

3.0. Prima della Battaglia

3.1. Esplorazione

Un esercito che abbia un maggior numero di Unità più adatte a compiere una esplorazione preventiva o che siano maggiormente manovrabili e veloci nell'effettuare gli spostamenti, potrà guadagnare un vantaggio tattico sul nemico prima che la battaglia abbia inizio. Se riuscite a superare in abilità tattica il nemico, potete obbligarlo a schierare per primo il suo esercito sul campo di battaglia e avere così il vantaggio di vedere in anticipo lo schieramento delle forze avversarie. Se lo superate anche nella fase di manovra, potrete anche scegliere il momento a voi più favorevole per l'inizio dello scontro, scegliendo il terreno (il che significa che potete piazzare dove desiderate le configurazioni.)

3.1.1. Il Test di Esplorazione e Manovra.

- Per effettuare questo test, ogni Giocatore riceverà i seguenti bonus o malus derivanti dalla composizione del suo esercito, in base ai seguenti parametri:
- per ogni Comandante, compreso il Condottiero = +1D6
- per ogni Esploratore (Personaggio Individuale) = +2D6
- per ogni Unità volante = +1D6
- per ogni Unità di moto = +2
- per ogni Unità di Cavalleria in armatura Media o Leggera = +2
- per ogni Unità di Fanteria appiedata in armatura Leggera = +1
- per ogni Unità di Fanteria imbarcata su un Trasporto
truppe ruotato o cingolato o a levitazione = +2
- se il trasporto truppe è volante** = +1D6 +2
- per ogni Unità di veicoli di supporto = +2
- per ogni Unità di veicoli di supporto volanti = +1D6+2
- per ogni Unità con la regola speciale "dietro le linee nemiche"
che abbia un Operatore Radio = +1D6
- per ogni modello con la regola "Creatura Gigante" = -2
- per ogni Veicolo corazzato = -2
- se si schierano Difese Campali = -2D6

Considerate eventuali altri modificatori derivanti da Unità e/o Personaggi **e/o abilità tattiche** con particolari abilità per l'esplorazione o che comportano delle penalità per questo test.

Aggiungere il **Valore Comando del Condottiero e di ogni altro Comandante**; infine aggiungete **altri 2D6**.

Sommate i risultati di tutti i dadi che avete lanciato ed aggiungete tutti gli altri modificatori. Ora confrontate il vostro punteggio di Esplorazione e Manovra con quello del vostro avversario.

RISULTATI

- Se uno schieramento ha un punteggio superiore a quello dell'avversario, questo ha superato il nemico in fase di esplorazione.
- Se uno schieramento ha un punteggio superiore al doppio del punteggio avversario, questo ha superato in manovra il nemico.
- Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso risultato si ha la situazione "Nessun Vincitore".

Superare il nemico in fase di esplorazione

- ❑ Lo schieramento perdente deve disporre le sue Unità per primo sul campo di battaglia.
- ❑ Lo schieramento vincitore ha la possibilità di influenzare il momento della giornata in cui la battaglia viene combattuta (cap. 3.2.1).
- ❑ Lo schieramento vincente piazza le Configurazioni particolari del terreno esattamente dove desidera (cap. 3.3.3.).

Superare il nemico in manovra

- ❑ Lo schieramento perdente deve disporre le sue Unità per primo sul campo di battaglia.
- ❑ Lo schieramento vincente decide in che momento esatto della giornata, notte o dì, la battaglia avrà inizio (cap. 3.2.1.).
- ❑ Lo schieramento vincente piazza le Configurazioni particolari del terreno esattamente dove desidera (cap. 3.3.3.).

Nessun Vincitore

- ❑ Se nessun giocatore riesce a superare il giocatore avversario nel test di Esplorazione e Manovra, i giocatori determineranno l'ora d'inizio della battaglia, piazzeranno le configurazioni di terreno e schiereranno i loro eserciti come in appresso indicato nei rispettivi specifici capitoli.



Miniatura e modellino MIRLITON – seire FUTURE WARRIORS

3.2. Tempo del Giorno.

In NARAN FUTURE WARS il tempo ha un ruolo molto importante. Sul campo di battaglia viene rappresentato da un Segnatempo che è diviso in intervalli di tempo. Ci sono dodici intervalli complessivi, sei per il giorno e sei per la notte. Ogni Turno di Gioco rappresenta uno di questi intervalli, perciò in una battaglia della durata di sette turni trascorrono sette intervalli di tempo.

Tenere d'occhio lo scorrere del tempo durante la battaglia è importante; infatti se è possibile è meglio evitare di combattere in condizioni di luce sfavorevoli.

All'interno della confezione *dei segnalini* vi sono un Segnatempo e un segnalino raffigurante una clessidra per aiutarvi a registrare lo scorrere del tempo durante la battaglia. Al termine di ogni turno il segnalino raffigurante la clessidra deve essere spostato in avanti di un intervallo sul Segnatempo, che è diviso in 12 intervalli: 6 di giorno e 6 di notte. Ogni turno di gioco completo rappresenta un intervallo di tempo.

3.2.1. Decidere il Momento del Giorno all'Inizio della Battaglia

Se uno schieramento ha superato l'avversario in fase di esplorazione o lo ha superato in manovra, il giocatore che lo guida può influenzare il momento della giornata in cui la battaglia avrà inizio.

- Se nessun giocatore supera l'altro in fase di esplorazione: utilizzate il seguente metodo per decidere il momento di inizio della battaglia.

Lanciate 1D6 **1-3 = Giorno;**
 4-6 = Notte

Lanciate nuovamente 1D6.

- **Risultato** = intervallo del giorno o della notte su cui piazzare il segnalino raffigurante la clessidra.
- **Se uno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.** Come sopra, con l'eccezione che il giocatore vincitore della fase di esplorazione lancia il primo dado. Se non gradisce il risultato può rilanciarlo nuovamente. Deve comunque accettare il risultato del secondo lancio anche se è peggiore del primo.
- **Se uno schieramento supera l'altro in manovra.** Il giocatore vincitore della fase di esplorazione decide esattamente il momento di inizio della battaglia. Quindi può piazzare il segnalino raffigurante la clessidra sul Segnatempo, nell'intervallo che preferisce, senza alcuna limitazione.

3.2.2. Condizioni di Luce Sfavorevoli

Molte razze sono influenzate dal momento del giorno in cui combattono. Quando le truppe sono influenzate dal momento del giorno in cui stanno combattendo, si dice che stanno subendo condizioni di luce sfavorevoli. Le condizioni di luce sfavorevoli influenzano il morale di un'Unità e la sua abilità nell'uso delle armi da fuoco.

3.3. Preparazione del Campo di Battaglia

Questa sezione spiega come disporre sul campo le Configurazioni Particolari del Terreno. È proprio in questa fase che una buona esplorazione mostra i suoi benefici. Se avete superato il nemico in fase di esplorazione o lo avete superato in manovra, avrete una certa misura di controllo nella scelta del terreno su cui combatterete.

3.3.1. Creazione delle Configurazioni Particolari del Terreno

Una Configurazione Particolare del Terreno è semplicemente un insieme di elementi scenografici raggruppati.

DIMENSIONE DELLE CONFIGURAZIONI PARTICOLARI DEL TERRENO

Le dimensioni di una Configurazione Particolare del Terreno dovrebbe essere di circa 30x30 cm. Non preoccupatevi se non rispettate esattamente queste dimensioni: si tratta solo di un consiglio, non di una regola.

Configurazioni Particolari del Terreno

Esempio.

- Una grossa collina o persino una montagna
- Due piccole colline e alcuni alberi
- Un tratto di bosco o di foresta
- Un piccolo bosco in cima a una collina
- Terreno irregolare (es. rocce o macigni)
- Una palude o un acquitrino
- Ponti e guadi
- Edifici di varia forma e dimensione
- Trincee, crateri naturali o buche scavate dall'esplosione di proiettili di grosso calibro, reticolati, muretti, ecc.

Spetta a voi decidere come raggruppare i terreni a vostra disposizione. Le combinazioni sono infinite. L'unico punto da tenere presente mentre si preparano le configurazioni particolari del terreno è che i giocatori devono essere entrambi d'accordo sulla loro composizione.

Distanza tra le varie configurazioni

Il terreno del campo di battaglia dovrebbe essere in gran parte transitabile, salvo si tratti di un combattimento in un centro urbano o in una particolare località.

Nel caso della normale "battaglia campale", le varie Configurazioni dovranno essere distanziate le une dalle altre in base alle seguenti regole:

grandi – dimensioni da 30 x 30 cm e oltre – distanza 30 cm

medie – dimensioni da 20 x 20 a 30 x 30 cm – distanza 20 cm

piccole – dimensioni fino a 20 x 20 cm – distanza 10 cm

Per definire a quale distanza vada sistemata la Configurazione messa per ultima, si terrà conto delle dimensioni di quelle che sono già state poste sul tavolo. Tale distanza sarà determinata in base alle misure della configurazione più grande.

Esempio:

una configurazione "piccola" dovrà essere distante di almeno 20 cm da una media e almeno 30 cm da una grande.

Eccezioni: fiumi e torrenti possono essere a contatto con altre configurazioni di terreno.

3.3.2. Fiumi e Torrenti

Fiumi e torrenti non sono considerati Configurazioni Particolari del Terreno. La loro presenza e disposizione deve essere decisa di comune accordo prima della battaglia. In caso di disaccordo, entrambi i Giocatori lanciano 1D6: chi ottiene il punteggio maggiore decide se mettere il fiume oppure no.

Fiumi e torrenti vengono disposti sul campo di battaglia prima di qualsiasi altra Configurazione Particolare del Terreno. Se avete a disposizione il modello di un fiume diviso a segmenti, ogni giocatore piazza un segmento, a turno. Altrimenti lanciate un dado: chi ottiene il numero più alto decide come piazzare il fiume. Naturalmente i segmenti devono essere gli uni a contatto con gli altri, in modo che il fiume sia un'unica configurazione di terreno e non sia sparso a pezzi per il tavolo.

I **ponti** ed i **guadi** sono invece considerati alla stregua delle altre Configurazioni di terreno, quindi soggette alle stesse regole. Quindi saranno posti dal Giocatore che abbia vinto in esplorazione, eventualmente sostituendo un tratto del fiume. Ovviamente anche i ponti ed i guadi dovranno essere posti a contatto con gli altri segmenti del fiume, come sopra specificato.

3.3.3. Piazzamento delle Configurazioni Particolari del Terreno

□ Se nessuno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.

- ◆ Ogni giocatore lancia 1D e aggiunge il valore di comando del proprio Comandante.
- ◆ Il giocatore che ottiene il totale maggiore dispone le Configurazioni Particolari del Terreno sul campo di battaglia come preferisce.
- ◆ Il giocatore che ottiene il totale maggiore decide anche su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
- ◆ Per ogni Configurazione Particolare del Terreno il giocatore con il totale più basso lancia 1D. Se ottiene **4, 5 o 6** può riposizionare quella Configurazione a suo piacimento.

□ Se uno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.

- ◆ Il vincitore decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
- ◆ Il vincitore dispone le Configurazioni Particolari del terreno sul campo di battaglia come preferisce.
- ◆ Per ogni Configurazione Particolare del Terreno il perdente lancia 1D. Se ottiene **5 o 6** può riposizionare quella Configurazione a suo piacimento; ma può lanciare il dado una sola volta per configurazione.

□ Se uno schieramento supera l'altro in manovra.

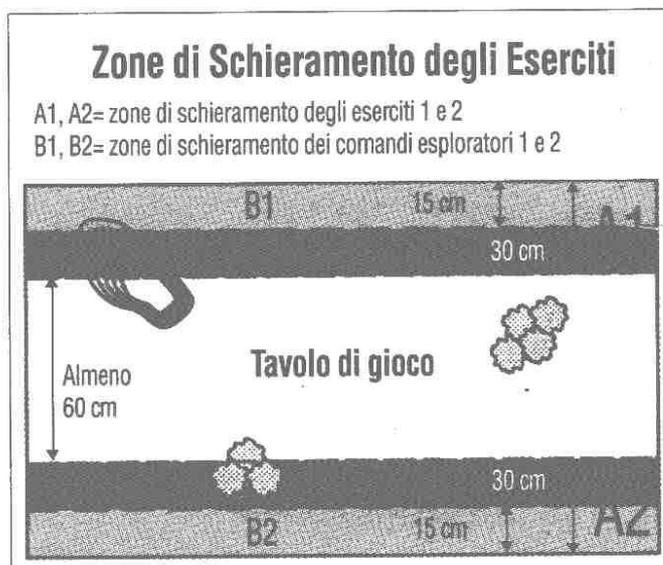
- ◆ Il vincitore decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
- ◆ Il vincitore dispone le Configurazioni Particolari del terreno sul campo di battaglia come preferisce.

3.4. Schieramento degli Eserciti

Una volta che il terreno è stato disposto sul campo di battaglia ed entrambi gli eserciti sanno che lato del tavolo occuperanno all'inizio della partita, viene il momento di schierare gli eserciti. Forse una fase di esplorazione favorevole vi ha dato il vantaggio di schierare il vostro esercito dopo quello del vostro avversario, potete così cercare di intuire le sue intenzioni e reagire di conseguenza. È questo il momento buono per preparare alcune brutte sorprese.

3.4.1. Schieramento degli Eserciti

- Tutti gli eserciti sono disposti a non più di 30 cm dal bordo del loro lato del campo di battaglia. La distanza tra i due eserciti avversari non dovrebbe mai essere inferiore a 60 cm. Se il vostro campo di battaglia è troppo piccolo, riducete la distanza massima di schieramento dal bordo del proprio lato di quanto basta.



3.4.2. Chi si Schiera per Primo

- **Se nessun esercito supera l'altro durante la fase di esplorazione.**
 - ◆ I giocatori lanciano 1D6 e sommano al risultato il valore di comando del loro Comandante.
 - ◆ Il giocatore che ottiene il totale più basso schiera il suo esercito per primo.
 - ◆ Il giocatore che ottiene il totale più alto schiera il suo esercito per secondo.
 - ◆ In caso di parità l'esercito composto dal maggior numero di Unità si schiera per primo.
- **Se un esercito supera l'altro in fase di esplorazione o in manovra.**
 - ◆ Il giocatore perdente schiera l'esercito per primo.

3.4.3. Distribuzione delle Munizioni di tipo speciale.

Tutti quelli che sono armati con armi da fuoco normalmente hanno a disposizione munizioni sufficienti per poter effettuare una salva in ogni turno. Per alcune armi particolari, come si trova riportato per ciascuna arma nella sezione dell'Arsenale, il numero di salve a disposizione è di numero ridotto; per queste sono stati predisposti degli appositi "segnalini di salva" che saranno assegnati a chi utilizza tale tipo di arma particolare.

* * *