

NARAN FUTURE WARS – RIEPILOGATIVO – EDIZIONE AGOSTO 2010

ESPLORAZIONE

Per effettuare questo test, ogni Giocatore riceverà i seguenti bonus o malus derivanti dalla composizione del suo esercito, in base ai seguenti parametri:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> per ogni Comandante, compreso il Condottiero = +1D6 | <input type="checkbox"/> per ogni Unità di veicoli di supporto = +2 |
| <input type="checkbox"/> per ogni Esploratore (Personaggio Individuale) = +2D6 | <input type="checkbox"/> per ogni Unità di veicoli di supporto volanti = +1D6+2 |
| <input type="checkbox"/> per ogni Unità volante = +1D6 | <input type="checkbox"/> per ogni Unità con la regola speciale "dietro le linee nemiche" con operatore Radio = +1D6 |
| <input type="checkbox"/> per ogni Unità di moto = +2 | Modificatori negativi: |
| <input type="checkbox"/> per ogni Unità di Cavalleria Media o Leggera = +2 | <input type="checkbox"/> per ogni modello con la regola "Creatura Gigante" = -2 |
| <input type="checkbox"/> per ogni Unità di Fanteria Leggera = +1 | <input type="checkbox"/> per ogni Veicolo corazzato = -2 |
| <input type="checkbox"/> per ogni Unità di Fanteria su Trasporto truppe ruotato o cingolato o a levitazione = +2 | <input type="checkbox"/> se si schierano Difese Campali = -2D6 |
| se il trasporto truppe è volante = +1D6 +2 | |

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.

Risultato:

- Chi ha un punteggio superiore ha superato il nemico in esplorazione
- Chi ha un punteggio pari o superiore al doppio del punteggio dell'avversario ha superato il nemico in manovra.

Riferimento: capitolo 3.1. del Regolamento

TEMPO DEL GIORNO

Nessuna esplorazione o nessun vincitore

- Lanciare 1D6**
1-3 = Giorno
4-6 = Notte
- Lanciare nuovamente 1D**
Risultato = Intervallo del giorno o della notte

Riferimento: capitolo 3.2. del Regolamento

Uno schieramento supera il nemico in esplorazione

- Come sopra, ma il vincitore lancia il primo dado. Se non gradisce il risultato può lanciarlo nuovamente (accettando il secondo risultato)

Uno schieramento supera il nemico in manovra

- Il vincitore decide esattamente il momento di inizio della battaglia

PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Nessuna esplorazione o nessun vincitore

- Ogni giocatore lancia 1D6 e aggiunge il Valore di Comando del proprio Condottiero
- Vincitore:** dispone le configurazioni di terreno e sceglie il proprio lato di schieramento
- Sconfitto:** lancia 1D6 per ogni configurazione del terreno: per ogni 4, 5 o 6 ottenuto può spostarla a proprio piacimento, purché disti sempre almeno 30 cm da qualsiasi altra configurazione.

Riferimento: capitolo 3.3. del Regolamento.

Uno schieramento supera il nemico in esplorazione

- Vincitore: dispone le configurazioni di terreno e sceglie il proprio lato di schieramento.
- Sconfitto: lancia 1D6 per ogni configurazione del terreno: per ogni 5 o 6 ottenuto può spostarla a proprio piacimento, purché disti sempre almeno 30 cm da qualsiasi altra configurazione.

SCHIERAMENTO ESERCITI

Nessuna esplorazione o nessun vincitore

- Ogni giocatore lancia 1D6 e aggiunge il valore di Comando del proprio Condottiero.
- Sconfitto: schiera per primo.
- Vincitore: schiera per secondo.

Riferimento: capitolo 3.4. del Regolamento.

Uno schieramento supera il nemico in esplorazione o manovra

- Sconfitto: schiera per primo.
- Vincitore: schiera per secondo.

ROUND 1 - Minacciare

Il giocatore minacciato **lancia 1D6** e aggiunge o sottrae il modificatore derivante dalla Qualità delle sue Unità. (Vedi tabella del Tiro Qualità).

Modificatori:

a) presenza di 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 l'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 Musico o Araldo

b) 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) 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 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) 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 Carismatico. Infine trova il risultato sulla Tabella dei Risultati dei Test. **Riferimento:** capitolo 4.1. – *Minacciare del Regolamento*.

Tabella del Tiro Qualità

Modificatori secondo la Qualità dell'Unità

Elite	+2
Veterana	+1
Media	0
Scadente	-1
Imprevedibile: con un risultato da 4 a 6	+3
Con un risultato da 1 a 3	-3

Tabella Risultati dei Test di Reazione

Tipo				Reazione
Disciplinata	Tribale	Fanatica	Istintiva	
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

Reazioni

OK : Un'Unità in condizione ottimale non è affetta da alcuna reazione.

Sete di Sangue:

- L'Unità rimarrà in questo stato fino a quando non cambierà tipo di reazione. Avvanzerà a massima velocità verso il nemico più vicino e lo impegnerà in combattimento. Non potrà rallentare mentre attraversa un terreno che causa disorganizzazione. Non potrà arrestarsi per riorganizzarsi. Un Ufficiale potrà tentare di influenzare l'Unità affetta da sete di sangue e riportarla in condizione ottimale.
- Se armata con armi da fuoco di tipo pesante, l'Unità dovrà lanciare il numero massimo di salve consentito e – quando

Riferimento: capitolo 4.1.4. *Reazioni del Regolamento*.

le avrà terminate – dovrà avanzare alla massima velocità verso l'Unità nemica più vicina.

Demoralizzazione:

- l'Unità è disorganizzata. Un Ufficiale potrà tentare di influenzare l'Unità e riportarla in condizione ottimale. L'Unità rimarrà disorganizzata fino a quando non si potrà fermare per riorganizzarsi.

Fuga: Tutta l'Unità viene rimossa dal gioco definitivamente, compresi gli Individuali che siano uniti ad essa.

ROUND 2 - Attacco con armi da fuoco

L'attacco con le armi da fuoco è contemporaneo. Le perdite vengono rimosse dopo tutti i lanci e dopo che sono stati effettuati i test delle perdite.

Se l'Unità ha effettuato il "Fuoco di Copertura" nel turno precedente, in questo turno non potrà sparare, salvo abbia a disposizione un Deposito Munizioni.

Tiro per Colpire

- Lancia 1D6 per ogni punto Valore dell'arma da fuoco utilizzata.
- Ogni 6 è un colpo automatico. Ogni 1 è un colpo mancato.
- Applica ai risultati rimanenti i seguenti modificatori:

Modificatori:

- Qualità: +2 Unità Elite
- +1 Unità Veterana
- 1 Unità Scadente o Imprevedibile
- Stato: —1 Unità Disorganizzata
- 1 Condizioni di Luce Sfavorevole
- 1 Unità affetta da Sete di Sangue o Demoralizzata
- Tipo di Tiro: —1 Lunga Distanza
- 1 se chi spara effettua "Fuoco di copertura"

Risultati: 4-6 = Colpito 1-3 = Mancato

Tiro per Uccidere

- Lancia 1D6 per ogni colpo andato a segno.
- Ogni 6, ottenuto sul tiro del dado, è un successo automatico. Ogni 1 è un colpo mancato.

- Applica ai risultati rimanenti i seguenti modificatori:
- AGGIUNGI: la FORZA dell'Arma di colui che spara
- SOTTRAI: la RESISTENZA del bersaglio

Altri Modificatori:

- 1 se il bersaglio si trova in copertura leggera
- 2 se il bersaglio si trova in copertura pesante
- 1 se il bersaglio possiede uno scudo

Tabella delle Armi da Fuoco di base contro la Corazza

Arma	Distanza	Corazza				
		Corta/Lunga	Nessuna	Leggera	Media	Pesante
Fucile ass.	15-45cm	2-6	2-6	3-6	4-6	5-6
Fucile prec.	30-75cm	2-6	2-6	3-6	4-6	5-6
Shotgun	10-20cm	2-6	2-6	2-6	3-6	4-6
Pistola	5-15cm	2-6	2-6	3-6	4-6	5-6
Fucile Laser	15-45cm	2-6	2-6	3-6	4-6	5-6
Pistola Laser	5-15cm	2-6	2-6	3-6	4-6	5-6

Pistola Laser e Fucile Laser hanno inoltre un +1 di Forza

Risultati: se il risultato finale del tiro così modificato è compreso nel campo di numeri corrispondente all'arma usata e all'armatura del bersaglio, questi è ucciso. Il bersaglio può tentare il proprio Tiro Salvezza, anche contro i successi automatici. Se il bersaglio dispone di una o più ferite, per ogni Tiro Salvezza fallito subisce una Ferita; un segnalino di ferita si metterà accanto alla miniatura; al raggiungimento del totale delle Ferite disponibili, il successivo Tiro Salvezza fallito porterà l'immediata morte del bersaglio.

- Per ogni 3 colpi mortali (o frazione) **lancia 1D6**. Se ottieni un 6, uno dei colpi mortali ha colpito un Personaggio Speciale o Individuale: vedere il capitolo 4.2.4 – sub capitolo “Colpi Mortali a Personaggi Speciali e Individuali” del Regolamento.

TEST DELLE PERDITE

- Il giocatore che controlla l'Unità colpita: **lancia 1D6**
- Aggiunge o sottrae il modificatore derivante dalla **Qualità** delle sue Unità.

Modificatori per le perdite subite dal fuoco nemico:

- 1 Perdite. L'unità ha subito delle perdite in questo turno.
- 3 Perdite superiori al 50% in questo turno di gioco.
- 1 perdite determinate da veicoli, artiglieria, lanciafiamme o armi portatili pesanti.

Altri Modificatori:

a) 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.
- +2 è presente il Capo dell'Unità
- +1 in mancanza del Capo è presente un Combattente Scelto che funge da Vice Capo
- +1 Un Alfiere o un Portabandiera accompagna la vostra unità; la contemporanea presenza di un

Alfiere e di uno o più Portabandiera darà comunque sempre e solo un bonus di +1.

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

Trova il risultato sulla Tabella dei Risultati dei Test e controlla le relative reazioni.

Nota: Le perdite sono sempre relative al totale corrente dell'Unità e non al totale di partenza.

Riferimento: capitolo 4.2. del Regolamento.

- Un'Unità che abbia subito delle perdite, causate da armi da fuoco o attacchi magici, superiori al 25% del suo organico deve effettuare un test delle perdite.
- Inoltre se più unità nemiche hanno inflitto perdite alla stessa Unità nella medesima fase di gioco, il numero di queste perdite deve essere sommato prima di verificare se l'Unità colpita deve effettuare un test di perdite.

b) Modificatori derivanti dalla vicinanza con altre Unità:

- +1 c'è almeno una Unità amica a 20 cm.
- 1 c'è almeno una Unità nemica a 20 cm.

c) Modificatori derivanti dalla vicinanza con Creature o Veicoli:

- +2 c'è almeno un veicolo o una creatura terribile amico a 30 cm
 - 2 c'è almeno un veicolo o una creatura terribile nemico a 30 cm
- Nel caso in cui una creatura terribile alleata ed una nemica si trovino entrambe entro 30 cm dall'Unità che sta effettuando questo test, solo la creatura con il punteggio di forza più elevato si considera terribile.

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

- 1 Condizioni di luce sfavorevoli. L'Unità sta combattendo in condizioni di luce sfavorevoli
- 2 L'Unità è demoralizzata.
- +2 L'Unità è pervasa da sete di sangue.

ROUND 3 - Movimento e Riorganizzazione

MOVIMENTO PER COMANDI

- Lancia 1D6 per ogni Condottiero, ogni Generale e ogni Comando che ha perso il Generale.
- Per ogni Comando, somma al risultato del dado il Valore di Comando di ogni Condottiero o Generale (0 se il Comando è privo di Generale).
- I Condottieri o Generali in condizione di Luce Sfavorevole sottraggono -1.

- Partendo dal Comando che ha così ottenuto il risultato più alto, distribuisci i segnalini di Iniziativa, in base alle preferenze del giocatore per i singoli Comandi.

Riferimento: capitolo 4.3.2. Test di Iniziativa del Regolamento.

ROUND 4 - Combattimento

Il combattimento è simultaneo. Le perdite vengono rimosse dopo aver effettuato tutti i combattimenti e i test relativi.

Tiro per colpire

- Lancia 1D6 per ogni punto Valore delle miniature a contatto, base contro base, con il nemico.
- Aggiungi 1D6 per ogni Unità dove è presente un Campione.
- I Personaggi Individuali effettuano il combattimento utilizzando il loro profilo anche se sono uniti ad una Unità.
- Se l'Unità ha l'ordine di Attaccare aggiungete 1D6 per ogni 5D di valore dell'Unità, compreso il Campione e il bonus per l'ordine di Attaccare ma esclusi gli Individuali.
- Ogni 6 ottenuto sul tiro del dado è un colpo automatico messo a segno. Ogni 1 è un colpo mancato.
- Applica ai risultati rimanenti (2,3,4 e 5) i seguenti modificatori:

Modificatori:

- +1 se chi colpisce è di qualità superiore
- 1 se chi colpisce è di qualità inferiore
- 1 se il bersaglio dispone di scudo
- 1 se l'unità è disorganizzata
- 1 se il modello sta trasportando un'arma pesante portatile

Risultati: dopo le modifiche

4-6 = colpo a segno 1-3 = colpo mancato

Tiro per Uccidere: Lancia 1D6 per ogni colpo andato a segno

- Ogni 6 è un successo automatico. Ogni 1 è un colpo mancato.

Applica ai risultati rimanenti i seguenti modificatori:

- AGGIUNGI: la FORZA di colui che attacca.

- SOTTRAI: la RESISTENZA del bersaglio.

Altri modificatori:

- +1 Unità affetta da Sete di Sangue
- +1 Unità che sta difendendo lo Stendardo

Tabella delle Armi Contro la Corazza

Arma	Corazza				
	Nessuna	Leggera	Media	Pesante	Molto Pesante
A una mano	3 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6
A due mani	2 a 6	2 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6
Fucile - clava	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6	6
Lancia - baion.	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6	6
Ad asta	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6	6
Zanne & Art.	2 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6	6
Corna & Zocc.	3 a 6	3 a 6	3 a 6	4 a 6	5 a 6
Calci & Pugni	4 a 6	4 a 6	5 a 6	6	6

Risultati: se il risultato finale del tiro così modificato è compreso nel campo di numero corrispondente all'arma usata e all'armatura del bersaglio, questi è ucciso. Il bersaglio può tentare il proprio Tiro Salvezza, anche contro i successi automatici. Se il bersaglio dispone di una o più ferite, per ogni Tiro Salvezza fallito subisce una Ferita; al raggiungimento del totale delle Ferite disponibili, il successivo Tiro Salvezza fallito comporterà l'immediata morte del bersaglio. Per ogni 3 colpi mortali (o frazione) lancia 1D6. Se ottieni un 6, uno dei colpi mortali ha colpito un Personaggio Speciale, escluso l'Alfiere che sarà sempre l'ultimo dell'Unità ad essere eliminato.

Armi da Fuoco in corpo a corpo ed armi da lancio a corto raggio.

- Armi: **pistola** e **pistola mitragliatrice** (comprese quelle energetiche e laser)

- Solo contro la miniatura a contatto di basetta**
- Penalità di -2 nel test del Tiro per Colpire.**

Test delle Perdite a seguito del combattimento in corpo a corpo

- Un'Unità deve controllare la saldezza del proprio morale quando subisce delle perdite in questo round.
- Il giocatore che effettua il test lancia 1D6 e aggiunge o sottrae il modificatore derivante dalla Qualità dell'Unità in questione.

Perdite subite o inflitte nel combattimento:

- +1 se l'Unità ha inflitto più perdite al nemico col quale ha combattuto in questa fase di gioco
- 1 se l'Unità ha subito più perdite del nemico col quale ha combattuto in questa fase di gioco
- 1 perdite superiori o pari al 25% in questo turno di gioco.
- 3 perdite superiori o pari al 50% in questo turno di gioco.

Altri Modificatori:

a) 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
- +2 è presente il Capo dell'Unità
- +1 in mancanza del Capo è presente un Combattente Scelto che funge da Vice Capo
- +1 è presente un Portabandiera o un Alfieri
- +1 un Eroe accompagna la vostra unità
- 1 se un Eroe nemico è coinvolto nello scontro

b) Modificatori derivanti dalla vicinanza con altre Unità:

- +1 c'è almeno una Unità amica a 20 cm.
- 1 c'è almeno una Unità nemica a 20 cm.

c) Modificatori derivanti dalla vicinanza con Creature o Veicoli:

- +1 se una creatura terribile alleata è coinvolta nel combattimento
- 1 se sta combattendo contro una Creatura Terribile
- +2 c'è almeno un veicolo o una creatura terribile amico a 30 cm
- 2 c'è almeno un veicolo o una creatura terribile nemico a 30 cm solo la creatura con il punteggio di forza più elevato si considera terribile.

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

- +1 se il Valore complessivo dell'Unità è superiore a quello del nemico
- 1 Condizioni di luce sfavorevoli. L'Unità sta combattendo in condizioni di luce sfavorevoli
- 2 L'Unità è demoralizzata.
- 1 se l'Unità ha perso lo Stendardo
- +2 L'Unità è pervasa da 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.

*Nota: Le perdite sono sempre relative al totale corrente dell'Unità, e non al totale di partenza.

Trova il risultato sulla Tabella dei Risultati dei Test (pagina 2).

Le reazioni sono identiche a quelle causate da un test di Minaccia.

Riferimento: capitolo 4.4. del Regolamento.

AZIONI POST-COMBATTIMENTO.

Se dopo il combattimento le due Unità sono ancora sul campo, entrambe dovranno cercare di portare il maggior numero di modelli in contatto di basetta con il nemico secondo le seguenti priorità:

- modelli in sete di sangue
- modelli di personaggi individuali
- modelli dell'Unità che ha vinto il combattimento (in caso di parità di tiri 1D6, chi vince il tiro ha la priorità).

ROUND 5 - Influenza

- Il Comandante deve far parte dell'Unità. **Può influenzare tutte le Unità del suo esercito, Alleati e Mercenari inclusi.**
- Gli Ufficiali possono influenzare tutte le Unità del loro esercito, ma non quelle degli Alleati o dei Mercenari.**
- Ufficiali Alleati e Mercenari possono influenzare solo le Unità della stessa razza o lista esercito.**
- Anche una Unità nello stato O.K. può essere influenzata. Metodo: Lanciare 1D6**

Altri Modificatori:

a) Razza dell'Ufficiale

- +1 se l'Ufficiale appartiene a una razza differente da quella dell'Unità.

b) Tipo dell'Unità

- +1 se l'Unità è di razza diversa da quella dell'Ufficiale
- +2 se l'Unità è di tipo Tribale
- +1 se l'Unità è di tipo Fanatico
- 1 se l'Unità è di tipo Disciplinato

c) Influenza della notte/giorno

- +1 se l'Unità è in condizione di **Luce Sfavorevole**

d) Tipo di Unità.

- +1 se l'Unità è formata da truppe **Alleate**
- +2 se l'Unità è formata da truppe **Mercenarie**
- e) Presenza dei Personaggi Speciali, Individuali e Talismani.**
- 1 se c'è il **Capo**
- 1 se c'è il **Campione**
- 1 per la presenza di **Alfieri e/o Portabandiera**
- 1 per la presenza di **Musici e/o Araldi**
- 1 se c'è almeno un **Eroe** o un **Distruttore** o un **Combattente Speciale**

Risultato:

- Se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Comando del Comandante/Ufficiale il tentativo ha avuto successo. Vedi **SUCCESSO** più sotto.
- Se il risultato è superiore al Valore di Comando del Comandante/Ufficiale il tentativo è fallito. Vedi **FALLIMENTO** più sotto.
- Se il risultato del dado è superiore di almeno tre punti al Valore di Comando allora qualcosa di orribile è accaduto. Vedi **FALLIMENTO TOTALE** più avanti.

Successo

- Se l'Unità era O.K., ora passa in **Sete di Sangue**, però manterrà questo stato solo fino alla fine del turno successivo, poi tornerà allo stato "O.K."
- Se l'Unità era preda di **Sete di Sangue**, ora può tornare in condizione ottimale (**OK**).
- Se l'Unità era demoralizzata ora torna in condizione ottimale (**OK**), ma rimane disorganizzata.

Fallimento.

- Il Comandante/Ufficiale fallisce può tentare nuovamente durante il turno successivo.

Fallimento totale

- Se l'Unità era O.K., ora sarà Demoralizzata.**

- Se l'Unità era preda di **Sete di Sangue**, il Comandante/Ufficiale viene attaccato dall'Unità impazzita e potrebbe essere ucciso sul posto:
 - ♦ il Comandante/Ufficiale può tentare **Tiro Salvezza**, se lo fallisce viene eliminato, salvo abbia Ferite. Se sopravvive potrà tentare di influenzare l'Unità durante il turno successivo.
- Se l'Unità era **demoralizzata**, ora è in fuga. Il Comandante/Ufficiale verrà trascinato via dalla marea di uomini impazziti e viene considerato anch'esso fuggito. Tutte le miniature dell'Unità vengono immediatamente rimosse dal campo di battaglia.

Segnalini di reazione. Non dimenticatevi di rimuovere/rimpiazzare gli appropriati segnalini di reazione.