

4.0. Turno di Gioco

4.1. Round 1- Minacciare



In questo round della battaglia si svolge una forma opzionale di combattimento che non richiede spargimento di sangue. Le Unità del vostro esercito tentano di intimidire il nemico o di incitarlo a compiere azioni avventate.

Una minaccia eseguita con successo può avere effetti devastanti, senza consumo di munizioni o necessità di assoggettare le vostre Unità ai rischi del combattimento. Una minaccia particolarmente efficace può anche far fuggire il nemico dal campo di battaglia. Se le vostre minacce falliscono e il

nemico risponde con delle controminacce, il vostro piano rischia di ritorcersi contro voi stessi. Siate cauti: minacciare è una tattica che può avere conseguenze molto negative.

4.1.1. Sequenza della Fase di Minaccia

Andando in senso antiorario dal giocatore che ha il Segnatempo alla sua sinistra:

- ❑ Entrambi i giocatori dichiarano quali Unità che hanno questa possibilità desiderano minacciare.
- ❑ I giocatori piazzano i segnalini di minaccia davanti alle Unità che stanno effettuando minacce, con la freccia rivolta verso l'Unità bersaglio.
- ❑ Le Unità che vengono minacciate devono effettuare un test di minaccia.
- ❑ Piazzate i segnalini di reazione (se necessario) accanto alle Unità minacciate.
- ❑ Piazzate i segnalini di disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.
- ❑ Le Unità che hanno questa possibilità possono controminacciare.
- ❑ Piazzate i segnalini di reazione (se necessario) accanto alle Unità contro-minacciate.
- ❑ Piazzate i segnalini di disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.

4.1.2. Come si Minaccia

Durante la fase di **MINACCIA** di un Turno di Gioco i giocatori possono dichiarare tra le loro Unità, che hanno questa possibilità, quali desiderano minacciare un'Unità nemica. Effettuare minacce è sempre facoltativo. Quando due Unità avversarie si minacciano a vicenda, la minaccia si considera sempre portata dall'Unità più grossa (quella cioè formata dal maggior numero di componenti: uomini o droidi o creature).

L'Unità minacciata deve effettuare un Test di Minaccia. Se l'Unità supera con successo il test e non è soggetta a particolari reazioni, può rispondere con una contro-minaccia, costringendo l'Unità dalla quale era stata minacciata a effettuare a sua volta un Test di Minaccia.

Rispondere a una minaccia con una contro-minaccia è opzionale. Talvolta è più prudente non dare risposta.

MINACCIARE

- ❑ Solo Unità tribali, fanatiche e istintive possono fare una minaccia.
- ❑ Le Unità che sono in condizione di iniziare una minaccia non possono essere governate da reazioni (cioè demoralizzazione, sete di sangue o fuga).
- ❑ Le Unità nemiche devono essere visibili ed entro 30 cm.
- ❑ Ogni Unità può minacciare solo un' Unità avversaria.
- ❑ Più Unità possono minacciare la stessa Unità avversaria.
- ❑ Un'Unità può minacciare un'altra Unità entro 30 cm, nei 90° gradi frontali. L'Unità che minaccia deve vedere ed essere vista da più del 50% degli avversari.

RISPONDERE CON CONTRO-MINACCE

- Unità tribali, fanatiche, istintive e disciplinate possono rispondere con controminacce.
- L'Unità può contro-minacciare solo quell' Unità avversaria che per prima l'aveva minacciata.
- Se un'Unità è stata minacciata da più Unità nemiche, essa può liberamente scegliere quale tra esse contro-minacciare; ma non può contro-minacciare tutte le Unità avversarie.

4.1.3. Il Test di Minaccia

- Il giocatore che desidera iniziare a minacciare dichiara il suo intento piazzando un segnalino di minaccia accanto all'Unità che effettua la minaccia, con la freccia rivolta verso l'Unità nemica minacciata.
- Quindi il giocatore minacciato lancia 1D6, aggiunge o sottrae il modificatore derivante dalla qualità della sua Unità (vedi la tabella seguente).

Tiro Qualità.

Lanciate 1D6 e modificate il risultato secondo la QUALITÀ dell'Unità.:

+2 Elite

+1 Veterana

-1 Scadente

se l'Unità è IMPREVEDIBILE:

+3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6

-3 se il dado ha avuto un risultato dal 0 a 3.

Altri Modificatori:

a) Modificatori positivi per la presenza di particolari Personaggi Speciali o Individuali:

+ 2 un Ufficiale o il Comandante generico accompagna la vostra unità

+3 il Comandante Eroico accompagna la vostra unità

+1 un Eroe accompagna la vostra unità

+1 se la vostra Unità è accompagnata da un Alfieri o Portabandiera.

+2 se la vostra Unità è accompagnata da un Capo.

+1 se manca il Capo ma è presente il Combattente Scelto che funge da Vice Capo

+1 se nella vostra Unità è presente un Musicista o Araldo

b) Modificatori derivanti dalla vicinanza con altre Unità:

+1 se c'è qualche altra Unità amica entro 15 cm.

-1 se c'è qualche altra unità nemica entro 15 cm.

c) Modificatori derivanti dalla vicinanza con Creature o Veicoli:

+1 se la vostra Unità ha una creatura terribile alleata entro 15cm.

-2 se una creatura terribile nemica si trova entro 15 cm

Una creatura terribile alleata deve trovarsi entro 15cm dall'Unità che sta effettuando il test. Se una creatura terribile nemica si trova anch'essa entro 15cm, solo la creatura con il Valore maggiore viene considerata terribile ai fini di questa regola.

+2 se c'è qualche veicolo amico entro 15 cm.

-2 se c'è qualche veicolo nemico entro 15 cm.

d) Modificatori derivanti dallo stato in cui si trova l'Unità:

-1 se l'Unità che sta effettuando la minaccia è di maggior Valore.

Se il Valore di entrambe le Unità è uguale, l'Unità che sta effettuando la minaccia viene considerata di Valore maggiore.

-2 se l'Unità è demoralizzata

-1 se l'Unità soffre di condizioni di luce sfavorevoli.

+2 se l'Unità è in sete di sangue.

Applicate i modificatori per la vicinanza di uno Stendardo del Comando e/o di quello dell'Esercito o di un Personaggio Adorato.

Controllate il risultato sulla *Tabella degli Effetti del Test delle Perdite* che trovate riportate nella pagina seguente.

Risultati del Test di Minaccia

Tipo	<i>Disciplinata</i>	<i>Tribale</i>	<i>Fanatica</i>	<i>Istintiva</i>	Reazione
	10+	7+	6+	6+	SETE DI SANGUE
	3-9	4-6	4-5	4-5	OK
	1-2	2-3	2-3	—	DEMORALIZZATA
	0-	1-	1-	3-	FUGA

4.1.4. Reazioni

In NARAN FUTURE WARS ogni Unità si trova normalmente in una condizione definita ottimale (OK). Questo significa che l'Unità si comporta in modo appropriato per le sue caratteristiche.

Le 3 reazioni (Sete di Sangue, Demoralizzazione e Fuga) riflettono stati psicologici estremi nei quali l'Unità può trovarsi durante una battaglia.

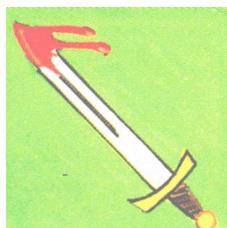
Minacce, perdite causate da armi da fuoco, incitamenti da parte di un Ufficiale e la frenesia del combattimento sono tutti fattori che possono influire sul morale dell'Unità. I suoi componenti possono essere seriamente preoccupati (Demoralizzazione), essere in fuga (Fuga) o essere invasi dal desiderio di combattere (Sete di Sangue). In NARAN FUTURE WARS queste reazioni sono la conseguenza del fallimento di vari test (Test di Minaccia, Test delle Perdite o Test di Combattimento), o dell'influenza di un Ufficiale (Comandante o altro Ufficiale).

Truppe di tipo tribale e fanatico sono particolarmente impetuose e quindi più portate ad avere reazioni estreme. Questa instabilità può essere considerata e sfruttata al meglio in un piano di battaglia, oppure può essere la causa della rovina di una strategia perfetta.

CONDIZIONE OTTIMALE (OK)

Un'Unità in condizione ottimale non si trova sotto l'effetto di nessuna reazione ed è libera di agire come meglio crede.

SETE DI SANGUE



L'Unità è pervasa da un forte desiderio di uccidere; il suo unico intento è piombare addosso al nemico e distruggerlo, non importa quali siano i rischi. Le Unità affette da Sete di Sangue sono quasi impossibili da controllare e possono rovinare il migliore dei piani di battaglia (spesso facendosi spazzare via).

Unità assetate di sangue

- ❑ Quando un'Unità è affetta da Sete di Sangue, piazzate un segnalino Sete di Sangue accanto a essa. Quando l'Unità si sposta, non dimenticate di spostare anche il segnalino.
- ❑ L'Unità è affetta da Sete di Sangue fino a quando non riceve una diversa reazione.
- ❑ Essa deve avanzare a massima velocità verso l'Unità nemica più vicina e impegnarla in combattimento in corpo a corpo.
- ❑ Non può rallentare mentre attraversa un terreno che causa disorganizzazione.
- ❑ Non può arrestarsi per riorganizzarsi.
- ❑ L'Ufficiale dal quale dipende il Comando al quale l'Unità in questione è assegnata (un Ufficiale o il Comandante stesso) può tentare di influenzare l'Unità affetta da Sete di Sangue e riportarla in condizione ottimale. Se il tentativo riesce, rimuovete o rimpiazzate il segnalino di reazione.

Unità armate con armi da fuoco pesanti

- ❑ Le Unità di Artiglieria che utilizzano armi da fuoco classificate come "pesanti", nel caso in cui fossero soggette a questa reazione non potranno muoversi fino a quando non abbiano terminato tutte le munizioni a loro disposizione; esse però sono obbligate a far fuoco in ogni turno contro il nemico in vista più vicino. Se si utilizzano armi che prevedono l'uso di segnalini di salva, quando gli stessi saranno terminati, i componenti dell'Unità di Artiglieria in sete di sangue dovranno comportarsi come una normale Unità di Fanteria.

DEMORALIZZAZIONE



Le truppe si innervosiscono, e per un momento un brivido di panico serpeggia tra i ranghi. L'Unità esita e perde coesione. Se la situazione non è affrontata rapidamente, l'Unità può perdere la testa e darsi alla fuga al primo segno di difficoltà. Un Ufficiale può tentare di risollevere il morale scosso.

Unità demoralizzate

- Un segnalino di Demoralizzazione viene posto accanto all'Unità.
- L'Unità è automaticamente disorganizzata. Anche un segnalino di Disorganizzazione viene posto accanto all'Unità.
- Un Ufficiale può tentare di influenzare l'Unità stessa e di farla tornare in condizione ottimale. Se il tentativo ha successo, rimuovete il segnalino di Demoralizzazione. L'Unità continua a essere disorganizzata fino al momento in cui interrompe il proprio movimento e viene riorganizzata.

FUGA

La fuga rappresenta il collasso completo e irreversibile di un'Unità come forza combattente. Le armi vengono lasciate cadere, gli stendardi abbandonati e i capi travolti. Ogni uomo è costretto a pensare solo a sé stesso. L'Unità abbandona il campo di battaglia.

Unità in fuga

- Tutti i componenti dell'Unità (compresi i Comandanti, Ufficiali, ed altri Personaggi Individuali che si siano uniti ad essa) e l'Unità stessa vengono immediatamente rimossi dal campo di battaglia. L'Unità non esiste più come forza combattente.

REGOLA VALIDA PER TUTTE LE REAZIONI

Quando un'Unità sotto l'effetto di una reazione subisce una nuova reazione, gli effetti della nuova reazione sostituiscono gli effetti della vecchia.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS