

NARAN FUTURE WARS

Scenario Epoca Moderna (Hollywood SFX Movie Pictures)

Gli Zombies della Paraqua

L'INCIDENTE DEL VIRUS "H-4".

Nei laboratori segreti della Paraqua Corporation, la maggiore società finanziaria, commerciale e industriale dell'Europa dall'inizio del terzo millennio, si effettuano studi e ricerche su: tecnologia militare, sperimentazione genetica, armi chimiche e batteriologiche. Tali ricerche vengono effettuate perlopiù nel "Formicaio", un enorme laboratorio ultra segreto della Paraqua, situato a notevole profondità nel sottosuolo, sotto il Lago Grande di Avigliana, nelle vicinanze di Torino. In tale grande centro di ricerche lavorano ininterrottamente, su tre turni, più di 200 persone, tra scienziati, tecnici e personale vario. Nessuno di essi ha il permesso di uscire dal Formicaio per tutta la durata del suo contratto di lavoro. Si ha ragione di pensare che chi volesse tentare di uscire, per qualsivoglia motivo, verrebbe eliminato fisicamente dai componenti di apposite squadre para-militari di speciali agenti-killer della Paraqua.

Il "Formicaio" è collegato con una metropolitana privata alle cantine dell'edificio che la Paraqua ha fatto edificare nel Parco naturale di Avigliana, dopo che la stessa società, nel 2010, grazie anche ai suoi potenti agganci politici ed al peso della sua influenza finanziaria nell'economia locale, riuscì ad acquistare dallo Stato.

A seguito di una fuga di notizie, si è sparsa la voce che in uno dei laboratori del "Formicaio" abbia avuto luogo un grave incidente.

Cosa realmente sia successo però nessuno lo verrà mai a sapere, perché da parte della Paraqua sono state poste in essere tutte le più estreme misure affinché fosse sia impossibile ogni ulteriore fuga di notizie al di fuori del Formicaio. Alcuni organi di stampa, appartenenti a partiti politici che avversano la parte politica che appoggia la Paraqua, hanno pubblicato qualche notizia, che però è stata subito smentita dagli organi di stampa della società. Alcuni dei Direttori di codeste testate e alcuni giornalisti che avevano condotto delle inchieste su quello che era stato denominato "l'incidente del virus H4", sono stati vittime di strani e sospetti "incidenti".

Quello che poi si è venuti a sapere, a seguito di alcune fughe di notizie che gli Agenti della Paraqua non sono riusciti ad evitare, è che nel corso di un esperimento di manipolazione genetica avente l'obbiettivo di rendere le persone immuni alle radiazioni nucleari, un certo numero di lavoratori del Formicaio sarebbero morti e poi risorti come zombies. La stessa sorte sarebbe toccata anche agli animali utilizzati come cavie per gli esperimenti, in particolare a dei grossi e feroci cani.

A seguito della morte di tutti gli scienziati che ne avevano cura, sono poi anche riusciti evadere dalle celle che li contenevano delle mostruose creature denominate "Abomini", delle creature biologiche create dalla Paraqua come armi da guerra; queste creature hanno una intelligenza media, superiore a quella degli animali ma inferiore a quella umana; agiscono per istinto: il loro scopo è eliminare ogni altra forma di vita che si pari davanti ai loro occhi. Non sono in grado di usare armi, ma riescono ad aprire le porte senza doverle abbattere come invece sono costretti a fare i normali Zombies. Nonostante abbiano un fisico possente, essi sono più veloci dei comuni zombie, e presentano una resistenza ai colpi davvero impressionante, oltre alla capacità di ferire con dei particolari tentacoli che fuoriescono dalle loro braccia.

Non si sa come gli Zombies, i cani zombie e diversi Abomini abbiano poi fatto ad uscire dal Formicaio, sta di fatto che venne con urgenza richiesto l'intervento dell'esercito per far fronte ad

una “emergenza” che si era verificata nel grande Parco naturale di Avigliana. Dal Comando Territoriale di Torino venne inviata in zona una Compagnia di Alpini del presidio di Rivoli. Voci non confermate asseriscono che vi sarebbero stati dei duri scontri tra gli Alpini inviati sul posto ed una torma di Zombies che aveva preso possesso del Parco di Avigliana, assalendo ogni persona che incontravano, trasformandola a sua volta in un non-morto assetato di sangue e carne umana. Subendo numerose perdite, gli Alpini sarebbero riusciti a contenere gli Zombies, impedendo loro di uscire dal perimetro del Parco, che da quando venne acquistato dalla Paraqua venne protetto con un alto muro fortificato, munito di una rete di protezione attraversata da corrente ad alta tensione, in grado di incenerire chiunque tentasse di attraversarla. Si hanno anche notizie dell’invio di altre Unità militari dentro il Parco, con l’obiettivo di snidare ed eliminare tutti gli Zombies creati dal virus “H-4”.

Riusciranno gli Alpini a portare a termine questa pericolosa impresa?

Scenario per Naran Future Wars.

Lo scontro tra l’Orda di Zombies e i Militari delle Modern Italian Forces (Alpini, Bersaglieri, ecc.: vedi army list delle Modern Italian Forces) avviene nel Parco di Avigliana.

Configurazioni di terreno:

La zona è simulabile sul normale tavolo da wargame 180 x 120 cm con alcune configurazioni di colline, boschetti e, facoltativi, un piccolo fiume e un paio di zone paludose (acquittrini).

Colline e boschetti = terreni difficoltosi – fiume e acquitrini = terreni intransitabili.

Modelli speciali:

Il bordo del tavolo simula l’alto muro di cinta che delimita il Parco.

Al centro di uno dei lati più corti (120 cm) si ipotizza vi sia il portone che consentirebbe agli Zombies di uscire dal Parco. Sul lato opposto si ipotizza vi sia una botola collegata ad un condotto che ha consentito agli stessi Zombies di uscire dal Formicaio.

Si deve quindi mettere un modellino che rappresenta il portone al centro del bordo di uno dei due lati più corti del tavolo; sul lato opposto si deve mettere un modellino che rappresenta la botola dalla quale gli Zombies sono usciti.

Schieramento:

gli Zombies si schierano lungo il lato più corto dove vi è la botola, entro 75-90 cm dal bordo del tavolo; gli Alpini (o altri militari) si schierano lungo il lato opposto, dove si presume vi sia il portone dal quale sono entrati.

Obiettivo da raggiungere:

gli Zombies devono cercare di arrivare a contatto con il modellino del portone e quindi uscire dal tavolo

i Militari devono eliminare tutti gli Zombies, impedendo che essi riescano ad uscire dal Parco.

Condizioni di Vittoria:

- per gli Zombies: riuscire a portare almeno uno Zombi al di fuori del Parco
- per i Militari: impedire che tale evento si verifichi.

Se uno Zombies riesce ad uscire dal Parco, il Giocatore che gioca gli Zombies ha vinto la partita; altrimenti ha vinto il Giocatore che gioca i Militari.

Regole per la composizione dell'esercito

- ❑ L'intera Orda sarà formata da sole Unità di Zombies con eventualmente alcuni Abomini, cani zombies e Abomini Saltatori, nella seguente misura:
- ❑ max un Abominio o una Unità di Abomini ogni 500 punti di Unità di Zombies;
- ❑ max una Unità di cani zombies ogni 1000 punti di Unità di Zombies;
- ❑ max una Unità di Abomini Saltatori per ogni Orda di Zombies (esercito).

Abilità tattiche

Le Orde di Zombies possono usufruire delle seguenti abilità tattiche:

- ❑ **Orda** (costa +100 punti).

Regole Speciali

1. Senza Comandi - Non esplorano – Test di Iniziativa.

- ❑ Un'Orda di Zombies non può avere i bonus dell'esplorazione, quindi si schiererà sempre per prima e il giocatore avversario si avvale dei bonus riservati a chi abbia vinto in Esplorazione e in Manovra.
- ❑ Un'Orda di Zombies non deve mettere il Condottiero e neppure i Generali.
- ❑ Se Unità di Zombies o di Abomini ha linea di vista con un nemico dovrà muovere verso il medesimo come se essa fosse in *“sete di sangue”*. L'Unità di Zombies o di Abomini dovrà muovere verso il nemico (Unità o Individuale) più vicino che sia sulla sua linea di vista, anche se questi fosse già stato ingaggiato da un'altra Unità di Zombies o di Abomini. Nel caso di due nemici situati alla stessa distanza dall'Unità di Zombies o di Abomini, questi dovranno muovere verso quello che non sia ingaggiato; se nessuno dei due è ingaggiato, o se entrambi lo sono, sarà il Giocatore che gioca gli Zombies o l'Abominio a scegliere quale nemico ingaggiare.
- ❑ Il Test per determinare chi abbia vinto l'iniziativa (fase di Iniziativa e Movimento) si effettua regolarmente secondo il metodo “per eserciti”: l'esercito degli Zombies si considera come se avesse un Condottiero con Valore Comando = 3 e per esso si terrà conto della eventuale Luce Sfavorevole durante i turni di “Giorno” (*cioè si considera che gli Zombies patiscano come Luce Sfavorevole quella del Giorno*).

2. “Gelo di sangue”, Immuni ai Test e senza Speciali.

- ❑ Gli Zombies e gli Abomini generano il “Gelo di sangue” alle creature viventi.
- ❑ Gli Zombies e gli Abomini sono immuni ai Test di minacce e reazione; essi non minacciano.
- ❑ Le Unità di Zombies e di Abomini non hanno i Personaggi Speciali, neppure il Capo.

3. Movimento casuale.

- ❑ Le Unità che formano l'Orda di Zombies e/o Abomini si muovono in modo casuale; la direzione sarà determinata, per ogni Unità, dal risultato del lancio di un dado SCART ed il movimento avverrà per l'intera distanza riportata nella corrispondente casella del profilo.
- ❑ Il Movimento avverrà in **linea retta**; non possono effettuare deviazioni per evitare di entrare in terreni difficili, anche se si tratta di terreni contaminati o campi minati: i primi non hanno alcuna conseguenza su di essi, i secondi invece sì.
- ❑ Sui terreni difficili essi dimezzeranno la loro distanza di Movimento.
- ❑ Possono invece evitare di entrare in terreni intransitabili; se nell'effettuare il loro movimento in linea retta si vengono a trovare a contatto con una configurazione di terreno intransitabile, essi si fermano e, il turno successivo, potranno girarsi per andare da un'altra parte.
- ❑ Se all'inizio della fase del Movimento una Unità di Zombies ha sulla propria linea di vista, entro un arco di 180°, un nemico, essa dovrà obbligatoriamente muovere verso di esso, per andarlo ad ingaggiare in combattimento in corpo a corpo. Effettuerà il movimento in linea retta, evitando però i terreni intransitabili, fermandosi come sopra indicato.

4. Zombies redivivi.

- ❑ Se è stata pagata l'abilità tattica "Orda", all'inizio di ogni turno tutte le Unità di Zombies che i nemici hanno eliminato ritornano in vita e saranno posizionate sul bordo del tavolo, dal lato dello schieramento del Giocatore che li manovra.
- ❑ Questa regola si applica solo agli Zombies, non agli Abomini ed ai cani zombies.

5. Duri da uccidere.

- ❑ Se uno Zombies viene ucciso non lo si dovrà togliere dal tavolo: si corichi la miniatura come se fosse caduta a terra inanimata e poi, al termine della stessa Fase (Fuoco o Combattimento), si tiri 1D6: con un risultato pari a 6 lo Zombie resusciterà e sarà riposizionato dove si trovava.
- ❑ Questa regola si applica solo agli Zombies, non agli Abomini ed ai cani zombies.

5. Nuovi Zombies.

- ❑ Si trasformano in Zombies gli esseri viventi che siano stati uccisi da Zombies, **in corpo a corpo**, nel turno precedente: essi si uniranno all'Unità alla quale appartengono quelli che li hanno infettati, uccidendoli; ogni miniatura di questi che sono stati uccisi e trasformati in Zombies verrà sostituita da una corrispondente miniatura di uno Zombi (*che dovrà essere messa in campo dal Giocatore che gioca gli Zombies*).
- ❑ I nuovi Zombies saranno posizionati nell'Unità di Zombies dalla quale sono stati precedentemente uccisi. Ai Componenti delle Unità ed ai Personaggi Individuali che rinascono come Zombies si applicherà il profilo dei normali Zombies, cioè la tabella riportata qui sotto.
- ❑ I nuovi Zombies non potranno utilizzare le armi da fuoco che avevano quando erano vivi.
- ❑ Questa regola si applica solo agli Zombies, non agli Abomini ed ai cani zombies.

6. Disingaggio dagli Zombies.

- ❑ Una Unità o un Personaggio che siano stati ingaggiati da una Unità di Zombies possono disingaggiarsi da essa; questo può avvenire anche nella stessa fase di Movimento se essi devono ancora muovere, oppure all'inizio della successiva fase di Movimento, nel loro turno di Movimento.



Miniature di Zombies della Copplestone Castings – serie FUTURE WARS

Orda di Zombies

Orda di Zombies (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Zombi	Scad.	NM	.+1	-2	1	ns	z&a	10	no	sì	giorno	11	-	10	40

Tipo:

- Branchi di Creature.

Composizione Unità:

- Queste Unità non hanno Speciali, neppure il Capo.

Cani Zombies (*basetta cm. 4 - o rettangolare cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
cani zombies	Vet.	NM	.+1	-1	1	ns	z&a	"10 - 30"	no	sì	giorno	19	-	3	5

Tipo:

- Branchi di Creature.

Composizione Unità:

- Queste Unità non hanno Speciali, neppure il Capo.

Note:

- Il loro normale Movimento causale è di 10 cm; quando vedono un nemico e gli si lanciano contro, il loro Movimento avviene di corsa e quindi diventa di 30 cm.
- Ignorano la penalità dei terreni difficoltosi, quindi possono muovere dell'intera distanza, a seconda dei casi (10 cm random o 30 cm per ingaggio).
- Max una Unità ogni 1000 punti di Unità di Zombies.

Abominio della Paraqua (*basetta cm. 4*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Abominio	Vet.	Fan.	.+4	-3	5	lg	z&a	20	6+2F	sì	giorno	143	-	1	1

Tipo:

- Creatura Gigante.

Note:

- Max uno ogni 500 punti di Unità di Zombies.
- Si considera alla stregua di una Unità e, come le altre di Zombies, è del tutto priva di Personaggi Speciali.

Abomini Saltatori della Paraqua (*basetta cm. 4 - o rettangolare cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Abominio salt.	Impr.	Fan.	.+2	-	2	ns	z&a	30	7	sì	giorno	27	-	3	10

Tipo:

- Branchi di Creature.

Composizione Unità:

- Queste Unità non hanno Speciali, neppure il Capo.

Note:

- Max una Unità per ogni Orda di Zombies (esercito).
- Si muovono come i Volanti ma atterrano alla fine del loro Movimento, pertanto possono superare terreni anche intransitabili ma devono atterrare al di fuori di tali tipi di terreni (si applica cioè la regola speciale "transitare l'intransitabile").

