

NARAN FUTURE WARS

Droide Armata di Ombos

I guerrieri artificiali di Seth.

La città maledetta di Ombos, su Naran, fu per millenni la sede di una delle più potenti e nefande sette demoniache costituita da Uomini che veneravano il malvagio dio Seth, Signore del Caos.

Con la sconfitta di Seth e degli Dei del Male, la città di Ombos su Naran viene distrutta ma il potere di Seth perdurò.

Il malvagio Dio del Male apprese l'arte di costruzione dei Sidhe, i portali dimensionali in grado di creare varchi dimensionali per collegare i sistemi stellari nello spazio e creò immense necropoli su pianeti inadatti ad ospitare la vita.

Nel corso di millenni Seth ha creato nelle necropoli delle immense fucine che hanno dato vita a sterminati eserciti di automi che, nel corso dei millenni, si sono evoluti; grazie ai Sidhe, Seth ha spostato intere armate su pianeti abitati da razze aliene non legate alle divinità del Bene quali, ad esempio, Mantidi e Seleniti, scatenando apocalittici conflitti con l'unico fine di perfezionare la tecnologia delle sue macchine di morte.

Quando le razze di Naran hanno iniziato ad espandersi nel cosmo, migliaia di mondi erano già dominati da immense necropoli che celavano al loro interno colossali fucine che costruivano milioni di macchine di morte, dedite ad un unico obiettivo: sterminare la vita nella Galassia.

I Signori delle Necropoli.

I Signori delle Necropoli rappresentano il culmine della tecnologia arcana sviluppata da Seth.

Si tratta di macchine senzienti estremamente sofisticate che fungono da leader per le Droidi Armate, ma sono anche qualcosa in più.

Si ritiene che il crudele Dio Seth abbia trovato un sistema per trasferire in un corpo artificiale un'entità spirituale, permettendo a quest'oscura divinità di inglobare in corpi artificiali gli spiriti dannati di antichi Re, Maghi e Stregoni, che nei secoli lo hanno servito, ottenendo così potenti servitori praticamente immortali, poiché se i loro corpi venissero distrutti, i loro spiriti potrebbero tornare in nuovi corpi grazie alle arti di tecno-magia sviluppate dal perfido Seth.

Tekhna-Aton è il robot leader indiscusso che comanda la grande necropoli del pianeta Ombos, mentre Lord Vladotep è un Vampiro che, per sfuggire alla morte, ha stretto un patto malvagio con il Dio Seth, accettando di servirlo per l'eternità.

Fazione di appartenenza: Male

Regole di composizione dell'esercito

- Una Droide Armata di Ombos dovrà avere almeno un Comando ogni 1000 punti esercito.
- Una Droide Armata di Ombos potrà avere al massimo un Eroe o un Distruttore ogni 1000 punti esercito.
- Una Droide Armata di Ombos potrà avere al massimo un Araldo di Asgard per ogni Comando.
- Una Droide Armata di Ombos potrà avere al massimo due Esploratori.

Abilità Tattiche

Una Droide Armata di Ombos potrà usare le seguenti abilità tattiche:

- Attacco dallo spazio
- Orda
- Punti d'accesso

Regole Speciali

Doppia natura

- ❑ Alcune Unità di questo esercito hanno una doppia natura: sono Disciplinati se nella loro Unità è presente un Capo o è aggregato un Robot Leader di Ombos.
- ❑ Altrimenti sono Istitivi.
- ❑ Questa regola non si applica alle Entità che non sono Robot.

Difficili da distruggere

- ❑ Per ogni Robot eliminato da un'arma con MdF pari o inferiore alla Resistenza del robot si tiri 1D6 alla fine del turno armi da fuoco: con un risultato di 6 su 1D6 il modello sia rialzerà completamente integro.
- ❑ I modelli con ferite potranno recuperare una ferita subita da un'arma da fuoco con MdF pari o minore allo stesso modo.
- ❑ Un analogo tiro lo si farà alla fine del combattimento per tutti i modelli eliminati da avversari che abbiano Forza pari o inferiore alla loro Resistenza.
- ❑ Questa regola non si applica alle Entità che non sono Robot.

Fanteria

Robot Guerrieri *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Robot	Med.	Disc/Inst.	.+1	-1	1	ps	c&p	15	no	no	no	10	-	10	30

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- I Robot Guerrieri devono essere armati con fucile laser, al costo indicato nell'Arsenale.

Composizione Unità:

- Standard.

Robot corazzati *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Robot	Med.	Disc/Inst.	.+1	-2	1	xp	c&p	10	no	no	no	13	-	5	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con fucile mitragliatore laser o fucile energetico, al costo indicato nell'Arsenale.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.

Sciami di Scarabei Guardiani *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Robot	Scad.	Disc/Inst.	-1	-	3	md	z&a	15	no	no	no	18	-	3	10

Tipo:

- Branco di creature.

Composizione Unità:

- Gli Scarabei Guardiani non hanno personaggi speciali nell'Unità.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "Nessuna resa".

Note:

- Max una Unità per ogni Unità di Robot Guerrieri.

Truppe specializzate

Robot d'assalto (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Robot	Med.	Disc/Inst.	.+1	-1	1	ps	z&a	10	no	no	no	14	-	5	20

Tipo:

- Fanteria.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale “Attacco a sorpresa” e “Dietro le linee nemiche”.

Nekhbet (*basetta cm. 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Nekhbet	Vet.	Disc/Inst.	.+1	-2	1	xp	c&p	25	7	no	no	28	-	1	5

Tipo:

- Fanteria volante.

Armamento:

- Possono essere armate di Cannone energetico, Cannone d'Assalto o di Cannone Laser, al costo indicato nell'Arsenale generale.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.

Guardie dei Templi (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Elite	Disc/Inst.	.+1	-2	1	xp	2m	10	7	no	no	36	-	3	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armate con armi da CaC a 2 mani energetiche o arma 1m energetica e scudo, al costo indicato nell'Arsenale generale.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.

Occhi di Ombos (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Occhio	Vet.	Disc.	.+1	-1	1	ps	c&p	15	no	no	no	14	"+elite"	4	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con fucile di precisione.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.

Guardie Shardana *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Elite	Disc/Inst.	.+1	-2	1	ps	c&p	25	no	no	no	25	-	5	10

Tipo:

- Fanteria Volante.

Armamento:

- Pistola energetica e arma 1m energetica oppure un'arma che conta come arma energetica a 2m e fucile energetico..

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Unità Leggendaria.

Cacciatori di Ombos *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cacciatore	Vet.	Disc/Inst.	.+1	-1	1	ps	c&p	30	no	no	no	13	-	3	6

Tipo:

- Moto A-Grav.

Armamento:

- 2 Fucili energetici.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti.

Creature Terribili

Entità *(basetta 5 cm)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Entita'	Elite	Disc.	.+9	-8	10	ns	2m	25	6+4F	si	no	446	-	-	-

Tipo:

- Creatura Gigante, Personaggio Arcano (Livello Massimo 6).

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Sfondamento", "Nessuna resa", "Transitare l'intransitabile".
- Unità Leggendaria.

Robot Aracnoide *(basetta 5 cm)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Aracnoide	Medio	Disc.	.+4	-3	5	xp	z&a	10	6+2F	si	no	93	-	-	-

Tipo:

- Creatura Gigante.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Transitare l'intransitabile", "Nessuna resa".

Note:

- Max uno ogni 1000 punti esercito; può essere schierato solo in eserciti di almeno 1000 punti.

Droidi Aphofis (basetta 4 cm)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Wadjet	Vet.	Disc.	.+3	-2	3	xp	z&a	25	7+1F	si	no	69	-	1	3

Tipo:

- Creatura Terribile, Unità volante.

Composizione Unità:

- Hanno solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max uno ogni 1000 punti esercito; può essere schierato solo in eserciti di almeno 1000 punti.
- Anche se sono Unità volanti il loro movimento termina a terra.

Personaggi Individuali

Robot Leader di Ombos (basetta: a piedi cm. 2,5 – su telaio cm.5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Disc.	.+1	-2	3	xp	c&p	15	7+1F	no	no	61+VC	-	-	-
su telaio Nekhbet	Elite	Disc.	.+2	-3	4	xp	c&p	25	6+2F	no	no	107+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria (quello a piedi) o Fanteria volante (quello su telaio Nekhbet)
- Personaggio Individuale.

Armamento:

- Devono essere armati con un'arma energetica a due mani, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Tecnomago di Ombos (basetta: cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Tecnomago	Medio	Disc.	.+1	-1	1	ps	c&p	15	7	no	no	16	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale – Personaggio Arcano (livello massimo 3).

Armamento:

- Devono essere armati con un'arma che conta come fucile energetico.

Guardiano delle Necropoli (basetta: cm. 4)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardiano	Vet.	Disc.	.+1	-1	4	ps	z&a	15	6+2F	si	no	67	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale

Armamento:

- Devono essere armati con un'arma che conta come Cannone laser.

Note:

- Conta come Eroe.

Campioni di Ombos (basetta: cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Campione	Elite	Disc.	.+1	-1	2	ps	c&p	15	7+1F	no	no	47	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale.

Armamento:

- Devono essere armati con un'arma energetica a due mani.

Note:

- E' un combattente speciale e va aggregato ad una Unità di Fanteria.

Personaggi speciali

Tekhna-Aton signore della Necropoli di Ombos *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Tekhna-Aton	Elite	Disc.	.+2	-3	5	xp	c&p	15	6+2F	no	no	186	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Arcano (Livello 5)

Armamento:

- E' armato con un'arma che conta come grande arma energetica a 2m e lanciafiamme.

Note:

- E' un Condottiero Eroico con Valore Comando 5 già incluso nel costo.

Vladotep *(basetta volanti)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Vladotep	Elite	Disc.	.+2	-4	6	xp	c&p	25	6+4F	no	no	236	-	-	-

Tipo:

- Fanteria Volante, Personaggio Individuale

Armamento:

- E' armato con un'arma energetica a 2m.

Note:

- E' un Condottiero Eroico con Valore Comando 5 già incluso nel costo.

VEICOLI

Carristi (*basetta 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Carrista	Vet.	Disc.	.+1	-1	1	ps	c&p	15	no	no	no	14	-	-	-

Tipo:

- Fanteria

Trasporti truppa

Trasporto d'assalto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	45	-6	-5	-4	-3	ps	1	1	6	1	6	210

Tipo:

- Veicolo volante.

Armi:

- E' armato con due cannoni energetici pesanti.

Trasporto:

- Può trasportare fino a 15 modelli di Fanteria.

Regole speciali:

- Può essere schierata con la regola speciale "Attacco a sorpresa".

Vascello da trasporto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
12	30	-5	-5	-5	-4	ps	1	1	6	1	6	157

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- E' armato con 10 fucili laser divisi in gruppi di 5 posti sulle due fiancate, ogni gruppo di 5 fucili deve sparare su un unico bersaglio ma i due sistemi di 5 possono sparare su bersagli diversi senza penalità.

Trasporto:

- Può trasportare fino a 10 modelli di Fanteria.

Carro da guerra

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
5	30	-5	-5	-5	-4	ps	2	1	6	1	6	106

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- E' armato con 1 cannone energetico o 1 cannone d'assalto.

Trasporto:

- Può trasportare un leader di Ombos a piedi.

Veicoli di Supporto

Aracnoide di Ombos

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
3	15	-5	-5	-5	-3	ps	1	1	6	1	7	78

Tipo:

- Camminatore.

Armi:

- E' armato con un cannone energetico pesante.

Regole speciali:

- Può essere schierata con la regola speciale **“Transitare l'intransitabile”**.

Vascello d'attacco Luna Calante

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
5	30	-5	-5	-5	-4	ps	1	1	6	1	6	105

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- E' armato con 2 cannoni energetici pesanti e 1 cannone energetico o 1 cannone d'assalto.

Veicoli Corazzati

Piramide da battaglia

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
13	10	-10	-10	-10	-6	xp	0	4	6	4	6	338

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- E' armato con un'artiglieria da bombardamento e 4 mitragliatrici pesanti, il cui costo, preso dall'Arsenale, dovrà essere aggiunto a quello della Piramide.

Capacità di trasporto:

- Fino a 30 modelli della sezione Fanteria, anche appartenenti a diverse Unità, ma una sola Unità per turno potrà uscire dalla Piramide nella Fase di Movimento.
- Le Entità non possono essere imbarcate.

Regole speciali:

- Può essere schierata con la regola speciale "Attacco a sorpresa".
- Se non ci sono Unità imbarcate, la Piramide conta come "Punto d'accesso".

Vascello da combattimento Zed

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
13	30	-5	-5	-5	-4	ps	1	1	6	1	6	153

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- E' armato con 10 fucili laser divisi in gruppi di 5 posti sulle due fiancate, ogni gruppo di 5 fucili deve sparare su un unico bersaglio ma i due sistemi di 5 possono sparare su bersagli diversi senza penalità.
- Inoltre è armato con un cannone titano.

Trasporto:

- Può trasportare fino a 10 modelli di Fanteria.

Vascello d'assalto Nekhbet

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
5	45	-6	-5	-4	-3	ps	1	1	6	1	6	156

Tipo:

- Veicolo volante.

Armi:

- E' armato con 2 cannoni energetici pesanti e 1 cannone pesante a canna corta.