

NARAN FUTURE WARS

1. Tipi di Truppe

1.1. Truppe di Fanteria

Le truppe di Fanteria costituiscono il cuore di ogni esercito di Naran Future Wars.
Le truppe di Fanteria saranno armate con le armi portatili (vedere Arsenale).

Una Unità di Fanteria potrà avere in dotazione uno dei seguenti cinque tipi di corazza:

Nessuna corazza (ness): il soldato dispone solo della propria uniforme.

Corazza leggera (lg): il soldato ha un giubbotto antiproiettile rinforzato a protezione del busto e l'elmetto d'ordinanza ma nulla più.

Corazza media (md): il soldato ha un giubbotto antiproiettile rinforzato a protezione del busto, l'elmetto d'ordinanza e altri elementi di protezione in altre parti del corpo oppure delle vere e proprie corazze che ricoprono soprattutto busto e testa.

Corazza pesante (pes): il soldato ha un'armatura a protezione di quasi tutto il corpo.

Corazza extra-pesante (extra): il soldato ha un esoscheletro corazzato che gli conferisce una protezione completa su tutto il corpo..

In corpo a corpo i fanti possono combattere utilizzando il loro fucile d'assalto munito di baionetta oppure una pistola mitragliatrice, oppure con armi a una mano o a due mani (spade e alabarde normali o energetiche, ad esempio) oppure ancora zanne e artigli se sono creature che usano solo le loro armi naturali.

Vedere la tabella "Armi contro la Corazza" inserita nel capitolo 4.4.3. "Sequenza di Combattimento".

1.1.1. Abilità speciale della Fanteria: Movimento furtivo.

Una Unità di Fanteria in armatura massimo Media può usufruire della regola "Movimento Furtivo". Questa abilità si utilizza nella Fase di Movimento e dura fino alla stessa fase del turno successivo. Si presume che i componenti di questa Unità si possano muovere furtivamente strisciando sulla pancia al fine di avvicinarsi silenziosamente e non vista al nemico. Per indicare che una Unità sta operando con questa regola si utilizzerà un apposito segnalino.

Bonus:

- se l'Unità si trova allo scoperto gode di copertura leggera
- se l'Unità si trova in copertura leggera gode di copertura pesante
- se l'Unità si trova in copertura pesante non sarà visibile, quindi non potrà essere bersagliata ma non potrà sparare.

Malus:

- il Movimento dell'Unità viene dimezzato
- l'Unità ha -1 al test del Tiro per Colpire nella Fase Armi da Fuoco
- l'Unità non può assaltare, cioè non può ingaggiare alcun nemico.

1.2. Berserker

- Le Unità Berserker hanno due profili; il secondo potrà essere utilizzato solo se l'Unità è in "Sete di sangue".
- All'inizio di ogni Fase delle Minacce una unità con questa regola che non sia già in Sete di sangue tirerà 1D6: con 5-6 andrà in Sete di sangue; se nell'unità è aggregato un Distruttore la sua presenza darà un +1 a questo Test.
- Le unità Berserker non possono esplorare.

NARAN FUTURE WARS

1.3. Truppe di Fanteria volanti

Alcune truppe di Fanteria hanno la capacità di volare o perché le creature che compongono l'Unità hanno le ali o perché hanno equipaggiamenti di volo.

- ❑ Un'Unità di Fanteria volante può essere in volo oppure a terra.
- ❑ La Fanteria Volante ha la regola speciale "**Attacco a sorpresa**".

Ad esse si applicano le regole previste per i Volanti: vedere il Regolamento - cap. 4.12.

1.4. Truppe in esoscheletro

Alcune truppe sono equipaggiate con speciali armature chiamate esoscheletri da combattimento dotati di servomeccanismi per agevolare il movimento e di diversi punti d'aggancio per armi speciali o pesanti.

Movimento degli esoscheletri

- ❑ Gli esoscheletri sono considerati truppe terrestri ma grazie ai loro servomeccanismi potenziati potranno muovere più velocemente di una normale Unità di Fanteria.
- ❑ Hanno la regola speciale "**Transitare l'Intransitabile**".

Armamento degli esoscheletri

- ❑ Gli esoscheletri consentono di montare una vasta panoplia di armi e questi meccanismi possono consentire l'uso di armi pesanti con un solo braccio in virtù dei servomeccanismi.
- ❑ Ogni esoscheletro avrà fino a 3 punti d'aggancio usabili per armi scelte dall'Arsenale.
- ❑ Si potranno agganciare all'esoscheletro al massimo 2 armi da corpo a corpo.
- ❑ I vari libri degli eserciti specificheranno quante e quali armi potranno essere utilizzate.

Esoscheletri in combattimento

- ❑ Gli esoscheletri sono dispositivi goffi e pesanti, molto potenti ma anche molto lenti.
- ❑ In corpo a corpo un esoscheletro avrà un malus di -1 nel tiro per colpire.

Generatori di scudo

- ❑ Gli esoscheletri hanno un generatore di scudo integrato e quindi disporranno di un Tiro Salvezza già previsto nel loro profilo.

1.5. Truppe a cavallo

1.5.1. Fucilieri a cavallo.

- ❑ Alcune Unità di Guerrieri a cavallo, armati con armi da tiro, possono avere questa abilità speciale, per la quale vengono introdotte le seguenti nuove regole, che in parte modificano quelle generali dei guerrieri su cavalcatura (*vedere il paragrafo "**Cavalieri su Creature**" del capitolo 4.4.2. Regole di Combattimento*).
- ❑ Alle Unità che usufruiscono di questa regola:
 - ❑ Il miglioramento di qualità di applica solo al profilo del cavaliere e non al profilo combinato di cavaliere + cavalcatura.
 - ❑ I modelli dotati di questa regola avranno un arco di tiro di 360° quindi potranno tirare in tutte le direzioni.

NARAN FUTURE WARS

1.6. Truppe su moto da guerra

Nell'universo di Naran Future Wars molti eserciti schierano Unità di guerrieri che combattono su rombanti e possenti moto da guerra.

Le moto possono poggiare su ruote oppure possono essere sostenute da un dispositivo antigravità (AGV) e hanno le seguenti regole.

Movimento:

- ❑ Le moto su ruote seguono le stesse regole delle truppe appiedate.
- ❑ Le moto con dispositivo antigravità hanno la regola speciale **“Transitare l’Intransitabile”**.

Assalto:

- ❑ Le moto potranno assaltare senza nessuna regola speciale.
- ❑ Se una Unità appiedata vuole assaltare una Unità di moto terrestri si dovrà tirare 1D6: con 4-6 si potrà assaltare, altrimenti no (le moto sono veloci).
- ❑ Se una Unità appiedata vuole assaltare una Unità di moto AGV si dovrà tirare 1D6: con 5-6 si potrà assaltare, altrimenti no (le moto AGV sono molto veloci).
- ❑ Ai due suddetti test si applica un malus di -1 se chi assalta le moto è una Unità in esoscheletro o di Creature Giganti o di Fanteria in armatura pesante o extrapesante.

Personaggi Speciali e armi:

- ❑ Le Unità di moto possono avere gli stessi Personaggi Speciali definiti per le Unità di Fanteria.
- ❑ I Combattenti Speciali su moto non potranno avere il fucile di precisione.
- ❑ Gli Addetti alle armi pesanti potranno utilizzare lanciafiamme e fucili energetici da una moto normale mentre tutte le altre armi pesanti potranno essere montate solo su un sidecar.
- ❑ Le moto AGV non potranno avere il sidecar.

Unità di Motociclisti:

- ❑ Le Unità di Motociclisti hanno la regola speciale **“Fiancheggiamento”**.

1.7. Creature terribili

Nell'universo di Naran Future Wars vivono delle spaventose creature terribili che hanno sviluppato una forza impressionante e hanno a disposizione armi biologiche potenti come i lanciamissili e i mitragliatori.

Ogni creatura terribile potrà avere fino a 6 armi selezionate dall'Arsenale. Nei vari elenchi degli eserciti sarà indicato quante e quali armi possano avere.

Spade o Alabarde generiche o energetiche possono essere acquisite come armi e saranno rappresentate sul modello o con le armi vere e proprie o con arti dotati di smisurati e spropositati artigli o falci.

NARAN FUTURE WARS

1.8 Branchi di animali feroci (predatori).

I branchi di animali feroci, di seguito per brevità indicati col nome di “predatori”, e i loro domatori hanno le seguenti regole speciali:

1.8.1. Caccia in branco (solo di notte).

I Branchi di alcuni animali feroci “notturni” possono utilizzare questo speciale tipo di attacco; i predatori si spostano silenziosamente di riparo in riparo di fatto invisibili al nemico che viene attaccato senza accorgersene.

Per sfruttare quest’abilità le Unità di predatori dovranno essere così composte:

- Non dovrà esserci il domatore.
- devono essere a più di 25cm da qualsiasi Unità avversaria.
- Le Unità di predatori in caccia saranno Disorganizzate automaticamente.

Attacco con armi da fuoco.

- Chi volesse bersagliare con armi da fuoco (o da lancio) una Unità di predatori in caccia dovrà effettuare, nella Fase di Minaccia del turno in cui intende fare l’attacco, il seguente test:
- si tiri 1D6 e si modifichi il risultato con la qualità dell’Unità/personaggio individuale, con un risultato di 6 puro o modificato l’Unità potrà essere bersagliata.
- L’Unità di predatori sarà comunque considerata in copertura leggera.

Attacco in corpo a corpo.

- Chi volesse ingaggiare una Unità di predatori in caccia dovrà effettuare, nella Fase di Movimento del turno in cui intende fare l’attacco, il seguente test:
- si tiri 1D6 e si modifichi il risultato con la qualità dell’Unità/personaggio individuale, con un risultato di 5 o 6 puro o modificato l’Unità potrà essere ingaggiata.
- In entrambi i casi il test di avvistamento andrà ripetuto in ogni turno anche dalle Unità/personaggi individuali che il turno precedente vedevano l’Unità di predatori in caccia.

1.8.2. Avanzamento furtivo:

- il branco si muove di soli 15 cm ma gode di copertura pesante nei confronti delle armi da fuoco o da lancio (è il movimento dei felini che si appiattiscono al suolo); questo tipo di movimento può essere fatto solo se non c’è il domatore. Per indicare che il branco si muove in questa modalità si deve utilizzare l’apposito segnalino.

1.8.3. Copertura:

- Possono essere coperti da Unità in basetta di cm. 2,5 di diametro.

1.8.4. Personaggi speciali:

- Possono avere un Campione, se non si schierano i Domatori potrà esserci un Capo; possono avere dei Domatori.

1.8.5. Regole speciali dei Domatori:

- Se si decide di schierare i Domatori si dovrà mettere un Domatore ogni 5 predatori o frazione di essi (cioè 1 Domatore se si schierano 5 predatori, 2 Domatori se si schierano da 6 a 10 predatori e così via), salvo sia diversamente indicato nel libro dell’esercito.
- I Domatori renderanno l’Unità di predatori disciplinata: al costo di **+1 punto** per ogni Domatore e ogni animale presente nell’Unità si potranno schierare dei Domatori Fanatici che renderanno l’Unità Fanatica.
- I Domatori aggiungeranno il loro valore all’Unità di predatori e sono considerati “personaggi speciali” dell’Unità.
- Ogni Domatore darà un +1 ai test di morale dell’Unità.

NARAN FUTURE WARS

1.9. Creature Giganti.

Alcune Creature Terribili particolarmente grosse seguono le seguenti regole speciali:

1.9.1. Regole Speciali.

- ❑ Se minacciati possono includere il bonus del Musicista e della Creatura Terribile alleata nel test che dovranno fare. Al costo di +10 punti si potrà aggiungere un musicista vero e proprio e in tal caso gli effetti del Tamburino influiranno negativamente sull'Unità avversaria.
- ❑ Se queste creature devono effettuare 4 o più Tiri Salvezza dovranno effettuare anche l'opportuno Test di Morale ed obbedire alle eventuali reazioni.
- ❑ Il costo del Capo è già incluso nel costo base; si potranno aggiungere Alfiere e Musicista, purché adeguatamente rappresentati sulla miniatura.
- ❑ Se schierate singolarmente si comportano comunque come Unità e non come Personaggi Individuali.
- ❑ Ai modelli aventi questa caratteristica, in bassetta di cm. 5 x 5 o superiore, non si applica la regola della «Linea di vista» (cap. 4.2.3. «Come si attacca con le armi da fuoco»), quindi su di essi si potrà tirare anche se davanti ad essi vi sia una Unità che interrompe la linea di vista con l'Unità che effettua le salve.

Stendardo dell'Esercito innalzato sulla Creatura Gigante:

- ❑ Per un costo extra di +50 punti lo Stendardo dell'Esercito può essere portato dalla Creatura Gigante (in aggiunta al normale costo dello Stendardo).
- ❑ Lo Stendardo si muove assieme alla Creatura.
- ❑ Finché la Creatura vive, lo Stendardo è considerato issato e fornisce i suoi bonus, compresi quelli che si ottengono quando il Comandante è a contatto di bassetta con lo Stendardo, anche se tale situazione non si verifica in questo caso, questo per non obbligare a tenere il Comandante a contatto di bassetta con la Creatura che porta lo Stendardo.
- ❑ Lo Stendardo non può essere abbassato.
- ❑ Se la Creatura è uccisa o messa in fuga, lo Stendardo è considerato abbattuto.

1.9.2. Creature cavalcate.

Alcuni personaggi sono soliti andare in guerra cavalcando gigantesche creature da battaglia come Draghi, Viverne, Grifoni, Elefanti, Juggernaut ecc ecc.

In questo caso sarà proposto un profilo doppio, uno per la cavalcatura e uno per il personaggio.

- ❑ Fintanto che la creatura è viva sarà lei a combattere in corpo a corpo e i colpi subiti andranno risolti prendendo come riferimento i parametri della creatura stessa.
- ❑ Se la creatura dovesse venire uccisa il personaggio potrà tentare un tiro salvezza per cercare di salvarsi. Se la creatura stava volando il TS del personaggio subirà una penalità di -2 (si può pensare che la caduta della creatura sia in qualche modo controllata). Il personaggio potrà usufruire di eventuali ferite per evitare di essere rimosso dal gioco a seguito del fallimento del tiro salvezza.
- ❑ Se il modello che cavalca la creatura non ha Tiro Salvezza verrà automaticamente rimosso dal gioco e considerato come perdita.
- ❑ Se il personaggio sopravvive, al posto della miniatura della creatura dovrà essere posizionata quella del personaggio a piedi, nella stessa posizione, cioè con il proprio fronte nella stessa direzione di quella verso la quale puntava la creatura. La miniatura del personaggio, sicuramente con bassetta più piccola, sarà posizionata al centro dell'area occupata precedentemente dalla miniatura di maggiori dimensioni.
- ❑ Se la creatura stava combattendo in corpo a corpo, il personaggio dovrà essere posizionato a contatto di bassetta con il nemico contro il quale stava combattendo.
- ❑ Per tutto il turno nel quale la creatura è stata uccisa e per quello successivo, il personaggio avrà un -1 ai tiri per colpire sia con armi da fuoco che in combattimento.

NARAN FUTURE WARS



Miniatura MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

NARAN FUTURE WARS

2. Regole Generali di Composizione dell'esercito.

Salvo sia diversamente indicato nelle regole specifiche di composizione di un esercito, per la composizione degli eserciti, bande ed orde di Naran Future Wars si dovranno osservare le seguenti regole:

2.1. Regole Generali.

Massimo un Comandante (obbligatorio)

Almeno un Ufficiale ogni 1000 punti esercito.

Almeno il 25% dei punti esercito deve essere speso per le Unità di base.

Massimo uno Stendardo dell'esercito.

Massimo un Personaggio Carismatico ogni 1500 punti esercito.

2.2. Modelli Particolari

Elenchiamo in questa sezione alcuni modelli particolari il cui utilizzo va limitato al fine di non sbilanciare gli eserciti in campo.

I Modelli Particolari sono:

- Eroi** a piedi, su cavalcatura, su moto o in basetta pari a cm 4 o superiore.
- Distruttori** a piedi, su cavalcatura, su moto o in basetta pari a cm 4 o superiore.
- Modelli con TS6 e dotati di ferite.**
- Condottieri Eroi** che siano anche **creature giganti** e abbiano una **basetta di cm 5 o superiore.**
- Unità di Creature Terribili con TS6.**
- Veicoli corazzati, veicoli di supporto** ed Unità di **Artiglieria pesante**
- Unità con la regola speciale "sfondamento"** e che non rientrano nelle precedenti categorie.

Ogni **500** punti esercito si avrà a disposizione una **"scelta"** per schierare uno dei Modelli Particolari, con le seguenti regole:

1. Occupano una "scelta":

- Eroi a piedi,
- Distruttori a piedi (anche quelli in basetta di cm 4), modelli con TS6 e 2 ferite,
- Condottieri Eroi creature giganti con basetta di cm 5 o superiore,
- fino a massimo due Personaggi Arcani che non rientrino in nessuna delle suddette categorie,
- Unità di Creature Terribili con TS6,
- Una Unità di veicoli di supporto
- Fino a due Unità con la regola **"Sfondamento"** (e che non rientrano già nelle precedenti categorie).

2. Occupano due "scelte":

- Eroi su cavalcatura, o su moto o con basetta di cm 4 o superiore,
- Distruttori su cavalcatura o su moto
- Creature Giganti con TS6 e 4 ferite.
- Una Unità di veicoli corazzati e/o di Artiglieria pesante.

Modelli compositi occupano un numero di **"scelte"** pari alla somma dei singoli modelli: ad esempio l'Eroe su drago occupa 3 scelte: **1 per l'eroe a piedi, 2 per la creatura gigante con 4 ferite e TS6.**

NARAN FUTURE WARS

2.3. Limitazioni per la composizione delle Unità.

Salvo sia diversamente indicato nelle note di qualche speciale Unità o in quelle di composizione di uno specifico esercito, normalmente in una Unità si potranno schierare i Personaggi Speciali in base alle seguenti regole:

a) una Unità formata da 5 modelli (o meno di 5, in base al numero minimo indicato nel profilo) potrà schierare solo i seguenti Personaggi Speciali:

- Capo** (obbligatorio),
- Operatore Radio** oppure **Alfiere** oppure **Musico**,
- un Medico**.

b) una Unità formata da almeno 6 modelli potrà schierare i seguenti Personaggi Speciali:

- Capo** (obbligatorio),
- Operatore Radio** oppure **Alfiere** oppure **Musico**.
- Un Combattente Scelto** oppure (*come alternativa*) un **Addetto Armi Speciali**, da scegliere tra i seguenti:
 - Tiratore scelto, Addetto alle armi speciali.**
- Un soldato armato di fucile d'assalto o di pistola e arma da corpo a corpo potrà sostituire l'arma d'ordinanza con un fucile o una pistola lanciagranate.
- Un Medico.

c) una Unità formata da almeno 12 modelli potrà schierare i seguenti Personaggi Speciali:

- Capo** (obbligatorio)
- Operatore Radio** oppure **Alfiere** oppure **Musico**
- Un Combattente Scelto** oppure (*come alternativa*) un **Addetto Armi Speciali**, da scegliere tra i seguenti:
 - Tiratore scelto, Addetto alle Armi Speciali.**
- Un secondo Addetto Armi Speciali** oppure (*come alternativa*) un **Addetto Armi Pesanti**.
- Un soldato armato di fucile d'assalto o di pistola e arma da corpo a corpo potrà sostituire l'arma d'ordinanza con un fucile o una pistola lanciagranate.
- Un Medico.

d) una Unità formata da 20 o più modelli potrà schierare i seguenti Personaggi Speciali:

- Capo** (obbligatorio)
- Operatore Radio** oppure **Alfiere** oppure **Musico**
- Un Combattente Scelto** o un **Addetto Armi Speciali** o un **Addetto Armi pesanti** per ogni **10 componenti dell'Unità**.
- Un soldato armato di fucile d'assalto o di pistola e arma da corpo a corpo potrà sostituire l'arma d'ordinanza con un fucile o una pistola lanciagranate.
- Un Medico.

Nota:

- Nel numero dei 10 sono pure compresi gli Speciali, quindi una Unità di 20 Soldati potrà schierare, ad esempio:**
- Capo, Operatore Radio, 1 Addetto Arma Speciale (ad es. Tiratore Scelto), 1 Addetto Arma Pesante, Medico, 1 Fante con fucile lanciagranate, 14 Soldati con fucile d'assalto.**

* * *

NARAN FUTURE WARS

2.4. Limitazioni inserite nei vari elenchi degli eserciti.

I modelli dovranno anche rispettare le limitazioni previste nel loro profilo e/o nelle regole di composizione del loro esercito.

2.4.1. Limitazioni per le Unità

Alcune Unità hanno delle limitazioni previste nel loro profilo e/o nelle regole di composizione del loro esercito (ad esempio: una ogni 1000 punti).

Si stabilisce che:

- ❑ Unità con TS o Artiglieria vanno schierate con i punti pieni senza tenere conto delle frazioni.
- ❑ Unità senza TS e che non siano classificate come Artiglieria possono essere schierate anche tenendo conto delle frazioni di punti.

- ❑ Le Unità con la regola speciale “**Berserker**” contano come Unità con TS.

2.4.2. Unità Leggendarie

Alcune Unità sono state dichiarate “Unità Leggendaria”.

Di Unità Leggendarie se ne potrà schierare una sola per tipo, quale che sia la grandezza dell'esercito: se l'Unità in questione dovesse avere più di un profilo, il giocatore dovrà scegliere quale usare.

- ❑ Inoltre una Unità Leggendaria che abbia TS o che sia una Unità di Artiglieria potrà essere schierata solo ogni 2000 punti esercito pieni.
- ❑ Una Unità Leggendaria che non abbia TS e non sia classificata come Artiglieria potrà essere schierata ogni 1000 punti esercito pieni.
- ❑ Le Unità Leggendarie con la regola speciale “**Berserker**” contano come unità con TS.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

NARAN FUTURE WARS



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS