

1.0. Introduzione

Equipaggiamento di gioco:

- Miniature di piombo o di plastica di guerrieri fantasy-futuristici, opportunamente colorate, in scala 25-30 mm.
- Segnalini
- Dadi a sei facce (*in numero proporzionato alle miniature schierate, minimo 5*)
- + 1 Dado direzionale
- Regolamento & Elenchi degli Eserciti
- Foglio di Riferimento
- Foglio del "Battle Check List"
- Foglio con l'elenco dell'esercito che viene schierato

Basette:

- Le miniature dovranno essere opportunamente imbasettate, come indicato nell' intestazione della tabella che riporta il profilo del guerriero che la miniatura rappresenterà sul tavolo di battaglia.
- Nella generalità dei casi le miniature dei normali guerrieri a piedi saranno montate su basette rotonde di 2,5 cm di diametro.
- Le miniature di guerrieri su veicolo a due ruote (come le moto) o su animali (come ad esempio i cavalli od altre creature simili) potranno essere montate sia su basette rettangolari di cm. 2,5 x 5, sia su basette rotonde di cm. 3,5 di diametro (o comunque di dimensioni adeguate per sostenere la miniatura). Tutte le miniature di una Unità dovranno essere montate sullo stesso tipo di basetta; tutte rotonde oppure tutte rettangolari.
- Miniature di creature più grosse saranno montate su basette rotonde o ovali di dimensioni adeguate alle stesse. Regole speciali sono previste per delle miniature particolari di creature di grandi dimensioni, che potranno essere utilizzate senza doverle mettere su basette.

Veicoli:

- I modellini dei veicoli terrestri poggiati su quattro (o più) ruote o su cingoli potranno non essere imbasettati, mentre quelli volanti, come pure le creature volanti, dovranno essere sistemati sugli appositi sostegni (asticelle), solitamente forniti dalla casa che produce tali modellini, i quali a loro volta poggiano solitamente su delle basette rotonde.

1.1 IL GIOCO

Naran Future Wars è un gioco di battaglie del futuro derivato dal gioco di guerra FANTASY WARRIORS¹, ne segue lo schema ed il metodo, con le opportune modifiche ed adattamenti.

Battle Check List.

Poiché il gioco si svolge su più turni, ed ogni turno è composto da più fasi ("round"), per facilitare la memorizzazione dei vari turni e fasi ("round") già trascorsi si è predisposto un apposito prospetto denominato "Battle Check List": alla fine di ogni fase ("round") sarà sufficiente spuntare con una "X" la casella relativa, così in ogni momento, anche dopo una pausa, sarà possibile sapere a quale fase di quale turno si è arrivati.

Potrete fotocopiare il fac-simile del detto modulo che troverete allegato al presente Regolamento, in modo da utilizzarne una copia per ogni vostra partita.

¹ FANTASY WARRIORS è un marchio registrato della ditta MIRLITON – Tavernuzze (Firenze).

1.2. Segnalini e Dadi

1.2.1. Dadi

I dadi necessari per giocare a NARAN FUTURE WARS sono i normali dadi a 6 facce. Nel regolamento troverete spesso l'abbreviazione "D". Se un numero precede questa abbreviazione (es. "2D") esso indica il numero di dadi che devono essere lanciati. Per esempio, 2D indica che devono essere lanciati due dadi. Per alcune situazioni particolari potrebbe risultare indispensabile anche un dado SCART, pertanto vi consigliamo di procurarvene uno.

Come si gettano i Dadi?

Si è avuto spesso modo di vedere, anche nel corso di tornei, che alcuni Giocatori per gettare i dadi li prendono in una sola mano e poi, semplicemente, in modo piuttosto disinvolto, li lasciano dolcemente depositare sul tavolo, con la mano che si apre a pochi cm di distanza dal piano.

Questo comportamento NON E' CORRETTO e quindi non può essere ammesso.

Prima di essere fatti cadere sul tavolo, i dadi devono essere "SCEKERATI", cioè "AGITATI", e per fare questo si dovrà usare un piccolo contenitore cilindrico.

Lo "scekeraggio" dovrà essere ripetuto per almeno TRE volte.

Quanto sopra vale anche nel caso in cui si debba lanciare un solo dado: **anche un solo dado dovrà essere previamente "scekerato", almeno tre volte, con l'apposito contenitore, prima di essere FATTO CADERE (NON DEPOSITATO!) sul tavolo.**

Quando si deve effettuare un test con due dadi, ad esempio il Tiro Salvezza, si dovranno lanciare i due dadi contemporaneamente, dopo averli opportunamente "scekerati", **NON E' AMMESSO IL LANCIO DI UN SOLO DADO PER VOLTA.**

Ogni dado caduto sotto il tavolo o che si ferma in bilico, dovrà essere rilanciato, dopo essere stato nuovamente "scekerato".

Se un Giocatore dovesse contravvenire alle regole sopra riportate, il suo avversario potrà chiedergli di ripetere il lancio dei dadi nel modo sopra regolamentato. In un torneo, in caso di disaccordo, interverrà l'Arbitro, che potrà comminare al Giocatore non corretto la penalità prevista dal regolamento di torneo per il "**comportamento antisportivo**".

1.2.2. Segnalini

I segnalini servono per registrare sul campo di battaglia le informazioni necessarie allo svolgimento del gioco, in particolare per quanto riguarda le Unità.

1.3. Sequenza di Gioco

Una partita a Naran Future Wars si divide in tre fasi principali:

1. **Preparativi per la battaglia**
2. **Prima della battaglia**
3. **Il turno di gioco.**

In questo capitolo daremo un'occhiata più in dettaglio a ciascuna fase.

1) PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA

Organizzare un Esercito (cap. 2.1.)

Le miniature di cui disporrete dovranno essere separate e raggruppate in Unità militari (dette, più brevemente, «Unità»). Il vostro esercito avrà anche bisogno di alcuni Personaggi Speciali ed Individuali **Per brevità, in questo Regolamento il Comandante in Capo verrà denominato COMANDANTE, mentre gli Ufficiali di grado inferiore verranno denominati UFFICIALI, senza alcun riferimento a gradi.** Questi vengono designati scegliendo una miniatura tra quelle che non fanno parte di nessuna Unità. Ogni personaggio è contraddistinto da un Profilo che determina le sue capacità in battaglia.

Preparazione del Terreno (cap. 2.2.1). Il campo di battaglia, sia esso un grande tavolo o una zona del pavimento, non è sempre una grande pianura priva di ostacoli. Ostacoli e particolari caratteristiche morfologiche del terreno aggiungono molto, non solo all'impatto visuale ma soprattutto all'interesse della battaglia. Il regolamento di gioco prevede quindi numerose configurazioni del terreno.

Vittoria e Sconfitta (cap. 2.3.). Come tutti i giochi di competizione, NARAN FUTURE WARS normalmente termina con un vincitore e uno sconfitto. Prima di iniziare la partita entrambi gli schieramenti devono essere informati sulle condizioni necessarie per ottenere la vittoria.

Partite con più giocatori (cap. 2.4.). Il modo più semplice di giocare a NARAN FUTURE WARS è di giocare in due, ognuno dei quali controlla un Comandante a capo di un esercito. Il gioco è comunque particolarmente adatto anche a scontri tra due squadre di giocatori, i cui componenti controllano eserciti alleati.

2) PRIMA DELLA BATTAGLIA

Esplorazione (cap. 3.1.).

- Prima che le miniature vengano schierate sul campo di battaglia, i giocatori devono effettuare un test che prende in considerazione la struttura dei due eserciti contrapposti, dalla quale dipende la maggiore o minore manovrabilità degli stessi. La presenza di particolari Unità e Personaggi, solitamente preposti all'esplorazione, potranno dare un vantaggio tattico ad uno dei due schieramenti, rispetto all'altro che ne fosse privo. Un'esplorazione effettuata con successo può garantire un grosso vantaggio di partenza sull'avversario, fornendo informazioni sul suo schieramento e, talvolta, permettendo di decidere il momento della giornata nel quale la battaglia avrà inizio.

Tempo del Giorno (cap. 3.2.).

- I giocatori devono cercare di sapere in quale momento della giornata ha inizio la battaglia. Durante la partita la registrazione dello scorrere del tempo viene effettuata utilizzando l'originale *Segnatempo che viene venduto dalla Mirliton² assieme ai segnalini di Fantasy Warriors*. Il tempo è un importante fattore di gioco poiché la capacità di combattere di molti eserciti è influenzata dal momento della giornata (notte o giorno) in cui avviene la battaglia.

Preparazione del Campo di Battaglia (cap. 3.3.).

- A questo punto le configurazioni particolari del terreno vengono disposte sul campo di battaglia.

Schieramento degli Eserciti (cap. 3.4.).

- Alcune regole abbastanza semplici serviranno ad assicurarsi che nessuno si avvantaggi ingiustamente.

² Vedere la seguente pagina del sito della Mirliton:

<http://www.mirliton.it/index.php?cName=fantasy-2528mm-fantasy-warriors>

3) IL TURNO DI GIOCO

Come molti altri giochi, NARAN FUTURE WARS è diviso in turni. Una normale partita può richiedere da 1 a 12 turni di gioco. Per mantenere il gioco flessibile e divertente, ogni turno di gioco è stato diviso in round. Ogni round deve essere completato da entrambi gli schieramenti prima che si possa procedere alla fase successiva. Se, durante un turno di gioco, non c'è nulla che debba essere fatto in un certo round (per esempio, se nessun schieramento desidera effettuare minacce), detto round si considera completato e si passa immediatamente al round successivo.

Round 1 - Minacciare (cap. 4.1.). Le battaglie si possono vincere anche spaventando o minacciando i propri nemici.

Round 2 - Attacco con Armi da fuoco (cap. 4.2.).

Nella maggioranza dei casi, i guerrieri del futuro sono armati con armi da fuoco. Utilizzati opportunamente questi possono decidere in breve il risultato della battaglia.

Round 3 - Movimento e Riorganizzazione (cap. 4.3.). Durante la partita i guerrieri si muovono per il campo di battaglia. Ma non tutti i guerrieri muovono alla stessa velocità. Questo round non viene condotto simultaneamente dai due giocatori.

Round 4 - Combattimento (cap. 4.4.). È il momento più importante della battaglia, quando i guerrieri dei due eserciti vengono a contatto misurando le propria abilità e il proprio valore.

Round 5 – Influenza e Recupero (cap. 4.5.). Il Comandante e gli Ufficiali possono esercitare una notevole influenza sulle truppe che sono sotto il loro comando, calmando gli esagitati e ispirando coraggio ai pavidetti. In questa stessa fase si può anche procedere alla riparazione e recupero dei veicoli danneggiati.

4) I PERSONAGGI INDIVIDUALI.

In NARAN FUTURE WARS un ruolo importante è assegnato ai Personaggi Individuali, i cui compiti e comportamento in battaglia vengono analizzati in questa sezione finale.

Personaggi Individuali in Battaglia (cap. 5.1.).

- In NARAN FUTURE WARS dei guerrieri particolarmente abili o potenti giocano il loro ruolo nelle incerte vicende della battaglia.

Condottieri e Comandanti in Battaglia (cap. 5.2.).

- I Comandanti e gli Ufficiali guidano le loro Unità all'attacco. Incoraggiano i guerrieri demoralizzati e nella maggioranza dei casi si gettano personalmente nella mischia alla testa delle loro truppe.

2..0. Preparativi per la Battaglia

2.1. Organizzare un Esercito

Tutti gli eserciti di NARAN FUTURE WARS , a prescindere dalle truppe che ne fanno parte, sono composti da:

Un Comandante, alcuni Ufficiali (facoltativi o regolamentati in funzione delle dimensioni di certi eserciti), Unità, soldati o guerrieri, personaggi speciali ed eroi.

Tutti i protagonisti della battaglia dovranno essere rappresentati con apposite miniature. A ogni miniatura vengono assegnati compiti ben precisi.

2.1.1. Struttura dell'esercito.

Comandanti

- Ogni esercito contiene un solo Comandante. E' obbligatorio.

Ufficiali

- Sono gli Ufficiali di grado inferiore che coadiuvano il Comandante. Essi, come il Comandante, possono influenzare il morale dei soldati o guerrieri ai loro ordini. In un esercito possono esserci più Ufficiali.

Unità

- Un'Unità è un gruppo formato da una o più miniature. Nel gioco il suo compito principale è di combattere contro le Unità nemiche.
- Normalmente è composta da numerosi soldati o guerrieri armati e corazzati nella stessa maniera, **ma vi possono essere delle eccezioni.**
- Ogni Unità deve avere obbligatoriamente un Capo e può avere anche tra i suoi ranghi alcuni personaggi speciali.

Sezione Speciale.

- La Sezione Speciale è una componente dell'Unità, formata da uno o più Soldati che hanno in dotazione delle armi diverse, di solito più pesanti, rispetto a quelle standard usate dagli altri componenti dell'Unità.
- La Sezione dipende dal Capo dell'Unità e subirà le stesse reazioni degli altri componenti dell'Unità, assieme ai quali si muoverà, ma in certi casi potrà distanziarsi dal resto dell'Unità ed operare autonomamente.
- La Sezione può essere formata da un Combattente Scelto e da uno o più Soldati, come specificato nell'elenco dell'esercito per alcune Unità.
- ***Un classico esempio di Sezione Speciale è la Squadra Armi Pesanti assegnata ad una Unità di Fanteria. In certe situazioni, questa Squadra può restare ferma per effettuare il cosiddetto "Fuoco di Copertura", mentre il resto dell'Unità andrà all'assalto.***

Soldati e Guerrieri

- I Soldati ed i Guerrieri si trovano alla base della gerarchia militare, eppure ne sono i membri più importanti: senza guerrieri non ci sarebbero eserciti.

Personaggi Speciali

- I Personaggi Speciali combattono insieme ai guerrieri della loro Unità e a volte sono armati e corazzati esattamente come i loro commilitoni, altre volte no, hanno un loro specifico armamento.
- La loro presenza aumenta il rendimento dell'Unità a cui appartengono e per questa ragione costano più punti di un guerriero normale.
- Il costo extra dei personaggi speciali è uguale per tutti gli eserciti.

Ci sono i seguenti tipi di Personaggi Speciali:

Capo: costo +10 punti

- ❑ Il Capo darà un bonus di **+2** ai test di morale che l'Unità deve effettuare; il Capo è obbligatorio.
- ❑ Può essere pagato anche come Combattente Scelto o Speciale, con una ulteriore **maggiorazione di +10 punti**, in tal caso potrà avere in dotazione armi speciali (da corpo a corpo o da fuoco) o pesanti scelte dall'Arsenale.

Combattente Scelto: costo +10 punti.

- ❑ Il Combattente Scelto consentirà di tirare 1D6 in più nel corpo a corpo e in più potrà essere equipaggiato con una o più delle armi speciali etichettate da "CaC" (corpo a corpo) della sezione dell'Arsenale.
- ❑ Il Combattente Scelto può ricoprire il ruolo di Vice Capo, nel caso di morte del Capo; in tale situazione, la sua presenza darà un bonus di +1 ai test di morale che l'Unità dovesse effettuare.; questo bonus non è cumulativo con quello del Capo, lo si può utilizzare solo se viene a mancare quello fornito dal Capo.
- ❑ E' facoltativo.

Tiratore Scelto: costo +10 punti.

- ❑ Egli è il miglior tiratore della sua Unità ed ha in dotazione un binocolo montato sulla sua arma d'ordinanza (di solito un fucile o un fucile d'assalto).
- ❑ Aggiungerà il Valore della sua arma al Valore di Fuoco della sua Unità per ogni salva tirata insieme all'Unità di cui fa parte secondo le normali regole della Fase di Fuoco.
- ❑ Tirerà, lui solo, un ulteriore 1D6 per ogni salva tirata dall'Unità in quella stessa Fase di Fuoco e per questo tiro egli avrà un bonus aggiuntivo di **+1 al Tiro per Colpire**; questo tiro dovrà essere fatto obbligatoriamente contro il bersaglio già attaccato dall'Unità di cui questo Combattente Speciale fa parte e, se infliggerà perdite, potrà tirare 1D6 per verificare se ha colpito un Personaggio Speciale dell'Unità nemica (Capo, Combattente Scelto, Tiratore Scelto, Addetto Armi Pesanti, Alfiere o Musico).
- ❑ E' facoltativo.

Addetto Armi Speciali: nessun costo aggiuntivo.

- ❑ E' un Personaggio Speciale il quale potrà essere equipaggiato con una o più delle **Armi Speciali** etichettate da "**Fuoco**" dell'Arsenale (**cap. 1.2.3.**)
- ❑ E' facoltativo.

Addetto alle Armi Speciali Pesanti: nessun costo aggiuntivo.

- ❑ Gli Addetti alle Armi Pesanti sono dei Personaggi Speciali che possono essere impiegati in due modi diversi:
 - a) singolarmente: in questo caso l'Addetto alle armi pesanti potrà essere equipaggiato con un'arma pesante portatile scelta dall'Arsenale.
 - b) in coppia: in questo secondo caso i due Personaggi Speciali svolgono il compito di Serventi di un'arma pesante ed operano come una Sezione Speciale dell'Unità.
- ❑ E' facoltativo.

Operatore radio: costo +10 punti.

- ❑ E' equipaggiato con un sistema di comunicazione a lungo raggio. Grazie alla sua presenza, ed alla contemporanea presenza di un altro Operatore accanto all'Ufficiale, una Unità può essere influenzata dall'Ufficiale dal quale dipende, anche se questi si trovi fuori dal "Raggio di Comando" (vedere i capitoli 4.5 "Influenza e Recupero" e 5.3. "Personaggi Individuali").
- ❑ E' facoltativo.
- ❑ Può essere sostituito dal "**Sistema di comunicazioni distribuito**": vedere Arsenale.

Alfiere: costo +10 punti.

- ❑ L'Alfiere è un Personaggio Speciale che viene schierato solo dalle Unità di alcuni eserciti; la sua presenza influenza il morale dei componenti dell'Unità alla quale appartiene. Se è presente darà un +1 ai Test di Morale che l'Unità dovesse effettuare.
- ❑ E' facoltativo.

Musico: costo +10 punti.

- ❑ Il Musico (*solitamente un Trombettiere*) è un Personaggio Speciale che viene schierato solo da alcune Specialità di alcuni eserciti; la sua presenza influenza il morale dei componenti dell'Unità alla quale appartiene nel caso essa venisse minacciata. Se è presente darà un +1 ai Test di Minaccia che l'Unità dovesse effettuare.
- ❑ E' facoltativo.

Medico: nessun costo aggiuntivo, ma gli può essere pagato il kit di Pronto Soccorso.

- ❑ Il Medico ha il compito di provvedere a cercare di salvare i feriti sul campo di battaglia.
- ❑ Il Medico può utilizzare un kit di "Pronto Soccorso", grazie al quale potrà svolgere meglio i suoi compiti.
- ❑ E' facoltativo.
- ❑ Può essere schierato al massimo un Medico per ogni Unità.

Kit di Pronto Soccorso: costo + 40 punti

- ❑ Ne può essere assegnato al massimo uno ad ogni Medico, ma non è obbligatorio.
- ❑ Fornisce un bonus di +2 all'operazione di Pronto Soccorso messa in atto dal Medico che lo abbia in dotazione.

Operazione di Pronto Soccorso.

L'Unità che schiera un Medico può cercare di rimettere in forze dei suoi soldati e/o personaggi che siano risultati eliminati nel corso della **Fase Armi da fuoco**, con il seguente metodo:

- ❑ Il Medico deve essere presente nell'Unità;
- ❑ al termine della Fase di Fuoco, prima di togliere le perdite subite dall'Unità, si tirano 2D6;
- ❑ per ogni 6 ottenuto, un soldato che era "**morto**" può essere considerato rimesso in forze e potrà riprendere il suo posto.
- ❑ per i Personaggi, per ogni 6 ottenuto può essere ripetuto un T.S. fallito: in caso di risultato positivo, una ferita viene tolta al personaggio il quale, se resta senza ferite o se le ferite tornano ad essere di numero inferiore a quelle che lui può subire (ad esempio il Comandante o un Eroe), può essere considerato rimesso in forze e potrà riprendere il suo posto.

Modificatori:

- ❑ il risultato del lancio del dado, di cui sopra, può essere modificato dai seguenti modificatori:
- ❑ + 2 se il Medico è di Qualità = Elite
- ❑ + 1 se il Medico è di Qualità = Veterana
- ❑ -1 se il Medico è di Qualità = Scadente
- ❑ +2 se il Medico ha in dotazione il Kit di Pronto Soccorso
- ❑ -1 se il Medico sta operando in situazione di "Luce Sfavorevole"

Nota:

- ❑ se il risultato del dado è stato = 6, il test ha avuto automaticamente successo;
- ❑ se il risultato del dado è stato = 1, il test automaticamente fallisce.

* * *

Personaggi Individuali:

- ❑ I personaggi individuali non appartengono a Unità specifiche. Durante la battaglia agiscono individualmente e ogni tipo di personaggio individuale ha le sue caratteristiche: comandanti, eroi, esploratori.
- ❑ Alcuni Personaggi Individuali possono muovere come meglio credono senza subire reazioni di alcun tipo e non devono sottostare a nessun ordine.
- ❑ Se i Personaggi Individuali si aggregano ad una Unità dovranno obbedire a eventuali reazioni ma possono staccarsi dall'Unità in ogni momento (tranne se l'Unità è impegnata in corpo a corpo).

2.1.2 Il Profilo.

I guerrieri, i Comandanti, gli Ufficiali, i Personaggi Individuali, le macchine da guerra, ecc. che compongono il vostro esercito sono caratterizzati da un profilo, questo elenca tutte le caratteristiche di quel particolare tipo di truppe.

Fanteria (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Soldato	Medio	Disc.	-	-	1	lg	fa	20	no	no	notte	5	"+3vet"	10	30

Qualità (QUA)

La Qualità è la capacità di combattere di tutte le truppe. La qualità è uno dei fattori più importanti tra quelli che compongono un profilo, e influenza praticamente tutto ciò che i vostri guerrieri fanno durante la battaglia. Più alta è la loro qualità, più efficienti saranno i vostri guerrieri.

La qualità è divisa in cinque categorie:

- 1) **Elite.** I guerrieri migliori. Letali in attacco, inamovibili in difesa, sono estremamente abili e motivati. Le truppe d'élite sono rare: alcune razze non ne includono affatto tra i loro ranghi.
- 2) **Veterana.** I guerrieri veterani sono tra i più comuni. Combattenti abili ed esperti, sono guerrieri capaci di resistere ai peggiori attacchi nemici.
- 3) **Media.** La grande maggioranza dei guerrieri rientra in questa categoria.
- 4) **Scadente.** Questa categoria è composta da truppe inesperte o scarsamente addestrate. All'interno di questa categoria sono comprese le truppe regolari non desiderose di combattere o che sono state costrette a farlo; i gruppi di civili, le Unità della milizia e alcuni guerrieri mercenari.
- 5) **Imprevedibile.** Molte creature aliene o mostruose e alcune delle razze più selvagge rientrano in questa categoria. Sono truppe non addestrate ma ugualmente pericolose. Non è raro che un'Unità di qualità imprevedibile combatta fino al totale annientamento. D'altro canto, potrebbe fuggire dalla battaglia al primo segno di pericolo. I guerrieri di qualità imprevedibile sono... imprevedibili

TIPO (TP)

Tutti i guerrieri rientrano in uno dei seguenti quattro tipi. Ogni tipo ha i suoi punti di forza e di debolezza:

- 1) **Disciplinati.** I guerrieri disciplinati tentano sempre di combattere in modo logico e ordinato. Le Unità disciplinate difficilmente si lasciano attrarre da azioni avventate.
- 2) **Tribali.** A differenza dei guerrieri disciplinati, i guerrieri di tipo tribale sono impetuosi e volatili: possono essere molto aggressivi quando le cose volgono a loro favore ma reagiscono peggio dei guerrieri di altri tipi a una situazione critica.
- 3) **Fanatici.** I fanatici sono le truppe d'assalto più efficaci. Hanno in mente un solo scopo: saltare addosso al nemico e distruggerlo. I guerrieri fanatici sono facilmente attratti dal desiderio di effettuare attacchi avventati.
- 4) **Istintivi.** La maggior parte delle creature aliene assimilabili agli animali rientra in questa categoria. Essere istintivo non significa necessariamente essere inefficace, ma non aspettatevi che i guerrieri istintivi combattano come automi: semplicemente manca a loro un livello medio di intelligenza.

FORZA (FOR)

La Forza di una creatura è indicata da un numero preceduto da un segno «+». Riflette non la forza assoluta della creatura, ma di quanto essa supera la media. Per esempio, un Umano medio ha un incremento di forza pari a zero, mentre un Orco o un Robot hanno forza +1. Più una creatura è forte, più danni riuscirà a infliggere in combattimento.

RESISTENZA (RES)

La Resistenza è indicata da un numero preceduto da un segno (—). Riflette non la resistenza assoluta della creatura, ma di quanto essa supera la media. Più il valore è basso, più la creatura saprà resistere alle ferite ricevute. Per esempio, un Umano medio ha un incremento di resistenza pari a zero, mentre un Robot da battaglia ha resistenza -1.

VALORE (VAL)

Il valore è la misura della capacità in combattimento di una creatura. Un Umano medio ha valore 1, mentre un Alieno di grandi dimensioni ha valore 2. Il valore si utilizza durante la risoluzione di un attacco. In breve, maggiore è il valore, maggiore sarà il risultato potenziale dell'attacco.

CORAZZA (COR)

È la protezione indossata da una creatura in battaglia. Può essere artificiale oppure naturale (ad esempio l'esoscheletro di un insetto umanoide alieno). Normalmente ha l'effetto di rallentare il movimento di chi la indossa. Ci sono cinque differenti categorie di corazza. *L'Elenco degli Eserciti* fornisce i particolari sui tipi di corazza indossati dalle diverse razze.

Descrizione delle Diverse Corazze

Nessuna corazza (ness): il soldato dispone solo della propria uniforme.

Corazza leggera (lg): il soldato ha un giubbotto antiproiettile rinforzato a protezione del busto e l'elmetto d'ordinanza ma nulla più.

Corazza media (md): il soldato ha un giubbotto antiproiettile rinforzato a protezione del busto, l'elmetto d'ordinanza e altri elementi di protezione in altre parti del corpo oppure delle vere e proprie corazze che ricoprono soprattutto busto e testa.

Corazza pesante (pes): il soldato ha un'armatura a protezione di quasi tutto il corpo.

Corazza extra-pesante (extra): il soldato ha una corazza rinforzata che gli conferisce una protezione completa su tutto il corpo..

ARMI (ARM)

Le armi influenzano direttamente l'efficacia in combattimento di un guerriero. Nelle sezioni *Attacchi con Armi da Fuoco* e *Combattimento* troverete descritti in dettaglio gli effetti dei diversi tipi di armi.

MOVIMENTO (MOV)

Le razze che popolano un mondo fantasy futuristico si muovono a velocità differenti, in relazione anche al tipo di armatura indossata. Il movimento viene sempre indicato in centimetri. *Nell'Elenco degli Eserciti* il fattore di movimento mostrato è già stato modificato secondo la corazza indossata.

TIRO SALVEZZA (SAL)

Alcuni guerrieri, personaggi o particolari creature dispongono di un Tiro Salvezza che consente loro di provare ad evitare di essere uccisi per ogni colpo mortale subito. Il tiro salvezza rappresenta la capacità di tali guerrieri o creature di continuare a combattere anche dopo parecchi danni o ferite.

Per ogni ferita subita si tirino 2D6, se si ottiene un risultato superiore al valore espresso nella voce Sal del profilo, il colpo mortale sarà evitato.

Ferite.

Per alcuni personaggi, come ad esempio i Comandanti, oltre al tiro salvezza sono state previste anche delle "ferite": ogni ferita a disposizione farà superare indenni un tiro salvezza fallito.

Il numero di ferite a disposizione si trova indicato nelle note relative al profilo; poiché questo parametro lo hanno solo pochi personaggi o creature particolari, si è ritenuto non opportuno modificare la tabella del profilo per inserire una colonna che per la maggioranza dei profili sarebbe stata inutilizzata. Per le ferite è stato predisposto un apposito segnalino.

CREATURE TERRIBILI (TER)

Le dimensioni o la ferocia di alcune creature possono incutere terrore agli esseri inferiori. Delle gigantesche creature aliene aventi la forma di giganteschi insetti sono un esempio classico di creature terribili. Un'Unità dovrà fare appello a tutte le sue riserve di coraggio e autocontrollo se desidera fronteggiare a lungo una o più creature terribili. Quando due creature terribili avversarie si fronteggiano, la creatura con il valore di forza più alto è considerata terribile nei confronti dell'altra. *L'Elenco degli Eserciti* indica quali creature terribili possono fare parte del vostro esercito.

CONDIZIONI DI LUCE SFAVOREVOLI (LUC)

Alcune razze preferiscono combattere di notte, avvolte dalle tenebre; mentre altri preferiscono combattere durante il giorno. In NARAN FUTURE WARS un esercito che combatte in un momento della giornata non gradito soffre di condizioni di luce sfavorevoli. Combattere in condizioni di luce sfavorevoli ha effetti negativi sul morale e sulla capacità di combattere di un esercito. E' importante riuscire a decidere il momento della giornata in cui si svolgerà la battaglia, soprattutto se così facendo si costringe il nemico a combattere in condizioni di luce sfavorevoli.

Tra le razze influenzate dalle condizioni di luce sfavorevoli ci sono gli Umani, che hanno difficoltà a combattere nell'oscurità. Tale difficoltà potrà essere parzialmente compensata grazie all'utilizzo di appositi visori notturni. La maggior parte degli Orchi ha difficoltà a combattere durante il giorno. I Nani e gli Elfi non sono mai influenzati dalle condizioni di luce in cui combattono.

All'interno della confezione di segnalini c'è un *Segnatempo* e un segnalino raffigurante una clessidra che vi aiuteranno a registrare il trascorrere del tempo nel gioco.

MIGLIORARE LA QUALITÀ DELLE TRUPPE (Mig)

Pagando un costo extra, spesso, è possibile migliorare la qualità delle truppe di un livello (per esempio, da scadente a media o da veterana a elite ecc..). Non è possibile, però, migliorare la qualità delle truppe di più di un livello. L'elenco degli eserciti fornisce informazioni sui miglioramenti possibili e sul loro costo.



Miniature della MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

2.1.3. I COMANDANTI GLI UFFICIALI E IL LORO VALORE DI COMANDO

Oltre alle caratteristiche indicate nel loro profilo, i Comandanti e gli Ufficiali sono caratterizzati anche da un Valore di Comando. Il valore di comando rappresenta l'abilità di controllare ed influenzare le truppe ai propri ordini. L' *Elenco degli Eserciti* vi fornirà i dettagli sui Comandanti e sugli Ufficiali che desiderate impiegare nel vostro esercito. Il Valore di Comando può variare tra 1 (il peggiore) e 5 (il migliore).

Il Costo del Valore di Comando

Il Comandante ed ogni Ufficiale ha un valore di comando. Il costo di questo valore di comando deve essere aggiunto al costo base del personaggio indicato nell'elenco dell'esercito.

Valore di comando 1 costa 10 punti

Valore di comando 2 costa 20 punti

Valore di comando 3 costa 35 punti

Valore di comando 4 costa 50 punti

Valore di comando 5 costa 80 punti

2.1.4. Arruolamento delle Truppe

ORGANIZZAZIONE DELLE UNITA'.

Prima di combattere dovete organizzare i vostri eserciti in Unità e Comandi. L'*Elenco degli Eserciti* vi fornirà tutti i dettagli sulla natura delle Unità degli eserciti di **Naran Future Wars** .

IL SISTEMA A PUNTI

L'*Elenco degli Eserciti* fornisce informazioni sugli eserciti di *Naran Future Wars* . Queste informazioni includono un valore in punti per ogni componente dell'esercito. Questo permette ai giocatori di creare eserciti bilanciati la cui forza non sia superiore a quella dell'esercito avversario.

Il Sistema di Punteggi

Per aiutare voi e i vostri avversari a organizzare eserciti la cui forza sia bilanciata, a ogni tipo di truppa e di personaggio è stato assegnato un valore in punti. Questo valore rappresenta il «costo» di ogni componente del vostro esercito e deve essere speso sottraendolo dal totale dei punti a vostra disposizione.

Per esempio, voi e il vostro avversario potreste decidere di spendere 1.000 punti a testa per i vostri eserciti, in maniera tale che quando i due eserciti si scontreranno in battaglia, saranno sicuramente equilibrati. Naturalmente spendere lo stesso numero di punti non significa avere lo stesso numero di miniature del nostro avversario - un guerriero pesantemente corazzato è un guerriero micidiale e costa più punti di un povero fantaccino privo di armatura. Spetta a voi decidere come sarà composto il vostro esercito.

* * *

2.2. Preparazione del Terreno

Il modo migliore di giocare a **NARAN FUTURE WARS** è di farlo su di un tavolo, nonostante vada benissimo anche il pavimento. Sia che giochiate su un tavolo, sia che giochiate sul pavimento, cercate di fare in modo che il campo di battaglia ricopra una superficie di almeno 1,20x 1,20 m. L'ideale sarebbe un'area di 1,80x 1,20 m. Se il vostro campo di battaglia è rettangolare, gli eserciti dovranno essere schierati lungo i due lati più lunghi a meno che la missione giocata non precisi una diversa forma di schieramento.

2.2.1. Il Campo di Battaglia Scenografico

Per ricreare in qualche modo gli aspetti morfologici del terreno vi raccomandiamo di procurarvi un buon numero di elementi scenografici da utilizzare mentre giocate a **NARAN FUTURE WARS**. Inoltre molti degli elementi del paesaggio hanno una importantissima funzione all'interno del gioco: possono rallentare o impedire il movimento delle Unità, limitare la visibilità sul campo di battaglia, ecc.. Questi aspetti verranno trattati dettagliatamente più avanti. Poiché tali **elementi** non sono solo «scenografici», da questo momento li chiameremo con un'espressione un po' complessa, che però identifica più chiaramente la loro natura: **configurazioni particolari del terreno**.

2.2.2. Come Creare il Terreno

Potete investire molto denaro nell'acquisto di elementi del paesaggio, come i modellini di alberi usati nei plastici di ferrovie in miniatura, ma per il momento non ve lo consigliamo; occupiamoci piuttosto della nostra prima partita.

La prima cosa da fare è coprire il campo di battaglia con dei fogli o con un riquadro di stoffa. Se avete della stoffa verde, beige o marrone, l'effetto sarà ottimo. Questo espediente servirà anche a livellare le irregolarità se giocate su più tavoli adiacenti o a proteggere la superficie lucida, se giocate sul tavolo della sala da pranzo. I boschi possono essere adeguatamente rappresentati con piccole figure di carta verde o marrone. A tal uopo la prossima volta che passate per un negozio di modellismo, potrete acquistare un po' di muschio. Costa meno dei modellini di alberi in plastica, e sparso sulla superficie di gioco e sui «tronchi» di carta aiuta a realizzare un notevole effetto visivo. Altre configurazioni del terreno utilizzate in **NARAN FUTURE WARS** sono: terreno irregolare, paludi, acquitrini, ecc...

CONFIGURAZIONI DEL TERRENO

Colline, Montagne, formazioni rocciose: dimensioni variabili.

Foresta: area variabile da circa 30 x 30 a 40 x 40 cm.

Bosco: area variabile da circa 10 x 10 a 20 x 20 cm.

Palude: area variabile da circa 20 x 20 a 30 x 30 cm.

Acquitrino: area variabile da circa 10 x 10 a 20 x 20 cm

Fiumi, laghi: dimensioni variabili

Edifici, bunker, trincee: dimensioni variabili

Le dimensioni sopra riportate raffigurano aree di terreno estremamente regolari. Una certa irregolarità è naturalmente più realistica, quindi non fate i vostri boschi perfettamente rotondi o le vostre colline rettangolari o quadrate.

2.3. Vittoria e Sconfitta

I due Giocatori (*o i due schieramenti, in partite con più giocatori*) dovranno schierare entrambi un esercito di pari punti, con un arrotondamento in difetto in base al punteggio massimo concordato o stabilito dal regolamento di torneo.

2.3.1. Vittoria ai punti.

Al termine della partita ogni giocatore calcherà il valore in punti delle proprie perdite, cioè la somma dei punti rappresentanti le miniature che sono state tolte dal campo di battaglia perché uccise o fuggite. Si può anche procedere al calcolo inverso, cioè sommare il valore in punti delle miniature che sono rimaste sul tavolo, e poi, per differenza tra i punti schierati ed i punti rimasti, ottenere il valore in punti delle perdite.

Si effettuerà quindi la differenza tra le perdite dei due schieramenti, effettuando il seguente calcolo:

$\text{perdite inflitte} - \text{perdite subite} = \text{differenza perdite.}$
--

Si calcola la percentuale della differenza perdite rispetto all'ammontare dei punti esercito che erano stati stabiliti.

Si potranno avere i seguenti risultati:

differenza punti compresa tra 0 e 10% = pareggio

differenza punti compresa tra 10% + 1 e 15% = vittoria minore

differenza punti compresa tra 15% + 1 e 20% = vittoria

differenza punti compresa tra 20% + 1 e 30% = vittoria maggiore

differenza punti maggiore del 30%+1 = massacro

2.3.2. Campagne Militari

In una campagna vengono combattute numerose battaglie, collegate tra loro da regole riguardanti il movimento «strategico» degli eserciti mentre questi non combattono. Questo richiede spesso l'uso di mappe che indicano la posizione dei diversi eserciti sul grande territorio dove si svolge la campagna. Le battaglie di NARAN FUTURE WARS vengono combattute quando la mappa mostra che due eserciti sono giunti a una distanza utile per farlo. La vittoria non viene stabilita se non dopo un certo numero di battaglie.

2.4. Partite con più Giocatori

Nonostante **NARAN FUTURE WARS** sia un gioco per due giocatori, la partecipazione di giocatori aggiuntivi è permessa e caldamente consigliata. In questi casi ogni giocatore comanda un suo esercito con il proprio Comandante. Gli eserciti devono essere organizzati utilizzando il sistema a punteggio di NARAN FUTURE WARS e ogni esercito dovrebbe avere lo stesso valore in punti. Idealmente ogni schieramento dovrebbe essere composto dallo stesso numero di eserciti.

Se il numero di eserciti disponibile è dispari, lo schieramento composto dal numero inferiore di eserciti ha a disposizione un numero di punti aggiuntivi pari a quelli necessari per portare il totale complessivo al livello del totale avversario.