

# NARAN FUTURE WARS

aggiornamento novembre 2011

## VEICOLI

### Profilo dei veicoli

Il profilo di un veicolo presenta le seguenti voci:

- ❑ VAL = Valore del veicolo.
- ❑ MOV = Movimento del veicolo (in centimetri)
- ❑ RCF = Resistenza Corazza Frontale
- ❑ RCL = Resistenza Corazza Laterale
- ❑ RCP = Resistenza Corazza Posteriore
- ❑ RCAB = Resistenza Corazza sopra / sotto
- ❑ COR = tipo di corazza:
  - ◆ **lg** (leggera) – **md** (media) – **p** (pesante) - **xp** (extrapesante)
- ❑ Equip = numero di membri dell'equipaggio.
- ❑ PDS = Punti Danni Scafo
- ❑ TSS = Tiro Salvezza Scafo
- ❑ PDP = Punti Danno Propulsione
- ❑ TSP = Tiro Salvezza Propulsione
- ❑ Costo = costo del veicolo

Tale profilo sarà inserito in una tabella simile a questa nei vari elenchi degli eserciti:

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	--------	-----	-----	-----	-----	-------



Modellino MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

# NARAN FUTURE WARS

## Equipaggio dei Veicoli

Ogni veicolo deve avere un equipaggio, il cui numero di componenti è indicato nell'apposita tabella nell'elenco dell'esercito, assieme a quella del veicolo.

Il costo dell'Equipaggio deve essere aggiunto a quello del veicolo.

L'equipaggio di un veicolo può avere i seguenti Personaggi Speciali:

**Capo:** obbligatorio – costa +10 punti

**Nota:**

- ❑ Se il veicolo forma una Unità, il Capo del veicolo funge anche da Capo dell'Unità, senza altra maggiorazione di costo.
- ❑ Il Capo Veicolo (capo carro) è obbligatorio anche nel caso in cui il veicolo non sia, lui solo, una Unità ma faccia parte di una Unità di veicoli dello stesso tipo (*vedi di seguito le regole degli "Squadroni"*).
- ❑ Se il veicolo fa parte di uno Squadrone (Unità), allora questa Unità dovrà anche avere il suo Capo, che sarà il Capo del veicolo che fungerà da "Veicolo Comando"; tale veicolo dovrà essere chiaramente identificato mediante una apposita bandierina o altro segno distintivo.
- ❑ Anche per il Capo del Veicolo Comando, in quanto Capo dell'Unità, non è prevista alcun'altra maggiorazione, quindi costa +10 punti come gli altri Capi Veicolo.
- ❑ Il ruolo di Capo Unità potrà però anche essere ricoperto da un Ufficiale, che ricoprirà quindi il doppio ruolo di Capo Unità e Capo Veicolo senza alcun aumento di costo.
- ❑ La presenza del Capo Veicolo fornisce un bonus di +2 ai test di Morale che il veicolo dovesse effettuare: *vedi di seguito le regole per gli Squadroni.*

**Meccanico:** facoltativo – costa +10 punti

Ne può essere schierato uno solo per veicolo.

**Nota:**

- ❑ Il Meccanico può riparare un danno per turno, recuperando un'arma o un Punto Danno allo scafo o al sistema di propulsione.
- ❑ La riparazione può avvenire nella fase di Recupero (vedi Influenza & Recupero).
- ❑ Si tiri 1D6; con un 6 il danno è riparato automaticamente; con l'1 è fallimento automatico.
- ❑ Agli altri risultati si applichino i seguenti Modificatori:
- ❑ +1 Meccanico di Qualità = Veterana
- ❑ +2 Meccanico di Qualità = Elite
- ❑ +2 il Meccanico usa la "cassetta degli attrezzi": costa 40 punti.

## Veicoli e Personaggi Individuali

- ❑ Il Comandante o un altro Ufficiale potrà essere a bordo di un veicolo.
- ❑ In questo caso tale Personaggio sostituirà il Capo del Veicolo e sarà considerato, a tutti gli effetti, come un componente dell'equipaggio. Ricoprirà anche il ruolo di Capo Unità.
- ❑ Tale Personaggio non potrà sbarcare dal veicolo, salvo nel caso in cui detto veicolo venga distrutto.
- ❑ Un qualsiasi Personaggio Individuale, compresi il Condottiero e gli Ufficiali, potrà aggregarsi ad una Unità di Fanteria che venga imbarcata su un veicolo da trasporto. Tale Personaggio potrà sbarcare e reimbarcarsi insieme all'Unità alla quale si è aggregato.

# NARAN FUTURE WARS

## Regole dei Veicoli.

### ***Veicoli e Minacce***

- ❑ I veicoli non minacciano e non possono essere minacciati.

### ***Veicoli e Morale***

- ❑ Se un veicolo subisce 4+ Danni (armi distrutte o Tiri Salvezza falliti) dovrà effettuare un Test di Reazione con gli stessi parametri previsti per le Unità nella Fase di gioco in cui detto veicolo ha subito i danni.
- ❑ La presenza del Capo Veicolo fornirà un bonus di +2 al test di morale.
- ❑ Un veicolo che a seguito del suddetto Test di Reazione sia andato in "Sete di Sangue" dovrà sparare con tutte le armi di cui ancora dispone sul bersaglio nemico in linea di vista più vicino, quindi, nella successiva fase di Movimento, dirigervi a tutta velocità contro il medesimo bersaglio per tentare di travolgerlo.

### ***Squadroni di Veicoli***

Una Unità può essere formata da più veicoli del medesimo tipo. Tale Unità viene definita "Squadrone".

- ❑ Ogni veicolo di uno Squadrone dovrà stare a max 8 cm da un altro modello dello Squadrone.
- ❑ I Danni subiti da uno Squadrone di veicoli potranno essere ripartiti a discrezione del giocatore che li controlla; in corpo a corpo potranno essere considerati danneggiati solo i veicoli ingaggiati.
- ❑ I veicoli di uno Squadrone testeranno il loro morale singolarmente.
- ❑ Se a seguito del test il modello fugge, sarà rimosso solo quello e non tutto lo Squadrone.
- ❑ Se a seguito del test il modello va in "Sete di Sangue", solo ad esso si applicheranno le regole previste per questo caso. Il veicolo in "Sete di Sangue" potrà non applicare più la regola che deve restare ad almeno 8 cm da un altro modello del suo stesso Squadrone e, finché sarà più distante di 8 cm da qualsiasi altro veicolo della sua Unità, sarà considerato alla stregua di una Unità composta da un solo veicolo.

### ***Influenza e Recupero.***

- ❑ Un Ufficiale che si trovi a bordo di uno dei veicoli dello Squadrone può influenzare il suo o gli equipaggi di uno o più veicoli del suo Squadrone. Dovrà effettuare un test di Influenza per ogni veicolo che intende influenzare. Se tutti i veicoli che vuole influenzare hanno il medesimo "Stato", allora si effettuerà un solo test, come per le altre normali Unità, e l'esito varrà per tutti i veicoli interessati.
- ❑ L'Influenza può anche avvenire a distanza: si presume che a bordo tutti i veicoli abbiano le apparecchiature di comunicazione necessarie.

### ***Regole Generali per il Movimento dei veicoli:***

- ❑ I veicoli possono muovere solo su terreno aperto al massimo del loro Movimento.
- ❑ Non possono muovere su terreni Difficoltosi o Intransitabili.
- ❑ I veicoli non possono essere schierati su terreni Difficoltosi o Intransitabili.
- ❑ I veicoli ruotati, cingolati e a levitazione potranno muoversi solo in zone in cui fisicamente sia consentito il loro passaggio.
- ❑ Se ad esempio c'è un ponte troppo stretto il veicolo non potrà passarci così come non potrà passare tra due case se la strada che le separa è troppo stretta (ovvero la larghezza della strada è minore della larghezza del veicolo).
- ❑ I veicoli possono ruotare fino a 90 gradi e poi muovere in linea retta.
- ❑ I veicoli possono muovere in linea retta e poi ruotare di 90 gradi.
- ❑ I veicoli possono effettuare parte del movimento, ruotare fino a 90 gradi e poi completare il movimento.

# NARAN FUTURE WARS

## ***Sparare ad un veicolo***

- ❑ Si può sparare solo ad un lato su cui si abbia linea di vista.
- ❑ Se colui che spara si trova in una configurazione sopraelevata rispetto al veicolo potrà sempre tirare sulla parte superiore del bersaglio (RCAB).
- ❑ Chi spara a un veicolo avrà un bonus di +1 per il test del Tiro per Colpire se il veicolo è immobilizzato.
- ❑ I Tiri per Colpire e per Ferire (che nel caso specifico significa "Danneggiare") andranno effettuati con le normali regole previste per queste due Fasi.

## ***Danneggiare un veicolo***

- ❑ Possono danneggiare un veicolo solo le armi che nel test del tiro per Ferire, dopo aver applicato tutti i modificatori positivi e negativi previsti, abbiano ottenuto, con 1D6, un punteggio sufficiente a perforare la corazza del veicolo in questione, cioè il valore indicato nella tabella dell'arma per quel tipo di corazza; si applica la regola che un "1" è sempre un fallimento. Questa regola si applica sia nei confronti delle armi da fuoco, sia delle armi da corpo a corpo.
- ❑ ***Vedere l'esempio riportato a pagina seguente.***
- ❑ Per ogni colpo per Ferire messo a segno sul veicolo si tira 1D6.
- ❑ **Risultato:**
- ❑ **1 = colpo superficiale:**
  - ◆ per il turno successivo il veicolo subirà le seguenti penalità:
    - ◆ -1 al test del Tiro per Colpire
    - ◆ -5 cm di Movimento
- ❑ **2 = arma distrutta:**
  - ◆ viene distrutta una delle armi del veicolo; per ogni arma distrutta si tira 1D6: per ogni 6 ottenuto è chi ha distrutto l'arma che sceglie quale arma del veicolo sarà considerata eliminata; un apposito segnalino sarà messo sul veicolo; se tutte le armi sono state distrutte, il colpo sarà risolto sulla propulsione, pertanto si potrà fare il Tiro Salvezza Propulsione.
- ❑ **3-4 = danno al sistema di propulsione:**
  - ◆ il colpo ha colpito il sistema di propulsione; si effettua il Tiro Salvezza Propulsione; se lo si fallisce il veicolo subirà un Punto Danno Propulsione: un apposito segnalino sarà messo sul veicolo. Ogni Danno Propulsione subito comporta una riduzione della metà del Movimento. Quando il veicolo ha raggiunto il totale dei Punti Danno Propulsione che ha a sua disposizione, il successivo TSP fallito comporterà la distruzione del sistema di propulsione, pertanto il veicolo rimarrà immobilizzato. Un veicolo immobilizzato non potrà ruotare su se stesso. Se il veicolo fosse già immobilizzato, si considera che sia stata colpita un'arma; se non ci sono più armi, il colpo viene assegnato allo scafo, pertanto si effettuerà un TSS.
- ❑ **5 = danno allo scafo:**
  - ◆ Il colpo ha colpito lo scafo del veicolo (nel quale è compresa la torretta): si effettua il Tiro Salvezza Scafo; se lo si fallisce il veicolo avrà subito un Punto Danno Scafo: un apposito segnalino sarà messo sul veicolo. Un veicolo che abbia subito un Punto Danno Scafo non potrà fare ruotare le torrette delle quali sia eventualmente dotato. Quando il veicolo ha raggiunto il totale dei Punti Danno Scafo che ha a sua disposizione, il successivo TSS fallito comporterà la distruzione del veicolo.
- ❑ **6 = doppio danno:**
  - ◆ Il colpo ha colpito il veicolo, infliggendo un doppio danno:
    - a) si effettua il Tiro Salvezza Scafo; se lo si fallisce il veicolo avrà subito un Punto Danno Scafo: un apposito segnalino sarà messo sul veicolo. Vedere il precedente punto 5).
    - b) Si ripete il test per verificare quale ulteriore danno si sia subito. Quindi si lancia nuovamente 1D6. Se si dovesse ottenere nuovamente un "6" si subirà di nuovo un doppio danno, pertanto si dovrà ripetere questa procedura, che sarà ripetuta fintanto che col test si ottenga un "6". Con l'accumularsi di "doppi danni" il veicolo potrebbe risultare distrutto.

# NARAN FUTURE WARS

## **Assaltare un Veicolo.**

- ❑ I modelli che assaltano un veicolo in corpo a corpo devono tirare 1D6 prima di risolvere i loro attacchi: con un risultato di 1 subiranno una Ferita (possono utilizzare il Tiro Salvezza se lo hanno).
- ❑ Nel combattimento, il veicolo sarà sempre considerato di Qualità "inferiore".
- ❑ Nella Fase di Movimento del Turno successivo sia il veicolo che coloro che lo hanno assaltato si potranno disingaggiare.

## **Veicolo Distrutto.**

- ❑ Se un veicolo viene distrutto, ogni membro dell'equipaggio ed ogni altro modello imbarcato subirà una Ferita automatica ottenendo un 4+ con il lancio di 1D6 per ognuno. Chi ha il Tiro Salvezza lo può effettuare.
- ❑ Si dovrà effettuare il regolare Test di Reazione a seguito di perdite da armi da fuoco o per combattimento, a seconda della Fase in cui sia avvenuta la distruzione del veicolo.

## **Veicoli e Punti Vittoria.**

- ❑ Quando un veicolo viene distrutto l'avversario guadagna tutti i Punti Vittoria del veicolo stesso + il costo dell'equipaggio, anche se l'equipaggio è sopravvissuto ed ha continuato a combattere.

## **Sparare da un veicolo**

- ❑ I veicoli potranno fare fuoco con tutte le armi che hanno in dotazione; **ogni arma può sparare su un diverso bersaglio**, ma in questo caso avrà una penalità aggiuntiva di **-1 al test del Tiro per Colpire**.
- ❑ L'arco di fuoco delle armi è di 90 gradi frontali, salvo quelle montate sulle torrette girevoli, che hanno un arco di fuoco di 360 gradi. Ne consegue che le armi in torretta girevole potranno ruotare nella Fase di Fuoco, prima di effettuare il tiro, le altre, nello scafo, se sono fisse non lo potranno fare; quelle sistemate in torrette laterali potranno ruotare del tanto che sia concesso dalla torretta, dopodiché si considerano i 90 gradi avendo come riferimento la canna dell'arma.
- ❑ Si consideri la Qualità dell'Equipaggio ed il Valore dell'arma per risolvere il test del Tiro per Colpire e del Tiro per Ferire.

## **Fuoco effettuato con le armi dei veicoli e velivoli.**

I veicoli ed i velivoli seguiranno le regole del fuoco delle normali Unità, quindi ogni arma avrà in dotazione una salva per turno.

### **Fuoco di copertura (Sparare a raffica):**

- ❑ Si applicano anche ai veicoli ed ai velivoli le regole per il "Fuoco di Copertura" stabilite per le altre Unità, quindi non potranno muoversi nel turno in corso e non potranno sparare in quello successivo; un segnalino di "Fuoco di Copertura" sarà messo accanto al veicolo o al velivolo.

### **Chiarimento:**

- ❑ Poiché un veicolo o velivolo può avere in dotazione più armi, se fa "**Fuoco di Copertura**" anche con una sola di esse, l'intero veicolo/velivolo sarà considerato in "Fuoco di Copertura", quindi si applicherà tale regola.

### **Danneggiare un veicolo: esempio:**

**una mitragliatrice leggera (MdF = +1) spara ad un veicolo con corazza "leggera" e RCF = -4 (Resistenza della Corazza Frontale); supponiamo che nel Tiro per Colpire abbia messo a segno 1 colpo (su 3 disponibili); Si lancia il D6 per il Test per Ferire e si ottiene "4";  $4 + 1 MdF = 5 - 4 RCF = 1$ ; si legge nella tabella della mitragliatrice che per perforare la corazza leggera deve ottenere almeno "2", quindi il colpo non ha danneggiato il veicolo, si doveva ottenere almeno "5" col lancio del D6.**

# NARAN FUTURE WARS

## Valutazione delle distanze:

Per i veicoli che poggiano su una basetta, la determinazione delle distanze ai fini del Fuoco e del Movimento sarà effettuata dal bordo esterno della loro basetta; per quelli che sono privi di basetta, si procederà nel modo seguente:

- ❑ per il Fuoco attivo, la distanza sarà calcolata dal bordo esterno della punta dell'arma che spara fino alla basetta o ad altra parte dell'obbiettivo, come sotto indicato;
- ❑ per il Fuoco subito, la distanza sarà calcolata dal bordo della basetta o dell'arma di chi spara e un qualsiasi punto dello scafo del veicolo / velivolo preso a bersaglio.
- ❑ Per il Movimento, se il veicolo non è su una basetta, si prenderà come riferimento una porzione dei cingoli o una ruota, nel punto in cui anteriormente o posteriormente poggiano sul terreno.
- ❑ I velivoli ed i veicoli a levitazione devono invece essere **sempre** sistemati su una apposita basetta, come indicato nelle note della tabella del loro profilo.

## **Travolgimento.**

- ❑ Un veicolo può travolgere un nemico che abbia una Resistenza pari o superiore numericamente alla sua RCF: ad esempio un veicolo con  $RCF = -7$  può travolgere un bersaglio che abbia Resistenza  $= -5$ , ma non potrà travolgerne uno con Resistenza  $= -8$ .
- ❑ Un veicolo che travolge ha la regola speciale dello **"Sfondamento"**.
- ❑ Gli effetti del travolgimento si verificano nella fase di Combattimento immediatamente seguente quella di Movimento nella quale sia avvenuto l'ingaggio.
- ❑ Nella Fase di combattimento CaC, il veicolo attaccante tirerà un numero di D6 pari al suo Valore e colpirà con Qualità pari un altro veicolo, oppure con Qualità inferiore gli altri modelli; se il colpo è andato a segno (cioè vi è stata la collisione), si effettua il test del Tiro per Ferire utilizzando come parametro di arma quella di Corna & Zoccoli, con Forza pari alla RCF del veicolo attaccante. **Esempio:** un veicolo con  $RCF = -7$  colpirà con  $c\&z$  e Forza  $= +7$ .
- ❑ Il bersaglio può rispondere se ha una Forza pari alla RCF del veicolo attaccante.
- ❑ Se il bersaglio è un altro veicolo, potrà rispondere solo se è attaccato sul fronte e non sia immobilizzato.
- ❑ Nella Fase di Movimento del Turno seguente, i modelli superstiti dell'Unità che sia stata "travolta" (cioè ingaggiata), potranno disingaggiarsi e muovere liberamente; idem il veicolo che ha effettuato il Travolgimento.



**Modellino MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS**

# NARAN FUTURE WARS

## Categorie Speciali di Veicoli

### **Agili**

- ❑ I veicoli agili seguono le normali regole di movimento ma possono ruotare fino a 180 gradi invece che 90.

### **A-Grav**

- ❑ Sono veicoli che lievitano a pochi metri dal suolo.
- ❑ Possono muovere senza penalità su Terreni Difficoltosi, ma non su quelli Intransitabili.
- ❑ Se vengono immobilizzati subiscono un colpo allo scafo. Si effettua un Test del Tiro per Ferire con i parametri di "Corna & Zoccoli" con Forza pari alla RCAB del veicolo; il colpo viene risolto sulla RCAB. Il Tiro Salvezza Scafo è consentito.

### **Anfibi**

- ❑ Possono attraversare i corsi d'acqua dimezzando di metà il loro Movimento.

### **Assaltatori**

- ❑ In Corpo a Corpo combattono utilizzando la Qualità del loro equipaggio e possono essere armati con armi speciali da CaC; avranno Forza pari alla resistenza del lato su cui sono ingaggiati.

### **Camminatori**

- ❑ Possono muovere su Terreni Difficoltosi a metà del loro valore di Movimento.

### **Fuoristrada**

- ❑ Possono muovere su Terreni Difficoltosi a metà del loro valore di Movimento.

### **Giganti**

- ❑ Possono sparare su bersagli diversi senza nessun malus al test del Tiro per Colpire.
- ❑ Possono essere schierati solo in eserciti di almeno 4000 punti ed ognuno di essi conta come **3 "scelte"** per i **"modelli particolari"**: vedere le regole generali di composizione dell'esercito nel Compendio – capitolo 2.2.

### **Immobili**

- ❑ I veicoli immobili hanno PDP = 0. Eventuali colpi sulla propulsione distruggeranno un'arma; se non ci sono più armi utilizzabili, i colpi a segno andranno risolti sullo scafo.
- ❑ Un risultato di Fuga a seguito di test di morale (per perdite o minacce) comporterà la fuga dell'equipaggio ed il veicolo sarà considerato abbandonato.

### **Volanti**

- ❑ Seguono le regole dei Veicoli Volanti.
- ❑ Non possono essere ingaggiati in corpo a corpo né travolti da modelli non volanti.
- ❑ Se vengono immobilizzati subiscono 1D6 colpi automatici allo scafo. Si effettuano i Test del Tiro per Ferire con i parametri di "Corna & Zoccoli" con Forza pari alla RCAB del veicolo; i colpi vengono risolti sulla RCAB. I Tiri Salvezza Scafo sono consentiti.

# NARAN FUTURE WARS

## ***Veicoli scoperti***

- ❑ I modelli imbarcati su un veicolo scoperto potranno sparare a bordo del veicolo; se il veicolo ha mosso avranno un malus al tiro per colpire di -1 (corta distanza) e -2 (lunga distanza).
- ❑ I modelli imbarcati su un veicolo scoperto potranno essere bersagliati dal fuoco del nemico al posto del veicolo: saranno considerati in copertura leggera se chi spara è il corta distanza e in copertura pesante se è in lunga distanza; se chi spara ha come unico bersaglio il fronte del veicolo i modelli imbarcati godranno della stessa resistenza della Corazza frontale. Se chi spara si trova in posizione sopraelevata rispetto al veicolo, gli occupanti del medesimo non hanno copertura.
- ❑ Per verificare la gittata tra i modelli imbarcati e il bersaglio/bersagliatore si effettui la misurazione da una qualsiasi miniatura imbarcata a una qualsiasi miniatura del bersaglio/bersagliatore.
- ❑ I componenti l'equipaggio del veicolo invece non potranno essere bersagliati, in quanto seguono le sorti del loro veicolo.
- ❑ Quando un veicolo scoperto subisce un danno si tirino 2D6 e si consideri il risultato più alto.

## ***Veicoli Trasporto Truppa***

- ❑ Alcuni veicoli sono in grado di trasportare truppe: le truppe non possono sparare da dentro un veicolo, salvo nel caso di un veicolo scoperto o di un veicolo che abbia delle apposite feritoie attraverso le quali si possa fare fuoco.
- ❑ Un veicolo può trasportare i modelli appartenenti ad una sola Unità, ai quali potranno essere aggregati anche dei Personaggi Individuali, purché il numero dei passeggeri non superi il numero massimo stabilito per quel tipo di veicolo. Un gruppo di Personaggi Individuali può essere trasportato su un veicolo, con i limiti in precedenza indicati.

## ***Sbarco e Imbarco:***

- ❑ L'imbarco e lo sbarco su o da un veicolo deve avvenire nella fase di Movimento.
- ❑ Tutti i modelli entro 5 cm dal veicolo possono imbarcarsi.
- ❑ Quando sbarcano i modelli trasportati, questi vanno collocati entro 5 cm dal veicolo e, se il veicolo stesso non ha ancora mosso, tali modelli potranno muovere della loro distanza di Movimento ed eventualmente ingaggiare un avversario in corpo a corpo.



**Modellino MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS**



# NARAN FUTURE WARS

## Regole speciali dei veicoli volanti

- ❑ I veicoli volanti seguono le regole delle unità volanti.
- ❑ I veicoli volanti che bersagliano delle unità terrestri saranno sempre considerati in lunga gittata e, se il bersaglio è un veicolo, si considererà la RCAB per risolvere il colpo.
- ❑ Unità terrestri che bersagliano veicoli volanti saranno sempre in lunga gittata e il colpo andrà risolto sulla RCAB.
- ❑ Veicoli volanti che bersagliano altri veicoli volanti o unità volanti non veicolo potranno tener conto della corta gittata delle armi; se il bersaglio è un veicolo il colpo andrà risolto tenendo conto il valore di resistenza della sezione del bersaglio verso cui si spara il colpo (frontale, laterale o posteriore).
- ❑ Un veicolo volante che arrivi a zero PDP (punti danno propulsione) è immobilizzato e quindi considerato distrutto (precipita).

Regola speciale: attacco a volo radente.

- ❑ Va dichiarato nella fase di movimento.
- ❑ Sia il bersaglio che il veicolo che effettua l'attacco potranno utilizzare le armi di cui dispone utilizzando i parametri di corta distanza.
- ❑ Se si sganciano le bombe a frammentazione, l'attacco sarà considerato in corta distanza.

# NARAN FUTURE WARS

## Armi dei veicoli

I veicoli possono montare le armi speciali e pesanti previste nell'Arsenale e quelle di questa sezione.

### Torretta:

- Le armi possono essere installate nello scafo oppure in apposite torrette fisse o ruotanti.
- Le armi installate nelle torrette ruotanti possono fare fuoco a 360°, quelle installate nello scafo o in torrette fisse o brandeggiabili verso un solo lato possono fare fuoco entro un arco di 90°.
- Le armi installate in torrette ruotanti costano **+3 punti** per ogni punto Valore dell'arma; per armi multiple (binate, ecc.) si dovrà fare la somma dei punti Valore di ogni arma installata nella stessa torretta.

### Armi dell'Arsenale:

- ◆ Fucili Mitragliatori, Mitragliatrici Leggere e Mitragliatrici Pesanti spareranno con i parametri del fucile d'assalto ma con Valore rispettivamente 2, 3 e 4.
- ◆ Fucili energetici spareranno con i valori del fucile d'assalto e potranno tirare tre colpi per ferire per ogni colpo messo a segno.

In aggiunta alle suddette armi, i veicoli possono montare le seguenti armi speciali loro riservate:

## Armi da combattimento

### Cannone pesante a canna lunga

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	25-90	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	1	.+12	53	no
Antifanteria	25-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	3	.+3	"	no

#### Note:

- In versione "anticarro" ha la regola "colpo mortale".

### Cannone pesante a canna corta

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	20-60	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	1	.+12	47	no
Antifanteria	20-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	3	.+3	"	no

#### Note:

- In versione "anticarro" ha la regola "colpo mortale".

### Cannone Energetico 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	.+9	51	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	4	.+5	"	no

#### Note:

- 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 Titano

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Anticarro	25-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	.+10	56	no
Antifanteria	"	"	"	"	"	"	8	.+6	"	no

### Note:

- 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.
- Quest'arma può essere assegnata solo a veicoli giganti o modelli per i quali sia stato espressamente specificato che possono averla (ammesso che non l'abbiano già nel loro profilo), in tutti gli altri casi nessun veicolo potrà avere in dotazione il Cannone Energetico Titano.

## Cannone Laser Pesante

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Cannone laser	25-75	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+9	20	no

### Note:

- Segue la regola speciale **“colpo mortale”**.

## Cannone Titano

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Titano	45-120	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	6	.+12	102	no

### Note:

- Il Cannone Titano segue la regola speciale **“Colpo mortale”**.
- Quest'arma può essere assegnata solo a veicoli giganti o modelli per i quali sia stato espressamente specificato che possono averla (ammesso che non l'abbiano già nel loro profilo), in tutti gli altri casi nessun veicolo potrà avere in dotazione il Cannone Titano.

## Missile Terra-Terra o Terra-Aria

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

### Note:

- Su un veicolo corazzato o blindato può essere montata una rastrelliera con sopra un missile Terra-Terra e/o Terra-Aria, con le seguenti regole speciali:
  - ◆ può anche essere binato o persino multiplo, ma da ogni rastrelliera che sia stata installata si potrà lanciare **un solo** missile per l'intera partita, non essendo possibile il ricarica
  - ◆ Nelle note del veicolo sarà indicato quanti di questi missili può avere installati.

# NARAN FUTURE WARS

## Armi d'assalto

### Lanciafiamme Pesante

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	MdF	Costo	FdC
Lanciafiamme	0-40	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	.+2	50	no

**Note:**

- Un modello armato di lanciafiamme può colpire tutti i modelli entro 40 cm nei 45 gradi frontali rispetto alla canna dell'arma (attenzione perché potrebbero venire colpiti anche modelli amici).
- Il Lanciafiamme colpisce col 2+ ogni modello che si trova nel suo raggio d'azione; per ogni modello colpito si effettua il test del Tiro per Ferire.

### Lanciafiamme Titano

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	MdF	Costo	FdC
Lanciafiamme	0-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	.+5	80	no

**Note:**

- Un modello armato di lanciafiamme può colpire tutti i modelli entro 60 cm nei 45 gradi frontali rispetto alla canna dell'arma (attenzione perché potrebbero venire colpiti anche modelli amici).
- Il Lanciafiamme colpisce col 2+ ogni modello che si trova nel suo raggio d'azione; per ogni modello colpito si effettua il test del Tiro per Ferire.

### ***Bunker corazzati.***

- Il Lanciafiamme Pesante può essere utilizzato anche contro i bunker corazzati se il getto di fiamma viene diretto contro le feritoie, cioè si intende che le fiamme si propaghino all'interno, potendo quindi investire quelli che hanno la sfortuna di trovarsi dentro il bunker.
- Per operare in questo modo, il modello dotato di Lanciafiamme Pesante dovrà portarsi ad almeno 5 cm dalla feritoia del bunker.
- Si effettueranno quindi i test per Colpire (come sopra indicato) e per Ferire, considerando che tutti quelli che si trovano nel bunker siano entro il raggio d'azione del Lanciafiamme.

# NARAN FUTURE WARS

## Armi d'artiglieria

### Obice

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Obice	15-30	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	3	.+3	40	no

#### Note:

- Quando si spara con un obice si tirino i dadi per colpire pari al Val.
- Se almeno un colpo è andato a segno si consideri la parte centrale del bersaglio come riferimento: tutti i modelli entro 10 cm da quel punto vengono feriti.

### Obice pesante

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Obice Pesante	20-45	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	6	.+6	51	no

#### Note:

- Quando si spara con un obice si tirino i dadi per colpire pari al Val.
- Se almeno un colpo è andato a segno si consideri la parte centrale del bersaglio come riferimento: tutti i modelli entro 10 cm da quel punto vengono feriti.

### Missili da bombardamento

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Missile	60-120	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	6	.+6	11	no

#### Note:

- Su un veicolo corazzato o blindato può essere montata una rastrelliera con sopra da 2 a 4 missili da bombardamento, con le seguenti regole speciali:
  - ◆ da ogni rastrelliera si potrà lanciare **un solo** missile per l'intera partita, non essendo possibile il ricarica;
  - ◆ può essere lanciato un solo missile per turno di gioco.
  - ◆ Nelle note del veicolo sarà indicato quanti di questi missili può avere installati.
- Seguono le regole speciali **"Tiro a parabola"** e **"Colpo letale"**.
- Se viene colpito un veicolo si considera la RCAB per risolvere il colpo.

### Artiglieria da bombardamento

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Artiglieria	60-180	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	24	.+2	126	no

#### Note:

- L'Artiglieria da bombardamento segue la regola speciale **"Tiro a parabola"**.
- Quest'arma può essere assegnata solo a modelli per i quali sia stato espressamente specificato che possono averla (ammesso che non l'abbiano già nel loro profilo), in tutti gli altri casi nessun veicolo potrà avere in dotazione l'Artiglieria da bombardamento.
- Se viene colpito un veicolo si considera la RCAB per risolvere il colpo.

### Mortaio d'assedio

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Mortaio	60-180	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	12	.+6	126	no

#### Note:

- Il mortaio d'assedio segue la regola speciale **"Tiro a parabola"**.
- Quest'arma può essere assegnata solo a modelli per i quali sia stato espressamente specificato che possono averla (ammesso che non l'abbiano già nel loro profilo), in tutti gli altri casi nessun veicolo potrà avere in dotazione l'Artiglieria da bombardamento.
- Se viene colpito un veicolo si considera la RCAB per risolvere il colpo.

# NARAN FUTURE WARS

## Artiglieria "Devastazione Totale"

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Artiglieria	60-240	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	30	.+6	282	no

Note:

- L'Artiglieria Devastazione Totale segue la regola speciale "Tiro a parabola".
- Quest'arma può essere assegnata solo a modelli per i quali sia stato espressamente specificato che possono averla (ammesso che non l'abbiano già nel loro profilo), in tutti gli altri casi nessun veicolo potrà avere in dotazione l'Artiglieria da bombardamento.
- Se viene colpito un veicolo si considera la RCAB per risolvere il colpo.

## Armi speciali dei veicoli volanti

### Bomba a frammentazione

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Bomba	-	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	24	.+2	11	no

Note:

- Ogni bomba a frammentazione può essere utilizzata una sola volta e il colpo va risolto durante la fase di movimento su un bersaglio sorvolato dal veicolo volante.
- Per ogni veicolo volante verrà indicato il numero di bombe a frammentazione che può trasportare.
- Se viene colpito un veicolo si considera la RCAB per risolvere il colpo.

## Armi contraeree

### Cannone Antiaereo medio

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
Cannone	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+6	20	si

# NARAN FUTURE WARS

## Dotazioni dei veicoli

Elenchiamo qui di seguito alcune dotazioni che i veicoli possono impiegare per incrementare la loro efficacia.

### ***Fumogeni***

- ❑ Un veicolo può essere dotato di fumogeni per nascondersi al fuoco nemico.
- ❑ Ogni veicolo può avere un numero di salve di fumogeni pari al numero di modellini del fumogeno effettivamente montati sul modello.
- ❑ Ogni fumogeno può essere attivato in una fase di movimento e il suo effetto dura fino alla fase di fuoco successiva: ogni tentativo di fare fuoco contro un veicolo occultato dai fumogeni darà **un malus di -2 al tiro per colpire**.
- ❑ Parimenti un veicolo che abbia attivato i fumogeni avrà anch'esso problemi a identificare il bersaglio quindi il **-2 di penalità al tiro per colpire si applica anche al veicolo che fa uso dei fumogeni**
- ❑ Costo: **10 punti** per ogni salva di fumogeni.

### ***Mimetizzazione***

- ❑ Un veicolo può essere mimetizzato in qualche modo, vuoi con uno schema di colore particolare, vuoi con avanzati sistemi di dissimulazione olografica.
- ❑ Un veicolo mimetizzato darà sempre un -1 al tiro per colpire e sarà sempre considerato in lunga distanza.
- ❑ Costo: **20 punti**.

### ***Riflettore***

- ❑ Un veicolo che monta un riflettore può tentare di illuminare un bersaglio durante le ore notturne.
- ❑ Si scelga un bersaglio e si faccia un tiro per colpire, se si ha successo il bersaglio sarà illuminato e tutti coloro che gli sparano contro non avranno il malus della luce sfavorevole.
- ❑ Il riflettore funziona solo di notte e dei suoi vantaggi possono godere solo modelli che patiscono la notte come Luce Sfavorevole.
- ❑ Costo: **5 punti**.

### ***Sparare al faro riflettore.***

- ❑ L'Unità che è stata "illuminata", o un'altra Unità e/o Personaggio, può tentare di eliminare la fonte di luce sparando contro il faretto riflettore montato sul veicolo.
- ❑ Si può sparare anche con armi leggere, perché comunque il riflettore non è protetto da scudo corazzato.
- ❑ Effettuato il solito test del Tiro per colpire, se anche un solo colpo giunge a segno il faretto riflettore si intende eliminato, quindi l'Unità che prima veniva illuminata ora non lo è più.

### ***Dispositivi di visione notturna/antiriflesso***

- ❑ Un veicolo che monta i dispositivi di visione notturna o antiriflesso può sempre operare al meglio delle sue possibilità, anche durante le ore durante le quali il suo equipaggio patisce le condizioni di "Luce Sfavorevole", pertanto non avrà il malus della Luce Sfavorevole nei test in cui questo parametro venga preso in considerazione.
- ❑ Se i carristi hanno i sistemi di visione notturna o antiriflesso già previsti nel loro profilo, oppure se appartengono ad una razza che non patisce la Luce Sfavorevole, i bonus di questo dispositivo sono già impliciti.
- ❑ Costo: **2 punti per ogni membro dell'equipaggio**.

# NARAN FUTURE WARS

## **Sminatore**

- ❑ Un veicolo dotato di congegno sminatore può aprire un sentiero all'interno di un campo minato, consentendo così, in piena sicurezza, il transito suo e di altri veicoli o Unità del suo esercito.
- ❑ Può effettuare il "Travolgimento" di un Campo Minato eliminandolo automaticamente.
- ❑ Costo: **20 punti**.

## **Gettaponte**

- ❑ Un veicolo dotato di congegno gettaponte può lanciare un ponte attraverso un corso d'acqua, consentendo così, sul ponte stesso, il transito suo e di altri veicoli o Unità del suo esercito.
- ❑ Il ponte che può essere lanciato sarà largo al massimo 10 cm e lungo 20 cm.
- ❑ Costo: **20 punti**.

## **Turboreattore**

- ❑ Un veicolo dotato di turboreattore potrà effettuare un doppio movimento il quale però potrà avvenire solo in linea retta senza deviazioni di sorta: se il veicolo trasporta un'unità la medesima non potrà sbarcare se il veicolo ha usato il turboreattore.
- ❑ Costo: **20 punti**.

## **Protezioni aggiuntive.**

In questa categoria si comprendono i "**campi di forza**", le "**contromisure elettroniche**", le "**corazzature reattive**" ed altri simili dispositivi che aumentano la difesa passiva dei veicoli contro i colpi delle armi da fuoco del nemico.

- ❑ I modelli dotati di "Protezioni aggiuntive" una volta per turno possono ripetere un Tiro Salvezza fallito durante la Fase "Armi da fuoco".
- ❑ Costo: **2 punti per ogni punto Valore del veicolo**.

## **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.
- ❑ Possono averlo solo i modelli della categoria "Camminatori" che abbiano anche la regola "Assaltatori".

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

\* \* \*