

## 4.3. Round 3 - Movimento e Riorganizzazione

### Fase di Movimento e Riorganizzazione.

In questa fase del Turno di Gioco i giocatori muovono le Unità che compongono il loro esercito. Inoltre, le Unità disorganizzate possono essere riorganizzate. Tutte le miniature ed i modellini potranno muoversi fino ad un numero di cm pari al numero precisato nella voce Mov del loro profilo.

Il movimento è influenzato dal peso trasportato (armature o, per alcune creature, cavalieri), o da reazioni come Demoralizzazione o Sete di Sangue. Questi fattori determinano quanto velocemente (o lentamente) un'Unità può spostarsi sul campo di battaglia. Ogni creatura ha un suo fattore base di movimento. *L'Elenco degli Eserciti* vi fornirà tutti i particolari sui fattori base di movimento del vostro esercito.

#### 4.3.1. Cosa Accade Durante la Fase di Movimento e Riorganizzazione

- ❑ I giocatori lanciano i dadi per determinare chi ha l'iniziativa.
- ❑ I giocatori muovono i loro eserciti a turno rispettando i risultati del Test di Iniziativa.
- ❑ Contemporaneamente al movimento dei loro eserciti, i giocatori possono tentare di riorganizzare le Unità che durante questa fase non effettuano movimenti. Tali Unità, inoltre, nel momento in cui vengono riorganizzate non possono essere impegnate in combattimento o essere governate da una reazione (Sete di Sangue, Demoralizzazione o Fuga). Se un'Unità ha accanto a sé più di un segnalino di Disorganizzazione, i segnalini in eccesso vengono rimossi.

#### MOVIMENTO: metodo skirmish (schermaglia).

- ❑ Il movimento delle miniature sul tavolo avviene col cosiddetto metodo di schermaglia (skirmish).
- ❑ Le miniature debbono essere imbasettate su basette rotonda, delle dimensioni indicate nel profilo del guerriero che rappresentano. La normale basetta per un soldato di Fanteria è di cm. 2,5 di diametro.
- ❑ Tutte le miniature di una Unità dovranno essere montate sullo stesso tipo di basetta; questo vale soprattutto per le miniature di guerrieri montati su veicoli a due ruote o su animali, le quali possono essere montate sia su basette rettangolari di cm 2,5 x 5, sia su basette rotonde di cm. 4 di diametro; le basette dell'intera Unità dovranno essere dello stesso tipo, tutte rotonde oppure tutte rettangolari..
- ❑ Tutte le miniature che compongono una Unità debbono sempre restare entro 5 cm l'una dall'altra; tale distanza si calcola dal bordo della basetta.
- ❑ Quando muovono, lo dovranno fare tutte e nella stessa direzione.

#### **basette da cm. 3:**

alcune serie di miniature 28-30 mm vengono vendute già montate su delle basette da 3 cm, le quali saranno considerate alla stregua di quelle da 2,5 cm, con la seguente regola:

le miniature su basetta da cm. 3 di una Unità dovranno sempre restare ad almeno **4 cm** l'una dall'altra (*anziché 5 cm come previsto per quelle su basetta di 2,5 cm*); come per le altre, la distanza si calcola dal bordo delle basette.

## 4.3.2. IL TEST DI INIZIATIVA

2

Al contrario di quanto avviene nelle fasi di minaccia, attacco con armi da fuoco e combattimento, il movimento non è simultaneo. Per determinare chi ha il diritto di muoversi per primo, i giocatori devono effettuare un Test di Iniziativa.

Il Test di Iniziativa determina l'ordine in cui i giocatori sposteranno le Unità ed i Personaggi Individuali dei loro rispettivi eserciti.

Questa fase presenta aspetti tattici interessanti e riflette l'abilità dei vostri Ufficiali di cogliere il momento più favorevole per avvantaggiarsi sul nemico. Decidere quando muovere un Comando può rivelarsi importantissimo, specialmente se state tentando di evitare il combattimento a tutti i costi o se state tentando di impegnare al più presto il nemico. Si possono utilizzare dei dadi oppure gli appositi segnalini di iniziativa numerati che vi aiuteranno a rammentare quando, nella sequenza di gioco, potete muovere un determinato Comando.

- ❑ Piazzate un dado con il corrispondente Valore Comando accanto al Comandante e ad ogni Ufficiale che si trova sul campo di battaglia.
- ❑ I giocatori tirano 1D per ogni Comandante e Ufficiale e per ogni Comando che non abbia più il proprio Ufficiale; il dado con il valore ottenuto lo si colloca accanto a quello rappresentante il Valore di Comando (se presente); si ottiene così il valore di Iniziativa di quel Comando.
- ❑ Se il Comandante o un Ufficiale sta soffrendo di condizioni di luce sfavorevoli sottraete 1 dal punteggio del dado.
- ❑ Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato prende il segnalino di iniziativa raffigurante il numero che preferisce e lo piazza accanto al personaggio (o comando privo di capo) che ha ottenuto tale punteggio.
- ❑ Il giocatore che ha ottenuto il secondo punteggio più elevato prende a sua volta il segnalino di iniziativa raffigurante il numero che preferisce, tra quelli rimasti, e lo piazza accanto al personaggio (o comando privo di capo) che ha ottenuto tale punteggio.
- ❑ Continuate in questo modo fino a quando tutti i segnalini di iniziativa sono stati assegnati. I comandi si muoveranno seguendo la sequenza indicata dai numeri stampati sui segnalini di iniziativa a loro assegnati, dal numero più basso a quello più alto.
- ❑ Quando un giocatore ha mosso un Comando, il segnalino di iniziativa assegnato a quel Comando viene tolto dal campo di battaglia.
- ❑ Al posto dei segnalini si possono utilizzare dei normali dadi, di diverso colore da quelli utilizzati precedentemente, onde evitare confusioni.

## 4.3.3. Peso Trasportato

Una corazza offre protezione, ma ingombra. Più alta è la protezione, più lentamente è costretto a muoversi chi la indossa. Questo vale anche per i veicoli, più sono pesanti e meno velocemente si muoveranno sul campo di battaglia. Similmente un animale si sposta più lentamente quando viene cavalcato da un guerriero. I profili presentati *nell'Elenco degli Eserciti* riportano il fattore di movimento delle diverse truppe già modificato per il peso che trasportano.



Miniatura MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

#### 4.3.4. Categorie di Terreni.

In Naran Future Wars esistono i seguenti tipi di terreni:

- ❑ Terreni Transitabili.
- ❑ Terreni Difficoltosi
- ❑ Terreni Intransitabili
- ❑ Terreni Ostili (ovvero pericolosi, come:campi minati, terreni contaminati e simili).

#### 4.3.5. Terreno Difficoltoso

Tutte le Configurazioni Particolari del Terreno (cap. 2.2.2.) sono classificate come terreno difficoltoso. Alcune Configurazioni possono essere classificate Terreno Intransitabile od Ostile per accordo dei giocatori prima dell'inizio della battaglia.

- ❑ Muoversi in terreno difficoltoso a una velocità superiore a metà di quella massima consentita causa la disorganizzazione dell'Unità.
- ❑ Un'Unità è considerata in terreno difficoltoso se qualunque parte dell'Unità si trova a contatto di un terreno difficoltoso.
- ❑ Se un'Unità inizia il Movimento su terreno aperto e lo termina in un terreno difficoltoso potrà muoversi senza penalità sul terreno aperto ma per non disorganizzarsi dovrà dimezzare il movimento rimanente sul terreno difficoltoso.
- ❑ I veicoli **volanti** possono sorvolare ogni tipo di terreno. Potranno però atterrare solo sui terreni non dichiarati "**Intransitabili**".
- ❑ I veicoli **AGV** non subiscono penalità al loro movimento quando sorvolano i terreni Difficoltosi, ma non possono sorvolare quelli definiti Intransitabili. Come i Volanti, potranno atterrare solo sui terreni non dichiarati "**Intransitabili**".

Alcune Configurazioni Particolari del Terreno sono trattate dalle seguenti regole speciali:

##### **PALUDI**

- ❑ Solo le creature con un valore di forza superiore a 1 possono attraversare una palude.
- ❑ Nessun tipo di veicolo od equipaggiamento da guerra può attraversare una palude, salvo sia del tipo a levitazione o volante, nel qual caso la potrà sorvolare ma non vi potrà atterrare.
- ❑ Nessuna miniatura a cavallo (o montata su altri animali) può attraversare una palude.
- ❑ Nessuna miniatura che indossa una corazza pesante o extra-pesante può attraversare una palude.
- ❑ Attraversare una palude obbliga sempre un'Unità a muoversi a velocità dimezzata e ha sempre come risultato la disorganizzazione dell'Unità.

##### **ACQUITRINI**

- ❑ I modelli che indossano corazze extra-pesanti non possono attraversare gli acquitrini, salvo abbiano dei congegni che li facciano sollevare dal suolo.
- ❑ Nessun tipo di veicolo od equipaggiamento da guerra può attraversare un acquitrino, salvo sia del tipo a levitazione o volante, nel qual caso la potrà sorvolare ma non vi potrà atterrare.
- ❑ I Modelli volanti possono sorvolare lo specchio d'acqua, ma non vi potranno atterrare, salvo si tratti di modelli con capacità anfibia.
- ❑ Nessuna miniatura a cavallo (o montata su altri animali) che indossa una corazza pesante o extra-pesante può attraversare un acquitrino.
- ❑ Attraversare un acquitrino obbliga sempre un'Unità a muoversi a velocità dimezzata e ha sempre come risultato la disorganizzazione dell'Unità.

##### **FIUMI**

Prima della battaglia i giocatori devono decidere la forza del fiume. La forza del fiume è rappresentata da un valore che può variare tra 1 e 10. Per ogni 60 cm di lunghezza del fiume dovrebbe esserci almeno un punto in cui il fiume può essere attraversato, sia esso un ponte o un guado. I vostri guerrieri hanno a disposizione tre modi per attraversare un fiume: su un ponte, passando per un guado o guadando il fiume stesso. Notate come passare per un guado e guadare il fiume siano due cose completamente differenti.

### Attraversare il Fiume su un Ponte

- Il ponte può avere qualsiasi dimensione dato che nel futuro i ponti possono essere abbastanza larghi per consentire il transito dei veicoli.

### Attraversare il Fiume a un Guado

- Un guado ha un'ampiezza di 10 cm
- Un'Unità che attraversa un fiume a un guado deve muoversi di metà della sua velocità ed è automaticamente disorganizzata.

### Guadare il Fiume

- Per ogni Unità che tenta di guadare un fiume, lanciate 1D, aggiungete al risultato la forza delle creature che compongono l'Unità e sottraete a esso la forza del fiume. Confrontate il totale con la tabella qui sotto:

**1 OK.** Il fiume viene attraversato a metà della velocità normale dell'Unità. L'Unità è disorganizzata.

**0** Il fiume viene attraversato a metà della velocità normale dell'Unità. L'Unità è disorganizzata. Un quarto dei componenti dell'Unità annega nel fiume. Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (cap. 4.2.4. paragrafo: *Colpi Mortali a Personaggi Speciali*).

**-1 Attraversamento fallito.** L'Unità è disorganizzata. **Un quarto+1** dei componenti dell'Unità annega nel fiume. Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (cap. 4.2.4. paragrafo: *Colpi Mortali a Personaggi Speciali*).

**-2 Attraversamento fallito.** L'Unità è disorganizzata. **Metà** dei componenti dell'Unità annega nel fiume (arrotondate per difetto). Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (cap. 4.2.4. paragrafo: *Colpi Mortali a Personaggi Speciali*).

**-3 o < Intrappolata in mezzo al fiume.** L'Unità è disorganizzata. **Metà** dei componenti dell'Unità annega nel fiume (arrotondate per difetto). Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (cap. 4.2.4. paragrafo: *Colpi Mortali a Personaggi Speciali*). Effettuate un altro tiro di attraversamento nella fase di Movimento e Riorganizzazione del prossimo turno.

- Eventuali tiri salvezza possono essere effettuati normalmente.
- Se il risultato sulla tabella di attraversamento indica delle perdite, i Personaggi individuali isolati (che cioè non fanno parte di una Unità) devono effettuare un tiro salvezza.
- Un'Unità non può attaccare con armi da fuoco o combattere mentre sta guadando un fiume.
- Idem per i Personaggi Individuali. Inoltre essi non possono fare uso di eventuali armi speciali mentre stanno guadando un fiume.

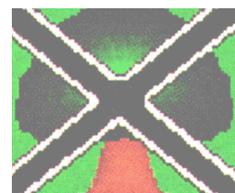
### 4.3.6 «Terreni Intransitabili»:

Si definiscono «Terreni Intransitabili» quei terreni che per le loro particolari caratteristiche non possono essere attraversati da chi si muove sul terreno.

- Chi dovesse finire su un terreno Intransitabile rimarrà bloccato per tutta la battaglia, salvo si possa procedere al suo recupero mediante appositi mezzi volanti (***ad esempio da un elicottero o altro velivolo che possa rimanere in "volo sospeso"***).

#### Tipologie:

- Alcune Configurazioni Particolari di Terreno possono essere dichiarate "Difficoltose" per le truppe di Fanteria e per le Creature fino a certe dimensioni, e allo stesso tempo essere dichiarati "Intransitabili" per i veicoli e creature di dimensioni gigantesche (cioè con basetta di c, 6 o superiore). Un tipico caso di questo tipo di terreni sono gli edifici.



### 4.3.7 «Terreni Ostili»:

Si definiscono «Terreni Ostili» quei terreni che per le loro particolari caratteristiche sono potenzialmente letali e producono effetti mortali su tutte le creature, amiche e nemiche, che avessero la sventura di finire su di essi.



- ❑ Gli effetti del terreno ostile agiranno immediatamente. Qualsiasi creatura si venga a trovare sul terreno che era od è diventato ostile ne patirà le conseguenze.
- ❑ Le creature che si trovano su un terreno ostile potranno muovere a piacimento, come prevede il loro profilo.
- ❑ Le creature che si trovano su un terreno ostile subiranno le conseguenze qui sotto indicate.

#### Unità e Personaggi Individuali su Terreni Ostili.

- ❑ Per ogni Unità che si trova sul terreno ostile si lanciano **12D6**. Ogni 6 equivale ad un ucciso. Le perdite causate da un terreno ostile saranno valutate come se fossero state causate da armi da fuoco; si applicano le regole previste nel Regolamento per questi casi.
- ❑ Per gli Individuali, Condottieri, Comandanti che non si siano uniti ad una Unità si lanciano **2D6** per ogni miniatura. Ogni 6 equivale ad un ucciso. Il Personaggio può effettuare il suo Tiro Salvezza.

#### Transitare nei «Terreni Ostili».

- ❑ Alcuni dei guerrieri di certe razze dell'universo di Naran Future Wars appartengono a delle razze che possono avere l'abilità di evitare le conseguenze nefande dei «Terreni Ostili», pertanto li potranno attraversare come se si trattasse di terreni difficoltosi.

### 4.3.8. «Terreni Contaminati»:

Si definiscono «**TERRENI CONTAMINATI**» quei terreni che sono diventati «**TERRENI OSTILI**» a causa della loro contaminazione provocata da sostanze chimiche, armi batteriologiche o da radiazioni mortali.

- ❑ Questi terreni diventano quindi potenzialmente mortali per tutte le creature che non siano dotate di protezioni apposite, naturali o artificiali.
- ❑ Chi non gode delle suddette protezioni o capacità naturali (*ad esempio gli insetti normalmente non subiscono gli effetti delle radiazioni e sovente sono anche immuni a quelli degli altri agenti chimici e/o batteriologici mortali*), se verrà a trovarsi su un «**TERRENO CONTAMINATO**» dovrà subire le stesse perdite sopra indicate per i «**TERRENI OSTILI**».
- ❑ Chi invece, per proprie capacità naturali o perché indossa delle particolari protezioni (**tute NBC, scafandri, ecc.**) potrà transitare su questi terreni normalmente, secondo le caratteristiche del terreno stesso, che potrà essere «**TRANSITABILE**» o «**DIFFICOLTOSO**» oppure «**INTRANSITABILI**», come stabilito prima dell'inizio della battaglia, per il quale si applicheranno le regole previste per i vari tipi di terreni

### 4.3.9. «Boschi ed Edifici»

Regole speciali sono state previste per le configurazioni particolari di terreno che rappresentano i boschi e gli edifici. Vedere nel Compendio delle Regole Speciali la sezione «**6. Boschi ed Edifici**».

### 4.3.10. Manovre

Le Unità devono manovrare per cambiare direzione o formazione.

#### DIREZIONE

- Un'Unità può muovere in qualsiasi direzione. Possono arretrare, muovendo a metà del loro Movimento, mantenendo il fronte verso il nemico.

#### COMPENETRAZIONE

- Due Unità possono compenetrarsi, a condizione che nessuna delle due sia disorganizzata.
- Una manovra di compenetrazione conta come una mossa completa per entrambe le Unità.
- Per mettere in pratica la manovra di compenetrazione, muovete l'Unità più arretrata direttamente di fronte all'Unità più avanzata.
- I personaggi individuali possono attraversare le Unità amiche senza alcuna penalità (né a loro né all'Unità attraversata). Non possono ovviamente attraversare Unità nemiche.

#### **Collisione tra due Veicoli o Creature Terribili di dimensioni gigantesche.**

La COMPENETRAZIONE tra due Veicoli e/o Creature Terribili di dimensioni gigantesche , o pezzi di Artiglieria (*cioè di miniature in basetta superiore a cm. 5*) NON E' CONSENTITA.

Ne consegue pertanto che in certe situazioni (equipaggio in sete di sangue) si arriverà obbligatoriamente ad una COLLISIONE.

- La collisione tra due Veicoli, Artiglierie o Creature Terribili segue la seguente regola:
  - se il Veicolo o la Creatura o l'Artiglieria che sta "dietro" deve per forza avanzare (*perché si trova in sete di sangue*), e se non trova spazio per passare, allora si verificherà uno **scontro** tra le stesse, che si risolverà come se le stesse fossero nemiche;
  - lo scontro verrà simulato con le regola del **combattimento**;
  - se nel turno successivo il Veicolo, la Creatura o l'Artiglieria che sta davanti (*e quindi impedisce all'altra di passare*) non viene spostata effettuando la normale manovra di Movimento, oppure se il suo Movimento è insufficiente, e quindi continua ad impedire a chi sta dietro di passare, si effettuerà un'altra collisione e quindi un nuovo combattimento, e così via per tutti i turni successivi, fino a quando chi deve passare lo possa fare agevolmente, oppure sia rimasto... distrutto.

#### **INGAGGIO.**

Si ha l'ingaggio quando i componenti di una Unità arrivano a contatto di basetta con quelli di una Unità nemica. Questo vale anche per i Personaggi Individuali, le Creature Terribili, i veicoli e le Macchine da guerra.

#### **Contatto tra le basette.**

- Si ha l'ingaggio in corpo a corpo quando due o più miniature sono arrivate a contatto di basetta con quella o quelle nemiche.

#### **MOVIMENTO DURANTE IL COMBATTIMENTO**

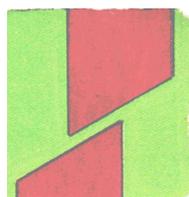
Una volta che un'Unità è stata impegnata in combattimento ogni forma di movimento è proibita. Unità che subiscono una reazione di fuga vengono rimosse dal campo di battaglia.

### 4.3.11. Volare

- Mentre si trovano in volo, Unità e personaggi individuali capaci di volare possono ignorare le penalità derivanti da terreno difficoltoso e possono sorvolare Unità alleate o nemiche. Il loro movimento è influenzato dalle reazioni e dal peso trasportato, esattamente come accade per le altre Unità.
- Le Unità capaci di volare possono effettuare manovre, esattamente come le altre Unità. Non hanno però bisogno di compenetrare altre Unità volanti. Si presume che volando passino sotto o sopra queste Unità.

**Nota: vedere le nuove regole stabilite per i Volanti nell'apposita sezione.**

### 4.3.12. Come Si Riorganizzano le Unità Disorganizzate



Solo le Unità che si trovano in condizione ottimale (OK) possono essere riorganizzate.

Un'Unità disorganizzata che si trova sotto l'effetto di una reazione deve tornare in condizione ottimale prima di essere riorganizzata (vedi INFLUENZA - cap. 4.5.).

- La riorganizzazione è alternativa al movimento. Solo le Unità che non muovono possono essere riorganizzate.
- Un'Unità impegnata in combattimento non può essere riorganizzata.
- Per riorganizzare un'Unità è sufficiente rimuovere il suo segnalino di Disorganizzazione.
- Le Unità volanti sono sempre disorganizzate mentre si trovano a terra.

\* \* \*

### 4.3.13. Movimento delle Unità Armi Pesanti e di Artiglieria.

Per il Movimento delle Unità di Armi Pesanti e di Artiglieria si applicano le regole seguenti:

- Se i Serventi vanno in sete di sangue, dopo aver esaurito le salve a loro disposizione (come da regola generale), abbandoneranno il pezzo di artiglieria sul posto e si lanceranno all'assalto come una Unità di Fanteria; nel caso di miniature composite (Servente sulla stessa basetta dell'arma, ad esempio quello di un mitragliatore poggiato su treppiede), si dovrà sostituire la miniatura con un'altra rappresentata un fante con lo stesso tipo di armatura ed armamento.
- I pezzi di artiglieria abbandonati possono essere catturati dal nemico se riesce a portare una Unità a contatto di basetta con essi.
- I pezzi abbandonati o catturati saranno conteggiati come perdita di punti da chi l'ha subita;
- Il pezzo di artiglieria catturato non potrà essere riutilizzato dal nemico.
- Il valore in punti dei pezzi di artiglieria catturati dal nemico, sarà dedotto da quello delle sue perdite.



**Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS**