

## 5. Personaggi Individuali in Battaglia

Al caos della battaglia potete aggiungere possenti Eroi e coraggiosi guerrieri che inalberano i sacri stendardi dei loro eserciti. In NARAN FUTURE WARS questi personaggi vengono detti Personaggi Individuali, e ognuno di loro ha un ruolo particolare durante la battaglia. C'è posto per loro nel vostro esercito?

### 5.1. Regole per i Personaggi Individuali

- ❑ Tutti i Personaggi Individuali si muovono quando muove il Comando da cui essi dipendono.
- ❑ I Personaggi Individuali possono unirsi o abbandonare un'Unità a loro piacimento. **Un Personaggio Individuale si considera facente parte di un'Unità se si trova a contatto di basetta con una qualsiasi miniatura rappresentante un componente dell'Unità stessa.**
- ❑ Quando sono uniti ad una Unità, quando essi utilizzano le armi da fuoco delle quali sono dotati e quando combattono insieme all'Unità della quale fanno parte, i Personaggi Individuali **utilizzeranno le loro armi ed il loro profilo, non quello dell'Unità.**
- ❑ Se si trovano insieme ad una Unità, quando questa riceve delle perdite a seguito di armi da fuoco o da lancio essi rischiano di essere eliminati a seguito del risultato del test con il lancio di 1D6 ogni 3 colpi o frazione messi a segno sull'Unità, come indicato nel capitolo 4.2.6. Colpi mortali a Personaggi Speciali e Individuali.
- ❑ Nella Fase di Combattimento, invece, essi combattono contro le miniature che li hanno ingaggiati, pertanto il combattimento si risolverà nello stesso identico modo come se il Personaggio Individuale si trovasse isolato.
- ❑ Possono sempre effettuare un tiro salvezza, se ne hanno diritto (vedi *l'Elenco degli Eserciti*).
- ❑ I Personaggi Individuali non sono governati da nessuna reazione. Eccezione: se un'Unità in cui si trovano viene messa in fuga, anche i Personaggi Individuali vengono considerati fuggiti e le loro miniature vengono tolte dal campo di battaglia insieme a quelle dell'Unità.
- ❑ Un Personaggio Individuale, da solo o in gruppo con altri personaggi, non può mai essere disorganizzato.

#### **Movimento:**

**il Movimento di un Personaggio Individuale è del tutto libero da costrizioni, salvo quella di dover rispettare la distanza massima che può percorrere come indicata nel suo profilo.** Ne consegue che un Personaggio Individuale:

- ❑ può ruotare su se stesso fino a 360°, prima, durante e/o alla fine del suo Movimento, quante volte vuole;
- ❑ può effettuare variazioni di direzione, muovendosi però sempre in linea retta, compiendo anche un percorso a "zig-zag", purché nel limite massimo della distanza stabilita dal suo profilo.
- ❑ I Personaggi Individuali uniti tra di loro in una Unità dovranno osservare le regole e le restrizioni previste per il Movimento delle Unità.

### 5.2. Ferite concesse ai Personaggi Individuali e Creature.

- ❑ Alcuni Personaggi Individuali e Creature hanno a disposizione da una a più ferite, come indicato nelle note della tabella del loro profilo.
- ❑ Le Ferite potranno essere utilizzate da codesti Personaggi Individuali e Creature per ignorare un Tiro salvezza fallito. Per ogni tiro salvezza fallito il Personaggio o la Creatura subisce una ferita: un segnalino rappresentante la ferita deve essere posto accanto alla miniatura. Una volta raggiunto il numero massimo di ferite che gli sono concesse, il successivo tiro salvezza fallito risulterà mortale.
- ❑ Il costo per codeste Ferite è già compreso in quello indicato per questi Personaggi Individuali e Creature nel loro profilo.

## 5.3. Personaggi Individuali

### 5.3.1. Eroi

- Gli Eroi sono super guerrieri liberi di imperversare per il campo di battaglia e di portare il loro supporto dove necessario.
- Fare riferimento alle liste degli eserciti per quanto riguarda il numero di Eroi che un esercito può schierare.

### 5.3.2. Esploratori

L'impiego di Esploratori prima della battaglia migliora le vostre possibilità di superare il nemico in fase di esplorazione o addirittura di superarlo in manovra.

- Per ogni Esploratore aggiungete 2D al vostro totale di esplorazione.
- Possono avere in dotazione armi scelte dall'arsenale, ma solo di tipo leggero portatile.
- Possono avere in dotazione un dispositivo di propulsione personale (tipo lo zaino volante), oppure un veicolo leggero (motocicletta) di tipo terrestre o volante, oppure una cavalcatura animale, terrestre o volante.

### 5.3.3. Cecchino

I Cecchini sono abilissimi tiratori usati per creare scompiglio nelle linee nemiche grazie al loro fucile di precisione.

- Nella **Fase di Movimento**, i Cecchini possono usufruire della regola speciale “**Transitare l'intransitabile**”. Nella **Fase di Fuoco**, i Cecchini si considerano sotto gli effetti della regola “**Movimento Furtivo**” della Fanteria, ma non avranno penalità quando sparano.
- Durante la **Fase di Fuoco** i Cecchini potranno sparare prima di ogni altra Unità presente sul campo di battaglia (amica o nemica), ma poi, nella immediatamente successiva **Fase di Movimento** dovranno spostarsi dalla loro posizione, altrimenti nei turni successivi (**se sono rimasti nella medesima posizione**) spareranno in contemporanea con gli altri modelli;
- Se entrambi gli eserciti utilizzano i Cecchini, questi Personaggi Individuali spareranno in contemporanea fra loro e prima degli altri modelli.
- I modelli eliminati dai Cecchini saranno tolti immediatamente dal tavolo e non potranno fare fuoco in questa Fase: nei confronti dei Cecchini non vale la regola generale dell'azione in contemporanea.
- I Cecchini sono specializzati nel colpire Personaggi Speciali o Individuali:
  - **in lunga distanza:**
    - potranno eliminare uno Speciale di una Unità con il 4+ anziché con il 6: se hanno ucciso un componente dell'Unità, potranno tirare 1D6 per verificare se abbiano ucciso uno Speciale;
    - dovranno fare 4+ anziché 6 su 1D6 con il secondo lancio di dado per colpire un Individuale.
  - **in corta distanza:**
    - sarà sufficiente per i Cecchini ottenere un 3+ per entrambi i tiri contro i suddetti Personaggi.
- I Cecchini potranno essere armati anche con una pistola da usare per la difesa ravvicinata nel Combattimento in Corpo a Corpo.

### 5.3.4. Portabandiera e Trombettiere (Musico)

I Portabandiera ed i Trombettieri consentono all'Ufficiale di estendere il suo “Raggio di Comando” al fine di poter eventualmente influenzare una delle sue Unità. Inoltre essi forniscono un bonus ai test di morale ad una Unità alla quale si siano uniti.

Il normale Raggio di Comando è di **20 cm**.

- Aumentate il Raggio di Comando di **+10 cm** per il Portabandiera e di **+5 cm** per il Trombettiere che accompagni l'Ufficiale o il Comandante. Il massimo numero di Portabandiera e Trombettieri che può accompagnare un Comandante o un Ufficiale è **uno**.
- I Portabandiera ed i Trombettieri hanno effetto solo se si trovano entro 5 cm di distanza dal loro Comandante o Ufficiale. Essi dovranno sempre essere a non più di 10 cm dal Comandante o dall'Ufficiale dal quale dipendono.
- Se il Comandante o l'Ufficiale decide di unirsi ad una delle sue Unità, il Portabandiera ed il Trombettiere lo dovrà seguire, quindi dovrà unirsi anch'esso all'Unità, cioè portarsi a contatto di basetta con almeno un modello dell'Unità.
- Possono avere in dotazione armi scelte dall'arsenale, ma solo di tipo leggero portatile.

### 5.3.5. Operatori Radio assegnati agli Ufficiali (Operatori Radio dei Comandi).

Gli Operatori Radio consentono agli Ufficiali di influenzare da lontano le loro Unità, quindi anche quando l'Unità di influenzare si trovi al di fuori del "Raggio di Comando" dell'Ufficiale (*vedere il precedente paragrafo relativo all'estensione del Raggio di Comando fornito dal Portabandiera e dal Musico*).

Per poter essere influenzata tramite l'Operatore Radio del Comando (Personaggio Individuale), l'Unità deve avere un suo Operatore Radio (Personaggio Speciale dell'Unità) ancora presente.

- ❑ Non viene posto alcun limite alla distanza tra l'Unità e l'Ufficiale che tenta di influenzarla tramite l'Operatore Radio.
- ❑ Il massimo numero di Operatori Radio che può accompagnare un Comandante o un Ufficiale è **uno**.
- ❑ Gli Operatori Radio dei Comandi possono fornire il loro effetto solo se si trovano entro 5 cm di distanza dal loro Comandante o Ufficiale. Essi dovranno sempre essere a non più di 10 cm dal Comandante o dall'Ufficiale dal quale dipendono.
- ❑ Se il Comandante o l'Ufficiale decide di unirsi ad una delle sue Unità, l'Operatore Radio lo dovrà seguire, quindi dovrà unirsi anch'esso all'Unità, cioè portarsi a contatto di basetta con almeno un modello dell'Unità.
- ❑ Possono avere in dotazione armi scelte dall'arsenale, ma solo di tipo leggero portatile.

#### Profilo:

- ❑ **Utilizzare il profilo del Portabandiera.**

#### Sistema di comunicazione distribuito:

- ❑ **L'Operatore Radio può essere sostituito dal "Sistema di comunicazione distribuito": vedere Arsenale – Attrezzature Speciali – 1. Equipaggiamenti Generali.**



**Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS**

## 5.4. Comandanti ed Ufficiali in Battaglia

In NARAN FUTURE WARS Comandanti e Ufficiali dirigono le loro truppe, dando e ricevendo ordini, rinforzando il morale delle truppe e, talvolta, lanciandosi in combattimento.

### Regole Generali per Comandanti e Ufficiali

- ❑ I Comandanti e gli Ufficiali sono liberi di spostarsi a piacimento.
- ❑ Possono unirsi o abbandonare un'Unità a loro piacimento. Un Comandante o un Ufficiale si considera con un'Unità se si trova a contatto di basetta con una qualsiasi miniatura della stessa.
- ❑ Quando sono uniti ad una Unità, quando essi utilizzano le armi da fuoco delle quali sono dotati e quando combattono insieme all'Unità della quale fanno parte, i Comandanti e gli Ufficiali, come gli altri Personaggi Individuali, **utilizzeranno le loro armi ed il loro profilo, non quello dell'Unità.**
- ❑ Se si trovano insieme ad una Unità, quando questa riceve delle perdite a seguito di armi da fuoco o da lancio essi rischiano di essere eliminati a seguito del risultato del test con il lancio di 1D6 ogni 3 colpi o frazione messi a segno sull'Unità, come indicato nel capitolo 4.2.5. Colpi mortali a Personaggi Speciali e Individuali.
- ❑ Nella Fase di Combattimento, invece, essi combattono contro le miniature che li hanno ingaggiati, pertanto il combattimento si risolverà nello stesso identico modo come se il Personaggio Individuale si trovasse isolato.
- ❑ Possono sempre effettuare un tiro salvezza, se ne hanno diritto (vedi *l'Elenco degli Eserciti*).
- ❑ Non sono governati da nessuna reazione. Eccezione: se un'Unità in cui si trovano viene messa in fuga, anche i Comandanti e gli Ufficiali vengono considerati fuggiti e le loro miniature vengono tolte dal campo di battaglia insieme a quelle dell'Unità.
- ❑ Non possono mai essere disorganizzati.

## 5.5. Comandanti e Ufficiali all'attacco.

- ❑ Un Comandante o un Ufficiale che esca dalla zona di schieramento iniziale del suo esercito (30cm dal bordo sul tavolo standard nella generalità dei casi, oppure quella indicata dallo scenario che si sta giocando) potrà farlo solo se ha almeno una Unità del suo Esercito entro la distanza determinata dal suo "raggio di comando", stabilita nella misura di **20 cm**, aumentabile di **+10 cm** se a contatto di basetta con lui vi sia il suo **Portabandiera** e di **+5 cm** se invece vi sia un **Musico** del suo Comando.
- ❑ Un Comandante o un Ufficiale che si trovi al di fuori della sua zona di schieramento (come sopra specificata) dovrà sempre trovarsi entro tale distanza (raggio di comando) da una delle Unità del suo Esercito (anche se queste sono tutte impegnate in combattimento). A questo fine le Creature Terribili di grandi dimensioni (cioè in basetta di cm. 5 x 5 o superiore) **non** contano come Unità.
- ❑ Comandanti ed Ufficiali imbarcati su veicoli o velivoli o in sella a creature con basette particolarmente grandi, o se essi stessi sono delle creature di grandi dimensioni (basette di 4 cm, 6 cm., ecc.), saranno considerati alla stregua delle Unità; pertanto, quando escono dalla loro zona di schieramento, dovranno comportarsi come le Unità per quanto riguarda il Movimento e l'Ingaggio. Ad essi non è imposto l'obbligo di dover avere almeno una Unità entro il loro raggio di comando.

## **5.6. Comandanti e Ufficiali all'attacco e Personaggi Individuali del loro Comando.**

Quando i Comandanti e gli Ufficiali vanno all'attacco uniti ad una delle loro Unità, si possono venire a creare particolari situazioni per alcuni dei Personaggi Individuali che fanno parte del loro Comando.

Ne consegue pertanto che:

Esploratori, Portabandiera, Musicisti ed Operatori Radio dovranno essere utilizzati esclusivamente nel loro specifico ruolo, non sarà quindi possibile usarli come **"cecchini"**, perché per questo ruolo esiste uno specifico Personaggio.

### **Esploratore.**

- ❑ L'Esploratore dovrà restare entro il raggio di Comando del Comandante o dell'Ufficiale al quale sia stato assegnato.
- ❑ E' facoltativo lasciare l'Esploratore nella zona di schieramento dell'Esercito, che potrà superare solo unendosi ad una Unità avente la stessa basetta.
- ❑ E' consentito unire l'Esploratore ad una Unità per farlo muovere e combattere assieme ad essa.
- ❑ In ogni caso, l'Esploratore non potrà uscire dalla zona di schieramento del suo Esercito per muoversi isolatamente sul campo come se fosse un Eroe o un Cecchino.

### **Portabandiera del Comando.**

- ❑ I Portabandiera dei Comandi dovranno sempre restare entro 10 cm dal Comandante o Ufficiale cui sono assegnati; se il Comandante o l'Ufficiale vanno all'attacco unendosi ad una Unità, anche il Portabandiera lo dovrà fare.

### **Musico del Comando.**

- ❑ I Trombettieri (o altri Musicisti) dei Comandi dovranno sempre restare entro 10 cm dal Comandante o Ufficiale cui sono assegnati; se il Comandante o l'Ufficiale vanno all'attacco unendosi ad una Unità, anche il suo Musicista lo dovrà fare.

### **Operatore Radio del Comando.**

- ❑ Gli Operatori Radio dei Comandi dovranno sempre restare entro 10 cm dal Comandante o Ufficiale cui sono assegnati; se il Comandante o l'Ufficiale vanno all'attacco unendosi ad una Unità, anche il suo Operatore Radio lo dovrà fare.

\* \* \*

## **5.7. Comandante Eroico.**

- ❑ Il Comandante Eroico ha un suo speciale profilo, previsto in ogni esercito, che lo caratterizza.
- ❑ Il Comandante Eroico ha **Tiro Salvezza 6**, sia quello a piedi che quello su cavalcatura o su moto.
- ❑ Il Comandante Eroico a piedi (*su basetta di cm. 2,5*) ha a disposizione **2 Ferite**.
- ❑ Il Comandante Eroico su cavalcatura o su moto oppure quello a piedi in basetta di cm. 4 o superiore ha a disposizione **4 Ferite**.
- ❑ Il Comandante Eroico segue le stesse regole previste per i normali Condottieri, con le seguenti aggiunte e varianti:
  - l'Unità alla quale il Comandante Eroico si è unito è beneficiata di un **bonus di +3** nei test di minaccia e di reazione che dovesse effettuare; tale Unità potrà minacciare (*se il Tipo al quale essa appartiene lo prevede*) e controminacciare.

\* \* \*

## 5.8. Personaggi Carismatici.

Qualunque Comandante, Ufficiale o altro Personaggio Individuale può essere un Personaggio Carismatico. Il profilo di questa particolare miniatura non viene alterato.

- Un Personaggio Carismatico vivo e presente sul campo di battaglia garantisce i seguenti bonus:
  - **+1 ai Test di morale, minacce o altro test simile a questi che dovesse effettuare una Unità del suo esercito che si trovi entro 20 cm dalla miniatura dello stesso.**
  - Se il Personaggio Carismatico è a contatto con la miniatura dello Stendardo dell'esercito, il bonus di cui sopra si estende di altri 10 cm, comprensivo però anche del bonus fornito dallo Stendardo (cioè max 30 cm in totale).
- Un Personaggio Carismatico costa **40 punti** più il normale costo per la sua miniatura.

\* \* \*



Miniature di MARK COPPLESTONE – serie FUTURE WARS