# NARAN FUTURE WARS

# Scenario Epoca Moderna

## ( Hollywood SFX Movie Pictures )

# Esercito Italiano

## Regole di composizione dell'esercito

- Un esercito delle Modern Italian Forces dovrà avere un Comando ogni 1000 punti esercito o frazione, oltre al Comando del Comandante, come specificato nella pagina seguente: vedi **"Composizione dell'Esercito e delle Unità"**.
- Un esercito delle Modern Italian Forces. potrà avere al massimo un Eroe.
- Un esercito delle Modern Italian Forces potrà avere al massimo due Esploratori.

## Abilità Tattiche

Le Modern Italian Forces possono usufruire delle seguenti abilità tattiche:

- ❑ Artiglieria di supporto
- ❑ Assalto furioso (solo Bersaglieri)
- ❑ Attacco a sorpresa
- ❑ Supporto aereo
- ❑ Guerriglia

## Armi

Questo esercito può utilizzare le seguenti armi leggere, speciali e pesanti:

| **arma in dotazione** | **arma di riferimento dell'Arsenale generico** |
|---|---|
| - pistola Beretta 92 F | - pistola |
| - fucile d'assalto cal. 5,56 | - fucile d'assalto |
| - mitragliatrice leggera Minimi cal. 5,56 | - fucile mitragliatore |
| - mitragliatrice MG 42/59 cal. 7,62 | - mitragliatrice leggera oppure pesante * |
| - lanciarazzi Panzerfaust | - Lanciarazzi |
| - lanciamissili "Milan" | - Lanciamissili |
| - lanciamissili TOW | - Lanciamissili |
| - Mortaio da 60 mm | - Mortaio |

**Granate:**

- ❑ Tutti i Fanti possono essere equipaggiati con granate esplosive o fumogene, al costo indicato nell'Arsenale generico.

**Arma su affusto.**

- ❑ I lanciamissili ed il mortaio richiedono di essere montati su treppiedi o su speciali affusti.
- ❑ * La MG 42/59 sarà pagata come ***"mitragliatrice pesante"*** se poggia su affusto ed è utilizzata da 2 Serventi, altrimenti può essere imbracciata da un solo Fante e in tale caso sarà pagata come ***"mitragliatrice leggera"***. Il secondo Fante può utilizzare il fucile d'assalto che ha in dotazione.
- ❑ Le armi su affusto necessitano di due Serventi per essere utilizzate; entrambi i Serventi non potranno usare altre armi mentre utilizzano quella alla quale sono stati assegnati.
- ❑ La presenza di un'arma su affusto riduce il Mov dell'Unità in cui è schierata di 5 cm.

## Composizione dell'esercito e delle Unità.

**Nelle note delle tabelle delle Unità, nella voce "Composizione dell'Unità", la dicitura "Standard" si riferisce a quella qui sotto indicata, non a quella generica riportata nel Regolamento.**

## Composizione dell'esercito.

L'esercito rappresenta una **Compagnia di Fucilieri** di una delle varie specialità, formata da uno-tre **Plotoni** (Comandi), ognuno costituito da una Squadra Comando (Unità) e una-tre Squadre (Unità) di Fucilieri. L'Unità base è quindi la "Squadra". Il "Plotone" corrisponde ad un Comando.

- Al comando dell'esercito vi è un Capitano (Comandante della Compagnia), il quale avrà ai suoi ordini una Unità (Squadra Comando o Squadra Q.G.).
- In relazione ai punti disponibili per l'esercito, la Compagnia Fucilieri può essere supportata da delle Squadre di Appoggio (Unità) delle varie Armi (Fanteria - Corazzati - Artiglieria), che faranno parte del Comando del Comandante o saranno inserite in un apposito Comando: **Plotone Armi d'Appoggio**.
- In uno scenario di tipo ***"cinematografico-fantascienfico"*** si può schierare anche un **Eroe**, nel Comando del Capitano (Comandante).

**Comando della Compagnia (Q.G.):**

- 1 Capitano (Comandante dell'esercito) armato di pistola e fucile d'assalto.
- 1 Tenente (Vice-Comandante) armato con pistola e fucile d'assalto ***(opzionale)***.
- 1 Cecchino armato di fucile di precisione ***(opzionale).***
- 1-2 Esploratori ***(opzionali)***
- 1 Eroe ***(opzionale e solo in uno scenario "cinematografico")***.

**Squadra Comando della Compagnia (min. 4 – max. 12)**

- 1 Sergente (Capo della squadra Comando) armato di pistola e fucile d'assalto.
- **2-5** Fanti armati di fucile d'assalto.
- 1 Operatore Radio armato con fucile d'assalto.
- **Opzionali:**
  - 1 Caporale (Combattente Speciale - Vice Capo della Squadra Comando) armato di fucile d'assalto.
  - 1 Tiratore Scelto armato di fucile di precisione .
  - 1 Fante armato con un lanciarazzi Panzerfaust e pistola o fucile d'assalto.
  - 1 Sezione Armi Pesanti con **2 Serventi** ed una Mitragliatrice MG42/59 (mitr. pesante), oppure **un Fante con MG42/59** imbracciata (mitr- leggera) ed **un Fante con fucile d'assalto.**

**Comando del Plotone (Comando)**

- 1 Tenente (Ufficiale) armato di fucile d'assalto e pistola.
- 1 Cecchino armato di fucile di precisione ***(opzionale)***

**Squadra Comando del Plotone (min. 4 – max. 12):**

- 1 Sottotenente (Capo della Squadra Comando) armato di fucile d'assalto.
- **2-5** Fanti armati di fucile d'assalto.
- 1 Operatore Radio, armato come i Fanti della Squadra.
- **Opzionali:**
  - 1 Caporale (Combattente Speciale - Vice Capo) armato di fucile d'assalto.
  - 1 Tiratore Scelto armato di fucile di precisione
  - 1 Fante armato con lanciarazzi Panzerfaust e pistola o fucile d'assalto.
  - 1 Sezione Armi Pesanti con **2 Serventi** ed una Mitragliatrice MG42/59 (mitr. pesante), oppure **un Fante con MG42/59** imbracciata (mitr- leggera) ed **un Fante con fucile d'assalto.**.

**Squadra di Fanteria (Unità di base – min. 6 – max. 12):**

- 1 Sergente (Capo) armato di fucile d'assalto e, opzionalmente, di pistola.
- 1 Fante armato di fucile mitragliatore Minimi e, opzionalmente, di pistola.
- **4-8** Fanti armati di fucile d'assalto.

**Opzionali:**

- 1 Caporale (Combattente Speciale - Vice Capo) armato di fucile d'assalto.
- 1 Tiratore Scelto con fucile di precisione oppure 1 Fante armato con Panzerfaust e pistola o fucile d'assalto.

## Regole valide per tutte le Unità di Fucilieri, comprese le Squadre Comando:

- Tutti i Fanti delle diverse specialità possono essere equipaggiati con granate dirompenti o fumogene.
- Un Fante di ogni Squadra può avere il **Lanciagranate** montato sul fucile.
- **I Personaggi Speciali di ogni Squadra, che sono indicati nella pagina precedente come "Opzionali", che sono armati con Armi Speciali o Pesanti, possono essere schierati solo se si schiera il numero massimo di Fanti previsto nell'organico della stessa Squadra (Unità).**
- Tutti indossano il giubbotto antiproiettile (corazza leggera).
- Ne potranno indossare uno rinforzato con piastre di metallo (corazza media) al costo aggiuntivo di **+1 punto**; in tal caso il **Mov** sarà ridotto a **15 cm.**
- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: dispositivo di puntamento, visione notturna ed eventualmente anche la tuta protettiva NBC, che dovrà obbligatoriamente essere rappresentata sulla miniatura.

## Missioni Speciali: la "Compagnia Mista".

- Per particolari tipi di missioni speciali ***(e quando si hanno poche miniature, non ancora in numero sufficiente per formare una Compagnia di una sola specialità)***, si possono organizzare le forze disponibili nel medesimo esercito, anche se appartenenti a specialità diverse, formando una ***"Compagnia Mista"*** agli ordini del Capitano di una delle specialità schierate, preferibilmente quella col maggior numero di miniature.
- Naturalmente ogni Unità (Squadra) dovrà essere obbligatoriamente formata da soldati appartenenti ad una sola specialità. *Idem* per i componenti delle Squadre Comando di Compagnia e di Plotone.
- Sarebbe bene suddividere le varie Squadre delle diverse specialità in specifici Comandi di Plotone.

## Comando Alleato:

- Una Forza d'Intervento dell'Esercito Italiano (Compagnia-esercito) potrà avere l'appoggio di una o più Squadre o anche di un Plotone i cui membri siano dei militari "Alleati", cioè appartenenti ad altri eserciti alleati (Americani, Inglesi, Francesi, Forze della Nato, Forze dell'ONU, ecc.).
- I **punti** a disposizione per il Comando Alleato non possono superare il **40%** di quelli disponibili per l'intero esercito.
- Il **numero di miniature** rappresentanti degli Alleati non potrà essere superiore alla metà delle miniature che compongono l'intero esercito.
- Il Comando Alleato sarà comandato da un Ufficiale appartenente alla stessa Specialità delle truppe ai suoi ordini, il quale sarà di grado inferiore a quello del Capitano della Compagnia (Condottiero dell'esercito), dal quale riceverà gli ordini.
- Eventuali Squadre Speciali del Comando Alleato potranno essere schierate in sostituzione di analoghe (cioè dello stesso tipo di armamento) Squadre dell'esercito di base (Compagnia di Fucilieri), non in sostituzione di Squadre di Fucilieri. Cioè, ci potrà essere una sola Squadra Ricognizione ed inoltre il rapporto indicato sopra, di 3:1, tra Squadre di Fucilieri e quelle Speciali con **Armi Pesanti** deve risultare tale, anche se si schierano delle Squadre Alleate.
- Esempio:
- in un "esercito" formato da Squadra Comando + 3 Squadre di Fucilieri, si potrà schierare una Squadra Speciale "Alleata" armata con mitragliatrici ed una Squadra Speciale "Alleata" di Ricognizione.

* * *

# Truppe di base

## Fanteria e Granatieri *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fanteria | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 6 | 12 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Devono avere in dotazione un Fucile d'Assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono avere in dotazione bombe a mano.

**Composizione Unità:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

**Note:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.
- Possono essere imbarcati su tutti i veicoli tranne il trasporto truppe anfibio AA7V.

## Alpini *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alpino | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 5 | "+3vet" | 6 | 12 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Devono avere in dotazione un Fucile d'Assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono avere in dotazione bombe a mano.

**Composizione Unità:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

**Regole Speciali:**
- Sulle configurazioni di terreno rappresentanti le **montagne**, usufruiscono della regola speciale: **"Transitare l'intransitabile"**.

**Note:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.
- Possono essere imbarcati sui veicoli Puma 4x4 e Puma 6x6.

## Bersaglieri *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bersagliere | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 6 | 12 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Devono avere in dotazione un Fucile d'Assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono avere in dotazione bombe a mano.

**Composizione Unità:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

**Regole Speciali:**
- Usufruiscono della regola speciale: **"Assaltatori"**.

**Note:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.
- Possono essere imbarcati su tutti i veicoli tranne il trasporto truppe anfibio AA7V.

## Carabinieri *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Carabiniere | Vet | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 15 | no | no | notte | 7 | "+4elite" | 6 | 12 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Devono avere in dotazione un Fucile d'Assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono avere in dotazione bombe a mano.

**Composizione Unità:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

**Note:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.
- Possono essere imbarcati su tutti i veicoli tranne il trasporto truppe anfibio AA7V.

## Forza di Proiezione dal mare (Lagunari e Fanteria di Marina) *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Marò | Vet. | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 9 | "+4elite" | 6 | 12 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Devono avere in dotazione un Fucile d'Assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono avere in dotazione bombe a mano.

**Composizione Unità:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

**Regole Speciali:**
- Usufruiscono della regola speciale: **"Dietro le linee nemiche"**.

**Note:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.
- I Fanti di Marina possono essere imbarcati solo sui veicoli AA7V.

## Paracadutisti *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Parà | Vet. | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 9 | "+4elite" | 6 | 12 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Devono avere in dotazione un Fucile d'Assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono avere in dotazione bombe a mano.

**Composizione Unità:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

**Regole Speciali:**
- Usufruiscono della regola speciale: **"Attacco a sorpresa"**.

**Note:**
- Vedere le Regole Speciali sopra riportate.

# Truppe Specializzate

## Squadra Mitraglieri MG42 *(basetta cm. 2,5 o cm. 4 per l'arma a terra su treppiede)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mitragliere | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 1 | 3 |
| Servente | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 2 | 6 |

**Tipo:**

- Fanteria.

**Armamento:**

- I Serventi sono armati con fucile d'assalto. Il Mitragliere può avere una pistola; il costo di queste armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo, come pure il costo della mitragliatrice MG42.
- La MG 42/59 sarà pagata come ***"mitragliatrice pesante"*** se poggia su affusto (treppiede o forcella) ed è utilizzata da 2 Serventi, altrimenti può essere imbracciata da un solo Fante e in tale caso sarà pagata come ***"mitragliatrice leggera"***: in questo caso il secondo Fante può utilizzare nella Fase di Fuoco il fucile d'assalto che ha in dotazione.

**Composizione Unità:**

- La Squadra può essere formata da 1 a max 3 mitragliatrici MG42; ad ogni arma dovranno essere assegnati un Mitragliere e un Servente.
- La Squadra sarà comandata da un Caporale (= Capo dell'Unità, obbligatorio) e potrà avere un Operatore Radio (facoltativo), ai quali si applica il profilo dei Serventi.

**Note:**

- Per le dotazioni speciali vedere le Note nelle Regole Speciali delle squadre di Fucilieri.

## Squadra Missili Controcarro

***(basetta: solo arma cm. 4 - Serventi cm. 2,5 - arma con 2 Serventi cm. 6)***

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tiratore | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 1 | 3 |
| Serventi | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 1 | 3 |

**Tipo:**

- Fanteria.

**Armamento:**

- I Serventi sono armati con fucile d'assalto. Il Tiratore può avere una pistola; il costo di queste armi, preso dall'Arsenale generico, deve essere aggiunto a quello del profilo, come pure il costo del Lanciamissili.

**Composizione Unità:**

- La Squadra sarà formata da uno a max 3 sistemi lanciamissili TOW oppure MILAN; dovranno essere tutti dello stesso tipo (tutti TOW oppure tutti MILAN).
- Ad ogni sistema lanciamissili sono assegnati un Tiratore e 2 Serventi.
- La Squadra sarà comandata da un Caporale (= Capo dell'Unità, obbligatorio) e potrà avere un Operatore Radio (facoltativo), ai quali si applica il profilo dei Serventi.

**Note:**

- Per le dotazioni speciali vedere le Note nelle Regole Speciali delle squadre di Fucilieri.
- La Squadra, con il lanciamissili, si muove di **10 cm** per turno con almeno 2 Serventi, numero minimo per poter spostare l'arma; il Mov. di 20 cm, indicato nella tabella, si riferisce ai soli Serventi senza il lanciamissili.

## Squadra Mortai *(basetta: solo arma cm. 4 - Serventi cm. 2,5 - arma con 2 serventi cm. 6)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Soldato | Medio | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 4 | "+3vet" | 2 | 6 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- I Serventi sono armati con fucile d'assalto, il cui costo, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo, come pure il costo del mortaio.

**Composizione Unità:**
- La Squadra sarà formata da uno a max 3 mortai; ad ogni mortaio sono assegnati minimo due Serventi.
- La Squadra sarà comandata da un Caporale (= Capo dell'Unità, obbligatorio) e potrà avere un Operatore Radio (facoltativo), ai quali si applica il profilo dei Serventi.

**Note:**
- Per le dotazioni speciali vedere le Note nelle Regole Speciali delle squadre di Fucilieri.
- La Squadra, con il lanciamissili, si muove di **10 cm** per turno con almeno 2 Serventi, numero minimo per poter spostare l'arma; il Mov. di 20 cm, indicato nella tabella, si riferisce ai soli Serventi senza il mortaio.

## Squadra Ricognizione *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fanteria | Vet. | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 10 | - | 3 | 6 |
| Granatieri | Vet. | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 10 | - | 3 | 6 |
| Alpini | Elite | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 14 | - | 3 | 6 |
| Bersaglieri | Vet. | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 11 | - | 3 | 6 |
| Carabinieri | Elite | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 14 | - | 3 | 6 |
| Marò | Elite | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 14 | - | 3 | 6 |
| Parà | Elite | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | no | no | notte | 16 | - | 3 | 6 |

**Tipo:**
- Fanteria.

**Armamento:**
- Sono tutti armati con **Fucile di precisione** (con dispositivo di puntamento), il cui costo, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo.

**Composizione Unità:**
- Il Capo di questa Unità può essere un Esploratore-Cecchino (vedi Personaggi Individuali) che sarà dotato anch'egli di Fucile di precisione.
- Oltre al Capo ed all'Operatore Radio, questa Squadra può avere solo max due Tiratori Scelti come Personaggi Speciali; per essi si raddoppia solo il costo del Fuciliere, non anche quello del fucile di precisione, il cui costo deve essere preso dall'Arsenale generico.:
  - fate riferimento al costo riportato nelle tabelle dei Fucilieri delle varie Specialità e poi aggiungete il costo del fucile di precisione più altri 2 punti se è di Qualità = Elite.

**Regole Speciali:**
- Possiedono le Abilità Speciali previste per la Specialità alla quale appartengono, in più hanno anche le abilità speciali: "**Muoversi e Combattere nei boschi", "Dietro le linee nemiche",** e, come gli Alpini, solo su configurazioni di terreni montagnosi, **"Transitare l'intransitabile".**

**Note:**
- Per le dotazioni speciali vedere le Note nelle Regole Speciali delle squadre di Fucilieri.
- Questa Squadra fruisce di un bonus aggiuntivo di +1 per il Test di Esplorazione se verrà impiegata per questo ruolo.

# Personaggi Individuali

## Comandante Eroico - Comandanti , Ufficiali e Graduati - *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Comand. Eroico | Elite | Disc. | .+1 | -1 | 3 | lg | c&p | 20 | 6+2F | no | notte | 50+VC | - | - | - |
| Comand./Uffic. | Elite | Disc. | .+1 | - | 2 | lg | c&p | 20 | 7+1F | no | notte | 35+VC | - | - | - |
| Graduati | Elite | Disc. | .+1 | - | 2 | lg | c&p | 20 | 7+1F | no | notte | 35+VC | - | - | - |

**Tipo:**
- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**
- I Comandanti, gli Ufficiali ed i Graduati possono essere armati di pistola e possono avere in dotazione anche un fucile d'assalto; il costo delle armi da fuoco, preso dall'Arsenale generico, deve essere aggiunto a quello del profilo.

**Regole Speciali:**
- Il Comandante Eroico segue le regole speciali dei Comandanti Eroici.

**Note:**
- Il Capitano può essere schierato come Comandante Eroico oppure come normale Comandante.
- I Comandanti, gli Ufficiali ed i Graduati indossano un giubbotto antiproiettile (corazza leggera), ne potranno indossare uno rinforzato con piastre di titanio (corazza media) al costo aggiuntivo di **+1 punto**; in tal caso il Mov sarà ridotto rispettivamente a 15 cm.
- I Graduati fungono da Vice degli Ufficiali che comandano un Comando (Plotone); in certi casi possono sostituire l'Ufficiale, come da Regolamento.

## Personaggi Individuali *(basetta cm. 2,5)*

| Nome | Qual. | Tipo | For. | Res. | Val. | Cor. | Arm. | Mov. | Sal. | Ter. | Luce | Pun. | Mig. | Min. | Max. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Eroe | Elite | Disc. | .+1 | -1 | 5 | lg | c&p | 20 | 7+1F | no | notte | 69 | - | - | - |
| Cecchino | Elite | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | 7 | no | no | 66 | - | - | - |
| Esplor. | Vet. | Disc. | - | - | 1 | lg | c&p | 20 | 7 | no | notte | 65 | - | - | - |

**Tipo:**
- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**
- Tutti i Personaggi Individuali possono essere armati di fucile d'assalto e/o pistola.
- L'Eroe è un Ufficiale oppure un Graduato; avrà quindi una pistola d'ordinanza e può avere un fucile d'assalto o una delle armi speciali e pesanti previste per le squadre di Fucilieri; può utilizzare la mitragliatrice **MG 42/59** come ***"mitragliatrice pesante"*** da solo, imbracciandola, senza l'ausilio di un Servente.
- Il Cecchino è armato di fucile di precisione (il cui costo, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo) e segue le regole speciali dei Cecchini.

**Note:**
- **L'Eroe può essere schierato solo in uno scenario di tipo "cinematografico" o fantascientifico.**
- Tutti i Personaggi Individuali indossano un giubbotto antiproiettile (corazza leggera); ne potranno indossare uno rinforzato con piastre di titanio (corazza media) al costo aggiuntivo di **+1 punto**; in tal caso il Mov sarà ridotto rispettivamente a 15 cm.
- Il Cecchino potrà utilizzare il suo TS solo nei confronti delle armi da tiro e non nel corpo a corpo.
- Il Cecchino potrà fungere anche da Esploratore al costo di **+53 punti**.