

NARAN FUTURE WARS

3. Regole Speciali

Elenchiamo qui di seguito alcune regole speciali che potranno essere utilizzate da alcune Unità e in tal caso sarà specificato nelle note dell'Unità.

Mezzelfi e Mezzinani (Emioni).

- Alcune creature sono denominate **MEZZELFI** e **Mezzinani**, esse hanno quindi alcune caratteristiche elfiche o dei Nani, soprattutto per quanto riguarda la loro capacità di vedere al buio.
- Tuttavia, a differenza degli Elfi e dei Nani, la loro visione notturna non è perfetta.
- Tutti i Mezzelfi ed i Mezzinani patiranno la Luce Sfavorevole, nelle ore notturne, quando tirano con armi da fuoco in lunga distanza e quando sono minacciati.
- In tutti gli altri casi non patiscono la Luce Sfavorevole.

Capacità anfibia.

- Alcuni dei guerrieri di certe razze dell'universo di Naran Future Wars sono creature anfibiae, quindi se sono appiedati potranno attraversare corsi d'acqua (fiumi, laghi, stagni) come se si trattasse di **terreni difficili**.
- Per il fiume si applicheranno le regole previste per il guado, tenendo conto della forza dello stesso.
- Nelle paludi questi guerrieri non patiranno alcuna penalizzazione.
- Le capacità anfibiae possono essere acquisite anche dai guerrieri di razze non anfibiae, grazie a speciali dispositivi da essi indossati od utilizzati, come ad esempio gli scafandri, tute per subacquee, apparecchi di respirazione, ecc.

Tiro a parabola.

- I modelli che possiedono questa abilità speciale possono tirare anche senza avere la linea di vista sull'obiettivo; in tal caso avranno però una **penalizzazione di -2 nel Test del Tiro per Colpire**.

Assaltatori.

- Le Unità che hanno questa abilità nel combattimento in corpo a corpo aggiungono al loro Valore 1D6 ogni 5.
- Il calcolo si effettua considerando la somma del Valore delle miniature dell'Unità che siano a contatto di basetta, compresi i Personaggi Speciali, ma senza tenere conto di eventuali Personaggi Individuali che si siano uniti all'Unità.

Esperti in Arti Marziali.

- Le Unità ed i Personaggi che hanno questa abilità sono in grado di schivare e/o parare i colpi dei nemici nel **combattimento in corpo a corpo**, pertanto i loro avversari subiranno una **penalità di -1 nel test del Tiro per Colpire** quando si scontrano con essi.
- In più essi avranno un **+1 di Forza** che sarà indicato nel loro profilo.

Nessuna resa.

- L'Unità che usufruisce di questa regola sarà immune ai Test di Minaccia, Gelo di Sangue e di Reazione per le perdite subite.

NARAN FUTURE WARS

Muoversi nei boschi, foreste e giungle.

- Le Unità che hanno questa abilità potranno muovere nei boschi, foreste e giungle alla massima velocità senza disorganizzarsi.

Combattere nei boschi, foreste e giungle.

- Le Unità che hanno questa abilità potranno effettuare attacchi con armi da fuoco o da lancio restando all'interno di un bosco senza subire penalità di alcun genere.

Transitare l'intransitabile.

- Le Unità e i Personaggi Individuali che usufruiscono di questa regola non si disorganizzano quando attraversano terreni difficili a movimento pieno e possono attraversare terreni impraticabili purché il loro movimento finisca all'esterno del terreno.

Profilo speciale 1° Round.

- Alcune Unità hanno un secondo profilo etichettato come "1° round", che potrà essere utilizzato solo durante il 1° round di un combattimento e solo nel caso in cui l'Unità abbia ingaggiato il nemico.
- Se un'Unità di Cavalleria segue questa regola potrà utilizzare il profilo speciale solo quando il cavaliere combatte con la cavalcatura.
- Per il Test delle minacce si considera il profilo speciale se l'avversario ha una basetta di dimensioni minori rispetto a quelle dell'Unità con questo profilo speciale.

Sfondamento.

- Unità dotate di questa regola speciale, se dovessero ingaggiare una Unità nemica, allora nel primo round di combattimento (e solo in questo round):
 - se vinceranno il combattimento, disorganizzeranno automaticamente il nemico,
 - se il nemico è già disorganizzato allora sarà automaticamente demoralizzato, senza contare nessun altro risultato del test di morale eccetto la "Fuga".
- Questa regola può essere usata solo contro modelli che abbiano una basetta di dimensioni pari o minore a quella dell'Unità che si avvale di tale regola.
- **Durante il primo turno si potranno rimuovere come perdite dall'Unità nemica anche modelli non direttamente a contatto con gli attaccanti che usufruiscono di questa regola.**

Gelo di sangue.

Alcune Creature, ad esempio degli alieni mostruosi o degli zombies, hanno un aspetto così terribile che possono causare un grandissimo terrore alle creature viventi; questo effetto è chiamato «**gelo di sangue**».

Regole.

- Una qualsiasi Unità formata da creature viventi che, durante la Fase delle Minacce si trovi entro 30 cm dalla Creatura nemica che lo genera, che abbia linea di vista su codesta Creatura, patisce gli effetti del **gelo di sangue**.
- Tale Unità dovrà effettuare un **Test di Minacce**, come se fosse minacciato da chi genera il **gelo di sangue**, con un **modificatore aggiuntivo di -3**.
- L'Unità che deve effettuare codesto speciale test di minacce ne effettua solo uno, indipendentemente dal numero di creature che la terrorizzano.
- Se altre Unità nemiche senza tale potere la minacciano, codesta Unità effettuerà altri normali test di Minacce, però senza la suddetta penalità.

NARAN FUTURE WARS

Uso di droghe e stimolanti.

Alcune Unità e/o Personaggi di **FUTURE WARRIORS** possono fare uso di droghe e sostanze dopanti che danno agli utenti una sferzata di adrenalina, li rendono immuni al panico, e li trasformano in vere e proprie macchine da battaglia. Sfortunatamente le conseguenze di prendere una dose troppo alta sono severe. L'utente diventa psicotico, uccidendo qualsiasi cosa in vista. Questo stato di psicosi può rimanere permanente anche dopo che gli effetti della droga siano venuti meno. Ancora peggio in alcuni individui la temperatura del corpo aumenta considerevolmente, così rapidamente, che procura ad essi la friggitura del cervello.

Costo.

- La droga costa 7 punti per ogni punto Valore di chi la utilizza; per i Berserker si considera il valore base del guerriero.

Dosi.

- A chi può fare uso di droghe è possibile assegnarne in misura variabile, da un minimo di una ad un massimo di tre dosi. Più dosi si usano e più alto sarà il rischio che ci si frigga il cervello.
- All'inizio del gioco decidete quante dosi di droga dare ad ogni Unità e Personaggio che ne possa fare uso, quindi piazzate uno degli appositi segnalini della droga accanto al Capo dell'Unità o al Personaggio.
- Se la droga viene data ad una Unità si intende che l'abbiano assunta tutti i componenti, nella stessa misura. Si userà un solo segnalino per ogni dose per l'intera Unità.
- I segnalini della droga saranno posizionati sul tavolo capovolti, ad indicare che tali dosi non sono ancora state assunte.

Assunzione della droga.

- All'inizio della Fase delle Minacce di ogni turno, il Giocatore che ha assegnato la droga ai suoi Guerrieri decide se essi devono assumerla e in quante dosi.
- I segnalini rappresentanti le dosi assunte saranno girati con la parte superiore in alto, in modo da indicare che si tratta di dosi assunte.

Effetti

Quando viene assunta, una dose di droga produce i seguenti effetti su chi la usa:

- L'utente diventa più aggressivo; aggiungete un modificatore aggiuntivo di **+2** alla sua **Forza** per combattimento in corpo a corpo.
- L'utente si muove molto più rapidamente a causa del maggior livello di adrenalina; aggiungete **+5 cm** alla sua distanza di **Movimento**.
- L'utente diventa insensibile al pericolo di morire, pertanto diventa immune ai test di Reazione; l'Unità sarà esentata dal dover effettuare qualsiasi test di morale.
- Egli diventa impreciso nel fare fuoco con la sua arma. Subirà quindi una penalità di **-2 al Tiro per Colpire**.

Durata dell'effetto.

- Gli effetti di ogni dose durano **1D3** turni.
- Nel caso non si abbia a disposizione 1D3, si può usare **1D6**:
 - ◆ 1-2 = 1 turno
 - ◆ 3-4 = 2 turni
 - ◆ 5-6 = 3 turni

NARAN FUTURE WARS

Dosi multiple

- Gli effetti delle dosi multiple sono cumulativi. Così i modificatori si moltiplicano per 2 o 3 in relazione a quante dosi hanno assunto i componenti dell'Unità o il Personaggio.
- Perciò una Unità o un Personaggio che abbia assunto 3 dosi di droga ottiene un modificatore di +6 per il combattimento in corpo a corpo e si muove di +15 cm (+6 pollici) addizionali ma avrà una penalizzazione di -6 nel tiro con armi da sparo.

Overdose

- All'inizio di ogni Turno, nella Fase delle Minacce, le Unità ed i Personaggi che hanno assunto delle dosi di droga devono effettuare il test di overdose.

Modificatori di overdose

2 dosi = +1

3 dosi = +2

Test di overdose

Lanciate 1D6

Al risultato aggiungete i sopra riportati modificatori:

Risultato: **1 - 4** - nessun effetto

Risultato: **5** **Overdose.** La psicosi inizia. L'Unità o il Personaggio andrà immediatamente all'assalto, come se fosse in sete di sangue (*ma senza averne i benefici, avendo quelli prodotti dalla droga*). Ogni membro dell'Unità e/o il Personaggio deve muoversi per la strada più corta verso la più vicina miniatura amica o nemica. Quando arriva a contattano con detta miniatura la devono attaccare.

Risultato: **6** **Frittura di cervello.**

Per ogni modello dell'Unità o per il Personaggio Individuale si tira un ulteriore 1D6:

- con il 5-6 il modello è morto senza la possibilità di effettuare il Tiro Salvezza, se lo ha. Questo test dovrà poi essere ripetuto all'inizio di ogni turno successivo.

Se invece sopravvive (cioè con un risultato da 1 a 4), allora si applica al regola di cui sopra, come con l'overdose: ora hanno una totale noncuranza per la loro propria sicurezza, corrono urlando contro il nemico mentre il loro cervello lentamente precipita verso il punto d'ebollizione. Alla fine del Movimento di ogni miniatura sotto questo effetto, il Giocatore avversario può muovere la miniatura stessa di ulteriori 5 cm più lontano, in ogni direzione; se si tratta di una Unità, tutti i suoi componenti dovranno essere mossi verso la stessa direzione.

NARAN FUTURE WARS

4. Regole Speciali dello Schieramento.

Alcune Unità possono avvalersi delle seguenti Regole Speciali per effettuare il loro schieramento sul campo di battaglia. Una Unità che abbia più regole speciali per lo schieramento, dovrà decidere quale utilizzare, in quanto, trattandosi dello schieramento, se ne potrà utilizzare solo una.

Schieramento Avanzato.

- ❑ I modelli dotati di questa abilità potranno essere schierati dovunque sul tavolo, tranne che nella zona di schieramento dell'esercito nemico, ad almeno 30 cm da un modello nemico.
- ❑ Ne consegue che potranno essere schierati al di fuori del Raggio di Comando del loro Ufficiale.
- ❑ Ovviamente non potranno essere schierati su configurazioni di terreno considerato intransitabile od ostile.

Dietro le linee nemiche.

- ❑ I modelli dotati di questa abilità potranno essere schierati dovunque sul tavolo, ad almeno 30 cm da un modello nemico. Possono essere schierati anche all'interno della zona di schieramento dell'esercito nemico.
- ❑ Ne consegue che potranno essere schierati al di fuori del Raggio di Comando del loro Ufficiale.
- ❑ Ovviamente non potranno essere schierati su configurazioni di terreno considerato intransitabile od ostile.

Ordine di Schieramento.

Se uno od entrambi gli eserciti che si affrontano schierano delle truppe aventi una od entrambe le due sopra riportate abilità, allora nella fase di schieramento degli eserciti si dovrà seguire il seguente ordine:

A = giocatore che schiera per primo

B = giocatore che schiera per secondo

Le Unità si schierano secondo il seguente ordine:

1. Truppe non dotate delle suddette abilità del giocatore A
2. Truppe non dotate delle suddette abilità del giocatore B
3. Truppe con abilità "Schieramento Avanzato" del giocatore A
4. Truppe con abilità "Schieramento Avanzato" del giocatore B
5. Truppe con abilità "Dietro le linee nemiche" del giocatore A
6. Truppe con abilità "Dietro le linee nemiche" del giocatore B

Rinforzi.

Si possono tenere uno o più Unità in posizione arretrata e nascosta, in modo da farle poi arrivare come rinforzo in un successivo momento.

- ❑ Queste Unità non saranno quindi schierate prima dell'inizio della battaglia, però dovranno essere dichiarate al giocatore avversario, specificandone la composizione.
- ❑ Ne consegue che potranno essere schierate al di fuori del Raggio di Comando del loro Ufficiale.
- ❑ A partire dal 2° turno di gioco, all'inizio della **fase di Movimento**, prima di effettuare il test di Iniziativa, si effettuano i test per fare entrare i Rinforzi.
- ❑ Se entrambi i Giocatori hanno dei Rinforzi da far entrare, entrambi effettuano un lancio di dado; il giocatore che ha ottenuto il punteggio maggiore decide se effettuare per primo o per secondo i suoi test dei Rinforzi (**vedere la pagina seguente**).

NARAN FUTURE WARS

Test dei Rinforzi.

- Per ogni Unità tenuta in riserva si lanciano 2D6.
- Al risultato si applicano i seguenti modificatori:

a) Modificatore derivante dalla Qualità dell'Unità:

- 2 Unità Elite
- 1 Unità Veterana
- 0 Unità Media
- +1 Unità Scadente

Se l'Unità è Imprevedibile:

- 3 se il dado ha dato come risultato da 4 a 6
- +3 se il dado ha dato come risultato da 1 a 3

b) Altri Modificatori:

- 1 se un Ufficiale Disciplinato è unito all'Unità
- 2 se un Ufficiale Fanatico è unito all'Unità
- 1 aggiuntivo se il suddetto Ufficiale è il Comandante dell'esercito.
- 1 se l'esercito ha vinto in Esplorazione
- 2 se l'esercito ha vinto in Esplorazione e Manovra.
- + 1 se l'Unità soffre la Luce Sfavorevole nel turno in cui viene effettuato questo test

Risultato:

- Se il risultato è minore o uguale al turno di gioco, l'Unità deve essere schierata nella zona di schieramento del suo esercito.
- Nel caso in cui in tale zona sia presente una Unità nemica, nessuna Unità o Personaggio dell'Unità che viene schierata potrà essere messo a contatto di basetta con tale Unità nemica.

Test di Iniziativa.

- Dopo che entrambi i Giocatori hanno fatto entrare i loro Rinforzi, si effettuano i normali test di Iniziativa.
- Le Unità che sono entrate con questa regola non possono muovere in questo turno; se vengono assaltate dal nemico possono combattere normalmente in corpo a corpo.

Fiancheggiatori.

- Le Unità con questa regola possono essere tenute nei Rinforzi.
- Ne consegue che queste Unità potranno essere schierate al di fuori del Raggio di Comando del loro Ufficiale.
- I Personaggi Individuali, compresi gli Ufficiali, possono essere aggregati ad una Unità che abbia la regola speciale "Fiancheggiatori" solo se anche essi abbiano tale regola.
- Le Unità che usufruiscono di questa regola speciale possono entrare da uno dei lati corti* del tavolo, nella Fase di Movimento, effettuando un movimento in linea retta, a partire dal bordo esterno del tavolo.
- L'ingresso sul campo dell'Unità con questa regola viene effettuato quando è il turno del suo Comando a poter muovere.
- Per stabilire quale sarà il lato del tavolo dal quale l'Unità entra, si lancia 1D6.
- Risultato:
 - 1 = l'Unità entra dal lato corto scelto dal giocatore avversario
 - 2-3 = l'Unità entra dal lato corto alla destra dello schieramento del suo esercito
 - 3-4 = l'Unità entra dal lato corto alla sinistra dello schieramento del suo esercito
 - 5-6 = l'Unità entra dal lato corto scelto da chi la controlla

*Nota:

per lato "corto" si intende quello situato alla destra o alla sinistra del lato dello schieramento dell'esercito nelle partite di battaglia campale. Vedere l'immagine inserita nel Regolamento. Si fa ovviamente riferimento al tavolo standard 180 x 120 cm., dove quindi i lati lunghi 120 cm sono per l'appunto quelli "corti". Nel caso in cui si utilizzasse un tavolo quadrato, per "lati corti" si intendono sempre quelli posti a destra ed a sinistra dei lati dove si schierano gli eserciti.

NARAN FUTURE WARS

Attacco a sorpresa.

- ❑ Le Unità con questa regola assaltano direttamente il cuore del nemico, teletrasportandosi, sbucando dal sottosuolo, paracadutandosi, ecc.
- ❑ Ne consegue che queste Unità potranno essere schierate al di fuori del Raggio di Comando del loro Ufficiale.
- ❑ I Personaggi Individuali, compresi gli Ufficiali, possono essere aggregati ad una Unità che abbia la regola speciale “Attacco a sorpresa” solo se anche essi abbiano tale regola.
- ❑ Le Unità che usufruiscono di questa regola speciale potranno essere tenute nei Rinforzi, quindi potranno essere schierate all’inizio della fase del **Movimento**, prima di effettuare i test di Iniziativa.
- ❑ L’ingresso sul campo dell’Unità con questa regola viene effettuato quando è il turno del suo Comando a poter muovere.

Le Unità con questa regola possono essere schierate in qualsiasi punto del tavolo, col seguente metodo:

- ❑ il giocatore che controlla l’Unità indica il punto del tavolo dove vuole schierare la sua Unità;
- ❑ nel punto indicato posiziona un segnalino o un dado, il quale dovrà essere ad almeno 30 cm da qualsiasi Unità o Personaggio nemico;
- ❑ quindi lancia un **dado Scart e 5D6**; la somma dei **cinque** dadi fornisce lo scostamento in cm dal punto indicato, salvo si ottenga “copito”. L’Unità sarà schierata attorno al punto di uscita o discesa. Si posiziona una Miniatura su detto punto e si collocano le altre a contatto di basetta con essa.
- ❑ Se il punto di uscita o discesa finisce fuori dal tavolo, l’Unità torna in riserva e potrà tentare di entrare nel turno seguente.
- ❑ Se l’Unità finisce su un terreno “Intransitabile” rimarrà lì bloccata per il resto della battaglia, salvo possa essere recuperata da un veicolo volante con capacità di trasporto che abbia la possibilità di effettuare il “volo sospeso” a pochi metri dal suolo.
- ❑ Se l’Unità finisce sopra un terreno “Ostile” ne subisce i danni.
- ❑ Se l’Unità finisce sopra una Unità nemica, entrambe effettuano una Fase Speciale di Fuoco, con un malus – per entrambe – di un -1 al Tiro per Colpire. I superstiti si posizionano a contatto di basetta con i nemici ed entrambe le Unità sono **Disorganizzate**.
- ❑ Se l’Unità è finita su una Unità amica, i suoi componenti si posizionano a 5 cm dai loro commilitoni.

Attacco dal sottosuolo.

- ❑ I modelli con questa regola speciale possono essere tenute in “rinforzo” ed entrare con la regola dell’**attacco a sorpresa**, ma il punto da cui escono sarà considerato un punto d’accesso (a disposizione del giocatore che controlla il modello con questa regola speciale) utilizzabile come tale a partire dal turno successivo a quello dell’arrivo del modello.



Miniatura MIRLITON – serie NIGHTMARES

NARAN FUTURE WARS



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

5. Abilità Tattiche

Definizione

- ❑ Le Abilità Tattiche sono delle risorse supplementari che ogni Condottiero può utilizzare per rendere il suo esercito tatticamente più forte del nemico.
- ❑ Di seguito presentiamo alcune Abilità Tattiche di base; ogni esercito potrà poi avere le proprie specifiche oltre a queste.
- ❑ Ogni esercito potrà utilizzare una sola Abilità Tattica, ma non è obbligato a farlo.
- ❑ Alcuni eserciti non potranno utilizzare determinate Abilità Tattiche e questo sarà specificato nel loro codex.

Artiglieria di supporto - Costo: +100 punti

- ❑ Alcuni eserciti si affidano al fuoco sostenuto di Unità di Artiglieria pesante schierate in seconda linea che tempestano il nemico prima dell'inizio della battaglia.
- ❑ Si hanno a disposizione **2D6** di colpi di Artiglieria che andranno risolti a schieramento completato, prima dell'inizio del primo turno.
- ❑ Il giocatore che utilizza questa abilità potrà scegliere una o più Unità (in base al risultato del dado) che vengano bersagliate.
- ❑ Le Unità in questione subiranno il colpo; si piazzano un segnalino al centro del bersaglio e si lancia un dado SCART.
- ❑ Se non si ottiene HIT il segnalino andrà spostato nella direzione dello SCART di 3D6 cm.
- ❑ Il colpo di Artiglieria andrà risolto come un lanciamine che colpirà tutti i modelli in un raggio di 5 cm dal segnalino.
- ❑ Si dovranno fare i test per le perdite dovute ad armi da fuoco.
- ❑ Se l'attacco dovesse finire su campi minati, fili spinati o ostacoli anticarro questi verranno rimossi.

Attacco dallo spazio - Costo: +100 punti

- ❑ Questa abilità consente a modelli che abbiano la regola "**Attacco a sorpresa**" di sferrare un attacco coordinato, scendendo da velivoli che si trovano in orbita attorno al pianeta.
- ❑ Quest'abilità potrà essere assegnata ad un unico Comando formato da modelli che abbiano tutti la suddetta regola.
- ❑ L'Attacco a sorpresa deve essere effettuato all'atto dello schieramento degli eserciti. I Comandi che hanno questa regola saranno schierati per ultimi. Conseguentemente, il Comando che ha questa regola non può essere tenuto in riserva, quindi non può avere la regola "Rinforzi".
- ❑ Se entrambi i giocatori hanno uno di questi Comandi, per primo li schiererà il giocatore che a seguito del test di esplorazione ha schierato per primo.
- ❑ Si decida il punto di discesa dell'Ufficiale che comanda il Comando e si determini il punto di atterraggio effettivo mediante lo SCART.
- ❑ Gli altri Personaggi e Unità del Comando scenderanno entro 30 cm dal loro Comandante e dovranno scendere in campo tutti insieme e non devieranno.
- ❑ Se il punto di uscita o discesa finisce fuori dal tavolo, tutto il Comando finisce in riserva e potrà tentare di entrare nel turno seguente, all'inizio della fase del Movimento, prima che vengano effettuati i test di Iniziativa.
- ❑ Se il punto di uscita finisce su un terreno "Intransitabile", allora per il Comandante e per quelli ai suoi ordini che finiranno su tale terreno si seguono le regole dell'Attacco a sorpresa.
- ❑ Se il punto di uscita finisce sopra un terreno "Ostile", allora il Comandante e tutti quelli ai suoi ordini che sono finiti su tale terreno ne subiranno i danni.
- ❑ Se il punto di uscita finisce sopra una Unità nemica, allora per il Comandante e per quelli ai suoi ordini che sono finiti sul nemico si seguono le regole dell'Attacco a sorpresa.
- ❑ **Idem c. s.** se il punto di uscita è finito su una Unità amica: *vedere le regole dell'Attacco a sorpresa.*

NARAN FUTURE WARS

Assalto furioso - Costo: **+50 punti**.

- ❑ Questa abilità consente ad un esercito particolarmente votato all'assalto di muovere più velocemente verso il nemico.
- ❑ Può essere utilizzata una sola volta nel corso della battaglia.
- ❑ Grazie a quest'abilità tutti i modelli (compresi i veicoli che trasportano Unità) potranno muovere di 5D6 centimetri aggiuntivi nella fase di Movimento.

Difese Campali.

Se si utilizza quest'abilità si potranno spendere al massimo $\frac{1}{4}$ dei punti esercito in **Difese Campali**.

Chi utilizza le Difese Campali avrà una penalità di -2 D6 al Test di Esplorazione.

Questa abilità consente all'esercito che la utilizza di schierare delle difese che possono essere le seguenti:

1. **Campi minati anti truppa:**

- ❑ **+20 punti** per ogni quadrato di 10 cm di lato di campo minato; il campo minato sarà terreno pericoloso per modelli non su veicolo.

2. **Campi minati anti veicolo:**

- ❑ **+20 punti** per ogni quadrato di 10 cm di lato di campo minato; ogni veicolo che dovesse passare sul campo minato subirà un colpo a Forza +8 sulla sua parte inferiore (RCAB).

3. **Mine a ricerca:**

- ❑ **+40 punti** per ogni quadrato di 10 cm; queste mine muoveranno di 20 cm contro il nemico più vicino (in base al fatto che siano antifanteria o antiveicolo); se ingaggeranno il bersaglio il medesimo subirà gli effetti delle mine (tutti i modelli dell'Unità dovranno fare il test per il terreno pericoloso e il veicolo subirà il colpo a Forza +8).

4. **Filo spinato:**

- ❑ **+5 punti** per ogni 10x5 cm di filo; sarà terreno impraticabile per modelli non su veicolo.

5. **Ostacoli anticarro:**

- ❑ **+10 punti** per ogni 10x5 cm di ostacoli; saranno terreno impraticabile per i veicoli e difficoltoso per la fanteria che, se rimarrà dietro di essi sarà considerata in copertura pesante.

6. **Bunker:**

- ❑ il bunker conta come veicolo immobile con i seguenti parametri di corazza:
 - ◆ Corazza = xp - Resistenza = -12 su ogni parte - PDS = 2 - TSS = 6 - Val = 6
- ❑ Può ospitare 12 modelli in basetta tonda 2,5; tutti i modelli all'interno potranno sparare;
- ❑ costo: **192 punti**.
- ❑ Comporta una penalità di $-(1+1D6)$ per il Test di Esplorazione.

7. **Linea di trincea:**

- ❑ Dà copertura pesante alle Truppe trincerate dietro di essa.
- ❑ Comporta una penalità di $-(1+1D6)$ per il Test di Esplorazione.
- ❑ Costo: 50 punti ogni modello di trincea lungo 30 cm.

8. **Deposito munizioni:**

- ❑ Ogni Unità entro 10 cm dal modellino di un Deposito Munizioni può fare "Fuoco di Copertura" e poi nuovamente sparare nel Turno di gioco successivo; questo lo può fare a patto che non vi siano Unità nemiche entro 10 cm dal Deposito Munizioni.
- ❑ Comporta una penalità di $-(1+1D6)$ per il Test di Esplorazione.
- ❑ Costo: 80 punti.

NARAN FUTURE WARS

Guerriglia

- ❑ Questa abilità consente alle Unità che ne dispongono di colpire e fuggire immediatamente dopo aver attaccato.
- ❑ Può essere assegnato solo a truppe in armatura al massimo media e a veicoli leggeri o medi.
- ❑ Un modello dotato di questa abilità potrà fare un movimento speciale aggiuntivo subito dopo aver sparato (nella Fase di Armi da Fuoco) o subito dopo un combattimento corpo a corpo (nella Fase di Combattimento, quindi si potrà disingaggiare).
- ❑ Ogni Unità di Guerriglieri avrà un bonus aggiuntivo di 1D6 per il Test di Esplorazione (in aggiunta ai suoi parametri come Unità).
Costo: **+60 punti** per ogni Unità/veicolo a cui si vuol dare quest'abilità.

Orda

- ❑ Questa abilità è tipica di eserciti in grado di schierare infinite quantità di modelli.
- ❑ Tutte le Unità di base che dovessero venire completamente rimosse dal tavolo potranno rientrare come Rinforzi a partire dal turno successivo e saranno schierate sul bordo del tavolo dell'attaccante o da un Punto d'Accesso.
- ❑ Le Unità rientrate conteranno comunque come normali perdite (ad esempio se un'Unità viene distrutta per 5 volte varrà 5 volte tanto il suo costo).
Costo: **+100 punti**

Punti d'accesso

- ❑ Alcuni Comandanti sfruttano particolari punti d'accesso (gallerie, portali, ecc) per attaccare le linee nemiche.
- ❑ Se si utilizza quest'abilità il Giocatore potrà disporre di un massimo di 4 punti d'accesso al costo di **+50 punti** l'uno.
- ❑ All'inizio di ogni fase di Movimento chi controlla i punti d'accesso potrà aprirne uno.
- ❑ A tal fine si divida il tavolo da gioco in quadrati di 60x60 cm numerati da 1 a 6 (1-2-3 saranno i quadrati nella metà campo del giocatore, 4-5-6 quelli nella metà campo dell'avversario) e si tiri 1D6: il risultato corrisponderà al quadrato in cui è presente il punto di accesso che dovrà essere posizionato al centro del quadrato stesso.
- ❑ Quindi si tiri il dado SCART assieme a 5D6 e si riposizioni il punto d'accesso in base al risultato di codesto lancio di dadi; il totale dei 5D fornisce la distanza in cm dal centro del quadrato; nel caso sia uscito "Hit" lo si lascia al centro del quadrato già individuato.
- ❑ Se il punto d'accesso finisce sopra a modelli amici o nemici lo si posiziona a contatto di basetta con questi.
- ❑ Il possessore dei punti d'accesso potrà considerare la zona del campo entro 10 cm da tali punti come zona di schieramento del proprio esercito.
- ❑ Per poter sfruttare il punto d'accesso tutta l'Unità dovrà essere schierata a 10 cm da esso.
- ❑ I Punti d'Accesso non possono essere utilizzati da veicoli e creature giganti.

NARAN FUTURE WARS

Supporto aereo

- ❑ Alcuni eserciti hanno sviluppato una notevole integrazione tra truppe terrestri e l'Aviazione.
- ❑ Se si sceglie quest'abilità ogni Unità che abbia un modello dotato di apparato di comunicazione radio può richiedere un attacco aereo contro una Unità nemica che si trovi a max 45 cm da esso.
- ❑ La richiesta dovrà essere fatta nella fase delle Minacce e l'attacco aereo avrà luogo nella fase Armi da lancio.
- ❑ Si tiri 1D6; risultato ed effetti::
 - **1**: richiesta fallita; l'attacco aereo non ha luogo
 - **2-3**: coordinate imprecise; l'attacco aereo verrà portato a 4D6 cm dal bersaglio in una direzione determinata dal lancio di un dado SCART
 - **4-5**: triangolazione accettabile; l'attacco aereo verrà portato a 2D6 cm dal bersaglio in una direzione determinata dal lancio di un dado SCART
 - **6**: triangolazione ottimale; verrà portato esattamente sul bersaglio.
- ❑ Per risolvere l'attacco si utilizzino i parametri del lanciafiamme che colpiranno ogni modello in un'area circolare di 10 cm di raggio dal centro (il centro sarà il centro dell'Unità nemica o il punto determinato dallo SCART).
Costo: **+100 punti**.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS