

NARAN FUTURE WARS

Scenario Epoca Moderna (Hollywood SFX Movie Pictures)

ALTARIANI: i Cacciatori di Teschi di Altair

I collezionisti di teschi della galassia.

Su uno dei pianeti che orbita attorno ad una delle tre stelle di Altair (Costellazione dell'Aquila) si è sviluppata una razza umanoide molto evoluta, che già da diversi millenni è approdata ai viaggi interstellari a bordo di perfezionatissime astronavi. Gli Altariani sono anche molto evoluti per quanto riguarda le armi e la loro società è fortemente militarizzata. Essi hanno una organizzazione sociale basata sui clan di guerrieri e da diversi millenni avrebbero già potuto occupare militarmente molti altri sistemi solari, se non fosse che sono da sempre troppo occupati a farsi la guerra tra di loro per pensare di estendere le loro conquiste nella galassia. Per entrare a far parte della casta dominante dei guerrieri i giovani devono sostenere un esame, che consiste nel recarsi su di un pianeta abitato di un altro sistema solare al fine di dare la caccia a delle creature senzienti. Il giovane guerriero dovrà procurarsi un certo numero di teschi come prova del suo coraggio e della sua abilità di cacciatore. Per questo motivo essi sono tristemente noti come i "cacciatori di teschi".

I Cacciatori di Altair hanno già visitato più volte anche la Terra. In tempi antediluviani, prima della scomparsa di Atlantide, alcuni di essi addirittura vennero identificati come Dei dai Terrestri. Si ha ragione di pensare che alcune delle più antiche divinità oscure di alcune mitologie terrestri fossero in realtà dei Cacciatori di Altair che erano giunti sul nostro pianeta.

Di tanto in tanto, alcuni giovani di Altair vengono sulla Terra per procurarsi i trofei dei quali necessitano per essere ammessi nella casta dei Guerrieri. Per le loro cacce essi prediligono le zone poco abitate e per lo più isolate, come le foreste e le giungle. A volte però alcuni di essi si spingono fino ai margini delle città, restando per lo più celati nei boschi che in alcune zone ancora circondano i centri abitati. Essi arrivano in orbita attorno alla Terra su astronavi che sono dotate di un dispositivo di schermatura che le rende totalmente invisibili alla vista umana ed agli strumenti, compresi i radar delle Aviazioni militari e civili. Dalle astronavi scendono sul pianeta a bordo di navicelle anch'esse dotate di dispositivo di schermatura, che però è meno sofisticato e le rende invisibili solo dopo che siano atterrate ed abbiano spento i motori. Mentre effettuano le manovre di atterraggio e di decollo sono visibili alla vista e vengono rilevati dai radar. Dai loro avvistamenti sono nate molte delle notizie sugli U.F.O. e sui "dischi volanti" che vengono segnalati in tempi e luoghi diversi sul pianeta Terra. Una volta che essi hanno compiuto la loro battuta di caccia, ritornano nella navicella con i loro trofei (i teschi dei poveretti che hanno avuto la sventura di incontrarli), quindi salgono in orbita per essere ripresi a bordo dalla loro astronave madre, che li riporterà sul loro pianeta dove saranno accolti con tutti gli onori e saranno ammessi a far parte della casta dei Guerrieri. Tra i componenti di questa feroce casta guerriera si svolgono a volte delle competizioni "sportive" che sono organizzate come "battute di caccia", sul tipo di quelle che devono compiere per entrare a far parte di detta casta. In questi casi, sul pianeta scelto per la "battuta di caccia", essi scendono in piccoli gruppi di Cacciatori. In queste loro missioni essi hanno cura di predare solo degli alieni (come ad esempio i Terrestri) che risultino essere armati. Essi si dichiarano troppo "sportivi" per abbassarsi ad uccidere degli esseri disarmati. Quando questo avviene sulla Terra, a fare le spese di questo loro modo di agire sono quindi le forze di Polizia e i

militari inviati ad indagare nel luogo dove sia stata segnalata la discesa di un U.F.O. Una volta che essi abbiano raccolto il bottino che si erano prefissati, dopo aver decapitato le loro "prede" ed averne scarnificato i teschi, con i loro trofei se ne tornano sulla loro astronave, con la navicella con la quale erano discesi, portando con essi anche quei loro compagni che dovessero essere rimasti uccisi negli scontri a fuoco con gli indigeni, cosa che, sebbene raramente, a volte può anche succedere. Nell'effettuare le loro battute di caccia sulla Terra essi sono avvantaggiati, rispetto alle forze militari e di polizia indigene, dal fatto di avere addosso un dispositivo di schermatura che quando lo attivano li rende totalmente invisibili alla vista degli umani; inoltre essi possiedono delle micidiali armi laser portatili, sebbene, per il loro "essere sportivi", preferiscano di solito uccidere le loro prede con armi bianche, come ad esempio degli arpioni o delle lame retrattili che portano in un dispositivo legato ad uno dei polsi e anche delle armi da lancio micidiali, affilatissime, che hanno la forma di cerchi di una ventina di cm di diametro; nel corso delle loro battute di caccia essi adoperano anche delle reti, utilizzandole come i gladiatori Reziari che combattevano nei circhi dell'antica Roma.

Regole per la composizione dell'esercito

- Una Banda di Cacciatori di Altair potrà schierare al massimo un Capo Spedizione (**Condottiero**), un Eroe, due Personaggi Individuali Speciali, due Esploratori.



Miniature della Copplestone Castings – serie FUTURE WARS

Fanteria

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cacciatore	Vet.	Fan.	.+2	-1	1	md	c&p	20	no	no	no	20	"+4El."	4	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione le armi dello speciale Arsenale dei Cacciatori, al costo indicato in tale Arsenale.

Composizione Unità:

- Standard.

Note:

- Possono avere il **campo camaleontico** (opzionale, al costo di +7 punti per modello).

Battitori *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Battitore	Vet.	Fan.	.+2	-1	1	md	c&p	20	no	no	no	15	"+4El."	4	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione un fucile laser oppure un lancia-arpioni: per il costo del primo fare riferimento all'Arsenale generico, per il secondo vedere sotto.
- Possono anche montare il laser da spalla ed avere l'arma bianca da lancio (disco rotante), al costo indicato nell'Arsenale speciale dei Cacciatori.
- Un modello ogni 5 può avere in dotazione un fucile energetico, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Standard.

Abilità speciali:

- **Esploratori (opzionale), al costo di +53 punti per l'intera Unità; questa abilità speciale darà loro un bonus di 2D6 per il test di Esplorazione.**

Note:

- Possono avere il **campo camaleontico** (opzionale, al costo di +7 punti per modello).
- LANCIA ARPIONE:**
 - ◆ il fucile lancia arpione ha i seguenti parametri:
 - ◆ ferisce come la lancia; Valore = 1; Forza +1; gittata 10-30 cm.
 - ◆ **Costa +2 punti** caduno.

Personaggi Individuali

Kit Medico:

- I Personaggi Individuali dei Cacciatori che possono avere in dotazione, opzionalmente, un Kit Medico, lo potranno utilizzare solo su se stessi per recuperare eventuali ferite avessero subito.
- Per il costo vedere l'Arsenale generale.

Capo Spedizione Supremo - Comandante Eroico *(basetta 2,5 cm)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Condott. Eroico	Elite	Fan.	.+2	-2	4	md	c&p	20	6+2F	no	no	125+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armi e Attrezzature Speciali:

- ◆ Arsenale dei Cacciatori
- ◆ campo camaleontico
- ◆ kit medico (opzionale)

Note:

- Segue le regole speciali «Condottiero Eroico».

Capo Spedizione (Comandanti generici e Ufficiali) - *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comand./Ufficiale	Elite	Fan.	.+2	-1	3	md	c&p	20	6	no	no	87+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armi e Attrezzature Speciali:

- ◆ Arsenale dei Cacciatori
- ◆ campo camaleontico
- ◆ kit medico (opzionale)

Eroe Cacciatore *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Fan.	.+2	-1	5	md	c&p	20	7+1F	no	no	125	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armi e Attrezzature Speciali:

- ◆ Arsenale dei Cacciatori
- ◆ campo camaleontico
- ◆ kit medico (opzionale)

Esploratore *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Scout	Elite	Fan.	.+2	-1	2	md	c&p	20	7	no	no	115	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armi e Attrezzature Speciali:

- ◆ Arsenale dei Cacciatori
- ◆ campo camaleontico

Regole Speciali dei Cacciatori

Regole Speciali Generali:

A **tutti** i Cacciatori, compresi i Personaggi Individuali (*esclusi però i Battitori*), devono essere pagate le seguenti regole speciali generali:

- ❑ “Dietro le linee nemiche”
- ❑ “Transitare l'intransitabile”
- ❑ “Muovere e combattere nei boschi”
- ❑ “Esperti di arti marziali”.

Arsenale dei Cacciatori.

I Cacciatori per i quali è riportata questa indicazione nelle note del loro profilo sono armati di “calci&pugni” di base e possono acquistare le seguenti armi speciali:

- ❑ **arma speciale da corpo a corpo**
 - arma a 2 mani: + 1 punto caduno
- ❑ **laser da spalla:**
 - conta come **pistola laser** (*per il suo costo e profilo vedi l'Arsenale generale*) e può sparare in aggiunta alle altre armi da lancio (frisby) o da fuoco che essi imbraccino: si effettuerà dunque due test per il tiro per colpire e per ferire nella Fase delle Armi da fuoco;
 - può essere assegnato anche ai Battitori
- ❑ **arma bianca da lancio (frisby):**
 - Valore = 1 – ferisce come l'arma a 1 mano, gittata 5-15 cm; può essere lanciata nella Fase Armi da lancio, in aggiunta all'utilizzo di ogni altra arma da fuoco, imbracciata o portata sulla spalla; segue le regole per le “armi da lancio a corto raggio”, quindi può essere lanciata anche nella Fase del corpo a corpo, in aggiunta alle altre armi da Cac utilizzate dal Cacciatore.
 - Può essere assegnato anche ai Battitori
 - **Costa +1 punto caduno**

Campo Camaleontico.

Ai Cacciatori (ed anche ai Battitori) si applicano le seguenti regole per il campo Camaleontico, in sostituzione di quelle previste nelle regole dell'Arsenale generale.

Il campo camaleontico funziona sia di giorno che di notte e l'Unità di Cacciatori che lo utilizza non sarà disorganizzata. **Costa +7 punti per modello per le Unità e +13 punti per ogni Individuale .**

Ad inizio turno **il giocatore dei cacciatori** lancia 1D6.

Risultato ed effetti:

1 = il campo camaleontico non funziona, il Cacciatore è dunque visibile e può essere bersagliato normalmente.

2-3 = il campo camaleontico funziona solo parzialmente; il Cacciatore può essere bersagliato ma lo si potrà colpire di base solo con il **6**, anziché con il 4, applicando tutti i normali modificatori previsti nel test del Tiro per colpire.

4-6 = si applicano le seguenti regole:

Fase di fuoco:

il giocatore avversario lancia 1D6: se ottiene **6** allora può vedere e quindi bersagliare il Cacciatore, il quale godrà di un bonus aggiuntivo come se fosse in copertura leggera, in aggiunta all'eventuale bonus già concesso se si trova in un bosco.

Fase di combattimento:

nel caso – assai improbabile – che la “preda” decida di ingaggiare il Cacciatore, si effettuerà il test di cui sopra per stabilire se lo può vedere oppure no. E' ovvio che se non lo vede non lo potrà ingaggiare.

Nel combattimento in corpo a corpo, nel caso, più probabile, che sia stato il Cacciatore ad ingaggiare la preda, **il Cacciatore avrà l'iniziativa nel combattimento**, quindi potrà subire degli attacchi solo dal nemico che sia riuscito a sopravvivere ai suoi colpi.

Esempio:

un Cacciatore ingaggia il combattimento con una Unità di 5 soldati: effettua i suoi test per colpire e per ferire e ne elimina 2; gli altri tre potranno effettuare i loro attacchi contro di lui, se sono a contatto di basetta.

Regole Speciali dei Cacciatori:

Trofeo.

Quando un **Cacciatore** (*Personaggio Individuale o Unità, però esclusi i Battitori*) elimina un nemico, si eclisserà momentaneamente dal campo di battaglia, salendo sugli alberi portando con se la preda uccisa, al fine di prendersi il trofeo costituito dal cranio della vittima. Si presume quindi che egli – o essi – attivino il campo camaleontico (se già non lo avevano attivato) e, preso il cadavere, si eclissino momentaneamente dal campo di battaglia.

Regole:

- le miniature dei Cacciatori che hanno ucciso delle prede, sia nella Fase delle Armi da Fuoco, sia nella Fase di Combattimento, saranno considerate “fuori gioco”, come se non ci fossero, anche se, per semplicità e per ricordarsi dove erano posizionate, vengano lasciate dove si trovano.
- Il Cacciatore o l’Unità di Cacciatori rientrerà in gioco all’inizio del turno successivo e la sua miniatura (o le miniature se si tratta di una Unità) sarà posizionata in base al risultato di un dado scart e di 5D6: il dado indicherà la deviazione rispetto al luogo d’origine (cioè da dove si trova il Cacciatore o l’Unità considerati “assenti”) e la somma dei 5D6 la distanza in cm. Se il risultato dello scart è “Hit”, la miniatura del Cacciatore o le miniature dell’Unità restano dove sono. Se invece per caso dovesse o dovessero uscire dal tavolo, li si posizionerà sul bordo del medesimo, nel punto in cui sarebbe usciti.
- Se il Cacciatore o l’Unità di Cacciatori è ancora ingaggiata in corpo a corpo, il che si ha nel caso in cui stesse combattendo contro una Unità nemica che ha ancora delle miniature operative, questa Unità sarà libera di muovere altrove, salvo sia bloccata in c. a c. da altri avversari.

Sportivi.

Ogni Personaggio Individuale delle prede può essere attaccato in corpo a corpo da un solo Personaggio Individuale dei Cacciatori. Un eventuale secondo P.I. dei Cacciatori dovrà andare ad ingaggiare altri Individuali nemici che non siano ancora ingaggiati oppure delle Unità nemiche.

Questa regola si applica anche nel caso in cui l’Individuale nemico sia ingaggiato in corpo a corpo con una Unità di Cacciatori o di Battitori: i Personaggi Indiziali dei Cacciatori ingaggiano solo i Personaggi Individuali nemici che non siano già ingaggiati.

I Cacciatori non sparano contro le miniature che rappresentano dei civili disarmati e neppure li ingaggiano in combattimento corpo a corpo.

Duello.

Si applica solo ai Personaggi Individuali dei Cacciatori.

Se un P.I. delle Prede sopravvive al primo turno di un combattimento in corpo a corpo, allora il Cacciatore disattiverà il campo camaleontico a partire dal turno successivo e combatterà solo con “calci & pugni”.

Detonazione.

I Personaggi Individuali dei Capi Spedizione (Condottieri e Comandanti) ed Eroi si portano sempre dietro, inserita nella loro armatura, una potente bomba. Se uno di essi dovesse essere colpito mortalmente, la sua miniatura non sarà tolta dal tavolo ma sarà posizionata coricata nel punto stesso in cui trovava quando venne uccisa. Si presume che egli, prima di esalare l’ultimo respiro, riesca ad attivare il congegno a tempo che farà esplodere la bomba che porta con sé, con l’intenzione di vendicarsi così di coloro che lo hanno mortalmente colpito. **Egli compirà questa operazione solo se entro 15 cm da lui non vi siano dei suoi commilitoni.**

Metodo:

- Si lancia 1D6, ed il risultato indica quanti turni devono trascorrere prima che il conto alla rovescia, attivato dal morente, abbia termine e la bomba esploda.
- L’esplosione avverrà all’inizio del Turno e si estenderà per un **raggio di 15 cm** facendo riferimento come centro sul bordo della basetta (che è posta di taglio, essendo la miniatura “coricata”) del Cacciatore.

Effetti:

- tutti i modelli che si trovano **entro 15 cm** dal Cacciatore, anche solo con il bordo o una parte della loro basetta, subiranno un colpo di Artiglieria: *vedi Arsenale generale.*

Regole Speciali degli avversari dei Cacciatori:

Fuoco a caso.

I modelli che rappresentano i nemici dei cacciatori, allorché abbiano subito un attacco con armi da fuoco da parte di un Cacciatore dotato di campo camaleontico attivato (quindi invisibile), possono sparare a caso, come reazione istintiva al fatto di essere stati presi di mira da un nemico che non riescono a vedere.

Metodo:

Si lancia 1D6;

risultato:

1-2 = sparano alla loro sinistra

3-4 = sparano frontalmente

5-6 = sparano a destra

Se nell'arco di fuoco c'è un Cacciatore, questi sarà colpibile con le regole usate per il fuoco contro Personaggi Individuali.

Scenario Speciale dei Cacciatori di Teschi: Battuta di Caccia

Preparazione del tavolo.

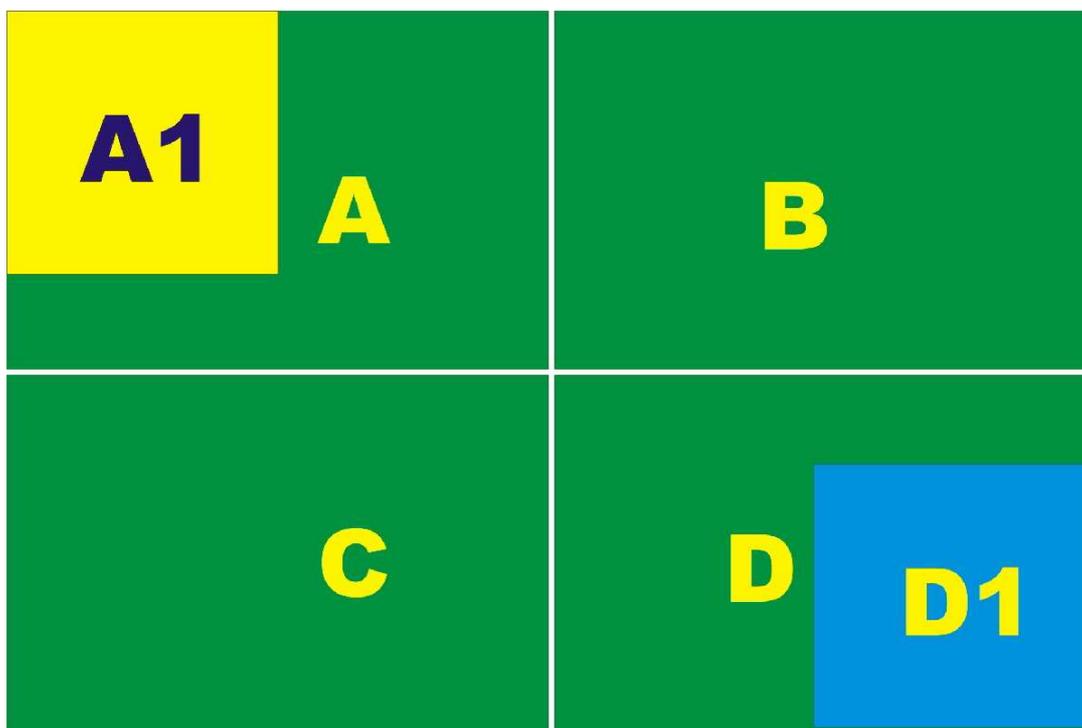
Si divide il tavolo in 4 parti uguali, ed ognuno dei 4 settori viene segnato con un dado o un segnalino, che indicherà il numero o codice del settore:

- 1 = settore A
- 2 = settore B
- 3 = settore C
- 4 = settore D

- ❑ il Giocatore che gioca i Cacciatori si siede dalla parte del lato C-D,
- ❑ quello che gioca le Prede si siede dalla parte del lato A-B.

Delimitazione delle aree di ingresso e fuga delle Prede.

All'interno del settore "A" e di quello "D" si delimita (*con dei dadi o dei segnalini*) un ulteriore quadrato di cm 45 di lato, o avente il lato pari ad $1/4$ della lunghezza del lato più lungo del tavolo; tale quadrato interno dovrà avere uno dei suoi vertici coincidente con quello del tavolo, come indicato nel seguente disegno. I due nuovi quadrati saranno indicati con il codice "A1" e "D1".



Configurazioni di terreno.

Il tavolo rappresenta un bosco o una foresta. Dovranno quindi essere sistemate diverse configurazioni di terreno rappresentanti il bosco, distanziate le une dalle altre non più di **20 cm**, in deroga al Regolamento.

I tratti liberi da alberi rappresentano delle brevi radure. Se non si hanno configurazioni di terreno con gli alberi si possono utilizzare le normali collinette considerandole tutte dei boschi. E' importante che comunque siano molte e che non ci sia "terreno libero" per dei tratti maggiori dei 20 cm tra una configurazione e l'altra, come sopra indicato.

Schieramento.

Si effettua il test di Esplorazione come da Regolamento.

Le Prede si schierano nel settore "A1".

I Cacciatori si schierano nei due quadranti "B" e "C", in funzione del risultato del lancio di 1D6 per ogni Unità e per ogni P.I..

risultato:

1-3 = settore B

4-6 = settore C

In ogni caso, i Cacciatori dovranno essere sempre schierati ad almeno 45 cm di distanza dal bordo della zona indicato col codice "A1" (cioè quella dove si sono schierate le Prede..

Obiettivo:

I Predatori dovranno uccidere il maggior numero possibile di prede.

Le Prede dovranno raggiungere il settore "D1", che si trova in diagonale sul lato opposto del tavolo rispetto a quello nel quale si sono schierate (settore "A1"). Esse saranno considerate "in salvo" se saranno entrate con tutta la basetta dentro tale settore.

Punti Vittoria:

Cacciatori:

+3 Condottiero nemico ucciso

+2 ogni altro Personaggio Individuale nemico ucciso

+1 Unità delle Prede ridotte sotto il 50% dei modelli iniziali

+2 Unità delle Prede interamente eliminate

+1 per ogni Unità e/o Personaggio Individuale sopravvissuto che non sia arrivato nella zona ritenuta "sicura", se nelle loro vicinanze, cioè entro 30 cm da essi, vi sia almeno un Cacciatore.

Prede:

+3 Condottiero nemico ucciso

+2 per ogni altro Personaggio Individuale nemico ucciso

+1 Unità dei Cacciatori ridotte sotto il 50% dei modelli iniziali

+2 Unità dei Cacciatori interamente eliminate

+2 per ogni Personaggio Individuale arrivato nella zona "sicura"

+2 per ogni Unità con almeno il 30% dei suoi effettivi arrivati nella zona "sicura"

+1 per ogni Unità sotto il 50% dei suoi effettivi arrivati nella zona "sicura".

