

NARAN FUTURE WARS

Scenario Star Wars

ESERCITO DEI DROIDI

Fazione:

- Male (Separatisti - Sith - Lato Oscuro)

Regole di composizione dell'esercito

- Un esercito dei Droidi dovrà avere almeno un Comando ogni 1000 punti esercito.
- Un esercito dei Droidi potrà avere al massimo due Esploratori.

Abilità Tattiche

Un esercito dei Droidi potrà usare la seguente abilità tattica:

- Orda

Regole Speciali

Immuni alle radiazioni ed ai gas nocivi.

- I Droidi sono immuni alle radiazioni ed ai gas nocivi.

Truppe di Base

Droidi da battaglia *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Droide	Med.	Disc./Ist.	-	-	1	ps	c&p	15	no	no	no	8	-	10	40

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con fucile laser, al costo previsto nell'Arsenale generale.

Composizione Unità:

- Questa Unità schiera un Capo ogni 10 modelli.

Note:

- Sono Disciplinati fintanto c'è il Capo dell'Unità, quando questi viene eliminato diventano Istintivi.

Superdroidi da battaglia *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Droide	Vet.	Disc.	.+1	-1	1	ps	c&p	15	no	no	no	18	-	10	30

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con due pistole laser che portano inserite negli avambracci, al costo previsto nell'Arsenale generale.

Composizione Unità:

- Questa Unità schiera un Capo ogni 10 modelli.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "Nessuna Resa".

Truppe Specializzate

Droidi IG-100 Magnaguards *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Droide	Elite	Disc.	.+1	-1	2	p	c&p	15	7	no	no	46	-	4	8

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con un'arma da CaC energetica a 2 mani, al costo previsto nell'Arsenale generale.

Composizione Unità:

- Questa Unità schiera solo il Capo come Personaggio Speciale.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali: “Nessuna resa” e “Esperti di Arti Marziali”.

Note:

- Unità Leggendaria.

Droidi da battaglia con razzi dorsali *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Droide	Med.	Disc./Ist.	-	-	1	ps	c&p	25	no	no	no	16	-	10	20

Tipo:

- Fanteria Volante.

Armamento:

- Devono essere armati con fucile laser, al costo previsto nell'Arsenale generale.

Composizione Unità:

- Questa Unità schiera un Capo ogni 10 modelli.

Note:

- Sono Disciplinati fintanto c'è il Capo dell'Unità, quando questi viene eliminato diventano Istintivi.

Droidi da battaglia su STAP A-Grav *(basetta tonda cm. 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Droide	Med.	Disc./Ist.	-	-1	1	p	c&p	25	no	no	no	17	-	5	15

Tipo:

- Fanteria Volante.

Armamento:

- Le “STAP” devono essere armate con due fucili laser, al costo indicato nell'Arsenale.

Composizione unità:

- Questa Unità schiera solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- STAP** è la sigla che identifica la “**Piattaforma Aerea Monoposto**”: un agile mezzo di trasporto volante progettato per i Droidi da battaglia della Federazione dei Mercanti.

Personaggi Individuali

Droidi Comandanti e Ufficiali - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comand./Uffic.	Med.	Disc.	-	-	1	ps	c&p	15	7	no	no	14+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- I Comandanti Droidi e gli Ufficiali Droidi devono essere armati con fucile laser, al costo indicato nell’Arsenale generale.

Droidi IG-100 Magnaguard - Comandanti e Ufficiali - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comand./Uffic.	Elite	Disc.	.+1	-1	2	ps	c&p	15	7+1F	no	no	53+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- I Comandanti Droidi e gli Ufficiali Droidi delle Guardie del Corpo devono essere armati con un’arma da CaC energetica a 2 mani, al costo indicato nell’Arsenale generale.

Assassini-Esploratori e Cecchini - Droidi Personaggi Individuali - (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ass-Esplorat.	Vet.	Disc.	.+1	-	1	p	c&p	15	7	no	no	71	-	-	-
Cecchino	Vet.	Disc.	-	-	1	p	c&p	15	7	no	no	67	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggi Individuali.

Armamento:

- L’Assassino-Esploratore deve avere in dotazione una pistola laser, al costo indicato nell’Arsenale.
- Il Cecchino deve essere armato di fucile laser di precisione, al costo indicato nell’Arsenale, 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**.

Miniature di riferimento della serie WIZARD OF THE COAST per l’Esploratore (ASSASSINO) e il Cecchino:



CECCHINO



ASSASSINO

Personaggi Individuali Speciali

Greivious – Comandante Supremo delle Droidi Armate – Comandante Eroico

(basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Greivious	Elite	Disc.	.+2	-2	8	ps	c&p	15	6+2F	no	no	110+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale – Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Greivious è dotato di quattro braccia, in ogni mano impugna un'arma energetica a 1 mano e segue le seguenti regole speciali:
 - ◆ con 2 armi colpisce e con le altre due para i colpi dell'avversario, quindi è come se avesse arma a 1 mano e scudo.

Regole Speciali:

- Segue le regole speciali dei Comandanti Eroici.

Comandante dei Separatisti – Comandante *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comandante	Med.	Disc.	-	-	1	med.	c&p	15	7+1F	no	notte	17+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Può avere in dotazione una delle seguenti armi:
 - ◆ pistola laser
 - ◆ fucile laser
 - ◆ arma da CaC a 2 mani, di tipo normale o energetico
- Se è armato di pistola laser può avere anche un'arma da CaC a 1 mano (normale o energetica).
- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio indicato nella tabella del suo profilo.
- Le armi dichiarate devono coincidere esattamente con quelle raffigurate sulla miniatura.

Note:

- Può indossare una armatura pesante con la maggiorazione di costo di +3 punti, in relazione al Personaggio raffigurato dalla miniatura.

VEICOLI

Tutti i modelli qui descritti seguono le regole dei Veicoli corazzati e possono essere usati dai Droidi.

Equipaggio (Squadra di Droidi Carristi) - (basetta cm. 2,5)

La Squadra Droidi Carristi costituisce l'equipaggio di un veicolo corazzato che non sia un droide (ad esempio il carro armato AAT); solitamente è formata dal Capo carro-pilota, e uno o più addetti alle armi.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Carrista	Med.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	20	no	no	notte	4	-	var.	var.

Note:

- Possono essere armati di pistola laser, al costo indicato nell'Arsenale generale.

Veicoli di Supporto

Droide Hailfire

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
8	45	-3	-2	-1	-	p	0	1	6	2	7	68

Tipo:

- Veicolo corazzato.

Armi:

- Deve avere in dotazione 5 lanciamissili, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione dell'Unità:

- Lo Squadrone (Unità) di Droidi Hailfire può essere composto da 1 a 5 veicoli.

Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un Droide Hailfire segue le regole degli Squadroni.

Note:

- Si considera di **Qualità = Media**.

Veicoli Corazzati

Droide Caccia

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
8	37	-3	-2	-1	-1	med.	0	1	6	1	6	138

Tipo:

- Veicolo Volante.

Armi:

- Deve avere in dotazione 4 cannoni laser e 2 lanciamissili, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione dell'Unità:

- Lo Squadrone (Unità) di Droidi Caccia può essere composto da 1 a 6 veicoli.

Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un Droide Caccia segue le regole degli Squadroni.

Note:

- Si considera di **Qualità = Media**.

Modellino:

- Esiste il modellino della **AMT-ERTL** di questo veicolo droide in scala **1/48**, compatibile quindi con le miniature **28 mm** della **Wizard of the Coast**. Era venduto in scatolette contenenti 3 Droidi Caccia.
- Si consiglia di piazzarli su basette rotonde per i volanti.

NARAN FUTURE WARS

Versione per ambientazione futuristica
del Regolamento di FANTASY WARRIORS.

Avvertenza:

Questa espansione NON ufficiale del wargame FANTASY WARRIORS non è stata 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 dal sito «Naran Fantasy Wars», 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 su FANTASY WAARIORS.

I diritti sul gioco e sul marchio Fantasy Warriors sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).

Scenario STAR WARS

Lo scenario "STAR WARS" è stato inserito al solo fine di poter utilizzare le miniature della serie STAR WARS prodotte dalla ditta "WIZARD OF THE COAST" su licenza della LUCAS ARTS ed eventualmente anche quelle prodotte in passato o in futuro da altre ditte.

I diritti sul marchio STAR WARS appartengono a GEORGE LUCAS e/o alle ditte alle quali lui li ha ceduti.

Le espansioni da noi fatte per inserire gli eserciti basati su codeste miniature sono gratuitamente scaricabili dal nostro sito e non sono state realizzate a scopo di lucro, bensì esclusivamente a fini ludici, per essere utilizzate da privati o nell'ambito di circoli o associazioni senza fini di lucro.

**Lo scenario del «MONDO E DELL'UNIVERSO DI NARAN» è
una creazione originale di
Sandro & Sergio SQUAROTTI
NARAN TEAM TORINO
<http://www.naran.it/>**

