

NARAN FUTURE WARS

Scenario Epoca Moderna (Hollywood SFX Movie Pictures)

Paraqua Corporation

LA PARAQUA CORPORATION.

All'inizio del 21° secolo, la Paraqua Corporation è diventata la maggiore società finanziaria, commerciale e industriale dell'Europa. La maggioranza delle famiglie europee acquistano i suoi prodotti, che vanno dai giocattoli agli elettrodomestici, dagli automezzi ai medicinali. La sua potenza finanziaria influenza anche la politica dell'Unione Europea e dei vari stati europei. Una delle sue società controllate, la PARAQUA NETWORK, è la maggiore produttrice europea di films e spettacoli televisivi, con studios nelle città di Torino, Londra, Parigi, Atene, Berlino, Praga e Mosca. Inoltre possiede diverse testate di giornali, telegiornali, reti informatiche e banche dati online. Il suo Quartier Generale è a Torino, nel grande grattacielo che è stato edificato nel 2012, nella nuova zona residenziale della città, sorta dove un tempo vi erano diverse fabbriche siderurgiche che, essendo diventate obsolete, vennero demolite sul finire degli anni '90.

Ad insaputa dei suoi stessi dipendenti ed anche dei dirigenti di più basso e medio livello, i principali e più proficui profitti della Paraqua derivano però da: tecnologia militare, sperimentazione genetica, armi chimiche e batteriologiche.

IL FORMICIAIO.

Nel 2010 la Paraqua, grazie anche ai suoi potenti agganci politici ed al peso della sua influenza finanziaria nell'economia locale, riuscì ad acquistare l'intera area del Parco naturale di Avigliana¹, un'area protetta del Piemonte, molto vicina a Torino. Il parco era stato istituito nel 1980 allo scopo di tutelare l'ecosistema della zona dei due laghi (Lago Grande e Lago Piccolo) che vi si trovano e della palude dei *Mareschi*, la quale costituisce la zona palustre più occidentale d'Italia, situata nell'area pressoché pianeggiante in cui scorre il canale della *Naviglia*, unico estuario dei due laghi verso il fiume Dora Riparia.

Nel territorio del Parco di Avigliana si trovavano anche gli edifici di una da tempo dismessa fabbrica di esplosivi, la "*Dinamite Nobel*". La Paraqua ottenne il permesso di far abbattere gli edifici della ex fabbrica e far edificare al loro posto una nuovo futuristico complesso edilizio, dove trovarono sede gli uffici e gli alloggi dello speciale corpo di Polizia privata della Paraqua.

Attraverso un passaggio segreto situato nelle cantine di codesto edificio della Paraqua, vi è l'accesso ad una stazione segreta di una metropolitana privata che lo collega al "Formicaio": una struttura sotterranea, situata a notevole profondità sotto il Lago Grande di Avigliana. E' un enorme laboratorio ultra segreto della Paraqua, dove sono occupate più di 200 persone, tra scienziati, tecnici e personale vario, che vivono costantemente sottoterra. Nessuno di essi ha il permesso di uscire dal Formicaio per tutta la durata del suo contratto di lavoro. Si ha ragione di pensare che chi volesse tentare di uscire, per qualsivoglia motivo, verrebbe eliminato fisicamente dai componenti di apposite squadre para-militari di speciali agenti-killer della Paraqua.

¹ **Avigliana** (in piemontese *Vijan-a*) è un comune di dodicimila abitanti del Piemonte, posto a 383 m. s.l.m., situato ad una ventina di chilometri a ovest da Torino; è posto in un anfiteatro morenico compreso tra il Monte Pirchiriano, sul quale sorge la Sacra di San Michele, e la collina di Rivoli, nella parte terminale della Valle di Susa; il comune viene attraversato dal fiume Dora Riparia, un affluente del Po, e si affaccia sui due piccoli laghi che da esso hanno preso il nome: **laghi di Avigliana** (Lago Grande e Lago Piccolo) che fanno parte del **Parco naturale dei laghi di Avigliana**.

Regole per la composizione dell'esercito

- Un Distaccamento (esercito) della Paraqua Corporation potrà schierare al massimo un Capitano (Condottiero o Comandante), un Agente Scelto (Eroe), due Segugi (Esploratori), un Dirigente e max 4 Agenti Speciali (Combattenti Speciali). Ogni Unità di Agenti, escluse però quelle su moto, può avere, facoltativamente, un Sergente come Capo.

Regole Speciali delle Squadre (Unità) della Paraqua.

CONTENIMENTO.

Le Squadre Speciali della Paraqua sono esperte nel sistemare gli “errori” o gli “incidenti” che si possono verificare nei segreti laboratori sotterranei del Formicaio. Ne consegue che esse avranno un +1 al Test del Tiro per Colpire quando sparano contro **Zombies, Ragni Giganti o altre Creature sfuggite al controllo degli scienziati della società.**



Agenti Operativi della PARAQUA - Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS



Agenti della Paraqua con la tuta NBC – miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

Fanteria

Squadre di Agenti della Paraqua (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Agente	Vet.	Disc.	.+1	-	1	md	c&p	15	no	no	notte	10	"+4El."	4	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione il fucile d'assalto e la pistola, al costo indicato nell'Arsenale.
- Uno ogni 5 può avere in dotazione un fucile o una pistola lanciagranate, al costo indicato nell'Arsenale.

Composizione Unità:

- Devono avere il Capo come Personaggio Speciale e possono avere fino a due Combattenti speciali.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "Esperto in arti marziali".

Note:

- Hanno in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) il cui costo è già compreso in quello del profilo.
- Possono avere in dotazione un visore notturno ed una tuta NBC, al costo indicato nell'Arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sui modelli.

Cavalleria e Truppe su moto

Pattuglia di Agenti della Paraqua su moto (*basetta cm. 2,5 x 5 rettangolare o 4 cm rotonda*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Agente	Med.	Disc.	-	-	1	lg	c&p	37	no	no	notte	9	"+4Vet."	2	4
1° round	"	"	.+1	-1	2	"	"	"	7	"	"	"	"	"	"

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- La moto può essere armata con due fucili mitragliatori inseriti nel cofano anteriore, al costo indicato nell'Arsenale generico..
- I motociclisti possono essere armati solo con: pistola, pistola mitragliatrice o in alternativa con arma ad una mano, al costo previsto nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale (obbligatorio).

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "profilo speciale 1° round".

Note:

- Possono avere in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza leggera) al costo di +1 punto caduno; ne potranno indossare uno rinforzato con piastre di titanio (corazza media) al costo aggiuntivo di **+2 punti**.
- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: granate fumogene, e dirompenti.

Pattuglia di Ninja della Paraqua su moto (*basetta cm. 2,5 x 5 rettangolare o 4 cm rotonda*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ninja	Vet.	Disc.	-	-	1	lg	Var.	37	no	no	notte	13	"+5El."	2	4
1° round	"	"	.+1	-1	2	"	"	"	7	"	"	"	"	"	"

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- La moto può essere armata con due fucili mitragliatori inseriti nel cofano anteriore, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- I motociclisti possono essere armati solo con: pistola, pistola mitragliatrice o in alternativa con arma ad una mano, al costo previsto nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale (obbligatorio).

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "profilo speciale 1° round".



Agenti Operativi della PARAQUA su moto e Ninja della PARAQUA su moto
Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

Creature Terribili

Abominio “Nemesis” della Paraqua (basetta cm. 5,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Abominio	Vet.	Fan.	.+3	-2	4	P	z&a	15	6+2F	sì	no	110	-	1	1

Tipo:

- Creatura Gigante.

Armamento:

- Deve essere armato con un Lanciamissili e un Cannone d’assalto, al costo previsto nell’Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue le regole speciali “Nessuna resa” e “Gelo di sangue”.

Note:

- Max 1 per Distaccamento (esercito).

Zombies “addomesticati” della Paraqua (basetta cm. 5,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Zombies	medi	NM	.+2	-2	1	lg	z&a	15	no	sì	giorno	16	-	5	10

Tipo:

- Branchi di Creature.

Armamento:

- Possono avere in dotazione il fucile d’assalto e la pistola, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Queste Unità non hanno Personaggi Speciali, neppure il Capo.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali “Nessuna resa” e “Gelo di sangue”.

Note:

- Possono avere in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media), al costo di 1 punto per modello.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sui modelli.
- Max 2 Unità per Distaccamento (esercito).
- Non testano per le perdite subite.**

Regole Speciali per il Movimento degli Abomini e degli Zombies della Paraqua:

- Se non hanno nemici in vista si muovono della massima velocità di Movimento ed in modo “random”, con il lancio di un “dado Scart”:
 - ◆ se il risultato è “Hit” resteranno fermi dove si trovano
 - ◆ negli altri casi il risultato indicherà la direzione di marcia che essi dovranno prendere.
- Se invece hanno nemici in vista devono comportarsi come una Unità in “Sete di Sangue”, cioè muovere verso il nemico in linea di vista più vicino.



Miniature della COPPLESTONE CASTING – serie FUTURE WARS

Personaggi Individuali

Capitano delle Squadre della Paraqua – Condottiero o Generale (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capitano	Elite	Disc.	.+1	-	2	md	c&p	15	7	no	notte	31+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve avere in dotazione il fucile d’assalto e la pistola, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale “Esperto in arti marziali”.

Note:

- Ha in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) il cui costo è già compreso in quello del profilo.
- Può avere in dotazione un visore notturno ed una tuta NBC, al costo indicato nell’arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sulla miniatura.

Agente Scelto della Paraqua (Eroe) (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Agente Sc.	Elite	Disc.	.+2	-1	5	md	c&p	15	7+1F	no	notte	85	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve avere in dotazione il fucile d’assalto e la pistola, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale “Esperto in arti marziali”.

Note:

- Ha in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) il cui costo è già compreso in quello del profilo.
- Può avere in dotazione un visore notturno ed una tuta NBC, al costo indicato nell’arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sulla miniatura.

Segugio (Esploratore) (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Segugio	Elite	Disc.	.+1	-	1	md	c&p	15	7	no	notte	73	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve avere in dotazione il fucile d’assalto e la pistola, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale “Esperto in arti marziali”.

Note:

- Ha in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) il cui costo è già compreso in quello del profilo.
- Può avere in dotazione un visore notturno ed una tuta NBC, al costo indicato nell’arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sulla miniatura.

Sergente Maggiore - Combattente Speciale (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sergente	Elite	Disc.	.+1	-1	3	md	no	15	7	no	notte	47	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Speciali.

Armamento:

- Deve avere in dotazione il fucile d'assalto e la pistola, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale “Esperto in arti marziali”.

Note:

- Il Sergente, se presente, dovrà essere aggregato ad una Squadra (Unità) di Agenti della Paraqua per la quale fungerà da Capo.
- Ha in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) il cui costo è già compreso in quello del profilo.
- Può avere in dotazione un visore notturno ed una tuta NBC, al costo indicato nell'arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sulla miniatura.

Campione Peso Massimo - Combattente Speciale (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Campione	Vet.	Fan.	.+3	-1	5	md	c&p	15	7	sì	notte	78	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve avere in dotazione il fucile d'assalto e la pistola, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale “Esperto in arti marziali”.

Note:

- Può agire da solo, come un Individuale o come Guardia del Corpo di un Capitano o di un Dirigente della Paraqua.
- Ha in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) il cui costo è già compreso in quello del profilo.
- Può avere in dotazione un visore notturno ed una tuta NBC, al costo indicato nell'arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sulla miniatura.

Dirigente Superiore ed Agenti delle Squadre Speciali.

A volte un Distaccamento di Agenti della Paraqua può fungere da scorta per un importante Dirigente della Paraqua, il quale può essere affiancato anche da alcuni Agenti Speciali che formano la sua personale Guardia del Corpo. I Dirigente e questi Agenti delle Squadre Speciali sono dei Combattenti Speciali (Individuali) che possono formare una Squadra Speciale di max cinque componenti (Gruppo di Individuali).

Dirigenti Superiori ed Agenti delle Squadre Speciali – Combattenti Speciali (basetta cm. 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dirigente	Med.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	8	no	notte	6	-	-	-
Agente Sp.	Elite	Disc.	+2	-1	2	ns	c&p	22	7	no	notte	35	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Devono avere in dotazione il fucile d'assalto oppure una pistola mitragliatrice e/o una pistola, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale “Esperto in arti marziali”.

Note:

- Devono avere in dotazione un fucile d'assalto oppure una pistola mitragliatrice e/o una pistola, al costo indicato nell'Arsenale.
- Tutte le armi e le dotazioni devono essere rappresentate sui modelli.
- I 4 Agenti devono operare come un'unica Squadra, pertanto dovranno comportarsi come una Unità ma non saranno soggetti ai test, essendo degli Individuali.
- Max 1 Dirigente ed una Squadra di max 4 Agenti per Distaccamento (esercito).

REGOLE SPECIALI PER IL DIRIGENTE SUPERIORE.

- La sua presenza, al fianco del Capitano (cioè entro 5 cm), darà un +1 a tutti i test di reazione e morale che le Unità entro 20 cm da essi dovessero effettuare.
- In caso di morte del Capitano il Dirigente ne può prendere il posto, quindi può impartire nuovi ordini alle Unità del Distaccamento: in tal caso sarà considerato come se avesse **Valore Comando = 2**.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS