
WOODLAND WARS

ZULU WARS

VALENTINO DEL CASTELLO - MASSIMO TORRIANI

Basato sulle meccaniche di Survival Heroes di MASSIMO TORRIANI

Copyright 2016

Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless

Impaginazione: Valentino Del Castello

Grafica e Design: Andrea Carzaniga

Immagine a pagina 3:

Alphonse de Neuville - The defence of Rorke's Drift (1880)

Tutti i diritti riservati.

Luglio 2018

Questo non è un gioco completo.

**Per utilizzare il supplemento occorre
possedere una copia di Woodland Wars**

**Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso
qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico,
senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.**

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

Zulu Wars



REGOLE SPECIALI

Tirare contro i leader avversari

Tutti i modelli possono tirare liberamente contro i *leader* avversari. Considerare tutti i modelli come se avessero la caratteristica *implacabile*.

Sezioni: armi da lancio

Se i modelli di una Sezione utilizzano un'arma da lancio tutti i componenti dovranno effettuare il tiro (perdendo di conseguenza l'arma). Se si utilizzano le Sezioni le armi, una volta lanciate, si considerano perse e non potranno essere recuperate.

Sezioni: Test di Panico

Quando una Sezione subisce un numero di perdite pari o superiore alla metà ai modelli iniziali (es. se una Sezione con 3 modelli iniziali subisce la seconda perdita) deve effettuare immediatamente un *Test di Panico*, applicando tutte le regole previste per i *Test di Rotta*. In caso di fallimento tutti i modelli della Sezione fuggono. Le Sezioni aggregate temporaneamente non sono soggette al *Test di Panico*.

Punto di Rottura

Negli scenari di questo periodo potranno venire schierati Eserciti Zulù composti da un numero di unità maggiore rispetto ai normali scontri. Per calcolare il Punto di Rottura delle Squadre in modo adeguato applicate la seguente tabella, invece di quella riportata sul Manuale Base.

TABELLA PUNTO ROTTURA	
Numero unità iniziali della Squadra	Punto di Rottura
4 o meno	-
5-6	2
7-8	3
9-10	4
11-12	5
13-14	6
15-16	7
17 o più	8

Nuove Caratteristiche specifiche

- **Binocolo:** applica le stesse regole del *canocchiale*.
- **Induna:** un modello con questa caratteristica permette ai compagni di Squadra posizionati entro 20 cm (8") oppure in *linea di tiro* (a qualsiasi distanza) di *Ritirare* i Tiri Mischia (solo in attacco). Anche l'Induna stesso può usufruire del bonus. La caratteristica non può essere utilizzata se l'Induna è *nascosto*. Il bo-

nus può essere utilizzato solo una volta per ogni Tiro Mischia: se nell'Esercito sono presenti più Induna il bonus non è cumulabile.

- **Scudo:** un modello equipaggiato con uno scudo ottiene un Valore Protezione 2. Non può essere utilizzato con le *armi a 2 mani* oppure con due *armi a 1 mano*.

Il Test Protezione può essere effettuato soltanto se il modello subisce un *colpo a segno* in *corpo a corpo* (non da *armi a tiro ravvicinato*) o con *armi da lancio*.

TABELLA ARMI DA TIRO - ZULU WARS

Modificatori di Gittata al Valore Balistico							
Tipologia	Ravvicinata >0-5 cm >0-2"	Corta >5-15 cm >2-6"	Normale >15-30 cm >6-12"	Lunga >30-60 cm >12-24"	Estrema >60-120 cm >24-48"	Cadenza	Caratteristiche
Isijula	+1	-1	-2	NE	NE	1	<i>arma da lancio, arma silenziosa</i>
Arma improvvisata	-1	-2	NE	NE	NE	1	<i>basso impatto</i>
Revolver	+1	-	-2	NE	NE	1	<i>tiro a bruciapelo</i>
Moschetto a canna liscia	+1	+1	-	-	NE	1	<i>2 mani, colpo singolo</i>
Fucile a retrocarica Martini-Henry	+1	+1	-	-	-	1	<i>2 mani</i>



Fucile Martini-Henry

TABELLA ARMI DA MISCHIA - ZULU WARS

Tipologia	Caratteristiche
Arma improvvisata	<i>1 o 2 mani (vedere armi da tiro), basso impatto</i>
Ascia	<i>2 mani, affilata, letale</i>
Baionetta montata	<i>2 mani, arma ad asta</i>
Bandiera	<i>2 mani, arma ad asta, basso impatto</i>
Iklwa	<i>arma ad asta, arma silenziosa</i>
Iwisa	<i>contundente</i>
Spada/Sciabola	<i>affilata</i>



ESERCITO INGLESE
FANTERIA DI LINEA

**Composta da:**

0-1 Ufficiale, 1 Sergente, 0-1 Portastendardo, 0-1 Musico, 9-30 Fanti di Linea, 0-1 Ufficiale Medico

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Ufficiale	Revolver, Spada	7	7	7	2	<i>esperto nel corpo a corpo, leader</i>	70
Sergente	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	2	<i>leader, veterano</i>	74
Portastendardo	Bandiera, Revolver	5	5	5	2	<i>portastendardo</i>	64
Musico	Spada	5	5	5	2	<i>musicista</i>	55
Fante di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	2	<i>fanteria di linea</i>	66
Ufficiale Medico	Revolver	6	6	6	2	<i>dottore, veterano</i>	61

VARIANTI UNITÁ:

- ⊖ L'Ufficiale può aggiungere un *binocolo* al costo di +20 punti.
- ⊖ L'Ufficiale può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (revolver)* al costo di +5 punti.
- ⊖ L'Ufficiale può acquisire le caratteristiche *in arcione* e *cavaliere esperto* al costo di +15 punti.
- ⊖ L'Ufficiale e il Sergente possono acquisire la caratteristica *leader esperto* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucile)* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *determinato* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ I Fanti di Linea possono formare Sezioni di almeno 3 modelli, diminuendo il VF a 1, al costo di -10 punti per modello.
- ⊖ Il Portastendardo e il Musicista possono formare una Sezione, diminuendo il VF a 1, al costo totale di -20 punti.



ESERCITO INGLESE
FANTERIA LEGGERA

**Composta da:**

0-1 Ufficiale, 1 Sergente, 0-1 Portastendardo, 0-1 Musico, 9-30 Fanti Leggeri, 0-1 Ufficiale Medico

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Ufficiale	Revolver, Spada	7	7	7	2	<i>esperto nel corpo a corpo, leader, tiro in movimento (revolver)</i>	72
Sergente	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	2	<i>leader, veterano, tiro in movimento (fucile)</i>	76
Portastendardo	Bandiera, Revolver	5	5	5	2	<i>portastendardo</i>	64
Musico	Spada	5	5	5	2	<i>musicista</i>	55
Fante Leggero	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	2	<i>tiro in movimento (fucile)</i>	66
Ufficiale Medico	Revolver	6	6	6	2	<i>dottore, veterano</i>	61

VARIANTI UNITÁ:

- ⊖ L'Ufficiale può aggiungere un *binocolo* al costo di +20 punti.
- ⊖ L'Ufficiale può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (revolver)* al costo di +5 punti.
- ⊖ L'Ufficiale e il Sergente possono acquisire la caratteristica *leader esperto* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucile)* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *determinato* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ I Fanti Leggeri possono formare Sezioni di almeno 3 modelli, diminuendo il VF a 1, al costo di -10 punti per modello.
- ⊖ Il Portastendardo e il Musicista possono formare una Sezione, diminuendo il VF a 1, al costo totale di -20 punti.

ESERCITO ZULÙ

IKHANDA

Composta da:

0-1 Induna, 1 Giovane Leader, 12-48 Giovani Guerrieri **oppure** 12-48 Guerrieri Anziani

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Induna	Iklwa	6	7	5	2	<i>carica furiosa, induna, leader, scudo, veterano</i>	75
Giovane Leader	Iklwa	5	6	4	2	<i>carica furiosa, leader, scudo</i>	49
Giovane Guerriero	Iklwa	4	5	4	2	<i>carica furiosa, scudo</i>	40
Guerriero Anziano	Iklwa	4	4	4	2	<i>scudo</i>	36

VARIANTI UNITÁ:

- ⊖ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *esperto del territorio (tutti)* al costo totale di +3 punti a modello.
- ⊖ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *temibili* al costo totale di +5 punti a modello.
- ⊖ L'Induna può sostituire Iklawa e Scudo con un'Ascia al costo di +2 punti.
- ⊖ L'Induna può acquisire la caratteristica *leader esperto* al costo di +5 punti.
- ⊖ Tutti i modelli possono sostituire l'Iklawa con una Iwisa al costo di -4 punti cad.
- ⊖ Tutti i modelli possono aggiungere una Isijula al costo di +3 punti cad.
- ⊖ Fino a 6 Guerrieri (Giovani o Anziani) possono acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +15 punti cad.
- ⊖ Ogni Guerriero infiltrato può sostituire la caratteristica *infiltrato* con *furtivo* al costo di +10 punti cad.
- ⊖ Ogni Giovane Guerriero può acquisire la caratteristica *agile* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Fino a 6 Giovani Guerrieri possono acquisire le caratteristiche *inarrestabile* al costo di +10 punti cad.
- ⊖ Per ogni 6 modelli della Squadra uno può sostituire Iklawa e Scudo con un Moschetto al costo di -5 punti cad.
- ⊖ I modelli armati di Moschetto possono sostituirlo con un Fucile Martini-Henry al costo di +13 punti cad. (dopo la battaglia di Isandlwana gli Zulù si impadronirono di un migliaio di fucili Martini-Henry).
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (isijula)* al costo di +2 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *tiro in movimento (isijula)* al costo di +2 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *determinato* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ Ogni modello può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +5 punti cad.
- ⊖ I Guerrieri (Giovani o Anziani) possono formare Sezioni di almeno 3 modelli, diminuendo il VF a 1, al costo di -10 punti per modello.

Esempi di Eserciti

Quelli che seguono sono due esempi di Eserciti da 1600 punti costituiti interamente da Sezioni.

ESERCITO INGLESE

FANTERIA DI LINEA

Composta da:

1 Ufficiale, 1 Sergente, 1 Portastendardo, 8 Sezioni di Fanti di Linea

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Ufficiale	Revolver, Spada	7	7	7	2	<i>esperto nel corpo a corpo, leader</i>	70
Sergente	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	2	<i>leader, veterano</i>	74
Portastendardo	Bandiera, Revolver	5	5	5	2	<i>portastendardo</i>	64
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea, tiratore scelto (fucile)</i>	183
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea, tiratore scelto (fucile)</i>	183
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea, tiratore scelto (fucile)</i>	183
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea</i>	168
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea</i>	168
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea</i>	168
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea</i>	168
Sezione di 3 Fanti di linea	Fucile a retrocarica Martini-Henry, Baionetta	6	6	6	1	<i>fanteria di linea</i>	168
TOTALE PUNTI							1597
NUMERO UNITÀ							11
PUNTO ROTTURA							5
TOTALE MODELLI							27

ESERCITO ZULÙ

IKHANDA

Composta da:

1 Induna, 1 Giovane Leader, 10 Sezioni di Giovani Guerrieri con Iklwa e scudo, 2 Sezioni di Giovani Guerrieri con Iwisa, 2 Sezioni di Giovani Guerrieri con Iwisa e Isijula, 2 Sezioni di Giovani Guerrieri con Fucile Martini-Henry

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Induna	Iklwa	6	7	5	2	<i>carica furiosa, induna, leader esperto, scudo, veterano</i>	80
Giovane Leader	Iklwa	5	6	4	2	<i>carica furiosa, leader, scudo</i>	49
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iklwa	4	5	4	1	<i>carica furiosa, scudo</i>	90
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iwisa	4	5	4	1	<i>carica furiosa</i>	78
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iwisa	4	5	4	1	<i>carica furiosa</i>	78
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iwisa, Isijula	4	5	4	1	<i>carica furiosa, tiro in movimento (isijula)</i>	93
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Iwisa, Isijula	4	5	4	1	<i>carica furiosa, tiro in movimento (isijula)</i>	93
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Fucile Martini-Henry	4	5	4	1	<i>carica furiosa</i>	114
Sezione di 3 Giovani Guerrieri	Fucile Martini-Henry	4	5	4	1	<i>carica furiosa</i>	114
						TOTALE PUNTI	1599
						NUMERO UNITÀ	18
						PUNTO ROTTURA	8
						TOTALE MODELLI	50