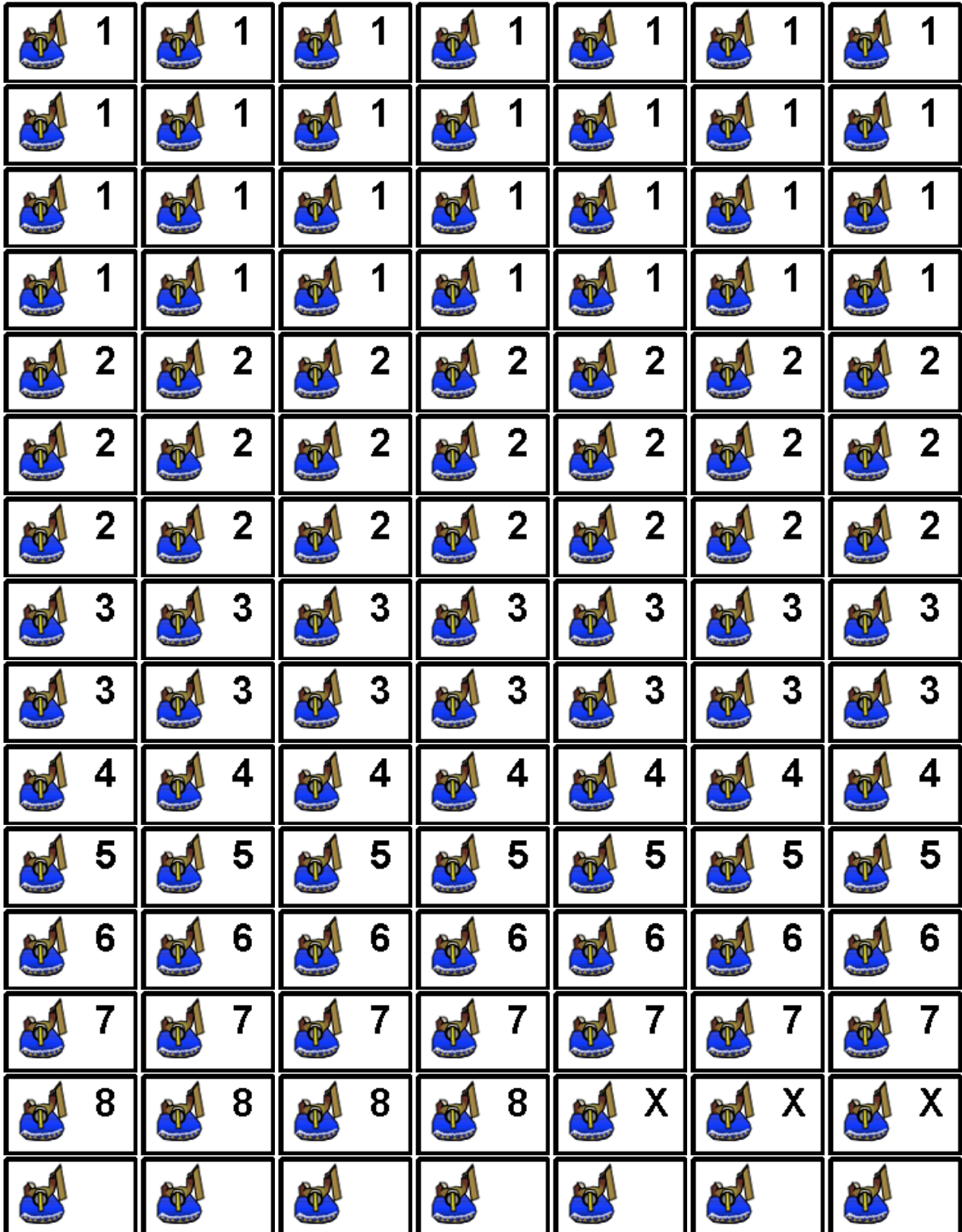
# TAVOLA CARTE COMANDO SPECIALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

<p><b>CARICA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Ogni unità può muovere oppure combattere.</p>	<p><b>CARICA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Ogni unità può muovere oppure combattere.</p>	<p><b>FURIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Ogni unità può combattere due volte.</p>	<p><b>TIRO RAPIDO</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Tutte le unità dotate di armi da tiro possono combattere due volte, ma non muoversi.</p>
<p><b>TIRO RAPIDO</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Tutte le unità dotate di armi da tiro possono combattere due volte, ma non muoversi.</p>	<p><b>MARCIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Tutte le unità possono muoversi senza limitazioni del terreno, ma non combattere.</p>	<p><b>RECUPERO</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Tirare 4 dadi e per ogni 3+, si rimpiazza una perdita, l'unità non può combattere o muovere.</p>	<p><b>CONTROMAGIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Duplica la carta giocata dall'avversario nel turno precedente.</p>
<p><b>MARCIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Tutte le unità possono muoversi senza limitazioni del terreno, ma non combattere.</p>	<p><b>MAGIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Annulla la carta dell'avversario. Gioca questa carta nel turno dell'avversario e nel turno tuo prendi una carta senza fare nulla.</p>	<p><b>MAGIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Annulla la carta dell'avversario. Gioca questa carta nel turno dell'avversario e nel turno tuo prendi una carta senza fare nulla.</p>	<p><b>MAGIA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Annulla la carta dell'avversario. Gioca questa carta nel turno dell'avversario e nel turno tuo prendi una carta senza fare nulla.</p>
<p><b>AVANTI</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Ogni unità può muovere del doppio senza le limitazioni del terreno, ma non combattere.</p>	<p><b>PANICO</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Un'unità nemica scelta da voi viene presa dal panico, si ritira fino al bordo tavolo del suo lato di schieramento.</p>	<p><b>RINFORZI</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Se avete un'unità eliminata, rientra in gioco come Rinforzo dal bordo tavolo del proprio</p>	<p><b>RITIRATA</b></p>  <p><b>S</b></p> <p>Una vostra unità può ritirarsi sul bordo tavolo del proprio lato di schieramento.</p>

## PEDINE ED ACCESSORI

Nel corso del gioco, vi può risultare utile avere delle pedine per registrare alcune situazioni particolari, in maniera da ricordarvi quando una vostra unità subisce una perdita. In questo caso, incollate le pedine su del cartoncino un po' erto e poi ritagliate le pedine, secondo le vostre esigenze.



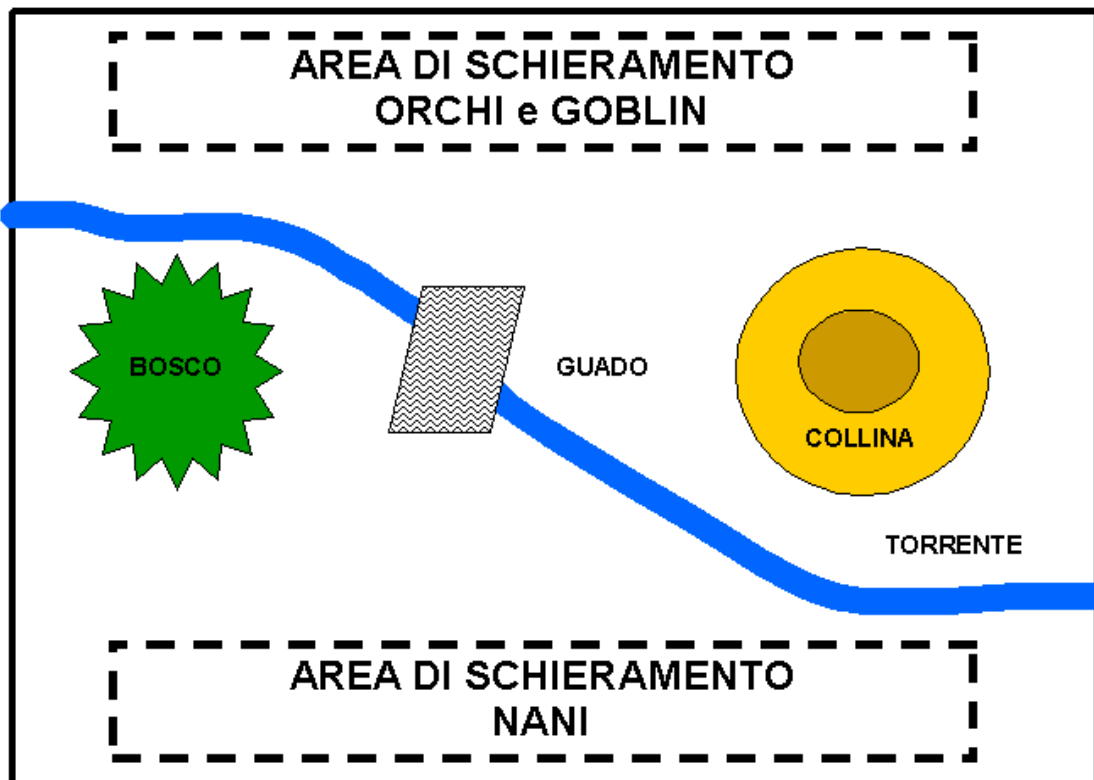
# LA BATTAGLIA DI PASSO HAM

21 Agosto 1808

## Cenni Storici

Gli Orchi & Goblin, i coboldi, gli hobgoblin, i gnoll, i troll, i bugbear, sono creature con personalità, cultura, gusti estetici ed intelligenza. Stufi di sottostare alle scorrerie dei Nani, hanno deciso di risolvere una volta per tutti il problema manesco. Usciti dai loro villaggi e riuniti tutti i clan di frontiera sotto ad un unico capo, tentano l'inosabile, cioè di forzare il Passo Ham, dove ad aspettarli c'è l'esercito dei Nani. Otto unità dei Nani contro sedici unità degli Orchi & Goblin, sembra l'avvio di un massacro, ma la qualità si oppone al numero e la battaglia è estremamente equilibrata e sarà vinta solo all'ultimo e dal condottiero più abile.

## MAPPA DELLA BATTAGLIA DEL PASSO DI HAM



**Terreno.** Il Torrente è guadabile (trattatelo come Terreno Rotto).

**Guado.** Il Guado permette il passaggio delle unità senza dimezzare il loro movimento.

**Collina.** La Collina è considerata Ardua.

**Bosco.** Il Bosco dimezza il movimento e segue le normali regole della sezione **12.0 TIPI DI TERRENO**.

## DURATA E CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita finisce quando un giocatore ha eliminato 750 Punti Esercito al nemico. Primo giocatore: Orchi & Goblin. Ciascun giocatore possiede 5 Carte Comando.

# NANI - Ordine di battaglia

Numero delle Unità e Tipi di Truppa	Movimento	Numero Dadi in Attacco	Raggio di Tiro	Colpisce il nemico con:	Tiro Salvezza	Livello Morale	Punti Esercito
1 x Re dei Nani	8cm	Tre	No	3+	3+	2	150
2 X Nani Campioni (Sventratroll)	8cm	Due	No	3+	3+	2	130
2 x Nani con Asce	8cm	Otto	No	4+	4+	8	230
1 x Nani con Piccone*	8cm	Otto	No	4+	5+	8	230
<i>*Quando colpiscono, sottraggono -1 al Tiro Salvezza del Nemico.</i>							
1 x Nani con Archibugio	8cm	Otto	20cm	4+ a 10cm 5+ a 20cm	5+	8	230
1 x Cannone Nanesco	5cm	Quattro	40cm	4+ a 20cm 5+ a 40cm	5+	4	160
1 x Pony con Carro	10cm	Uno	No	6	3+	4	10



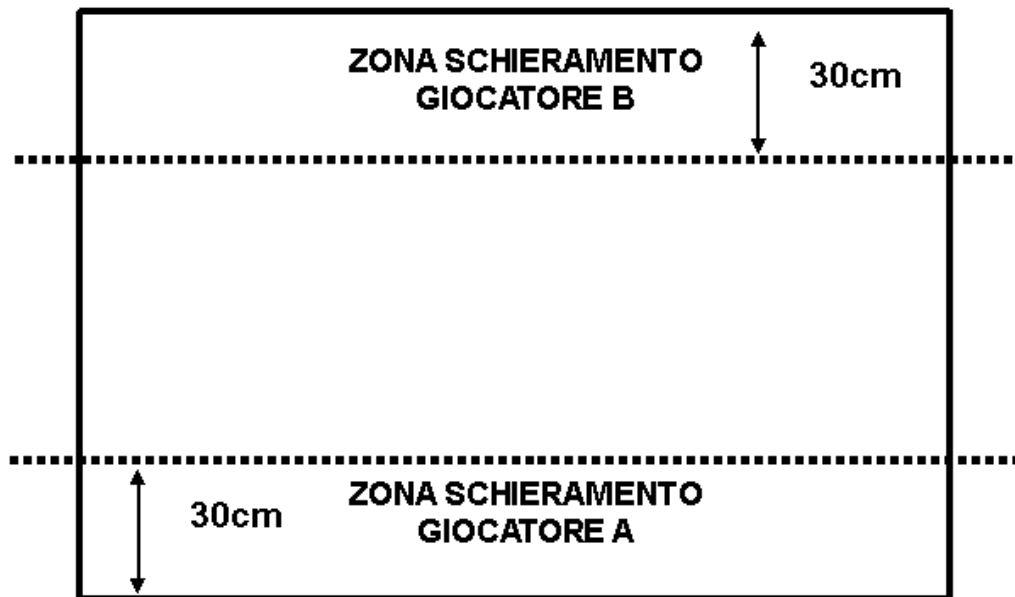
*Per la costruzione delle unità ci siamo basati su due semplici eserciti fantasy, ma se non possedete Nani oppure Orchi, potete sostituirli con qualunque esercito fantasy a vostra disposizione, come Elfi, Umani, Regno del caos, ecc. Talvolta è possibile utilizzare gli eserciti storici del periodo Medievale oppure Rinascimentale, così come hanno fatto tante volte gli autori di questo wargame.*

# ORCHI & GOBLIN - Ordine di battaglia

Numero delle Unità e Tipi di Truppa	Movimento	Numero Dadi in Attacco	Raggio di Tiro	Colpisce il nemico con:	Tiro Salvezza	Livello Morale	Punti Esercito
1 x Re dei Goblin	8cm	Due	No	4+	4+	2	90
1 X Sciamano dei Goblin*	8cm	Uno	20cm	4+	4+	1	90
<i>*Quando colpisce, il mago rilancia un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale.</i>							
2 x Goblin a cavallo di Ragni	20cm	Quattro	No	6	6	4	80
5 x Goblin con Lance	8cm	Quattro	No	6	6	4	70
2 x Goblin con Arco	8cm	Quattro	20cm	6	No	4	60
2 x Orchi Pelle Verde	10cm	Otto	No	5+	5+	8	200
1 x Goblin Kamikaze*	8cm	Uno	10cm	3+	6	1	10
<i>*Se colpiscono i Goblin Kamikaze rilanciano un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale.</i>							
2 x Troll e Minotauri*	10cm	Quattro	No	4+	4+	4	140
<i>*Quando colpiscono, sottraggono -1 al Tiro Salvezza del Nemico. Una volta lanciati i Goblin Kamikaze, sia se hanno avuto successo sia che non siano riusciti nella loro impresa suicida, vengono comunque eliminati dal gioco.</i>							



# SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia fantasy, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia. 1500 Punti Esercito per ciascun giocatore sono decisamente un ottimo esercito fantasy.

## CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente.

Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare una fortezza!

## GLI ESERCITI IN CAMPO

Ogni giocatore avrà a disposizione 500 Punti Esercito per le battaglie piccolo oppure 1500 Punti Esercito per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 2000 punti o per punteggi differenti.

## SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

## NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare dai 60cm per 60cm per le battaglie più piccole fino ai 160cm per 100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).



*Esempi di elementi di terreno*

*1 e 2: Villaggi; 3 e 4: Colline; 5 e 6: Terreno Rotto; 7: Bosco; 8: Oasi.*

## COME COSTRUIRE UN ESERCITO FANTASY



Per prima cosa, decidete quale fabbrica di soldatini preferite utilizzare ed anche la relativa scala, ad esempio se volete figure fantasy ben rifinite e molto belle, senza badare all'economicità potete puntare sui 28mm della **Games Workshop** (<http://it.games-workshop.com/Warhammer/>) oppure all'italiana **Mirliton** (<http://www.mirliton.it/>), quest'ultima vende i suoi soldatini anche singolarmente, permettendo così una varietà eccezionale. Se invece preferite i soldatini in 15mm, allora posso consigliarvi gli **Essex** (<http://www.essexminiatures.co.uk/>), che come rapporto qualità prezzo sono decisamente ottimi.

Ma cosa acquistare? La prima cosa che dovete fare è consultare la Lista Esercito allegata al presente volume, lì trovare la Lista degli Eserciti con i quali iniziare a formare i vostri eserciti. Tra gli eserciti a disposizione, dovrete scegliere quello che ritenete più adatto alle vostre esigenze. Spesso i giocatori neofiti, tendono a scegliere eserciti più belli da un punto di vista estetico, ma non sempre risultano poi i più competitivi. Io credo che per iniziare, un ottimo esercito potrebbe essere quello dei *Nani* contrapposto a quello degli *Orchi & Goblin*, in seguito potrete passare ad altre nazionalità più particolari, come gli *Elfi Silvani*, ecc. Sia **Warhammer**, sia **Fantasy Warrior** risultano essere due ottimi regolamenti di wargame, con i quali collezionare delle belle figure fantasy, in particolare il box **LA BATTAGLIA DI PASSO TESCHIO** distribuito dalla **Games Workshop** è una ottima occasione per acquistare due eserciti fantasy, che tenendo conto della qualità e del loro prezzo sono l'ideale per iniziare a giocare wargame.





# ORCWARS!

**Gli eserciti delle GUERRE FANTASY spiegati nei dettagli, con un volumetto di regole per il wargame, dove potrete mettere alla prova le vostre tattiche di guerra, attraverso tecniche di wargame semplici e veloci da giocare, il tutto raccolto in poche pagine.**

**Lista degli Eserciti e Scenari inclusi.**

**<http://www.edizionichillemi.com/>**

