

# NARAN FUTURE WARS

**Scenario Epoca Moderna  
( Hollywood SFX Movie Pictures )**

## **SAURIANI**

### **ALIENI di SIRIUS**

#### **Gli invasori giunti da Sirius.**

Su uno dei pianeti che orbita attorno ad una delle due stelle di Sirius (Costellazione del Cane), da un primordiale ceppo di sauri si è sviluppata una razza umanoide molto evoluta, che già da diversi millenni è approdata ai viaggi interstellari a bordo di perfezionatissime astronavi.

In antichi miti terrestri, riscontrabili presso diversi popoli, si narra di esseri dall'aspetto di rettili umanoidi che visitarono il nostro pianeta provenendo da un altro mondo, sovente indicato proprio come uno dei pianeti della stella Sirius.

I Sauriani, come altri alieni che sono giunti sulla Terra, effettuarono delle spedizioni solo esplorative nel nostro sistema solare, tramite pochi individui che utilizzavano solo delle piccole astronavi. Le loro visite, sporadiche, vennero classificate nel fenomeno degli UFO, i cosiddetti "*dischi volanti*", avendo le loro astronavi una forma rotonda od ovoidale. Durante queste missioni esplorative, i Sauriani potrebbero avere avuto anche dei contatti, e persino degli scontri a fuoco, con gli altri Alieni che effettuavano anch'essi tali esplorazioni: i Grigi ("Annunaki"), gli Altariani e, forse, anche con le forze di Anubis che avevano posto la loro base su Marte, nella zona di Sidonia. Durante tutte le loro visite al nostro pianeta, i Sauriani evitarono di rivelarsi in modo aperto alla popolazione terrestre, preferendo, così come facevano anche gli altri visitatori, ad avere contatti solo con alcuni individui, i quali poi non venivano creduti e scambiati per pazzi o mitomani, oppure ad essi gli alieni cancellavano la memoria dopo aver estratto dalle loro menti le informazioni che loro interessavano. Alcuni individui da essi catturati, più sfortunati, venivano vivisezionati per studiare la struttura fisica, poi eliminati se non addirittura utilizzati come cibo.

In tempi recenti, invece, la strategia dei Sauriani è per qualche motivo cambiata. Essi sono giunti sulla Terra con una potente flotta formata da una cinquantina di grandi astronavi militari.

Il loro arrivo ha fatto piombare le popolazioni della Terra nel panico. Si è temuta una invasione militare, alla quale le forze armate delle nazioni terrestri sembrano non avere la forza di opporsi, per l'enorme disparità tecnologica, che vede i Terrestri nettamente soccombenti.

I Sauriani, così come sono stati denominati dai Terrestri, inizialmente si sono dimostrati molto amichevoli, traendo così in inganno i Terrestri anche perché avevano assunto, mediante interventi di chirurgia plastica, un aspetto del tutto identico a quello degli abitanti della Terra.

Dopo aver infiltrato molti di essi in punti chiave dei governi e delle forze armate terrestri, essi si sono poi rivelati per quel che erano: degli implacabili, feroci nemici del genere umano, il cui unico scopo era quello di impadronirsi del pianeta e di sterminare tutti gli indigeni. Una parte di quelli che catturavano e portavano prigionieri sulle loro astronavi, dopo essere stati congelati vivi venivano immagazzinati per essere poi destinati ad essere trasferiti sul loro lontano pianeta, dove la sorte ad essi riservata è ignota. Al riguardo, secondo alcuni, i prigionieri sarebbero destinati a diventare cibo per le affamate popolazioni sauriane. Il motivo della loro invasione della Terra sarebbe dunque proprio questo: procurare del cibo per gli abitanti del loro pianeta, avendo essi devastato così tanto il loro mondo da non essere più in grado di ottenere il cibo in modo naturale. La Terra sarebbe quindi, per essi, una sorta di "*riserva di caccia*", e noi Terrestri saremmo le prede, essendo essi i cacciatori. Una situazione che in qualche modo li mette in diretta concorrenza con

gli Altariani, che anch'essi ci considerano *"prede"*, ma si limitano a *"cacciare"* solo pochi esemplari per ottenere i loro *"trofei di caccia"*, vale a dire i crani delle povere vittime da essi uccise. Gli Altariani non sono ancora giunti in gran numero sulla Terra, ma non è detto che questo non possa accadere. Se mai dovesse succedere, sarà interessante vedere cosa potrà succedere. I due gruppi di Alieni si combatteranno per l'egemonia sul nostro pianeta? Uno dei due gruppi si alleerà ai Terrestri per combattere l'altro? Secondo i pessimisti, dovesse mai succedere tale tragica, per noi, situazione, *"chiunque di essi vinca, saremo noi a soccombere"*.

Dopo che i Sauriani hanno occupato militarmente quasi metà delle terre emerse del nostro pianeta, i Terrestri si sono organizzati ed hanno iniziato una dura lotta per riprenderle, scacciando gli invasori.

La lotta che ne è seguita, attualmente in corso, si sta dimostrando lunga e difficile, perché la maggior parte delle forze armate dei vari paesi erano state smobilitate o distrutte nel primo fulminante attacco portato dalle più moderne forze aeree sauriane. La quasi totalità degli aerei da combattimento era stata distrutta al suolo, ancora sulle piste degli aeroporti o negli hangar. Poi fu la volta dei mezzi corazzati terrestri, inesorabilmente colpiti e distrutti, dall'alto, dagli agili veicoli d'assalto sauriani che avevano l'incontrastato *"dominio dei cieli"*.

Non potendo quindi opporre una resistenza basata sugli eserciti regolari, è stato organizzato un Corpo di Liberazione Terrestre clandestino, che via via si è ingrandito, ramificandosi nei vari paesi occupati, con l'appoggio esterno di quelli, pochi, ancora liberi. Sono state messe in atto le tattiche tipiche della guerriglia ed anche del terrorismo, con assalti improvvisi a singoli militari o piccole basi isolate, sabotaggi agli impianti industriali ed attentati di vario tipo.

Alcuni reparti militari che avevano trovato rifugio in zone di montagna, isole, deserti o comunque in zone isolate e difficilmente accessibili, hanno aderito a codesta organizzazione, denominata *"la Resistenza"*, affiancando i civili nella lotta contro gli invasori ed anche contro quei Terrestri che invece continuano ad appoggiarli: i Collaborazionisti. Tra questi vi sono molti componenti delle forze di Polizia, come pure i Miliziani (Contractors) delle Agenzie di Sorveglianza di importanti ditte, come ad esempio quelli della Paraqua, i cui dirigenti, se non sono dei Sauriani camuffati da Terrestri, sono senza alcun dubbio in combutta con gli invasori ed operano al loro servizio.

I Sauriani sono molto evoluti per quanto riguarda le armi ed i mezzi di trasporto volanti. Non hanno portato veicoli di tipo terrestre, pertanto utilizzano quelli dei Terrestri che hanno requisito.

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 stati sovente occupati a farsi la guerra tra di loro.

La loro classe militare è fortemente influenzata da codesta accesa rivalità, tanto che sia tra i più alti gradi della gerarchia come tra quelli più bassi, la lotta per i passaggi di grado viene effettuata senza esclusione di colpi, senza scrupoli, arrivando fino a commettere degli omicidi per eliminare i rivali ritenuti più pericolosi. Unico pensiero dei militari sauriani, maschi o femmine, è quello di avere sempre più potere e di avanzare il più in fretta possibile la piramide della gerarchia militare, fino al sommo grado, quello di Consigliere della Gilda Suprema, l'organo di governo che domina il loro mondo. Tra essi non vi sono differenze sostanziali riguardo al sesso: maschi e femmine fanno parte delle forze armate e non vi sono differenze di trattamento basate sul sesso. Nella flotta che ha invaso la Terra vi sono molte femmine; alcune di esse ricoprono anche i gradi di più alto livello e sono quelle che si sono dimostrate le più feroci e determinate nel loro *"lavoro"*.

Non tutti i Sauriani sono crudeli ed assetati del sangue dei Terrestri. Alcuni di essi sono segretamente schierati al fianco degli Umani. Questo gruppo costituisce quella che viene identificata come *"QUINTA COLONNA"*, ai cui componenti gli altri danno una caccia spietata.

## Miniature consigliate:

Per rappresentare i Sauriani, le miniature che secondo noi meglio si adattano sono quelle della ditta inglese CROOKED-DICE - <http://www.crooked-dice.co.uk/wp/> - serie HEROES and ALLIES – Time Lift Security – Vengono vendute anche delle teste separate, di sauri umanoidi e quelle con gli elmetti (pagina: HEADS); attenzione: sulle miniature ci sono le teste con il berretto o a testa nuda, quindi per mettere al loro posto quelle dei sauri o con l’elmetto si deve procedere alla “*decapitazione*”.

Per rappresentare i Terrestri possono andare bene le miniature dei “*Civili - Ribelli*” di:

MIRLITON -serie Future Warriors –

<http://www.mirliton.it/index.php?cName=future-warrior-28-mm>

e di MARK COPPLESTONE - serie Future Wars –

<http://www.copplestonecastings.co.uk/range.php?range=FW>

## Regole di composizione dell’esercito

- ❑ Un esercito dei Sauriani dovrà avere un Comando ogni 1000 punti esercito o frazione, compreso quello del Comandante, come specificato nel Regolamento di Naran Future Wars: vedi “Composizione dell’Esercito e delle Unità”.
- ❑ Un esercito dei Sauriani potrà avere al massimo un Eroe.
- ❑ Un esercito dei Sauriani potrà avere al massimo due Esploratori.

### **Nota: nessun Comandante Eroico.**

- ❑ Per le Bande (eserciti) previste in questo scenario non è stato inserito il Personaggio Individuale del Comandante Eroico in quanto, considerate le limitate dimensioni di questi eserciti, un personaggio con 2 o 4 Ferite potrebbe risultare sbilanciato, tanto da trasformare poi le partite in soli duelli tra i due Comandanti Eroici.

## Abilità Tattiche

Gli Alieni di Sirius possono usufruire delle seguenti abilità tattiche:

- ❑ Supporto aereo

## Comando Alleato:

- ❑ Una Forza d’Occupazione dell’Esercito dei Sauriani potrà avere l’appoggio di una o più Unità della Polizia degli Stati che sono sotto il loro controllo, o anche di Unità facenti parte di Bande di Collaborazionisti da essi arruolate. Queste Unità dovranno essere schierate in un Comando Alleato. Per i loro profili fare riferimento alla lista dell’esercito delle Milizie Terrestri.
- ❑ Il Comando Alleato può essere comandato da un Ufficiale Umano, oppure da un Ufficiale degli Alieni di Sirius. Per i profili di quelli Umani fare riferimento alla lista dell’esercito delle Milizie Terrestri.
- ❑ 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.

\* \* \*

## Truppe di base

### Truppe d'Assalto Sauriane *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fante	Vet.	Disc.	-	*(-1)	1	md	c&p	15	no	no	notte	9	-	5	20

**Tipo:**

- Fanteria.

**Armamento:**

- Devono avere in dotazione un fucile laser, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Il Capo può avere una pistola laser o il fucile laser.
- Possono schierare una Sezione Armi Pesanti con una mitragliatrice laser pesante.

**Composizione Unità:**

- Standard.

**Note:**

- Il -1 di Resistenza non può essere utilizzato contro le armi laser.

### Operativi della Sicurezza Sauriani *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	vet.	Disc.	-	-	1	md.	c&p	15	no	no	notte	8	-	5	10

**Tipo:**

- Fanteria.

**Armamento:**

- Devono avere in dotazione la pistola laser un fucile laser, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Il Capo può avere una pistola laser o il fucile laser.
- Possono avere in dotazione un'arma a 1 mano energetica.

**Composizione Unità:**

- Standard.

### Coscritti Umani *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cosc. Esperto	Vet.	Disc.	-	-	1	lg	c&p	20	no	no	notte	7	-	5	10
Coscritto	Med.	Disc.	-	-	1	lg	1m	20	no	no	notte	4	-	10	20

**Tipo:**

- Fanteria.

**Armamento:**

- I Coscritti sono armati di pistola laser, quelli Esperti possono invece avere il fucile laser, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Il Capo può avere la pistola laser.

**Composizione Unità:**

- Standard.
- Possono avere come Capo un Alieno di Sirius (delle Truppe d'Assalto o degli Operativi della Sicurezza: si applicherà il costo della rispettiva tabella aumentato di +10 punti).

**Note:**

- Max una Unità di Coscritti Esperti ogni 1500 punti esercito.

## Truppe Specializzate

### Truppe d'Assalto Sauriane - Squadra Mitraglieri

*(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	Vet.	Disc.	-	*(-1)	1	med.	c&p	15	no	no	notte	4	"+3vet"	1	3
Servente	Vet.	Disc.	-	*(-1)	1	med.	c&p	15	no	no	notte	4	"+3vet"	2	6

**Tipo:**

- Fanteria.

**Armamento:**

- I Serventi sono armati con pistola laser; il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo, come pure il costo della mitragliatrice laser.
- La mitragliatrice sarà pagata come "mitragliatrice pesante laser" e deve appoggiare su affusto (treppiede o forcilla) ed è utilizzata da 2 Serventi.

**Composizione Unità:**

- La Squadra può essere formata da 1 a max 3 mitragliatrici laser; 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:**

- \* Il -1 di Resistenza non può essere utilizzato contro le armi laser.
- Fanno parte delle Truppe d'Assalto Sauriane

### Squadra Truppe d'Assalto su moto *(basetta cm. 2,5x 5 oppure tonda cm. 5.5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Assaltatore	Vet.	Disc.	1	*(-1)	1	med.	c&z	35	no	no	notte	19	-	4	8
				*(-2)											

**Tipo:**

- Truppe su moto.

**Armamento:**

- Sono armati con fucile laser o con pistola laser; il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo.

**Composizione Unità:**

- L'Unità schiera solo il Capo come personaggio Speciale.

**Note:**

- Se bersagliati da armi laser la loro Resistenza sarà di -1, nei confronti delle altre armi hanno invece Resistenza pari a -2.
- Fanno parte delle Truppe d'Assalto Sauriane

### Ricognitori della Sicurezza su moto *(basetta cm. 2,5x 5 oppure tonda cm. 5.5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ricognitore	Vet.	Disc.	.+1	-	1	med.	c&z	35	no	no	notte	18	-	4	8

**Tipo:**

- Truppe su moto.

**Armamento:**

- Sono armati con fucile laser o con pistola laser; il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del profilo.

**Composizione Unità:**

- L'Unità schiera solo il Capo come personaggio Speciale.

**Note:**

- Fanno parte degli Operativi della Sicurezza Sauriani

## Creature Terribili

### Guàiwù shā – creatura mostruosa delle sabbie - (*basetta cm. 5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guaiwu sha	Vet.	Trib.	.+4	-5	5	med.	z&a	15	6+2F	si	giorno	96	-	1	1

**Tipo:**

- Creatura Terribile.

**Regole Speciali:**

- L'esercito dei Sauriani può schierare una tana (basetta di cm. 30 x 30) di questa creatura mostruosa che vive sottoterra. Può essere messa anche al di fuori dell'area di schieramento dell'esercito dei Sauriani che l'ha acquistata, ma non nell'area di schieramento dell'avversario. Se però l'esercito che la schiera vince il Test di "Manovra" la potrà posizionare anche nell'area di schieramento dell'esercito avversario, il quale non la potrà spostare.
- La Creatura sarà posizionata in mezzo alla "tana" e non sarà bersagliabile, perché è sottoterra. La Creatura deve muovere alla massima velocità di Movimento verso qualsiasi modello che sia costretto ad avventurarsi sopra la configurazione che rappresenta la tana, al fine di ingaggiarlo. La Creatura non può uscire dalla configurazione di terreno che rappresenta la sua tana.
- Ogni modello che al termine del suo Movimento arrivi entro **2 cm** dal bordo della configurazione della tana, dovrà, nel turno seguente, prima di muovere, effettuare un test col lancio di 1D6:
  - ◆ **1-3** = sarà costretto ad entrare nella configurazione di terreno che rappresenta la tana;
  - ◆ **4-6** = potrà muovere verso un'altra direzione, come se si trovasse di fronte ad un Terreno Pericoloso.

**Note:**

- Max 1 Creatura ogni 1000 punti esercito.

## Personaggi Individuali

### Comandante e Ufficiale delle Truppe d'Assalto *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ufficiale T.d.A.	Elite	Disc.	-	*(-1)	2	med.	c&p	15	7+1F	no	notte	35+VC	-	-	-

**Tipo:**

- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**

- Questi Ufficiali hanno in dotazione la pistola laser, al costo previsto nell'Arsenale generico.

**Note:**

- Il -1 di Resistenza non si applica nei confronti delle armi laser.

### Comandante e Ufficiale della Sicurezza *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ufficiale Sicurezza	Elite	Disc.	-	-	2	med.	c&p	15	7+1F	no	notte	34+VC	-	-	-

**Tipo:**

- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**

- Questi Ufficiali hanno in dotazione la pistola laser, al costo previsto nell'Arsenale generico.

### Ufficiale Umano dei Coscritti *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ufficiale Umano	Vet.	Disc.	-	-	2	lg	c&p	20	7	no	notte	18+VC	-	-	-
Ufficiale Esperto	Elite	Disc.	-	-	2	lg	c&p	20	7+1F	no	notte	33+VC	-	-	-

**Tipo:**

- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**

- Questi Ufficiali hanno in dotazione la pistola laser, al costo previsto nell'Arsenale generico.

**Note:**

- Gli Ufficiali Esperti possono comandare anche truppe di Sauriani, gli altri solo truppe di Umani (Coscritti e/o Alleati).

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esplor.	Vet.	Disc.	-	*(-1)	1	med.	c&p	15	7	no	notte	67	-	-	-

**Tipo:**

- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**

- E' armato di fucile laser o di pistola laser.

**Note:**

- Il -1 di Resistenza non si applica nei confronti delle armi laser.
- Fa parte delle Truppe d'Assalto dei Sauriani.

## Personaggi Individuali Speciali

### Lord Garlox – Signore della Guerra - Comandante *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lord Garlox	Elite	Disc.	.+2	-1	3	lg	c&p	20	7+2F	no	notte	54+VC	-	-	-

**Tipo:**

- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**

- E' armato di pistola laser, , al costo previsto nell'Arsenale generico.

**Regole Speciali:**

- Esperto in Arti Marziali.

**Note:**

- Conta come Comandante.

### Lady Daysha – Comandante / Ufficiale - *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
L. Daysha	Elite	Disc.	-	*(-1)	2	med.	c&p	15	7+2F	no	notte	100+VC	-	-	-

**Tipo:**

- Fanteria – Personaggi Individuali.

**Armamento:**

- E' armata di pistola laser, al costo previsto nell'Arsenale generico.

**Regole Speciali:**

- Astuzia:** può ripetere un Test di Iniziativa fallito (solo uno x partita).
- Sopravvivenza:** può ripetere un Tiro Salvezza fallito (solo uno per partita).
- Condizionamento mentale:**
  - prima dell'inizio della partita entrambi i Giocatori tirano 1D6; se vince il Giocatore che controlla questo personaggio, egli potrà scegliere un Personaggio Individuale o un Capo Unità dell'Avversario. Quel modello avrà un -1 ai seguenti test che dovesse effettuare: Tiro per colpire, Test di Iniziativa, Test di Reazione per Perdite, test di Minacce, per tutta la partita.
- Abilità di Comando:**
  - deve avere Valore di Comando 4 o 5. Nei test dove questo valore viene considerato, avrà un bonus aggiuntivo di +1, come se avesse un Valore di Comando maggiorato di 1 rispetto a quello che le è stato pagato.

**Note:**

- \* Il -1 di Resistenza non si applica nei confronti delle armi laser.
- Conta come Comandante. Può essere schierata come Ufficiale se il Comandante è Lord Garlox.
- La miniatura che la rappresenta deve essere quella di una Sauriana femmina con sembianze umane.



## Lady Liaxy – Comandante / Ufficiale - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
L. Liaxy	Elite	Disc.	-	-	2	med.	c&p	15	7+1F	no	notte	50+VC	-	-	-

### Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

### Armamento:

- E' armata di pistola laser, al costo previsto nell'Arsenale generico.

### Regole Speciali:

- Astuzia:** può ripetere un Test di Iniziativa fallito (solo uno x partita).
- Sopravvivenza:** può ripetere un Tiro Salvezza fallito (solo uno per partita).
- Abilità di Comando:**
  - deve avere Valore di Comando 4 o 5. Nei test dove questo valore viene considerato, avrà un bonus aggiuntivo di +1, come se avesse un Valore di Comando maggiorato di 1 rispetto a quello che le è stato pagato.

### Note:

- Conta come Comandante. Può essere schierata come Ufficiale se il Comandante è Lady Daysha oppure Lord Garlox.
- La miniatura che la rappresenta deve essere quella di una Sauriana femmina con sembianze umane.

## Kurax - Campione della Flotta - Eroe (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Kurax	Elite	Disc.	+2	-3	5	med.	c&p	15	6+2F	no	notte	100	-	-	-

### Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

### Armamento:

- E' armato di pistola laser ed un'arma a 1 mano energetica a catena, , al costo previsto nell'Arsenale generico.

### Regole Speciali:

- Esperto in Arti Marziali.

### Note:

- Conta come Eroe. Max 1 per esercito.
- Se viene schierato, una Unità di Coscritti Umani Esperti potrà avere la regola speciale "Esperti in Arti Marziali" al costo di +2 punti x modello.

# VEICOLI

## Piloti dei veicoli e dei velivoli (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Pilota	Vet.	Disc.	-	-	1	med.	c&p	15	no	no	notte	8	-	1	1

### Note:

- Ha in dotazione una pistola laser, al costo indicato nell'Arsenale.
- Quando guida il veicolo NON può sparare.

## Veicoli civili – Regole.

- Viene aggiunta la categoria dei "Veicoli Civili", ai quali si applicano le seguenti regole:
- Un "Veicolo Civile" può viaggiare solo su strada o su una pista battuta.
- Un "Veicolo Civile" può essere preso a bersaglio e colpito anche da armi da fuoco con Forza inferiore alla sua Resistenza.

## Veicoli civili dei Terrestri

### Automobile di tipo civile con tettuccio fisso

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
2	37	-1	-1	-1	-1	lg	1	1	7	1	8	22

### Tipo:

- Veicolo Civile.

### Assegnazione:

- Viene utilizzato dai Comandanti. Ne possono essere assegnate alcune all'Unità che scorta il Comandante.

### Capacità di trasporto:

- Fino a 3 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota.

### Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un veicolo, seguirà le regole degli Squadroni.

## Veicoli militari (leggeri) dei Terrestri

### Jeep

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
2	37	-1	-1	-1	-1	lg	1	1	7	1	8	22

**Tipo:**

- Veicolo scoperto, Fuoristrada.

**Armi:**

- nessuna.

**Composizione Unità:**

- L'Unità può essere composta da 1 a 5 veicoli.

**Capacità di trasporto:**

- Fino a 5 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota: 1 nel sedile anteriore, accanto a quello del pilota, ed altri 4 nel vano posteriore.

**Regole Speciali:**

- Se l'Unità è formata da più di un veicolo, seguirà le regole degli Squadroni.

**Note:**

- Lo Squadrone potrà imbarcare una Unità di Fanteria, i cui componenti andranno suddivisi sui diversi veicoli dello Squadrone.

### Jeep di supporto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
3	37	-1	-1	-1	-1	lg	1	1	7	1	8	19

**Tipo:**

- Veicolo scoperto, Fuoristrada.

**Armi:**

- una mitragliatrice pesante laser, sistemata su apposito affusto nel vano posteriore.

**Composizione Unità:**

- L'Unità può essere composta da 1 a 5 veicoli.

**Capacità di trasporto:**

- Fino a 3 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota: 1 nel sedile anteriore, accanto a quello del pilota, ed altri 2 nel vano posteriore che fungono da serventi per l'arma.

**Regole Speciali:**

- Se l'Unità è formata da più di un veicolo, seguirà le regole degli Squadroni.

**Note:**

- Lo Squadrone potrà imbarcare una Unità di Fanteria, i cui componenti andranno suddivisi sui diversi veicoli dello Squadrone.

## Velivoli militari dei Sauriani

### Caccia Tattico d'Assalto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
8	40	-5	-4	-2	-2	p	1	2	7	2	7	

**Tipo:**

- Veicolo volante.

**Armi:**

- 4 cannoni laser (2 a prua e 2 a poppa)
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

**Composizione Unità:**

- L'Unità può essere composta da 1 a 4 velivoli.

**Capacità di trasporto:**

- Fino a 3 Assaltatori, oltre al pilota.

**Regole Speciali:**

- Se l'Unità è formata da più di un velivolo, seguirà le regole degli Squadroni.
- Agile.

### Trasporto Truppe Volante Leggero

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	35	-5	-5	-3	-3	p	2	2	6	2	7	

**Tipo:**

- Veicolo volante.

**Armi:**

- 2 cannoni laser a prua
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

**Composizione Unità:**

- L'Unità può essere composta da 1 a 4 velivoli.

**Capacità di trasporto:**

- Fino a 18 Assaltatori, oltre ai due piloti.

**Regole Speciali:**

- Se l'Unità è formata da più di un velivolo, seguirà le regole degli Squadroni.

### Trasporto Truppe Volante Pesante

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	30	-5	-5	-3	-3	p	2	3	6	3	7	

**Tipo:**

- Veicolo volante.

**Armi:**

- nessuna.

**Composizione Unità:**

- L'Unità può essere composta da 1 solo velivolo.

**Capacità di trasporto:**

- Fino a 50 modelli, oltre ai due piloti.

**Avvertenza:**

**Questa nostra espansione fantascientifica-futurista - NON ufficiale - del wargame FANTASY WARRIORS non è stata da noi realizzata a scopo di lucro, ma semplicemente a fini ludici, per essere utilizzato da privati o nell'ambito di circoli o associazioni senza fini di lucro.**

**La proprietà letteraria, con i relativi diritti di esclusiva utilizzazione, appartiene al legittimo proprietario del gioco FANTASY WARRIORS e, per la parte innovativa e non ufficiale, ai sottoscritti, i quali non hanno percepito alcuna remunerazione per la stesura del presente lavoro, ma lo hanno fatto a puro scopo di divertimento.**

**Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale a fini commerciali, o comunque a fini di lucro, del contenuto del materiale che viene fornito gratuitamente attraverso il sito del «Naran Team Torino», nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del materiale stesso con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori nonché del legittimo proprietario dei diritti sul wargame FANTASY WARRIORS.**

**Dalle informazioni in possesso dei sottoscritti, i diritti sul gioco e sul marchio FANTASY WARRIORS sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).**

**NARAN TEAM TORINO**

**<http://www.naran.it/>  
[naranteam@gmail.com](mailto:naranteam@gmail.com)**

# **NARAN FUTURE WARS**