

NARAN FUTURE WARS

6. Boschi ed Edifici

6.1. Muoversi e Combattere nei Boschi.

Tra le varie configurazioni particolari di terreno previste nel gioco Naran Future Wars vi sono anche i boschi e le foreste. Queste configurazioni assumono una particolare importanza per determinate razze, come si potrà verificare leggendo il loro elenco dell'esercito.

6.1.1. Boschi e Foreste.

- i boschi sono rappresentati da configurazioni di terreno di dimensione minima di circa 20 x 20 cm, sulle quali gli alberelli si troverebbero ad una distanza di 5 cm gli uni dagli altri;
- le foreste sono rappresentate da configurazioni di terreno di dimensione minima di circa 25 x 35 cm, sulle quali gli alberelli si troverebbero ad una distanza di massima di 2-3 cm gli uni dagli altri.

I Boschi e le Foreste dovranno essere rappresentati sul tavolo da apposite configurazioni di terreno: vedere il capitolo 3.3. del Regolamento (Preparazione del Campo di Battaglia). Alcune di esse, con gli alberi particolarmente fitti o col terreno scosceso potranno essere dichiarate come "Terreni Intransitabili", le altre invece saranno dei normali "Terreni Difficoltosi".

Si può anche giocare con gli "**alberi virtuali**", cioè si stabilisce che una data configurazione di terreno - possibilmente pianeggiante - individuabile senza equivoci, sia un bosco o una foresta, senza bisogno che sulla stessa siano sistemate anche le miniature degli alberelli, che se rendono l'aspetto scenografico particolarmente gradevole, comportano lo svantaggio di cui sopra si è detto.

Per convenzione, si può arrivare a stabilire che l'intero tavolo da gioco sia una foresta. In tal caso si può decidere che la foresta sia attraversata da una o più strade, da uno o più sentieri, i quali dovranno quindi essere evidenziati o con del semplice nastro adesivo colorato che ne delimiti i bordi, oppure con delle specifiche configurazioni di terreno simili a quelle che si usano per i fiumi. Al pari delle strade e sentieri, anche uno o più fiumi, o un lago o una palude possono trovarsi all'interno di una foresta. Allo stesso modo, si dovranno delimitare eventuali radure, evidenziandole con del nastro adesivo o con una particolare configurazione del terreno pianeggiante.

6.1.2. Muovere attraverso i boschi.

- Un'Unità può muovere attraverso i boschi e le foreste; nel caso della foresta il suo MOVIMENTO risulterà dimezzato; in entrambi i casi l'Unità risulterà automaticamente DISORGANIZZATA.
- Se l'Unità è montata su veicoli la possibilità di entrare in un bosco sarà determinata dalla natura del veicolo, come indicato nel profilo dello stesso nella sezione dei Veicoli.

6.1.3. Visibilità e Armi da fuoco.

- Un bosco o una foresta interrompono la linea di vista.
- Una Unità all'interno di una foresta potrà vedere (verso l'esterno della foresta) ed essere vista (da fuori la foresta) se almeno una delle sue miniature si trova entro 5 cm dal bordo della configurazione. Nel caso di un bosco tale distanza sale a 10 cm.
- Una Unità nella foresta sarà considerata in **copertura pesante**; se è in un bosco sarà considerata in **copertura leggera**.
- Se una Unità nella foresta o nel bosco non può essere vista, non può essere soggetta ad attacco da parte del nemico che si trovi all'esterno della configurazione, nemmeno se si tratta di una Unità in sete di sangue.
- Due Unità entrambe all'interno di un bosco o di una foresta diventano visibili l'una all'altra quando si vengono a trovare rispettivamente a 10 oppure a 5 cm di distanza; è sufficiente che tale distanza minima separi anche solo due miniature di entrambe le Unità avversarie; la copertura leggera e pesante vale anche per due unità che si fronteggiano con armi da fuoco all'interno di un bosco o una foresta.

NARAN FUTURE WARS

6.1.4. Combattere nei boschi e nelle foreste.

- ❑ Due Unità che si scontrano in un bosco o in una foresta combatteranno normalmente.
- ❑ Il combattimento avverrà con le normali regole.
- ❑ Si terrà conto che entrambe le Unità sono **disorganizzate**;
- ❑ l'Alfiere sarà l'ultimo a morire, salvo venga catturato lo Stendardo;
- ❑ Si applicano le regole previste per gli eventuali Personaggi Individuali uniti all'Unità.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

NARAN FUTURE WARS

6.2. Muoversi e Combattere negli Edifici e nei Centri Abitati.

6.2.1. Strade ed Edifici.

Strade.

Il movimento su strada favorisce i mezzi blindati, che possono muovere a maggiore velocità, mentre per i fanti non intervengono variazioni rispetto al movimento fuori strada, salvo quando piove; in questo caso, se la strada è asfaltata, il movimento non subirà alcuna penalità.

Edifici.

Gli edifici possono essere di vario tipo:

- a) case di civile abitazione, integre;
- b) case diroccate;
- c) fabbriche – integre o diroccate;
- d) bunker attrezzati per il combattimento;
- e) trincee attrezzate per il combattimento e muretti di cinta di giardini, cortili, ecc. (anche se – a rigore – non sono “edifici”).

6.2.2. Copertura offerta dagli edifici.

I normali edifici, sia integri che diroccati, come pure i muretti di cinta forniscono una “**copertura leggera**” contro le armi leggere ai soldati appostati; i muri in cemento armato delle fabbriche forniscono una “**copertura pesante**” contro le armi leggere; i bunker attrezzati per il combattimento e le trincee forniscono una “**copertura totale**” contro le normali armi da fuoco, ed una copertura “**pesante**” contro le armi da fuoco “**pesanti**”. Delle case diroccate potrebbero essere adeguatamente attrezzate con sacchetti di sabbia in modo da costituire delle trincee sopra elevate; in tal caso forniranno la medesima copertura delle trincee scavate nel terreno (copertura pesante); i soldati che si trovano dentro bunker e trincee possono far fuoco contro i nemici, senza alcuna penalità.



Edifici in cartoncino utilizzati in una battaglia di NARAN FUTURE WARS

NARAN FUTURE WARS

6.2.3. Muovere dentro gli edifici.

- Un'Unità può muovere dentro un edificio ma il suo MOVIMENTO risulterà dimezzato e l'Unità risulterà automaticamente DISORGANIZZATA.
- I veicoli non possono entrare negli edifici..

Superamento di muretti di cinta, steccati, fossati, ecc.

Il superamento di tali ostacoli comporterà il dimezzamento del movimento, se gli stessi ostacoli non superano in altezza quella della miniatura che rappresenta il soldato; se l'ostacolo supera l'altezza del soldato, questi sarà costretto ad aggirare oppure a "scalare" l'ostacolo; in quest'ultimo caso, dovrà perdere un turno di movimento; cioè, arrivato ai piedi del "muro" che intende scalare, egli non si potrà muovere per un turno se il muro non supera del doppio la sua altezza; se il muro è alto due volte l'altezza del soldato, questi dovrà impiegare due turni per arrampicarsi fino in cima, e così via: 3 turni se l'altezza è + di 2 volte quella del soldato, ecc.

Un soldato che indossa una armatura pesante o extra-pesante non può "**arrampicarsi**" su di un muro, e neppure "**saltare**" un muretto o altro ostacolo.

Portarsi sulla terrazza di un edificio.

I soldati possono entrare in un edificio per appostarsi da una finestra o sulla terrazza. Si conviene che in ogni turno di movimento il soldato riesca a salire due rampe di scale; quindi se l'edificio è ad un solo piano, nel turno successivo a quello in cui il soldato è arrivato a contatto della porta d'ingresso (a piano terra), il soldato stesso potrà appostarsi sulla terrazza e da lì fare fuoco verso bersagli che si trovino in basso, purché in linea retta col suo campo di visuale. Sulla terrazza, il soldato godrà dei seguenti tipi di copertura dai colpi di armi da fuoco leggere o medie "**a tiro teso**" (*esclusi quindi i proiettili sparati da mortai e cannoni, ed i missili*):

- a) "**copertura pesante**" dai colpi sparati dal basso;
- b) "**copertura leggera**" da colpi sparati da edifici della medesima altezza di quello sul quale lui si trova;
- c) "**nessuna copertura**" da colpi sparati da edifici più alti o da velivoli.



Edifici in cartoncino utilizzati in una battaglia di NARAN FUTURE WARS

NARAN FUTURE WARS

6.2.4. Visibilità e Armi da fuoco.

- Un edificio interrompe la linea di vista.
- Una Unità all'interno di un edificio non può essere vista da chi si trova all'esterno.
- Una Unità dentro un edificio sarà considerata in **copertura pesante nei confronti delle armi da fuoco di tipo leggero e medio** e in **copertura leggera nei confronti delle armi da fuoco di tipo pesante**.
- Se una Unità in un edificio non può essere vista, non può essere soggetta ad attacco da parte del nemico che si trovi all'esterno della configurazione, nemmeno se si tratta di una Unità in sete di sangue.
- Due Unità entrambe all'interno di un edificio diventano visibili l'una all'altra quando si vengono a trovare a 5 cm di distanza; è sufficiente che tale distanza minima separi anche solo due miniature di entrambe le Unità avversarie.
- **Le regole di cui sopra si applicano anche ai Personaggi Individuali.**

6.2.5. Combattere dentro gli edifici.

- Due Unità che si scontrano in un edificio combatteranno normalmente.
- Il combattimento avverrà con le normali regole.
- Si terrà conto che entrambe le Unità sono **disorganizzate**;
- l'Alfiere sarà l'ultimo a morire, salvo venga catturato lo Stendardo;
- Si applicano le regole previste per gli eventuali Personaggi Individuali uniti all'Unità.

* * *



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

NARAN FUTURE WARS



Edificio in cartoncino utilizzato in una battaglia di NARAN FUTURE WARS
Vedere le immagini della battaglia nella seguente pagina:
http://www.naran.it/FutureWars/Immagini/TempiModerni/Italiani_Ragni_03/Battaglia.html