

NARAN FUTURE WARS

Scenario Epoca Moderna

(Hollywood SFX Movie Pictures)

SGI: Stargate Italia

Espansione per la lista delle Italian Modern Forces

SGI: Stargate Italia.

Lo SGI (Stargate Italia) venne costituito nell'anno 2008 dopo il casuale rinvenimento, a seguito di scavi effettuati alle pendici del monte Musiné (montagna situata all'imbocco della Valle di Susa, ad una decina di chilometri da Torino), di uno Stargate, una delle porte stellari che consente di trasferirsi istantaneamente dal pianeta di un sistema stellare ad un altro situato ad anni luce di distanza, dove vi sia un analogo artefatto. Questi congegni vennero costruiti da una razza aliena, i cui componenti sono stati denominati "gli Antichi", della quale potrebbero aver fatto parte alcuni degli Dei delle antiche mitologie terrestri, come ad esempio gli Annunaki della mitologia sumera.

Lo Stargate ritrovato all'imbocco della Valle di Susa è uno dei "**sette anelli**" che sarebbero stati posti dagli "Antichi" sulla Terra; gli altri sei sono: quello scoperto in Egitto, che ora si trova negli Stati Uniti (*nella base segreta dell'Area 51*¹), il primo ad essere stato trovato, e quelli che sono stati trovati in Messico (*penisola dello Jucatan*), in Siberia, in Giappone (*alle pendici del Fujiyama*), in Marocco (*monti dell'Atlante*) ed in Inghilterra (*nei pressi di Stonehenge*).

Un ottavo Stargate, quello che nei tempi antichi avrebbe svolto i compiti di server centrale per coordinare gli altri sette, che dovrebbe trovarsi sotto i ghiacci dell'Antartide, del quale si sono trovati accenni in alcuni papiri attribuiti agli "Antichi", al momento non è ancora stato scoperto, ma si sospetta che possa essere caduto nelle mani della Paraqua², la potente società multinazionale, finanziaria, industriale e commerciale, che ha la propria sede centrale a Torino. Se fosse proprio così, allora l'ottavo Stargate potrebbe ora trovarsi nel centro sotterraneo denominato "il Formicaio", situato sotto i laghi di Avigliana³, quindi anch'esso a pochi chilometri da Torino e dallo Stargate del Musiné.

Dopo il ritrovamento dello Stargate del Musiné, dal Ministero della Difesa venne costituito un apposito nuovo Ufficio Operativo alle dipendenze dal SIIAM (Servizio Informativo Investigativo dell'Aviazione Militare), al quale venne dato il nome di SGI (Stargate Italia), al cui comando venne posto il colonnello dell'Aeronautica Giovanni Denalli, coadiuvato dal capitano pilota Samanta Carteris (anch'essa appartenente all'arma dell'Aeronautica, già collaudatrice di caccia presso la base militare di Caselle-Torino) e da un esperto del Museo Egizio di Torino, il professore Daniele Giacobetti, il quale svolge soprattutto il ruolo di interprete e traduttore, essendo un approfondito conoscitore delle più antiche lingue e culture terrestri.

Il compito principale dello SGI è quello di effettuare esplorazioni e visite su altri pianeti sui quali risultino in attività degli Stargate, al fine di prendere contatto con altre culture, sia di origine terrestre che aliene.

¹ Zona militare dove ha sede la Nellis Air Force Base, situata a circa 150 miglia da Las Vegas nel sud dello stato statunitense del Nevada. Il nome ufficiale è sconosciuto; viene di frequente indicata come Groom Lake Air Force Facility, o semplicemente Groom Lake. Si trova vicino al villaggio di Rachel a circa 150 km a nord-ovest da Las Vegas: **informazioni tratte da Wikipedia**.

² Per la PARAQUA vedere l'army list appositamente predisposto.

³ Vedere lo scenario inserito nell'army list della Paraqua.

Qulak ed Hafar.

Dello speciale team dello SGI fa ora anche parte un alieno umanoide, **T'Yrk**, originario del **planeta Qulak**, incontrato nel corso di una delle prime spedizioni extraplanetarie effettuate dalla squadra del col. Denalli.

Il pianeta Qulak, orbitante attorno ad una delle stelle della costellazione di Orione, è ricoperto da una lussureggiante foresta pluviale e da colline alluvionali. Qulak è anche il nome della città capitale. Il pianeta orbita intorno a un sistema binario di stelle nane simili al Sole. È una delle principali basi operative degli **Hafar**, degli altri alieni umanoidi i cui capi hanno adottato gli stessi nomi degli Dei dell'antico Egitto, i quali hanno una vita lunghissima, calcolata in migliaia di anni. Essi potrebbero dunque essere stati all'origine della cultura e della religione egizia. Ai nostri giorni, uno dei loro capi più importanti è quello che si fa chiamare **APOPHIS**, ad un avo del quale, avente il medesimo nome, viene attribuita la deportazione di terrestri sul pianeta Qulak, avvenuta in epoca antecedente la scomparsa di Atlantide. Gli attuali abitanti di questo pianeta sarebbero quindi i discendenti di quei terrestri deportati su Qulak ad opera dell'avo dell'attuale Apophis.

Alcuni dei Qulak si sono ribellati agli Hafar e sul loro pianeta si combatte una sanguinosa guerra già da molti anni, senza che per il momento nessuna delle due parti riesca ad avere il sopravvento. Tra i più valorosi capi dei Qulak, oltre a T'Yrk, vi è anche un altro prode guerriero che ha già avuto diverse occasioni di collaborare con lo SGI: **Bra'tark**.

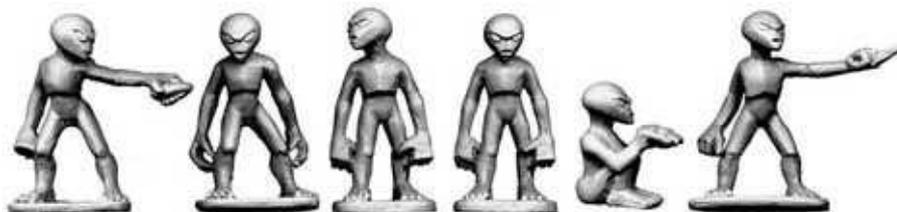
Assieme a T'Yrk ed a Bra'tark lo SGI compie sovente delle missioni di guerra contro le basi degli Hafar che controllano il pianeta dei Qulak. Riuscire a sconfiggere gli Hafar su Qulak vorrebbe dire scongiurare una possibile invasione della Terra da parte di codesta razza aliena, sanguinaria e crudele ogni oltre immaginazione. E' una lotta dura, senza quartiere.

Antariani e "Grigi".

I Qulak e gli Hafar non sono i soli alieni con i quali lo SGI sia già venuto a contatto. Nei numerosi viaggi già compiuti attraverso lo Stargate, sono stati scoperti molti altri pianeti sui quali si è sviluppata una vita e condizioni climatiche molto simili a quelle della Terra.

Tra le altre razze aliene incontrate dallo SGI, quella che dopo gli Hafar può essere ritenuta la più aggressiva e pericolosa è senza dubbio quella dei **Cacciatori di Teschi di Antares (vedere l'apposito army list ad essi dedicato)**, i quali anch'essi sia in tempi passati che nel presente, hanno fatto visita alla Terra. Gli incontri che alcune delle squadre dello SGI hanno avuto con essi sono sempre stati piuttosto violenti, con notevoli perdite da parte dei Terrestri.

Lo SGI ha avuto anche dei contatti ravvicinati con i cosiddetti **"Grigi"**: alieni dall'aspetto minuto che più volte sono venuti in incognito a far visita alla Terra con i loro "dischi volanti". Superata una prima, iniziale diffidenza, con essi è stato possibile instaurare rapporti amichevoli. A volte alcuni "Grigi" affiancano i componenti dello SGI nelle missioni su Qulak contro gli Hafar, o anche su altri pianeti controllati dagli Antariani.



Miniature dei "Grigi" – Copplestone Castings – serie FUTURE WARS

Composizione dell'esercito

- ❑ Una Forza di Intervento Extraplanetario delle Modern Italian Forces, posta agli ordini dello SGI, può essere formata da truppe delle diverse specialità, quindi: Alpini, Bersaglieri, Carabinieri, Lagunari, Paracadutisti, Granatieri, Fanteria, raggruppati in singole Unità distinte per specialità.
- ❑ E' pure possibile costituire una Forza formata da truppe di una sola specialità.
- ❑ I Personaggi sotto elencati dovranno far parte del Comando del Condottiero.
- ❑ A causa delle limitate dimensioni dello Stargate, non è possibile farvi transitare veicoli o aeromobili, solo dei piccoli aerei telecomandati utilizzabili per l'esplorazione (il Predator, che ha una apertura alare di circa 15 metri).
- ❑ Una F.I.E. dello SGI può essere integrata con un Comando Alleato formato da Guerrieri Qulak agli ordini di Bra T'Ark.
- ❑ Ad una F.I.E. dello SGI, per ogni 500 punti di Unità di truppe terrestri o Qulak, può essere assegnata una Squadra Operativa di Grigi, formata da:
 - un Grigio Eminenza
 - un Grigio Esploratore
 - una Unità di Guardie del Corpo.

Personaggi Individuali Speciali

Colonnello Giovanni Denalli - Condottiero Eroico *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Colonnello	Elite	Disc.	.+1	-1	5	md	c&p	15	6+2F	no	notte	100+VC	-	-	-

Tipo:

- ❑ Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- ❑ Deve essere armato di pistola e fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale.

Regole Speciali:

- ❑ Esperto in arti marziali.

Note:

- ❑ Indossa un giubbotto antiproiettile (corazza media).
- ❑ Ricopre il ruolo di Comandante Supremo di una Modern Italian Force ed ha un bonus di +1 al test di Iniziativa.

Capitano Samanta Carteris - Combattente Speciale *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capitano	Elite	Disc.	-	-1	3	md	c&p	15	6	no	notte	60	-	-	-

Tipo:

- ❑ Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- ❑ Deve essere armato di pistola e fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- ❑ Esperto in arti marziali.
- ❑ Tiratore Scelto: ha un bonus di +1 al test del Tiro per Colpire con le armi da fuoco.

Note:

- ❑ Indossa un giubbotto antiproiettile (corazza media).
- ❑ Può ricoprire il ruolo di Capo e Campione di una Unità delle Modern Italian Forces.

Professor Daniele Giacobetti - Combattente Speciale (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Professore	Vet.	Disc.	-	-	1	md	c&p	15	7	no	notte	13	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve essere armato di pistola, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Esperto in lingue antiche ed antiche civiltà: grazie a questo lo SGI può ottenere l'aiuto di popoli di altri pianeti che possono fornire dei Guerrieri come Alleati. Se lui è presente, lo SGI può schierare un Comando Alleato di Alieni che si possono alleare con i Terrestri.

Note:

- Indossa un giubbotto antiproiettile (corazza media).
- Può ricoprire il ruolo di Esploratore, con una maggiorazione di costo di +53 punti.

Guerrieri del pianeta Qulak

T'Yrk - Guerriero del pianeta Qulak - Eroe (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
T'Yrk	Elite	Disc.	.+2	-2	6	md	c&p	15	6+2F	no	notte	117	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve essere armato di fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Opzionalmente può avere in dotazione, al posto del fucile d'assalto, una delle armi caratteristiche della sua razza, simile ad una lancia che è anche dotata di un dispositivo di sparo che lancia proiettili ad energia: vedere il profilo ed il costo di quest'arma qui sotto.

Regole Speciali:

- Può essere schierato nella speciale Unità dello SGI oppure nel Comando Alleato di Guerrieri Qulak agli ordini di Bra T'Ark.
- Segue la regola speciale "Esperto in arti marziali".

Note:

- Indossa un giubbotto antiproiettile sopra la divisa dello SGI (corazza media, come indicato nel profilo), oppure, con una maggiorazione di +2 punti, una corazza tipica del suo popolo (corazza pesante) quando indossa il costume caratteristico dei guerrieri della sua razza.
- Può ricoprire anche il ruolo di Esploratore, con una maggiorazione di costo di +53 punti.

Bra T'Ark Condottiero o Generale dei Qulak (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Condottiero Er.	Elite	Fan.	.+2	-1	3	p	c&p	20	6+2F	no	notte	61+VC	-	-	-
Generale	Elite	Fan.	.+2	-	2	p	c&p	20	7+1F	no	notte	44+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- Deve essere armato con la speciale arma del suo popolo, la "lancia ad energia".

Regole Speciali:

- Può essere schierato nella speciale Unità dello SGI oppure nel Comando Alleato di Guerrieri Qulak agli ordini di Bra T'Ark.
- Segue la regola speciale "Esperto in arti marziali".

Note:

- Può essere schierato come Comandante o come Ufficiale Alleato posto agli ordini dello SGI.
- Se è schierato come Comandante seguirà le regole dei Comandanti Eroici.
- Del suo Comando possono far parte solo i Guerrieri Qulak.

Guerriglieri Qulak (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrigliero	Vet.	Fan.	.+1	-	1	p	c&p	20	no	no	notte	13	"+4elite"	10	30

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con la speciale arma del loro popolo, la "lancia ad energia".

Composizione Unità:

- Le Unità di Guerriglieri Qulak schierano come Personaggi Speciali solo il Capo ed il Combattente Scelto, entrambi armati come gli altri componenti dell'Unità.

Regole Speciali:

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

Lancia ad energia – arma dei Qulak (*arma di riferimento: fucile laser*)

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
Fucile laser (fl)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	7	.+1	sì

Note:

- La Lancia a Energia dei Qulak ha le stesse capacità balistiche dei fucili laser.
- Nel combattimento in corpo a corpo, la lancia ad energia viene considerata come "**arma a due mani**", per questo motivo costa **+1 punto** rispetto al normale fucile laser dell'Arsenale generico.

Grigi

Eminenza Grigio – Consigliere.

I Grigi che i componenti dello SGI identificano col titolo di “Eminenza” sono i capi missione di questo misterioso popolo alieno. Essi normalmente non usano le armi ma i loro poteri mentali. Un “Eminenza” è in grado di creare delle immagini nella mente di un suo nemico che lo stia fronteggiando, terrorizzandolo a tal punto da farlo fuggire in preda al panico.

Eminenza Grigio – Consigliere - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eminenza	Med.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	6	no	no	18+PM	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Arcani.

Armamento:

- Può essere armato con una pistola laser, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Note:

- Può generare il “Terrore Arcano”: vedi sotto.

TERRORE ARCANO

Questo incantesimo obbliga una Unità o un Individuale a dover effettuare immediatamente un Test di minacce, come se fossero stati minacciati da una Creatura Terribile con maggior Valore.

Ogni Eminenza lo può utilizzare una sola volta per ogni turno di gioco, come da regolamento della Magia di Fantasy Warriors (vedi sotto).

Costo:

30 punti.

Metodo.

- Deve esistere linea di vista del “Grigio” sul suo bersaglio
- Si effettua il lancio di 5D6.
- Se si ottiene come risultato totale almeno 16, allora l’Unità o l’Individuale dovrà effettuare immediatamente un Test di Minaccia, come se a minacciarla fosse stata una Creatura Terribile avente maggior Valore.
 - Se a seguito del Test suddetto l’Unità o l’Individuale subisce una qualsiasi Reazione, piazzate accanto alla stessa o allo stesso l’apposito segnalino.
 - L’Unità minacciata non potrà controminacciare. *Idem l’Individuale.*

Grigio – Esploratore - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esploratore	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	7	no	no	67	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Può essere armato con una pistola laser, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Grigi Guardie del Corpo degli Eminenza (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Grigio	Med.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	6	" +3Vet."	4	8

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con una pistola laser, al costo indicato nell’Arsenale generico.

Note:

- Ci può essere una Unità di Guardie del Corpo per ogni Eminenza che si sia unito allo SGI.