

NARAN FUTURE WARS

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

MILIZIE TERRESTRI:

**Forze della Resistenza
Collaborazionisti - Polizia
Saccheggiatori**

Tempi Moderni: scenario “INVASIONE”.

Questo scenario è stato pensato per giocare degli scontri tra piccole bande o squadre di combattenti dei Terrestri che si oppongono a degli invasori alieni, principalmente quelli provenienti dal sistema solare di Sirius, i Sauriani.

Fonte di ispirazione per questo scenario possono essere le diverse puntate della serie TV dei VISITORS, od altre serie TV e films che trattano dell'invasione della Terra da parte di Alieni.

In questo libro dell'esercito trovate le tabelle per le MILIZIE TERRESTRI, quindi per le Forze della RESISTENZA, dei COLLABORAZIONISTI, della POLIZIA e di bande di SACCHEGGIATORI, i quali possono essere schierati su entrambi i fronti. I Collaborazionisti sono, come dice il loro nome, quei Terrestri che sono al servizio degli invasori.

In questo scenario si presume che le Forze della POLIZIA siano controllate direttamente dagli Alieni invasori oppure da Collaborazionisti che operano al servizio degli Alieni.

Si può anche prevedere che delle Unità degli Alieni collaborino segretamente al fianco dei Terrestri: sono la cosiddetta “QUINTA COLONNA”. In questo caso, una banda (esercito) dei Terrestri potrà schierare, come Alleati, anche delle Unità e Personaggi degli Alieni, presi dal loro elenco dell'esercito.

Miniature consigliate:

- 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 per la composizione dell'esercito

- ❑ Minimo un Comando ogni 1000 punti esercito.
- ❑ Minimo il 30% di punti dovrà essere speso per Unità di Fanteria senza Tiro Salvezza.
- ❑ Massimo un Eroe ogni 1000 punti esercito.

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 4 Ferite potrebbe risultare sbilanciato, tanto da trasformare poi le partite in soli duelli tra i due Comandanti Eroici.

Integrazione con eserciti di altri scenari

Per degli scenari particolari, è possibile utilizzare assieme agli eserciti di questo libro anche i seguenti dello scenario "TEMPI MODERNI":

- **Esercito Italiano**
- **Paraqua Corporation**
- **SGI – STARGATE ITALIA**

In questo caso, anche per codesti altri eserciti non si potrà schierare il Condottiero Eroico.

Alleanze

Le possibili alleanze tra gli eserciti dello scenario Tempi Moderni sono le seguenti:

- ❑ Le Forze della Resistenza possono allearsi con l'Esercito Italiano e con lo SGI. Potranno inoltre schierare Unità e Personaggi degli Alieni della QUINTA COLONNA.
- ❑ La Polizia ed i Collaborazionisti possono allearsi anche con i Sauriani e con gli Agenti della Paraqua.

Le possibili alleanze tra le Unità di questo esercito e gli eserciti dello scenario Tempi Moderni sono le seguenti:

- ❑ I Collaborazionisti possono avere come alleati le squadre della Polizia, a patto di non schierare i Saccheggiatori.
- ❑ I Collaborazionisti possono avere come alleati le bande di Saccheggiatori, a patto di non schierare la Polizia.
- ❑ Le Forze della Resistenza possono avere come alleati le bande di Saccheggiatori. e delle Unità e Personaggi degli Alieni della QUINTA COLONNA.

MILIZIE DELLA RESISTENZA

Truppe di base

Civili armati (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Civili	Scad.	Trib.	-	-	1	ns	c&p	20	no	no	notte	2	"+1Medi"	5	15

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione una delle seguenti armi: pistola, pistola mitragliatrice, fucile, fucile d'assalto, shotgun, al costo indicato nell'Arsenale.
- L'Unità può avere armamento diversificato, purché dei tipi sopra indicati.

Composizione Unità:

- Questa Unità può avere come Speciale solo il Capo.

Ex Militari – Combattenti Esperti (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Combattente	Medio	Trib.	.+1	-	1	ns	c&p	20	no	no	notte	4	"+3Vet"	4	8

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione una delle seguenti armi: pistola, pistola mitragliatrice, shotgun, fucile, fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generale.
- Quelli armati di pistola o pistola mitragliatrice possono avere in dotazione anche un'arma a 1 mano da corpo a corpo. Possono sostituire la pistola e l'arma a 1 mano con un'arma a 2 man da CaC.
- L'Unità deve avere l'armamento omogeneo.

Composizione Unità:

- Standard.

Personaggi Individuali

Comandanti ed Ufficiali della Resistenza *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comand./Ufficiale	Elite	Trib.	.+1	-	2	ns	c&p	22	7	no	notte	27+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Potranno essere armati con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d'assalto al costo indicato nell'Arsenale; possono avere un'arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell'Arsenale.

Note:

- Possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Comandanti & Ufficiali 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.
su moto	Elite	Disc	.+1	-1	2	ns	c&p	37	7	no	notte	34+VC	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Potranno essere armati con una delle seguenti armi: pistola, pistola mitragliatrice, shotgun, fucile, fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale; possono avere un'arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell'Arsenale.
- La moto può essere armata con una o due delle seguenti armi:
 - ◆ fucile mitragliatore – mitragliatrice leggera – mitragliatrice pesante – lanciafiamme.

Note:

- Possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Eroe solitario *(basetta: cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Disc.	.+2	-1	5	lg	c&p	20	6+2F	no	notte	87	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Gli Eroi potranno essere armati con una delle seguenti armi: pistola, pistola mitragliatrice, shotgun, fucile, fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale; possono avere un'arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell'Arsenale.

Regole Speciali:

- Possono avere l'abilità speciale **“Esperto di arti marziali”**.

Note:

- Gli Eroi possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Eroe solitario 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.
su moto	Elite	Disc.	.+2	-2	6	md	c&p	35	6+2F	no	notte	112	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Potranno essere armati con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d'assalto al costo indicato nell'Arsenale; possono avere un'arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell'Arsenale.
- La moto può essere armata con una o due delle seguenti armi:
 - ◆ fucile mitragliatore – mitragliatrice leggera – mitragliatrice pesante – lanciafiamme.

Note:

- Gli Eroi possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Personaggi Individuali della Resistenza (basetta: cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esplor.	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	15	7	no	notte	68	-	-	-
Cecchino	Elite	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	7	no	notte	65	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Possono essere armati con armi leggere e armi speciali da CaC selezionate dall'Arsenale.
- Alcuni di essi potranno avere in dotazione una **balestra** che sarà considerata alla stregua di una **pistola** (e quindi potranno avere anche l'arma a una mano per il combattimento in corpo a corpo).
- Il Cecchino è armato di fucile di precisione e segue le regole speciali dei cecchini

Note:

- 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**.
- Il Cecchino potrà avere un sistema di visione notturna al costo previsto nell'Arsenale.

Esploratore dei Miliziani & Coloni 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.
Espl.su moto	Vet.	Disc.	.+1	-1	1	lg	c&p	37	7	no	notte	78	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Può essere armato con armi da fuoco leggere e armi speciali da CaC selezionate dall'Arsenale, pagandone il relativo costo.

FORZE DEI COLLABORAZIONISTI

Truppe di base

Agenti della Polizia (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Agente	Medio	Disc.	-	-	1	lg	c&p	20	no	no	notte	4	"+3vet"	3	5

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione una pistola e/o un fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- L'Unità può avere armamento diversificato, purché dei tipi sopra indicati.

Composizione Unità:

- Standard.

Note:

- Possono avere in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) al costo di +1 punto caduno; in tal caso il **Movimento** sarà ridotto a **15 cm**.
- Tutte le armi ed il giubbotto devono essere rappresentate sui modelli.

Truppe Specializzate

Mercenari delle Agenzie Private - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Soldato	Vet.	Disc.	-	-	1	lg	c&p	20	no	no	notte	7	"+4El."	3	5

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione un fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Possono sostituire il fucile d'assalto con una pistola mitragliatrice ed un'arma a 1 mano, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Standard.

Regole Speciali:

- Possono avere una o più delle seguenti abilità e regole speciali:
 - ◆ **Assaltatori:** costo +1 punto per modello
 - ◆ **Esperti in Arti Marziali:** costo +2 punti per modello
 - ◆ **Nessuna Resa:** costo + 4 punti per modello
 - ◆ **Muoversi e Combattere nei boschi e giungle:** costo +1 punto per modello

Note:

- Possono avere in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) al costo di +1 punto caduno; in tal caso il **Movimento** sarà ridotto a **15 cm**. Possono avere la **tuta NBC**, al costo indicato nell'Arsenale.
- Possono avere in dotazione un visore notturno, al costo indicato nell'Arsenale
- Tutte le armi ed il giubbotto o il visore o la tuta NBC devono essere rappresentate sui modelli.
- Massimo una Unità per esercito.

Truppe su moto

Pattuglia di Agenti 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	Var.	37	no	no	notte	15	"+4vet"	2	4

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- Possono essere armati solo con: pistola o pistola mitragliatrice al costo previsto nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Questa Unità può schierare solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Possono avere in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza media) al costo di +1 punto caduno; in tal caso il **Movimento** sarà ridotto a **35 cm**.
- Tutte le armi ed il giubbotto devono essere rappresentate sui modelli.

Militari, Agenti e Poliziotti su automobili, fuoristrada o furgoni leggeri.

Nota:

- Come per le forze degli altri eserciti di questo libro, anche i Collaborazionisti, Agenti e Poliziotti potranno utilizzare alcuni dei veicoli di tipo "civile" inseriti nella sezione dei Veicoli, non avendo a disposizione i veicoli blindati o corazzati normalmente in dotazione agli eserciti regolari, che non sono stati inseriti in questo scenario.



Miniatura MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

Personaggi Individuali

Capitano-Tenente – Comandante o Ufficiale *(basetta cm. 2,5 x 2,5).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capitano-Tenente	Elite	Disc.	.+1	-	2	md	c&p	15	7	no	notte	32+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 (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:

- Può avere in dotazione il fucile d’assalto e la pistola, al costo indicato nell’Arsenale generico.
- Può avere in aggiunta un’arma a 1 mano, al costo indicato nell’Arsenale generico.
- Può sostituire il fucile d’assalto con un’altra arma speciale dell’Arsenale generico, pagandone il relativo costo. Può utilizzare da solo, senza l’aiuto del Servente, una mitragliatrice leggera, imbracciandola come se fosse un normale fucile.
- Può avere in dotazione dei **coltelli da lancio: vedere le regole speciali sotto riportate.**

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.

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esploratore	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.

Cecchino (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cecchino	Elite	Disc.	-	-	1	lg	c&p	20	7	no	no	66	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- 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:

- 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.
- 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**.

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	c&p	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.
- Può avere in aggiunta un'arma a 1 mano, al costo indicato nell'Arsenale generico.
- Può sostituire il fucile d'assalto con un'altra arma speciale dell'Arsenale generico, pagandone il relativo costo. Può utilizzare da solo, senza l'aiuto del Servente, una mitragliatrice leggera, imbracciandola come se fosse un normale fucile.
- Può avere in dotazione dei **coltelli da lancio: vedere le regole speciali sotto riportate.**

Regole Speciali:

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

Note:

- Il Sergente, se presente, dovrà essere aggregato ad una Squadra (Unità) 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.

Sceriffo - 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.
Sceriffo	Vet.	Disc.	.+1	-	2	ns	c&p	22	7	no	notte	19	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Speciali.

Armamento:

- Deve avere in dotazione la pistola, al costo indicato nell'Arsenale generico. In aggiunta può anche avere un fucile d'assalto o uno shotgun, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Note:

- Lo Sceriffo sarà il Capo di una Pattuglia di Polizia di Contea formata da 2-3 Agenti (*per essi usare il profilo delle Truppe di Base*). La pattuglia dovrà essere dotata di un'automobile di tipo civile, coperta.
- Può avere in dotazione un giubbotto antiproiettile (corazza leggera) gratis, oppure giubbotto rinforzato (corazza media) al costo di +1 punto, nel qual caso il suo Movimento diventa rispettivamente di 20 cm o di 15 cm.
- 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.

Personaggi Individuali Speciali

Mister Xi-Hang – Comandante / Ufficiale dei Collaborazionisti - (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Xi-Hang	Elite	Disc.	-	-	2	ns	c&p	22	7+1F	no	notte	37+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale – Terrestre.

Armamento:

- Xi-Hang ha in dotazione una pistola, al costo previsto nell'Arsenale.

Regole Speciali:

- Ha le abilità speciali “Esperto di arti marziali”.

BANDE DI SACCHEGGIATORI

Molte delle terre devastate dalla guerra scatenata dagli alieni invasori sono diventate i feudi quasi inaccessibili di feroci criminali dediti al saccheggio delle città e villaggi semidistrutti, dove sopravvivono i superstiti dei Terrestri.

A volte alcune di queste bande collaborano con le Forze della Resistenza, sebbene più sovente si mettano al servizio degli Alieni o dei Collaborazionisti.

Le Formazioni para-militari dei Saccheggiatori assumono generalmente la denominazione di "**Bande**". I loro comandanti vengono identificati con i titoli più variopinti ed esotici; a volte anche con gradi derivati da quelli degli eserciti regolari, questo soprattutto quando il loro "Capo" era stato in passato un ufficiale.

Truppe di base

Saccheggiatori (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Bandito	Medio	Fan.	.+1	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	5	"+3vet"	5	15

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono avere in dotazione una delle seguenti armi: pistola, pistola mitragliatrice, shotgun, fucile, fucile d'assalto, balestra, al costo indicato nell'Arsenale generale.
- Quelli armati di pistola o pistola mitragliatrice possono avere in dotazione anche un'arma a 1 mano da corpo a corpo. Possono sostituire la pistola e l'arma a 1 mano con un'arma a 2 man da CaC.
- L'Unità può avere armamento diversificato, purché dei tipi sopra indicati.

Composizione Unità:

- Standard.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

Truppe su moto

Bikers: Saccheggiatori 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.
Biker	Med.	Fan.	,+1	-	1	lg	c&p	37	no	no	notte	19	"+3vet"	3	10

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- Devono avere in dotazione una delle seguenti armi: pistola, pistola mitragliatrice, al costo indicato nell'Arsenale generale. Possono avere in dotazione anche un'arma a 1 mano da corpo a corpo.
- La moto può essere armata con due mitragliatrici leggere installate nel telaio.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.
- L'Unità può avere armamento diversificato, purché dei tipi sopra indicati.
- .

Composizione Unità:

- Come Personaggi Speciali possono avere solo il Capo e fino a 3 Combattenti Speciali armati solo di armi da CaC.
- Ogni 5 motociclisti (senza arrotondamento) si potrà aggregare all'Unità una moto con sidecar.

Note:

- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: granate fumogene, e dirompenti.

Bikers su motosidecar (*basetta cm.6 rotonda*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Biker	Med.	Fan.	,+1	-1	2	lg	c&p	37	7	no	notte	23	"+7Vet"	2	5
1°round	Med.	Fan.	.+2	-2	3	"	c&z	"	6	"	"	-	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- I Guidatori possono essere armati solo con: pistola o pistola mitragliatrice al costo indicato nell'Arsenale generale e con un'arma a una mano da CaC.
- I Passeggeri possono avere in dotazione le stesse armi dei Guidatori oppure una delle seguenti armi: fucile, fucile d'assalto, shotgun, lanciagranate, fucile mitragliatore, al costo indicato nell'Arsenale generale.
- La moto può essere armata con due mitragliatrici leggere installate nel telaio.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.
- L'Unità può avere armamento diversificato, purché dei tipi sopra indicati.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo e max 3 Combattenti Speciali come personaggi speciali. Codesti speciali potranno essere armati solo con armi da CaC.

Regole Speciali:

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

Note:

- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: granate fumogene, e dirompenti.
- Potrà esserci al massimo una unità di Razziatori su moto con TS ogni 1000 punti esercito.

Personaggi Individuali

Capi Banda dei Saccheggiatori (Comandanti e Ufficiali) *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capo Banda	Elite	Fan.	.+2	-	2	ns	c&p	22	7	no	notte	30+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Potranno essere armati con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d’assalto al costo indicato nell’Arsenale; possono avere un’arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell’Arsenale.

Note:

- Possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Capo Banda di Bikers - Saccheggiatori su moto (Condottieri e Comandanti)

(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.
Capo Banda	Elite	Fan.	.+2	-1	2	ns	c&p	37	6	no	notte	46+VC	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Potranno essere armati con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d’assalto al costo indicato nell’Arsenale; possono avere un’arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell’Arsenale.
- La moto può essere armata con una o due delle seguenti armi:
 - ◆ fucile mitragliatore – mitragliatrice leggera – mitragliatrice pesante – lanciafiamme.

Note:

- Possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Campione della Banda di Saccheggiatori (Eroe) - *(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	ns	c&p	22	7+1F	no	notte	74	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Gli Eroi potranno essere armati con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d’assalto al costo indicato nell’Arsenale; possono avere un’arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell’Arsenale.

Regole Speciali:

- Possono avere l’abilità speciale “Esperto di arti marziali”.

Note:

- Gli Eroi possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

Campione della Banda di Bikers - Saccheggiatori su moto (Eroe 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.
Eroe	Elite	Fan.	.+2	-2	5	ns	c&p	37	6+2F	no	notte	105	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Potranno essere armati con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d'assalto al costo indicato nell'Arsenale; possono avere un'arma a 1 o 2 mani al costo indicato nell'Arsenale.
- La moto può essere armata con una o due delle seguenti armi:
 - ◆ fucile mitragliatore – mitragliatrice leggera – mitragliatrice pesante – lanciafiamme.

Note:

- Gli Eroi possono scegliere equipaggiamenti dalla lista di equipaggiamenti generici.

Esploratore dei Saccheggiatori - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esploratore	Vet.	Fan.	-	-	1	ns	c&p	20	7	no	notte	65	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Possono essere armati con armi leggere e armi speciali da CaC selezionate dall'Arsenale.
- Potranno avere in dotazione una **balestra** che sarà considerata alla stregua di una **pistola** (e quindi potranno avere anche l'arma a una mano per il combattimento in corpo a corpo).

Esploratore dei Saccheggiatori 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.
Esploratore	Vet.	Fan.	.+2	-1	2	lg	c&z	37	7	no	notte	76	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Può essere armato con armi leggere e armi speciali da CaC selezionate dall'Arsenale.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

VEICOLI

Poliziotti Guidatori dei veicoli (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Soldato	Medio	Disc.	-	-	1	ns	c&p	20	no	no	notte	3	"+3Vet"	1	1

Note:

- ❑ Può essere armato con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generale. Quando guida il veicolo NON può sparare.

Saccheggiatori Guidatori dei veicoli (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Razziatore	Medio	Fan.	.+1	-	1	ns	c&p	20	no	no	notte	5	"+3Vet"	1	1

Note:

- ❑ Può essere armato con pistola, pistola mitragliatrice o fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generale. Quando guida il veicolo NON può sparare.

Altri Guidatori dei veicoli (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guidatore	Medio	Trib.	-	-	1	ns	c&p	20	no	no	notte	3	"+3Vet"	1	1

Note:

- ❑ Può essere armato con pistola, pistola mitragliatrice, shotgun o fucile d'assalto, al costo indicato nell'Arsenale generale. Quando guida il veicolo NON può sparare.

Ogni Banda della Resistenza o dei Collaborazionisti può utilizzare i seguenti veicoli.

Uno o più veicoli possono essere assegnati ad una Unità specifica o ad uno o più Personaggi Individuali.

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 o militari (leggeri)

Automobile di tipo civile con tettuccio mobile o scoperta (spyder)

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	18

Tipo:

- Veicolo Civile, Veicolo Scoperto.

Armi:

- Può essere armata con una o due mitragliatrici leggere sistemate nel cofano o sopra il tetto.
- 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 5 veicoli.

Capacità di trasporto:

- Fino a 3 modelli della sezione Fanteria a seconda del tipo di automobile, oltre al pilota.

Regole Speciali:

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

Automobile di tipo civile con tettuccio fisso

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	22

Tipo:

- Veicolo Civile.

Armi:

- Può essere armata con una o due mitragliatrici leggere sistemate nel cofano o sopra il tetto.
- 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 5 veicoli.

Capacità di trasporto:

- Fino a 3 modelli della sezione Fanteria a seconda del tipo di automobile, oltre al pilota.

Regole Speciali:

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

Veicolo fuoristrada (Jeep, Range Rover, Buggy, ecc.)

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	22

Tipo:

- Veicolo civile, Veicolo scoperto, Fuoristrada.

Armi:

- Nel vano posteriore può essere installato un supporto per una mitragliatrice leggera, o una mitragliatrice pesante o un lanciarazzi. Le Jeep e le Buggy (e veicoli simili) possono avere una mitragliatrice leggera sistemata sul cofano anteriore e manovrata dal passeggero seduto al fianco del pilota.
- 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 5 veicoli.

Capacità di trasporto:

- Fino a 4 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota.

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.

Furgone chiuso

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	30	-3	-2	-2	-2	p	1	2	6	2	7	81

Tipo:

- Veicolo civile.

Composizione Unità:

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

Capacità di trasporto:

- Fino a 7 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota (uno accanto al pilota e gli altri 6 dietro).

Note:

- Solo su strada:**

- ◆ Questo tipo di veicolo può viaggiare solo su strada o su piste battute.

Furgone con cassone posteriore aperto – da trasporto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	30	-3	-2	-2	-2	p	1	2	6	2	7	76

Tipo:

- Veicolo civile.

Armi:

- nessuna.

Composizione Unità:

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

Capacità di trasporto:

- Fino a 7 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota: uno accanto al pilota e gli altri sei nel cassone posteriore.

Note:

- Solo su strada:**

Questo tipo di veicolo può viaggiare solo su strada o su piste battute.

Furgone con cassone posteriore aperto - armato

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
5	30	-3	-2	-2	-2	p	1	2	6	2	7	75

Tipo:

- Veicolo civile.

Armi:

- Nel vano posteriore è installato un supporto per una mitragliatrice leggera, o una mitragliatrice pesante o un lanciarazzi.
- 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 5 veicoli.

Capacità di trasporto:

- Fino a 3 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota: uno accanto al pilota e gli altri due nel cassone posteriore, che fungono da serventi per l'arma.

Note:

- Solo su strada:**

- ◆ Questo tipo di veicolo può viaggiare solo su strada o su piste battute.

Autocarro da trasporto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	30	-3	-2	-2	-2	p	1	2	6	2	7	81

Tipo:

- Veicolo scoperto – Veicolo civile.

Armi:

- nessuna.

Composizione Unità:

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

Capacità di trasporto:

- Fino a 12 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota.

Note:

- Solo su strada:**

- ◆ Questo tipo di veicolo può viaggiare solo su strada o su piste battute.

Autocarro armato

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
5	30	-3	-2	-2	-2	p	1	2	6	2	7	75

Tipo:

- Veicolo scoperto – Veicolo civile.

Armi:

- Nel vano posteriore è installato un supporto per una mitragliatrice leggera, o una mitragliatrice pesante o un lanciarazzi.
- 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 5 veicoli.

Capacità di trasporto:

- Fino a 5 modelli della sezione Fanteria, oltre al pilota: uno accanto al pilota e gli altri quattro nel cassone posteriore, che fungono da serventi per l'arma.

Note:

- Solo su strada:**

- ◆ Questo tipo di veicolo può viaggiare solo su strada o su piste battute.

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**

NARAN FUTURE WARS