

NARAN FUTURE WARS

COMPENDIO AL REGOLAMENTO

VERSIONE AGGIORNATA AGOSTO 2010

SOMMARIO

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
1. Tipi di Truppe	
1.1. Truppe di Fanteria	1
1.1.1. Movimento furtivo	1
1.2. Berserker	1
1.3. Truppe di Fanteria volanti	2
1.4. Truppe in esoscheletro	2
1.5. Truppe a cavallo	2
1.5.1. Fucilieri a cavallo	2
1.6. Truppe su moto da guerra	3
1.7. Creature Terribili	3
1.8. Branchi di animali feroci (predatori)	4
1.8.1. Caccia in branco	4
1.8.2. Avanzamento furtivo	4
1.8.3. Copertura	4
1.8.4. Personaggi Speciali	4
1.8.5. Regole speciali dei Domatori	4
1.9. Creature Giganti	5
1.9.1. Regole Speciali	5
1.9.2. Creature cavalcate	5
2. Regole Generali di Composizione dell'esercito	
2.1. Regole Generali	7
2.2. Modelli Particolari	7
2.3. Limitazioni per la composizione delle Unità	8
2.4. Limitazioni inserite nei vari elenchi degli eserciti	9
2.4.1. Limitazioni per le Unità	9
2.4.2. Unità Leggendarie	9
3. Regole Speciali	
- Mezzelfi e Mezzinani (Emioni)	11
- Capacità Anfibie	11
- Tiro a parabola	11
- Assaltatori	11
- Esperti in Arti Marziali	11
- Nessuna resa	11
- Muoversi nei boschi, foreste e giungle	12
- Combattere nei boschi, foreste e giungle	12
- Transitare l'intransitabile	12
- Profilo Speciale 1° Round	12
- Sfondamento	12
- Gelo di sangue	12
- Uso di droghe e stimolanti	13

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
4. Regole Speciali dello Schieramento	
- Schieramento Avanzato	15
- Dietro le linee nemiche	15
- Ordine di Schieramento	15
- Rinforzi	15
- Fiancheggiatori	16
- Attacco a sorpresa	17
- Attacco dal sottosuolo	17
5. Abilità Tattiche	
- Definizione	19
- Artiglieria di supporto	19
- Attacco dallo spazio	19
- Assalto furioso	20
- Difese Campali	
1. Campi minati anti truppa	20
2. Campi minati anti veicolo	20
3. Mine a ricerca	20
4. Filo spinato	20
5. Ostacoli anticarro	20
6. Bunker	20
7. Linea di trincea	20
8. Deposito munizioni	20
- Guerriglia	21
- Orda	21
- Punti d'accesso	21
- Supporto aereo	21
6. BOSCHI ED EDIFICI	
6.1. Muoversi e Combattere nei Boschi	23
6.1.1. Boschi e Foreste	23
6.1.2. Muovere attraverso i boschi	23
6.1.3. Visibilità e Armi da lancio	23
6.1.4. Combattere nei boschi e nelle foreste	24
6.2. Muoversi e Combattere negli Edifici e Centri Abitati	25
6.2.1. Strade ed Edifici	25
6.2.2. Copertura offerta dagli edifici	25
6.2.3. Muovere dentro gli edifici	26
6.2.4. Visibilità e Armi da Fuoco	27
6.2.5. Combattere dentro gli Edifici	27

* * *