

NARAN FUTURE WARS

REGOLAMENTO DI NARAN FUTURE WARS

VERSIONE AGGIORNATA AGOSTO 2010

SOMMARIO

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
1. INTRODUZIONE	1
1. 1. Il Gioco	1
1. 2. Segnalini e Dadi	2
1.2.1. Dadi	2
1.2.2. Segnalini	2
1. 3. Sequenza di Gioco	3
1. Preparativi per la battaglia	3
2. Prima della battaglia	4
3. Il turno di gioco	5
4. I Personaggi Individuali	5
2. PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA	
2. 1. Organizzare un Esercito	6
2.1.1. Struttura dell'Esercito	6
2.1.2. Il Profilo	9
2.1.3. I Comandanti, gli Ufficiali ed il loro Valore Comando	12
2.1.4. Arruolamento delle Truppe	12
2. 2. Preparazione del Terreno	13
2.2.1. Il Campo di Battaglia Scenografico	13
2.2.2. Come creare il Terreno	13
2. 3. Vittoria e Sconfitta	14
2.3.1. Vittoria ai punti	14
2.3.2. Campagne Militari	14
2. 4. Partite con più Giocatori	14
3. PRIMA DELLA BATTAGLIA	
3. 1. Esplorazione	15
3.1.1. Il test di Esplorazione e Manovra	15
3. 2. Tempo del giorno	17
3.2.1. Decidere il momento del giorno all'inizio della battaglia	17
3.2.2. Condizioni di Luce Sfavorevole	17
3. 3. Preparazione del Campo di Battaglia	18
3.3.1. Creazione delle configurazioni particolari del terreno	18
3.3.2. Fiumi e Torrenti	18
3.3.3. Piazzamento delle Configurazioni Particolari del Terreno	19

3. 4. Schieramento degli Eserciti	
3.4.1. Schieramento degli Eserciti	20
3.4.2. Chi si schiera per primo	20
3.4.3. Distribuzione delle munizioni speciali	20
4. IL TURNO DI GIOCO	
4. 1. Round UNO: Minacciare	
4.1.1. Sequenza della Fase di Minaccia	21
4.1.2. Come si minaccia	21
4.1.3. Il Test di Minaccia	22
4.1.4. Reazioni	23
4. 2. Round DUE: Attacco con armi da fuoco	
4.2.1. Munizioni e segnalini di salva	25
4.2.2. Sequenza della Fase di Fuoco	25
4.2.3. Come si attacca con le armi da fuoco	27
LINEA DI VISUALE E COPERTURA	27
COPERTURA	28
DISTANZA	28
MOVIMENTO E ATTACCO CON ARMI DA FUOCO	28
ATTACCARE CON ARMI DA FUOCO DA UNITA' VOLANTI	28
ATTACCARE CON ARMI DA FUOCO UNITA' VOLANTI	29
Fuoco di Copertura: Sparare a raffica	29
4.2.4. Metodo di attacco con armi da fuoco	30
ARMI DA FUOCO - profilo	30
FASE DI FUOCO:	
- TIRO PER COLPIRE	30
- TIRO PER UCCIDERE	31
4.2.5. Colpi Mortali a Personaggi Speciali e Individuali	32
4.2.6. Il Tiro Salvezza	32
4.2.7. Ferite	32
4.2.8. Unità completamente distrutte	32
4.2.9. Attaccare con armi da fuoco Personaggi Individuali singoli	33
4.2.10. Il Test delle Perdite	34
4.2.11. Reazioni	35
4. 3. Round TRE: Movimento e Riorganizzazione	
4.3. 1. Cosa accade durante la fase di Movimento e Riorganizzazione	37
4.3. 2. Il Test di Iniziativa	38
4.3. 3. Peso trasportato	38
4.3. 4. Categorie di Terreni	39
4.3. 5. Terreno difficoltoso	39
- Paludi	39
- Acquittrini	39
- Fiumi	39
4.3. 6. Terreni Intransitabili	40
4.3. 7. Terreni Ostili	41
4.3. 8. Terreni Contaminati	41
4.3. 9. Boschi ed Edifici	41
4.3.10. Manovre	42
4.3.11. Volare	43
4.3.12. Come si riorganizzano le Unità disorganizzate	43
4.3.13. Movimento delle Unità di Armi Pesanti e di Artiglieria	43

4.4. Round QUATTRO: Combattimento	
4.4.1. Sequenza della Fase di Combattimento	45
4.4.2. Regole di Combattimento	45
- Chi combatte?	45
- Truppe con profili differenti	45
- Unità in combattimento corpo a corpo	45
- Personaggi Individuali nel CaC	45
- Creature Terribili nel CaC	46
- Personaggi Individuali in combattimento con una Unità o Creatura nemica	46
- Più Unità alleate nello stesso combattimento	46
- Cavalieri su creature	46
- Unità Volanti e Personaggi Individuali	46
- Cattura di uno Stendardo	47
- Armi da Fuoco in Corpo a Corpo	47
- Armi da lancio a corto raggio	47
4.4.3. Sequenza di Combattimento	48
- Tiro per Colpire	48
- Tiro per Uccidere	48
<i>Tabella Armi contro Corazza</i>	48
- Colpi a segno su Personaggi Speciali	49
- Colpi a segno su Personaggi Individuali	49
- Ferite	49
- Rimozione delle Perdite	49
4.4.4. Il Test delle Perdite	50
4.4.5. Reazioni	51
4.5. Round CINQUE: Influenza e Recupero	
4.5.1. Influenzare	53
4.5.2. Metodo	53
5. PERSONAGGI INDIVIDUALI IN BATTAGLIA	
5.1. Regole per i Personaggi Individuali	55
5.2. Ferite concesse ai Personaggi Individuali e Creature	55
5.3. Personaggi Individuali	
5.3. 1. Eroi	56
5.3. 2. Esploratori	56
5.3. 3. Cecchino	56
5.3. 4. Portabandiera e Trombettiere (Musico)	56
5.3. 5. Operatori Radio assegnati agli Ufficiali	57
5.4. Comandanti e Ufficiali in battaglia	58
5.5. Comandanti e Ufficiali all'attacco	58
5.6. Comandanti e Ufficiali all'attacco e Personaggi Individuali del loro Comando	59
5.7. Condottiero Eroico	59
5.8. Personaggi Carismatici	60

