

NARAN FUTURE WARS

ARSENALE

Versione aggiornata dei profili e regole delle armi ed oggetti dell'Arsenale:
aggiornamento novembre 2011

Armi di base

Armi da corpo a corpo

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
a una mano	-	"3-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	"6"	1	1	0	-
a due mani	-	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	1	0	-
lancia - baionetta	-	"3-6"	"4-6"	"5-6"	"4-6"	"6"	1	1	0	-

Note:

- Il costo si azzerava se il modello non ha altre armi o al massimo una pistola, pistola energetica, pistola lanciapiamme, pistola mitragliatrice.

Armi da fuoco leggere

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
Fucile d'assalto (fa)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	5	0	sì
Fucile laser (fl)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	6	+1	sì
Fuc. di precisione (fp)	30-75	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	11	0	no
Shotgun (shot)	"10-20"	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	1	2	0	no
Pistola (pist)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	2	0	no
Pistola laser (pl)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	3	+1	no
Fucile (fu)	15-45	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	6	1	3	0	no
Mitraglietta (mt)	"10-20"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	6	1	3	0	sì

Note:

- La pistola è un'arma a una mano, le altre sono armi a due mani.
- Nella categoria "**Shotgun**" sono compresi tutti i tipi di fucili non classificabili tra i "**fucili d'assalto**" (moderni e futuristici di tipo militare), quindi: fucili, compresi quelli da caccia, carabine, moschetti, ecc., ed i "**fucili a pompa**".

Legenda:

I parametri del profilo sono i seguenti:

Nome: nome dell'arma (descrizione abbreviata tra parentesi)

Gittata: gittata dell'arma (corta gittata – lunga gittata)

Ness (=Nessuna) – Legg (=Leggera) – Media – Pes. (=Pesante) – Extra (=ExtraPesante):

- questi parametri indicano i range di risultati utili con 1D6 per consentire all'arma di penetrare la corazza dell'avversario.

Val = Valore: quanti dadi si tirano per ogni salva, cioè quanti proiettili contiene un caricatore.

Costo: costo dell'arma, che dovrà essere aggiunto a quello indicato nella tabella del profilo del soldato che la utilizza. (da aggiungere al costo del guerriero/soldato che la impugna).

MdF = Modificatore di Forza: indica l'eventuale bonus di forza da applicare nel test del Tiro per Ferire.

FdC = Fuoco di Copertura: se è indicato "sì" significa che l'arma può effettuare il "**Fuoco di Copertura**" (Sparare a Raffica).

NARAN FUTURE WARS

Armi Speciali.

Armi Speciali.

Le Armi Speciali vanno assegnate agli Addetti delle Armi Speciali dell'Unità. Possono averle in dotazione anche i Capi delle Unità i quali siano stati pagati come tali.

Il costo dell'arma rappresenterà l'incremento di costo da sommare al costo totale dell'Unità.

Per ogni Unità si definirà quanti Addetti alle Armi Speciali possono essere inclusi.

1. Armi da corpo a corpo.

Grande Arma

E' un'arma a due mani che fornisce un +2 di Forza a chi la impugna.

Costo:

- 2 punti per ogni punto Valore del modello che la utilizza.

Arma Energetica

Per ogni 6 ottenuto nel test del Tiro per Ferire peggiorano di 1 il Tiro Salvezza del modello ferito.

Costo:

- 2 punti per ogni punto Valore di chi la utilizza.

Le Armi Energetiche feriscono con i seguenti parametri:

Nome / Corazza:	Ness.	Legg.	Media	Pes.	Extra
a una mano	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"
a due mani	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"

Pugno Termico

E' un'arma energetica ad una mano che fornisce un +3 di Forza a chi la utilizza.

- Ferisce con gli stessi parametri sopra indicati per le Armi Energetiche a una mano, applicando il modificatore di Forza di +3; si applica inoltre un -1 al test del Tiro per Colpire.
- Ha la regola "Colpo Mortale": vedi "Armi da Fuoco Pesanti".

Costo:

- 5 punti per ogni punto Valore di chi lo utilizza.

Arma a catena

- E' un'arma a una mano che in combattimento CaC disorganizza l'avversario oppure gli toglie il bonus dello scudo.

Costo:

- 2 punti per ogni punto Valore di chi la utilizza.

Lancia da carica.

- Modelli dotati di lancia da carica avranno un +1 al tiro per colpire nel primo round di ogni combattimento in cui dovessero aver ingaggiato un nemico o essere stati ingaggiati sul fronte.
- Se si utilizza la lancia da carica il primo round di combattimento si utilizzeranno i parametri della lancia per ferire anche se si combatte con il profilo della cavalcatura.

Costo:

- Unità: +1 punto per ogni punto Valore della cavalcatura
- Personaggi Individuali: +2 punti per ogni punto Valore del Personaggio.

NARAN FUTURE WARS

2. Armi da Fuoco Speciali

2.1. Armi Energetiche e Lanciagranate.

Pistola Energetica - Fucile energetico

Note:

- ❑ La Pistola e il Fucile Energetico sparano delle sfere incandescenti di plasma concentrato che, colpendo l'obiettivo, generano una sfera incandescente in grado di colpire diversi bersagli in una vasta area; parimenti il lanciagranate spara delle piccole bombe dirompenti ad una grande distanza.
- ❑ I colpi della Pistola o del Fucile Energetico o del Lanciagranate (*vedi sotto*) vanno tirati nella medesima salva dell'Unità, ma ogni tiro per colpire messo a segno con quest'arma consentirà di tirare **3D6** per il Test del Tiro per ferire. Si consiglia di tirare i dadi a parte o di colore diverso rispetto a quelli delle armi di base.
- ❑ La Pistola Energetica può essere assegnata ad un Personaggio Individuale al medesimo costo.
- ❑ Il Fucile Energetico può essere assegnato solo agli Addetti alle Armi Speciali o ai Capi delle Unità che siano pagati come tali.
- ❑ La Pistola Energetica può essere usata solo dagli Addetti alle Armi Speciali o dai Capi delle Unità che siano pagati come tali.

Costo:

- ❑ **Pistola Energetica: 6 punti.**
- ❑ **Fucile Energetico: 18 punti.**

Lanciagranate

Note:

- ❑ Il Lanciagranate, che può avere la forma di un fucile a canna corta o di una grossa pistola, può essere assegnato ad un normale soldato dell'Unità, in sostituzione della sua arma d'ordinanza.
- ❑ Alcune speciali Unità possono avere in dotazione degli speciali fucili d'assalto ognuno dotato di un lanciagranate.
- ❑ Il lanciagranate utilizza la stessa salva del fucile d'assalto, ma se il tiro viene effettuato in corta distanza allora per ogni tiro per colpire messo a segno si tireranno 3 tiri per ferire utilizzando come arma di riferimento zanna & artigli (corpo a corpo); se non tutti i modelli dell'unità hanno il lanciagranate si facciano tiri separati pur nella stessa salva.
- ❑ Ad una Unità o ad un Personaggio si potranno assegnare al massimo 3 salve di fucile con lanciagranate e quando si utilizzano questi segnalini non si potrà oscurare il cielo. Se un Individuale si unisce ad una Unità che usa questo tipo di fucile, egli aggiungerà il suo Valore solo se ha in dotazione la stessa arma.

Costo:

- ❑ **5 punti.**

Tabella Armi Energetiche - Lanciagranate

arma	arma di riferimento	Tiri per Ferire	salve	costo	FdC
pistola energetica	pistola	3D6	12	6	no
fucile energetico	fucile d'assalto	3D6	12	18	sì
lanciagranate	fucile d'assalto	3D6 solo in corta distanza	3	5	sì

NARAN FUTURE WARS

2.2. Armi da Appoggio.

Pistola Mitragliatrice e Fucile Mitragliatore

Queste armi possono essere assegnate agli Addetti alle Armi Speciali ed ai Capi delle Unità pagati come tali.

- Ogni modello armato di Pistola Mitragliatrice o Fucile Mitragliatore si considera avere **Valore 2** per quanto riguarda il tiro con armi da fuoco. Gli altri parametri sono rispettivamente quelli della Pistola (normale o laser) e del Fucile (d'assalto o laser).
- Il Fucile Mitragliatore può essere usato solo dagli Addetti alle Armi Speciali di Unità armate di fucile (d'assalto o laser), salvo diversa, specifica indicazione nel profilo dell'Unità.
- La Pistola Mitragliatrice può essere usata solo dagli Addetti alle Armi Speciali di Unità armate di pistola (normale o laser), salvo diversa, specifica indicazione nel profilo dell'Unità.

Costo:

4 punti la Pistola Mitragliatrice (**5 punti** se è di tipo **laser**) , **7 punti** il Fucile Mitragliatore (**8 punti** se di tipo è **laser**).

- Il Fucile Mitragliatore potrà essere montato anche sui veicoli, in tal caso farà fuoco come un fucile d'assalto o un fucile laser (a seconda del tipo) con Val 2.

Mitragliatrice Leggera

Può essere assegnata agli Addetti alle Armi Speciali ed ai Capi delle Unità pagati come tali.

- Si effettueranno specifici test dei Tiri per Colpire e per Ferire per gli utilizzatori di quest'arma.

Costo: 12 punti quella normale e 13 quella laser.

- La Mitragliatrice Leggera potrà essere montata anche sui veicoli.

Riepilogo Armi da Appoggio

a) tipo normale

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Max	MdF	Costo	FdC
Pistola Mitragliatrice (PM)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	1	0	4	sì
Fucile Mitragliatore (FM)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	2	0	7	sì
Mitragliatrice Leggera (LMG)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	3	2	"+1"	12	sì

Note:

- Queste armi possono essere usate solo dagli Addetti alle Armi Speciali di Unità armate di pistola o fucile d'assalto, come sopra specificato.

b) tipo laser

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Max	MdF	Costo	FdC
Pistola Mitragliatrice (PM)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	1	"+1"	5	sì
Fucile Mitragliatore (FM)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	2	"+1"	8	sì
Mitragliatrice Leggera (LMG)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	3	2	"+2"	13	sì

Note:

- Queste armi possono essere usate solo dagli Addetti alle Armi Speciali di Unità armate di pistola laser o fucile laser, come sopra specificato.

NARAN FUTURE WARS

2.3. Armi Speciali da Assalto.

Lanciafiamme “Leggero”.

Può essere impiegato da un Addetto Armi Speciali di una normale Unità di Fanteria a piedi (in basetta di cm. 2,5) o utilizzate sui veicoli leggeri (moto, moto-sidecar, veicolo AG, auto scoperte, ecc.).

Lanciafiamme Leggero

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Lanciafiamme	0-20	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	na	0	20	no

Note:

- ❑ Un modello armato di **Lanciafiamme Leggero** colpirà automaticamente con il 2+ tutti i modelli entro 20 cm nei 90 gradi frontali rispetto al centro del modello (*attenzione perché potrebbero venire colpiti anche modelli amici*).
- ❑ I modelli colpiti saranno feriti in base alla tabella sopra riportata, ma non si terrà conto di eventuali valori di Resistenza..
- ❑ Il **Lanciafiamme Leggero** è un'arma da fuoco a due mani.

Pistola Lanciafiamme

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Lanciafiamme	0-10	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	na	0	10	no

Note:

- ❑ E' una versione ridotta del Lanciafiamme Leggero e può essere utilizzata con una sola mano; ha una gittata minore e dispone di meno liquido infiammabile.
- ❑ Come il **Lanciafiamme Leggero** colpirà automaticamente con il 2+ tutti i modelli entro 10 cm nei 90 gradi frontali rispetto al centro del modello (*attenzione perché potrebbero venire colpiti anche modelli amici*).
- ❑ I modelli colpiti saranno feriti in base alla tabella sopra riportata, ma non si terrà conto di eventuali valori di Resistenza..
- ❑ La **Pistola Lanciafiamme** è un'arma da fuoco a una mano.

Fucile Anticarro

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
fucile anticarro (fa)	"15-30"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	"+4/+8"	8	no

Note:

- ❑ In lunga gittata ha MdF +4, in corta +8.

NARAN FUTURE WARS

Armi da Fuoco riservate a Personaggi Individuali.

Laser addizionali

- ❑ I Laser addizionali sono piccole pistole laser che possono essere montate su esoscheletri o termoarmature ed utilizzate tramite controllo neuronico grazie a sistemi di interfacciamento integrati nell'armatura del soggetto che la utilizza.
- ❑ Pertanto un modello con Laser Addizionali può impugnare altre armi da fuoco o armi da corpo a corpo e sparare comunque con il laser addizionale.
- ❑ Un laser addizionale costa **6 punti** e ha lo stesso profilo della pistola.

Laser addizionale

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Laser add. (lap)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	0	6	no

3. Granate e Bombe a mano

3.1. Tipi di Granate e Bombe a mano.

Granate fumogene.

- ❑ Vengono usate per mettere in difficoltà il nemico nel prendere la mira.
- ❑ Le granate fumogene vengono attivate all'inizio della Fase di Movimento e durano fino al termine della fase di fuoco del turno successivo. Ogni segnalino fornisce copertura all'intera Unità per un turno.
- ❑ Ogni Unità che spara su una squadra o un modello protetto dai fumogeni avrà un malus di -2 al tiro per colpire con le armi da fuoco.
- ❑ Se in un corpo a corpo una delle due squadre è protetta da fumogeni entrambe le squadre saranno Disorganizzate.
- ❑ Costo: **+2 punti** per modello per ogni salva di granate.

Granate e Bombe a mano dirompenti.

- ❑ Vengono usate per mietere vittime fra i nemici in vista di un assalto.
- ❑ Possono essere usate nella fase di armi da tiro in alternativa alle armi da fuoco e sono considerate armi da fuoco con le seguenti caratteristiche:

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	FdC
Granata (gr)	"10-20"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	"6"	3	0	sì

Note:

- ❑ Costo: **+3 punti** per modello per ogni salva.
- ❑ Max una salva per unità salvo diversamente indicato nel profilo della medesima.
- ❑ Seguono la regola speciale: **"tiro a parabola"**.

NARAN FUTURE WARS

Granate stordenti.

- Sono granate che emettono un lampo accecante e stordente.
- Possono essere usate nella fase di armi da tiro in alternativa alle armi da fuoco e sono considerate armi da fuoco con le seguenti caratteristiche:

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	FdC
Granata (gr)	"10-20"	-	-	-	-	-	3	-	sì

Note:

- Costo: **+1 punto** per modello per ogni salva.
- Effetti:
 - causano disorientamento nel soggetto colpito; nel caso di una Unità, la stessa sarà automaticamente Disorganizzata se almeno la metà delle granate ha colpito il bersaglio.
- Seguono la regola speciale: **"tiro a parabola"**.

Granate nervine.

- Sono granate caricate con del letale gas nervino.
- Possono essere usate nella fase di armi da tiro in alternativa alle armi da fuoco e sono considerate armi da fuoco con le seguenti caratteristiche:

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	FdC
Granata (gr)	"10-20"	2+	2+	2+	2+	2+	3	0	sì

Note:

- Costo: **+9 punti** per modello per ogni salva.
- Effetti:
 - Peggiorano di un livello l'eventuale TS del modello colpito ma sono inefficaci contro modelli dotati di tute NBC.
- Possono essere utilizzate solo da modelli dotati di protezione NBC.
- Seguono la regola speciale: **"tiro a parabola"**.

* * *

NARAN FUTURE WARS

3.2. Utilizzo delle bombe a mano.

Le granate possono essere assegnate sia agli Individuali, sia ai componenti di una Unità. Per semplicità, se ad una Unità vengono assegnate le bombe a mano, tutti i componenti dell'Unità saranno considerati armati di tali ordigni, conseguentemente le granate dovranno essere pagate per tutti. La salva di bombe a mano sarà rappresentata da un apposito segnalino.

Le bombe a mano possono essere utilizzate durante la Fase di Fuoco.

L'Unità o l'Individuale che effettua i lanci delle bombe a mano non potrà utilizzare altre armi da fuoco nella stessa Fase.

Lancio contro Unità di fanteria o Veicoli nemici.

- ❑ Per ogni soldato che si trovi nella posizione dalla quale sia possibile effettuare il lancio, si potrà utilizzare uno degli appositi segnalini di salva a sua disposizione.
- ❑ Si dovrà indicare il bersaglio, collocando accanto ad esso il segnalino corrispondente. Nel caso di una Unità nemica, dovrà essere scelto un fante a caso come ipotetico bersaglio. Contro uno stesso bersaglio possono essere lanciate più salve di bombe a mano da più unità. Una Unità o un Individuale può invece effettuare una sola salva per turno.
- ❑ Dopo aver sistemato i segnalini, si procederà alla misurazione della distanza tra la basetta di uno dei soldati che lanciano le bombe e quella del soldato o veicolo bersaglio. Se questa distanza rientra nel raggio d'azione previsto per queste armi (vedere l'Arsenale), allora si tira un dado SCART e 2D6:
- ❑ Se si ottiene Hit allora ogni bersaglio entro 7,5 cm dal bersaglio subirà un colpo per ferire con i parametri della bomba a mano.
- ❑ Se si ottiene una deviazione allora si dovrà mettere un dado o altro segnalino nel punto in cui è caduta la bomba, che si trova a "x" centimetri di distanza dal bersaglio, come risulta dalla somma dei 2D e nella direzione indicata dal dado Scart; chi si trova entro 7,5 cm da codesto punto subirà un colpo per ferire con i parametri della bomba a mano.

Copertura per chi utilizza le bombe a mano.

- ❑ Se chi effettua i lanci si trova in copertura, allora gli "HIT" andranno ripetuti e la deviazione sarà di 3D6.
- ❑ Chi lancia una granata o una bomba a mano non potrà utilizzare altre armi da fuoco in quella stessa fase.

Lancio delle Bombe a mano dentro le feritoie di bunker o le finestre e porte di edifici.

- ❑ Uno dei classici modi d'impiego (*visto in tanti films di guerra!*) delle bombe a mano è quello col quale si cerca di eliminare possibili difensori nemici che si trovino al riparo di bunker ed edifici.
- ❑ In questo caso, i soldati dell'Unità che lancia le bombe dovranno già essere a contatto con la feritoia del bunker, la porta o la finestra dell'edificio. Si terrà conto di quanti sono i soldati a contatto o entro 5 cm dall'edificio.
- ❑ In tal caso si considererà il centro dell'edificio come "bersaglio" della bomba e se il risultato dei 2D6 per lo SCART dovesse oltrepassare i limiti dei muri dell'edificio si considererà che la bomba sia caduta a ridosso del muro e sempre all'interno dell'edificio, sempre nella direzione indicata dal dado SCART.

Feritoia del bunker.

Come tale si intende qualsiasi apertura che, "secondo logica", consentirebbe il passaggio della bomba che viene lanciata contro l'edificio.

* * *

NARAN FUTURE WARS

3.3. Utilizzo delle granate.

Uno o, in certi casi, alcuni componenti di una Unità o degli Individuali possono avere in dotazione dei fucili o delle pistole lanciagranate.

Il fucile o la pistola lanciagranate hanno un loro profilo, come in precedenza riportato, ed hanno in dotazione un numero sufficiente di granate per poter effettuare un lancio in ogni turno di gioco, come le altre armi portatili (fucile d'assalto, ecc.).

Con questi fucili e pistole possono anche essere lanciate delle granate di tipo diverso da quelle esplosive, come ad esempio quelle fumogene. In un turno potranno essere lanciate solo le granate di un certo tipo.



Miniature COPPLESTONE – serie FUTURE WARS

NARAN FUTURE WARS

4. Armi da Fuoco Pesanti.

Colpo mortale: alcune armi pesanti hanno questa regola speciale.

- Ripetono i Tiri per Ferire che hanno fallito.

4.1. Armi da Fuoco Pesanti Portatili.

- Queste Armi da Fuoco Pesanti vanno assegnate agli Addetti delle Armi Pesanti dell'Unità o alle Sezioni di Armi Pesanti.
- Salvo quelle classificate *"in batteria"*, le Armi da Fuoco Pesanti portatili di questo capitolo sono normalmente considerate *"Armi a due mani"*. Modelli particolarmente forti, in modo naturale o artificiale, o dotati di particolari attrezzature (come ad esempio gli esoscheletri) possono imbracciare queste armi anche con una sola mano o averle inserite in un braccio artificiale o in una protesi o sistemate sulle spalle. *Si terrà conto delle specifiche riportate nelle note del profilo dell'Unità o del Personaggio.*
- Le Armi da Fuoco Pesanti potranno essere montate anche sui veicoli.

Mitragliatrice Pesante

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
tipo normale (HMG)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	4	"+2"	19	sì
tipo laser (HMGL)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	4	"+3"	20	sì

Note:

- La Mitragliatrice Pesante è un'arma a due mani; in casi particolari può essere utilizzata da un solo Addetto.
- Quella normale sarà assegnata agli Addetti Armi Pesanti di una Unità armata con armi da fuoco di tipo normale. Quella laser sarà assegnata agli Addetti Armi Pesanti di un'Unità armata con armi da fuoco di tipo laser.
- La Mitragliatrice potrà essere montata anche sui veicoli.

Cannone d'Assalto

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+7	35	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	4	.+3	"	sì

Note:

- Il Cannone d'Assalto è un'arma a due mani; può essere utilizzato da un solo Addetto.
- Salvo diversamente indicato max un'arma di questo tipo per Unità.
- Se si spara in modalità anticarro usufruisce della regola speciale **"colpo mortale"**.
- Ogni salva può essere usata come anticarro o antifanteria a scelta del giocatore.

Cannone Pesante

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	15-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+8	46	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	4	.+4	"	no

Note:

- Il Cannone Pesante è un'arma che può essere utilizzata solo da un Addetto Armi Pesanti in esoscheletro oppure montata su un veicolo, oppure su affusto-treppiede manovrata da almeno due Serventi.
- Salvo diversamente indicato max un'arma di questo tipo per Unità.
- Quest'arma potrà essere montata anche sui veicoli. Se non è installato su un veicolo o utilizzato da un guerriero in esoscheletro, necessita di due serventi per essere utilizzato.
- Se si spara in modalità anticarro usufruisce della regola speciale **"colpo mortale"**.
- Ogni salva può essere usata come anticarro o antifanteria a scelta del giocatore.

NARAN FUTURE WARS

Cannone Energetico

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+8	40	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	4	.+4	"	no

Note:

- Il Cannone Energetico è un'arma a due mani; può essere utilizzato da un solo Addetto.
- Salvo diversamente indicato max un'arma di questo tipo per Unità.
- Se si spara in modalità anticarro usufruisce della regola speciale **"colpo mortale"**.
- Ogni salva può essere usata come anticarro o antifanteria a scelta del giocatore.

Cannone Laser

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Cannone laser	20-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+8	16	no

Note:

- Il Cannone Laser è un'arma a due mani; può essere utilizzato da un solo Addetto.
- Salvo diversamente indicato max un'arma di questo tipo per Unità.
- Segue la regola speciale **"colpo mortale"**.

Lanciarazzi

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+6	27	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	3	.+3	"	no

Note:

- Il Lanciarazzi è un'arma a due mani, può essere utilizzata da un singolo Addetto.
- Può essere anche montata su veicoli e velivoli che l'abbiano in dotazione.
- Può sparare due diversi tipi di razzi: uno anticarro ed uno antifanteria.
- In un turno da un Lanciarazzi potrà essere sparato un solo tipo di razzo.
- Salvo diversamente indicato, max un'arma di questo tipo per Unità di Fanteria.
- Se si spara in modalità anticarro usufruisce della regola speciale **"colpo mortale"**.

Lanciamissili

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	25-75	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+7	47	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	4	.+3	"	no

Note:

- Il Lanciamissili è un'arma a due mani, può essere utilizzata da un singolo Addetto.
- Necessita di due serventi per essere utilizzata.
- Può essere anche montata su veicoli e velivoli che l'abbiano in dotazione.
- Può sparare due diversi tipi di missili: uno anticarro ed uno antifanteria.
- In un turno da un Lanciamissili potrà essere sparato un solo tipo di missile.
- Un'Unità appiedata che utilizza quest'arma avrà una penalità di 5 cm al Mov.
- Salvo diversamente indicato, max un'arma di questo tipo per Unità.
- Se viene lanciato un missile anticarro usufruisce della regola speciale **"colpo mortale"**.

Mortaio

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Mortaio	60-180	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	6	.+3	60	no

Note:

- Il mortaio è un'arma che necessita di due serventi per essere utilizzata.
- Salvo diversamente indicato, max un'arma di questo tipo per Unità.
- Segue le regole speciali **"tiro a parabola"**.
- Quando si colpiscono i veicoli si considera le RCAB del bersaglio per la risoluzione del colpo.

NARAN FUTURE WARS

4.2. Armi da fuoco pesanti in postazione robotica.

Sentinelle Robot con Fucile Mitragliatore (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sentinella	Medio	-	-	-	-	ps	Mitr	-	7	no	notte	27	-	-	-

Note:

- ❑ Non necessitano di Serventi.
- ❑ Sono armate con Fucile Mitragliatore, il cui costo (7 punti) è già compreso in quello del profilo.
- ❑ Le Sentinelle Robot reagiscono automaticamente all'avvicinarsi di un intruso:
 - ◆ Nella Fase di Fuoco fanno fuoco contro un qualsiasi **"nemico"** che arrivi nel loro raggio d'azione, pertanto sarà consentito "misurare" la distanza, ma questa operazione dovrà essere fatto SOLO DOPO che tutti gli altri segnalini di salva siano stati posti accanto ai loro rispettivi bersagli (questo per l'evidente ragione di non effettuare misurazioni prima di dichiarare i bersagli).

Armi Speciali:

- ❑ Per modelli particolari, è possibile sostituire il Fucile Mitragliatore con una Mitragliatrice Leggera (LMG), una Mitragliatrice Pesante (HMG), un cannone d'assalto, o con coppia di codeste armi, pagandone il costo aggiuntivo.
- ❑ Tali armi dovranno obbligatoriamente essere rappresentate sulla miniatura o sul modellino.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

NARAN FUTURE WARS

ATTREZZATURE SPECIALI

1. Equipaggiamenti Generali

Questi equipaggiamenti possono essere impiegati da qualsiasi personaggio individuale (salvo sia espressamente indicato che non lo può usare)

Le unità invece potranno usare questi equipaggiamenti solo se sono citati nel loro profilo.

Dispositivo di puntamento.

- ❑ I modelli dotati di questo equipaggiamento hanno a disposizione dei dispositivi che migliorano l'acquisizione del bersaglio nel fuoco con armi da tiro.
- ❑ Chi dispone di un sistema di puntamento avrà un bonus di +1 al tiro per colpire nella fase di fuoco.

Costo: **+1 punto** per modelli di qualità scadente.

+3 punti per modelli di qualità media.

+4 punti per modelli di qualità veterana.

+6 punti per modelli di qualità elite.

Sistemi di acquisizione avanzati

Consentono di sparare su due o più bersagli diversi, con diverse armi, nella stessa fase o, in alternativa, di godere di un bonus di +1 al Tiro per Colpire in quella fase se si spara contro un unico bersaglio.

Costo:

- ❑ è uguale al prodotto del costo del **Dispositivo di Puntamento** (vedi sopra) per il numero delle armi.

Visione notturna/antiriflesso.

- ❑ I modelli dotati di questo equipaggiamento ignorano i malus dovuti alla luce sfavorevole.
- ❑ Ad esempio dei guerrieri umani utilizzeranno visori agli infrarossi per vedere bene di notte, gli orchi caschi con paraocchi antiriflesso per schermarsi dalla luce del sole, gli elfi, invece, vedono bene sia di giorno che di notte per natura.
- ❑ Costo: **+2 punti** per modello.

Sistema di comunicazione distribuito.

- ❑ Si tratta di un sistema di radio rice-trasmettenti inserite nei caschi-elmetti in dotazione alle truppe e/o ai Personaggi Individuali.
- ❑ Può essere assegnato agli Ufficiali ed ai componenti di una Unità in sostituzione dell'Operatore radio.
- ❑ Consente ad una Unità di essere influenzabile dal suo Ufficiale, purché anche questi abbia tale sistema di comunicazione inserito nel suo elmetto oppure sia ad almeno 5 cm di distanza da un Operatore Radio.

Costo: **10 punti per ogni Unità e 30 punti per ogni Ufficiale.**

Dispositivo/Organo di volo.

- ❑ I modelli dotati di questo equipaggiamento hanno a disposizione dei dispositivi per volare o hanno delle ali vere e proprie; in ogni caso questi modelli possono volare.
- ❑ Il Mov dei modelli equipaggiati in tal modo sarà di 25 cm e il modello avrà l'abilità di "volare".
- ❑ Costo: **+7 punti** per ogni punto Valore del modello.

NARAN FUTURE WARS

2. Protezioni Speciali

Questi equipaggiamenti possono essere impiegati da qualsiasi personaggio individuale (salvo sia espressamente indicato che non lo può usare)

Le unità invece potranno usare questi equipaggiamenti solo se sono citati nel loro profilo.

Protezione NBC.

- Annulla gli effetti delle granate nervine.
- Consente di attraversare ed operare in ambienti contaminati (altrimenti Intransitabili).

Costo: **+5 punti** per modello.

Scudo.

I modelli dotati di scudo usufruiranno di un -1 di Resistenza nei confronti della armi da fuoco e lo scudo darà un -1 al tiro per colpire dell'avversario in CaC.

Modelli dotati di scudo non potranno avere armi a due mani.

Costo: **+1 punto** per punto Valore del modello.

Campo di energia.

- Alcuni modelli potranno essere dotati di Campi di energia.
- Il campo di energia abbassa di 1 il TS di chi lo utilizza e gli conferisce un -2 di Resistenza.
- Max un campo di energia ogni 2000 punti esercito.
- Costo: 40 punti.**

Mimetizzazione

I modelli dotati di tute mimetiche o particolari mantelli mimetici godono dei seguenti bonus:

- copertura leggera se si trovano allo scoperto
- copertura pesante se sono in una configurazione di terreno che fornisce copertura leggera
- copertura totale se sono in una configurazione di terreno che fornisce copertura pesante

Costo: 3 punti per ogni punto Valore del modello.



Miniature COPPLESTONE – serie FUTURE WARS

NARAN FUTURE WARS

Campo camaleontico

I modelli dotati di campo camaleontico sono avvolti da uno schermo che distorce la luce rendendo il loro possessore praticamente invisibile.

- Il campo camaleontico funziona sia di giorno che di notte e l'Unità che lo utilizza non sarà disorganizzata.

Costo:

- **Il Campo Camaleontico costa +7 punti per modello per le Unità e +13 punti per ogni Individuale .**

Ad inizio turno il **giocatore dei modelli col campo camaleontico** lancia 1D6.

Risultato ed effetti:

1 = il campo camaleontico non funziona, il modello è dunque visibile e può essere bersagliato normalmente.

2-3 = il campo camaleontico funziona solo parzialmente; il modello può essere bersagliato ma lo si potrà

colpire di base solo con il **6**, anziché con il 4, applicando tutti i normali modificatori previsti nel test del Tiro per colpire.

4-6 = si applicano le seguenti regole:

Fase di fuoco:

- **il giocatore avversario** lancia 1D6: se ottiene **6** allora può vedere e quindi bersagliare i modelli dotati di campo camaleontico, i quali godranno di un bonus aggiuntivo come se fossero in copertura leggera, in aggiunta all'eventuale bonus già concesso se si trovano in un bosco o comunque in copertura.

Fase di combattimento:

- si effettuerà il test di cui sopra per stabilire se lo può vedere oppure no. E' ovvio che se non lo si vede non lo si potrà ingaggiare.
- Nel combattimento in corpo a corpo, **il modello col campo camaleontico avrà l'iniziativa nel combattimento**, quindi potrà subire degli attacchi solo dal nemico che sia riuscito a sopravvivere ai suoi colpi.

Esempio:

un modello dotato di campo camaleontico ingaggia il combattimento con una Unità di 5 soldati: effettua i suoi test per colpire e per ferire e ne elimina 2; gli altri tre potranno effettuare i loro attacchi contro di lui, se sono a contatto di basetta.

Nota:

il Campo Camaleontico potrà essere usato SOLO se espressamente indicato nelle note del profilo del soldato o Personaggio.



Miniature COPPLESTONE – serie FUTURE WARS

NARAN FUTURE WARS

3. Munizioni Speciali

Munizioni perforanti

Sono munizioni cinetiche (non laser) con ogiva rinforzata e possono essere usate solo per colpi a raffica singola: possono essere assegnate solo a Unità che usino **pistole o fucili d'assalto**.

- ❑ Le munizioni perforanti avranno dei bonus di penetrazione in funzione alla forza dell'arma secondo la seguente tabella:

Forza dell'arma	"-"	"1-2"	"3-4"	"4+"
Bonus di forza di penetrazione	"+1"	"+2"	"+3"	"+4"

- ❑ **Costo:: +10 punti** per ogni salva.
- ❑ **Max 1 segnalino di salva per Unità.**
- ❑ **NON consentono di effettuare il Fuoco di Copertura, anche se l'arma lo possa fare.**

Munizioni a ricerca

- ❑ Sono munizioni particolari che inseguono il bersaglio evitando gli ostacoli e possono essere usate solo per colpi a raffica singola.
- ❑ Quando vengono sparati su bersagli coperti le munizioni a ricerca ignorano la copertura (pesante o leggera) nel Tiro per Ferire.
- ❑ **Costo:: +5 punti** per ogni salva.
- ❑ **Max 1 segnalino di salva per Unità o Personaggio o Arma installata su un veicolo.**
- ❑ **NON consentono di effettuare il Fuoco di Copertura, anche se l'arma lo possa fare.**



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

NARAN FUTURE WARS

4. STENDARDI.

4.1. Stendardo dell'Unità.

Regole Generali.

- Potrà essere assegnato all'Alfiere di una Unità.
- Se una Unità ha un modello dotato di Stendardo (Alfiere) potrà avvalersi di un bonus di +1 al test di morale; il medesimo bonus viene fornito se un Portabandiera (Alfiere di un Comando) si aggrega ad una Unità, nel caso sia assente l'Alfiere: i due bonus non sono cumulativi.
- Il suo costo è già compreso in quello dell'Alfiere.

4.2. Stendardo dell'Esercito.

Regole Generali.

- Può esserci solo uno stendardo per esercito.
- Finché lo stendardo dell'esercito rimane in posizione o sia sostenuto dal Portabandiera (cioè fino a quando non venga abbattuto oppure ammainato), la sua presenza garantisce i seguenti bonus:
 - ◆ +1 ai Test che dovesse effettuare una Unità del suo esercito che si trovi entro 20 cm dalla miniatura dello stendardo; se lo Stendardo è a contatto di basetta con un Personaggio Adorato, questo secondo bonus non viene applicato, ma si ottiene un'estensione dei poteri del Personaggio Adorato di +10 cm.

Costo:

- Lo Stendardo dell'Esercito **costa 100 punti.**

Vi sono tre tipi di Stendardi dell'Esercito:

1. Stendardo Standard: piazzato su un'alta asta infissa nel terreno.
2. Stendardo Speciale:
 - 2.1. di dimensioni contenute, inalberato dal Portabandiera del Condottiero.
 - 2.2. di grandi dimensioni: sistemato su un veicolo o sulla torretta sistemata su una Creatura Gigante.

Movimento.

- Gli stendardi del primo tipo non si muovono durante la battaglia, ma vengono inalberati prima che la battaglia cominci e vengono lasciati in posizione dove tutto l'esercito può vederli; finché uno stendardo di questo tipo rimarrà nella posizione ove è stato innalzato, la sua presenza garantirà i bonus sopra indicati.
- Gli stendardi del tipo Speciale si possono muovere sul campo di battaglia:
- Lo stendardo del primo tipo speciale (2.1.) verrà portato dal Portabandiera del Comandante, che dovrà restare sempre a non più di 5 cm di distanza dal Comandante.
- Quello del secondo tipo speciale (2.2.) sarà inalberato su un veicolo oppure nella torretta sistemata sulla groppa di una Creatura Gigante, come ad esempio un Mammouth o un Elefante.

NARAN FUTURE WARS

AMMAINARE UNO STENDARDO

Uno stendardo dell'esercito può essere ammainato per evitare, per esempio, che sia abbattuto dal nemico.

La regola suddetta non si può applicare agli stendardi dei due tipi di quello speciale, se gli stessi sono già usciti dalla fascia di schieramento del loro esercito (30 cm dal bordo esterno del tavolo).

- ❑ Se uno stendardo dell'esercito viene ammainato non può più essere inalberato successivamente durante la battaglia e non garantisce più i bonus previsti.
- ❑ Per ammainare lo stendardo dell'esercito il Comandante (*e il Portabandiera nel caso dello stendardo del secondo tipo*) e almeno tre altre miniature devono trovarsi a contatto base contro base con esso (cioè con la miniatura che lo rappresenta);
- ❑ nel caso del veicolo o della Creatura Gigante, il Comandante ed almeno altre tre miniature dovranno essere a contatto di basetta con la basetta sulla quale era stato innalzato.
- ❑ Questa operazione può avvenire all'inizio della fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE. Tali miniature non devono essere soggette a nessuna reazione e non devono essere impegnate in combattimento. Durante la fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE il giocatore dichiara che sta ammainando il proprio stendardo. Le miniature devono trascorrere l'intera fase in contatto base contro base con lo stendardo. Lo stendardo dell'esercito viene rimosso dal gioco e viene considerato al sicuro per tutto il resto della battaglia.
- ❑ Se viene ammainato lo Stendardo del secondo tipo (cioè quello sostenuto dal Portabandiera del Comandante), il Portabandiera sarà considerato alla stregua di un semplice Combattente Speciale, come un Alfiere dell'Unità.

ABBATTERE LO STENDARDO DELL'ESERCITO

Lo stendardo dell'esercito può essere abbattuto dal nemico.

Si possono presentare tre casi:

A) Stendardo del primo tipo (standard):

Se alla fine della fase di MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE non ci sono miniature alleate a contatto base contro base con esso e vi sono miniature nemiche a contatto, il nemico ha l'opportunità di abbattere lo stendardo.

B) Stendardo del secondo tipo (speciale)

di dimensioni contenute, inalberato dal Portabandiera del Condottiero:

Se il Portabandiera è isolato, lo Stendardo verrà considerato abbattuto se viene ucciso o messo in fuga il Portabandiera; se invece il Portabandiera è entro 5 cm dal suo Comandante, lo stendardo verrà considerato abbattuto solo quando sarà stato eliminato anche il Comandante, perché si presume che questi prenda in mano lo Stendardo, nel caso in cui il suo Portabandiera venga ucciso.

NARAN FUTURE WARS

Cattura dello Stendardo.

Lo stendardo sostenuto dal Portabandiera può essere **“catturato”**: si applica la regola della **“cattura dello stendardo”** dell’Alfiere di una Unità - vedere il Regolamento.

- Ai fini della **“cattura”**, il Portabandiera verrà considerato alla stregua di un normale Alfiere dell’Unità alla quale egli si sia unito assieme al suo Comandante, sempreché assieme ad essi vi siano ancora dei Guerrieri dell’Unità con la quale i due P.I. hanno superato la fascia di schieramento dell’esercito; in caso contrario, cioè se il Comandante ed il Portabandiera sono rimasti i soli due sopravvissuti, ad essi si applicheranno le regole previste per una Unità di Individuali, e quindi lo Stendardo non potrà più essere catturato ma solo abbattuto, come sopra riportato.
- Se lo stendardo viene **“catturato”**, l’Unità alla quale il Comandante si fosse unito dovrà effettuare un Test di Reazione.

C) Stendardo del terzo tipo (speciale)

di grandi dimensioni: sistemato su un veicolo o sulla torretta sistemata su una Creatura Gigante:

- verrà considerato abbattuto se viene eliminato (ucciso o distrutto o messo in fuga) il modello sul quale lo Stendardo è stato innalzato.

Miniature e basette per gli Stendardi dell’Esercito.

Lo stendardo dell’Esercito dovrà essere imbasettato nel modo seguente.

primo tipo (standard):

- ◆ sistemato su di un’asta da bandiera, eventualmente utilizzando un’apposita miniatura all’uopo predisposta, fissata su di una basetta di cm. 5 di diametro.

secondo tipo (speciale):

- ◆ sistemato sull’asta della bandiera sostenuta dal Portabandiera (a piedi o su cavalcatura o moto) del Condottiero.

terzo tipo (speciale):

- ◆ sistemato su di un’asta da bandiera, questa a sua volta issata sul veicolo o sulla torretta sistemata in groppa ad una Creatura Gigante.

* * *

NARAN FUTURE WARS



Modellino MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS