

TIPI DI UNITA':

Fanteria: (Inf)

In genere da 5 a 20 modelli, il numero di modelli che ne fanno parte è indicato nella propria stat line. I modelli di un unità devono sempre trovarsi ad almeno 1" da un altro membro della stessa e al massimo a 5" dal capitano dell'unità. Vedi Diagramma A, T è il modello standard di Fanteria, L è il Comandante della truppa.

Eroi e Mostri (H/M)

Sono modelli singoli sia che siano eroi che grossi mostri o una combinazione dei due, come eroi a cavallo di mostri.

Armi Pesanti (Ord)

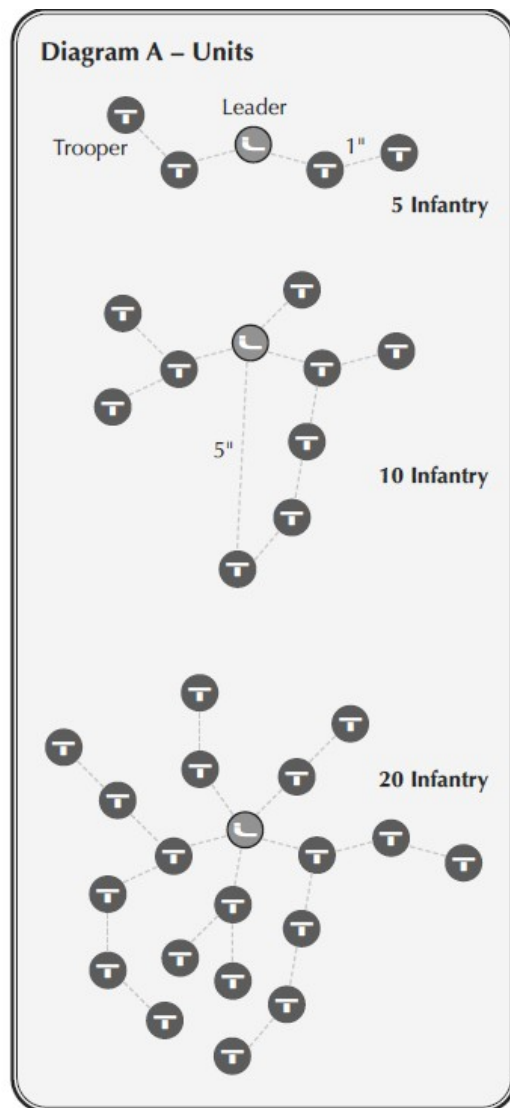
Composto da una grossa arma e vari membri che ne permettono il funzionamento. Questi sono puramente decorativi. Si tengono ad 1" dall'arma stessa disposti come si vuole

Mezzi Corazzati (Arm)

Tutti i mezzi corazzati che siano carri armati o blindati

Mezzi Volanti (Air)

Volano molto velocemente e non possono atterrare durante le battaglie, come caccia e caccia bombardieri.



STATISTICHE DELLE UNITA':

- **Tipo:** Tipo dell'unità e da quanti modelli è composta, modelli singoli non hanno numero
- **Velocità (Spd):** Il valore in pollici di movimento dell'unità
- **Tiro per Colpire (Hit):** Il risultato necessario all'unità per colpire in mischia o dalla distanza.
- **Potenza di Fuoco (Fire):** Numero di dadi tirati dall'unità per gli attacchi da tiro
- **Gittata (Ran):** La gittata di tiro dell'unità
- **Attacchi (Att):** Numero di dadi tirati dall'unità per gli attacchi da mischia
- **Difesa (Def):** Il risultato necessario al nemico per ferire l'unità
- **Nerve (Ner):** La resistenza ai danni dell'unità unità alla sua disciplina
- **Speciale:** Equipaggiamenti speciali e abilità varie.

-Esempio

Steel Warriors Team

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(5)	4	4+	8	24	5	5+	11/13

Special: -Può acquistare un "Soffio di Drago"
-Testa Dura

Linea di Vista (LOS)

Tutti i modelli, ad eccezione delle Armi Pesanti, possono vedere a 360° attorno a loro. Si usa la Linea di vista reale per le eventuali ostruzioni. Il giocatore scende a livello del tavolo e guarda con i propri occhi se il modello è in grado di vedere il bersaglio designato. Se il giocatore guardando da dietro la testa del capitano dell'unità vede il corpo di un qualsiasi modello del bersaglio, allora tutta l'unità può vederlo (non si considerano stendardi, armi, decorazioni, testa, arti e altro di questo tipo). Ignora inoltre qualsiasi modello della stessa unità del capitano che si frappone fra lui e il bersaglio. Se non si è sicuri che il bersaglio sia in vista tira un dado. Con 4+ è in vista, altrimenti non lo è.

DADI

- D6: Tira un dado da 6 per ognuno dei dadi che devi tirare
- D3: Come prima, ma dividi il risultato di ogni dado per due e arrotonda per eccesso.
- Modificatori ai tiri: come +1, +2, ecc... somma questi modificatori al risultato del tiro/dei tiri
- RITIRARE I DADI: E' possibile che venga chiesto di ritirare i dadi, in questo caso prendere il numero di dadi indicato e ritirateli. I nuovi risultati sono quelli validi, quelli vecchi non vengono più considerati.

Capitano dell'Unità

Se l'unità è un singolo modello, è automaticamente anche il capitano dell'unità.

Misurare le Distanze

Puoi misurare in qualsiasi momento le distanze.

- **Distanza tra due modelli:** è la distanza più corta tra le loro basette. Se un modello non ha basetta si usi come riferimento una parte del torso o del corpo principale.
- **Distanza tra due unità:** E' la distanza tra i due modelli più vicini in due unità diverse. Per evitare confusioni tenete sempre i vostri modelli a più di 1" dai modelli di altre unità, ad eccezione che durante una carica.

IL TURNO

Tira un dado per vedere chi inizia per primo. I turni tra i giocatori si alternano fino a quando non scade il tempo prefissato o finiscono i turni massimi prestabiliti

Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

- 1 – Movimento
- 2 – Tiro
- 3 – Mischia

FASE DI MOVIMENTO

Scegli una delle tue unità per svolgere uno tra gli ordini disponibili. Ogni unità può svolgere uno solo ordine per fase di movimento e tutte le unità che controlli possono svolgerne uno se non indicato altrimenti.

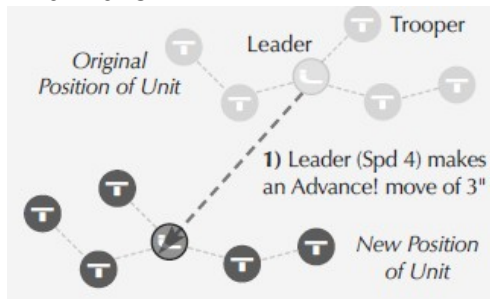
Halt!: L'unità non si muove

Avanzare!: Muovi il Capitano in una qualsiasi direzione fino ad un massimo di pollici pari al valore di Velocità (Spd) dell'unità. Durante il movimento può cambiare direzione quante volte vuoi, basta che in totale non si muova più del valore di Velocità indicato sul profilo dell'unità. Una volta completato riposiziona gli altri modelli attorno a lui come da regolamento. (ogni modello deve trovarsi ad almeno 1" da un altro modello nella sua unità e al massimo a 5" dal suo comandante)

Doppio Movimento!: Come prima ma il capitano (e di conseguenza l'unità) può muoversi fino al doppio della propria Velocità.

Carica: Vedi dopo, è il movimento più complicato.

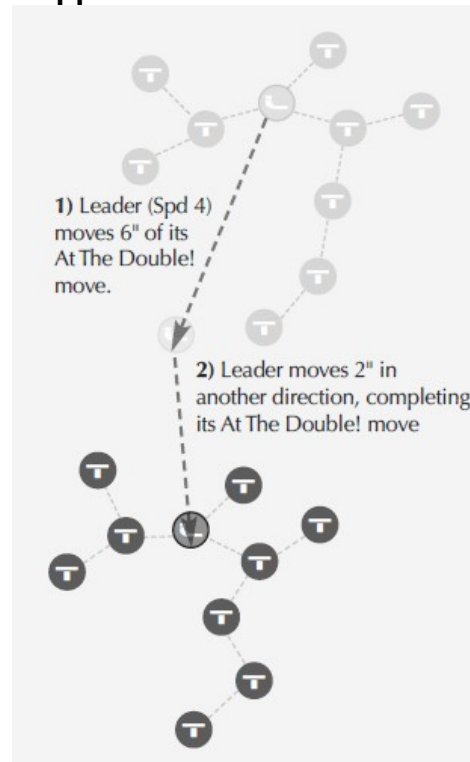
Avanzare!



L = Comandante

T = Modello standard dell'unità

Doppio Movimento!:



Unità che si sovrappongono:

Le unità possono muoversi attraverso quelle amiche, ma non possono fermarsi sopra di esse, assicurati che il movimento sia sufficiente ad evitare sovrapposizioni di modelli. Le unità nemiche bloccano il movimento, così come lo bloccano gli spazi tra i modelli nemici. Assicurati per chiarezza di avere almeno sempre 1" di distanza tra i tuoi modelli e quelli nemici.

CARICA!

E' l'unico movimento che permetta di entrare in contatto con unità nemiche.

Un unità può caricare una singola unità nemica fintanto che:

- Il capitano dell'unità può vedere il bersaglio
- La distanza tra le unità è pari al doppio della Velocità (Spd) di chi carica o inferiore, e i modelli possono fisicamente raggiungere il proprio bersaglio
- E' realisticamente possibile per l'unità danneggiare il bersaglio durante la mischia.

Muovere chi carica:

Muovi prima il modello dell'unità che carica che deve fare meno strada per raggiungere l'unità caricata, considerando eventuali terreni che bloccano il movimento e unità nemiche che vanno aggirate.

Puoi muovere i modelli attraverso terreni impervi, ma questo di porterà ad avere alcuni svantaggi durante la mischia successiva.

Se il modello raggiunge l'unità caricata aggirando ostacoli e unità nemiche, la carica ha avuto successo, altrimenti l'unità non può caricare. (puoi però dargli un altro ordine al posto di carica!).

Se la carica ha successo prendi il modello più vicino al bersaglio e posizionalo a contatto con l'unità nemica (sempre a contatto con il modello più vicino). Poi prendi tutti gli altri modelli della tua unità e posizionali a contatto ciascuno con i modelli dell'unità caricata. Se hai altri modelli distribuiscili equamente a contatto con modelli nemici già in combattimento. Se non hai spazio, posiziona i modelli della tua unità alle spalle e a contatto di basetta con modelli amici che stanno già combattendo con modelli nemici.

Questo movimento segue sempre le regole del movimento doppio, ma i terreni impervi non riducono la capacità di movimento.

I Tuoi modelli devono comunque stare sempre a 1" da un altro compagno e a 5" dal capitano. E' possibile che tu abbia meno modelli di quelli dell'unità caricata. In questo caso di certo chi viene caricato non resterà fermo a guardare, ma visto che ai fini del gioco solo chi carica può attaccare è meglio lasciare dove sono i modelli in eccedenza per non fare confusione.

Spesso i movimenti di carica possono portare i tuoi modelli a contatto con modelli di altre unità amiche e nemiche, visto che per questo movimento non conta la regola di stare ad 1" almeno di distanza dai modelli delle altre unità. Se succede ricordati di tenere a contatto i tuoi modelli solo con quelli dell'unità che è stata caricata, per evitare confusione su chi verrà attaccato.

Cariche multiple contro lo stesso bersaglio:

Puoi caricare unità che sono già state caricate da una o più delle tue altre unità. Segui le normali regole, ma i modelli amici impegnati in combattimento si considerano terreno intransitabile ai fini del movimento. Puoi continuare a caricare finché almeno 1 modello riesce a completare la carica entrando in contatto con un modello nemico.

Solo dopo aver caricato con tutte le tue unità esegui l'eventuale controcarica, anche se sarà difficile che vi siano modelli nemici liberi dal combattimento.

TERRENO

Mettiti d'accordo con l'avversario per come valutare il terreno sul campo di battaglia.

Terreno Singolo:

Come alberi singoli, case, massi, staccionate, ecc.... Possono essere considerati come:

- Terreno Intransitabile: Le unità non possono attraversarlo e devono aggirarlo
- Ostacoli: Come staccionate, le unità possono attraversarli e anche fermarsi a cavallo di essi, ma non possono muoversi attraverso se stanno compiendo un movimento doppio.
- Terreno Decorativo: Non viene considerato in nessun modo e l'unità può muoversi attraverso e fermarsi sopra, anche se è sconsigliato per comodità.

Aree di Terreno Impervio:

Sono aree più vaste con vari tipi di terreno come rocce o rovine. Le unità possono muoversi attraverso ma a costo doppio (2" per muoversi di 1"). Da inoltre penalità se vi si carica attraverso.

FASE DI TIRO

Dopo la fase di movimento scegli una tua unità in grado di farlo e tira. Se un'unità ha più armi da tiro convenzionali diverse, può sparare solo con una per turno.

Muovere e tirare:

Unità che si sono mosse al doppio non possono tirare. Alcune armi molto ingombranti richiedono che sia stato ordinato Halt! Durante la fase di movimento per tirare.

Mischia e tiro:

Unità che hanno dei modelli a contatto con modelli nemici non possono tirare ne possono essere scelti come bersaglio per il tiro.

Scegliere il bersaglio:

Il singolo bersaglio dell'unità deve rispettare le seguenti condizioni:

- Deve essere in vista del Capitano dell'unità che tira
- Deve trovarsi entro la gittata dell'unità che tira (Ran) indicata nelle statistiche dell'unità.

Sparare e Colpire il Bersaglio

Dopo aver scelto il bersaglio tira un numero di dadi pari al valore di (Fire) dell'unità che sta tirando. Aggiungi ai risultati eventuali modificatori. Ogni dado è un colpo a segno se il suo risultato contando anche i modificatori è pari o superiore al valore (Hit) dell'unità che attacca. I dadi con valori più bassi vengono scartati.

Modificatori al tiro:

- -1 Gittata Estrema: Il bersaglio è lontano oltre la metà della gittata dell'unità che tira.
- -1 Copertura leggera: Il bersaglio è in copertura leggera
- -2 Copertura solida: Il bersaglio p in copertura solida
- -1 Movimento: L'unità si è mossa in questo turno.
- -1 L'unità che tira è **Frammentata**: Ha un numero di segnalini ferità maggiore o uguale al suo valore di Nervi (Ner)

Per ognuno di questi fattori riduci di quanto indicato il risultato dei dadi. Ad esempio se la tua unità colpisce normalmente al 4+ ma il bersaglio si trova a gittata estrema e in copertura leggera allora ti servirà 6+ per colpirlo.

Tutti i risultati naturali di 1 con il dado sono sempre fallimenti.

Se all'unità servisse più di 6 per colpire il bersaglio può comunque farlo e colpire con risultati uguali a 6, ma tirerà un numero di dadi per colpire pari solo alla metà della propria potenza di

fuoco (Fire) arrotondata per difetto. Se la potenza di fuoco è pari a 1 non sarà possibile sparare in questa condizione.

Copertura

Per valutare la copertura di un bersaglio, osservalo da dietro i modelli dell'unità che sta tirando. Ignora gli altri modelli della stessa unità (sia di quella che tira che di quella bersaglio) che si frappongono alla visuale .

- Se almeno metà dei modelli dell'unità che tira vedono almeno metà dei modelli dell'unità bersaglio, allora questa non gode di alcuna copertura
- Se almeno metà dei modelli dell'unità che tira non vedono almeno metà dei modelli dell'unità bersaglio perché coperti da terreno impervio o altre unità, allora questa gode di copertura.
- Se la maggior parte dei modelli dell'unità bersaglio si trova sopra o a contatto di basetta con un area di terreno impervio allora gode di copertura.
- Se i colpi dell'unità che tira devono attraversare almeno 3"o più di terreno impervio per raggiungere il bersaglio, allora l'unità bersaglio gode di copertura.
- Se ciò che garantisce la copertura è fatto di materiale solido che fermerebbe i proiettili nella realtà, allora l'unità possiede **copertura solida**, nel caso in cui ciò che garantisce la copertura è leggero e potrebbe far passare i colpi attraverso, l'unità possiede **copertura leggera**. Stabilite prima della partita come identificare i due tipi di copertura di comune accordo.
- Se non è chiara la situazione tira un dado. Con un risultato di 4+ non ha la copertura, con 3 o meno sì.

Ferire il Bersaglio

Dopo aver tirato per colpire ritira tutti i dadi che hanno ottenuto un risultato sufficiente a colpire il bersaglio. Per ferire devi ottenere un risultato pari o superiore al valore di Difesa del bersaglio. Spesso vi sono modificatori a questo tiro, anche perché la difesa di alcune unità è superiore a 6 e quindi possono essere ferite solo grazie a bonus ai tiri di dado.

Tutti i risultati naturali di 1 con i dadi per ferire sono automaticamente dei fallimenti senza poter considerare alcun bonus eventuale.

Registrare le ferite

Per ogni ferita subita dall'unità posiziona un segnalino accanto ad essa, se le ferite diventano parecchie nel corso della partita può essere più comodo segnarle direttamente sulla propria lista dell'esercito oppure usare dei dadi per indicarle accanto all'unità

Test di Nervi:

Alla fine della fase di tiro testa i Nervi per ogni unità nemica a cui hai inflitto danno in quella fase. Questo indicherà se l'unità resta Salda, diviene Soppressa o viene eliminata dal gioco.

BFGs

Alcune unità possono ottenere Upgrade dando ad uno o più dei propri modelli dei "Ballistic Firepower Generator" o BFG in breve. Sono armi portatili molto potenti ed hanno ognuna un profilo proprio con Potenza di Fuoco, Gittata e altre regole speciali.

Fuoco Indipendente:

Le BFG fanno sempre fuoco indipendentemente dal resto della propria unità. Possono avere anche bersagli diversi da quelli dell'unità in cui si trovano. Puoi risolvere il tiro delle armi di un unità nell'ordine che vuoi, ma devi usare tutte le opzioni di tiro di un unità prima di poter passare alla successiva.

Se un unità ha ad esempio 2 BFG puoi sparare al bersaglio A con la prima, poi usare il fuoco normale sul bersaglio B e poi sparare di nuovo al bersaglio A o al B con la seconda. Usare BFG non riduce la potenza di fuoco (Fire) dell'unità; i compagni compensano al fatto che alcuni modelli sparano con altre armi.

Per valutare la linea di vista della BFG osserva da dietro al modello che la impugna ignorando i compagni di squadra che si frappongono.

FASE DI MISCHIA

Dopo la fase di tiro è il momento di attaccare i nemici che si sono precedentemente caricati in mischia. In questo gioco durante il proprio turno solo i modelli della propria unità colpiscono quelli dell'avversario per rendere le cose meno complicate.

Colpire in mischia:

Tira un numero di dadi pari al valore di Attacco (Att) della tua unità, ogni colpo va a segno esattamente come per la fase di tiro, ma ci sono modificatori differenti.

Modificatori in mischia:

- -1 posizione difensiva, l'unità bersaglio è dietro ad un ostacolo
- -1 carica spezzata, l'unità ha caricato il bersaglio passando attraverso ad un terreno impervio
- -1 L'unità che carica è **Frammentata**: Ha un numero di segnalini ferità maggiore o uguale al suo valore di Nervi (Ner)

Ferire il bersaglio:

Esattamente come per ferire il bersaglio con il tiro.

Registrare le ferite:

Esattamente come per il tiro

Testare i Nervi:

Alla fine di ogni combattimento devi testare i Nervi dell'unità nemica che ha subito ferite dalla tua (o dalle tue) unità. Ricordati che in mischia, un risultato di **Soppressa** conta invece come se fosse **Salda**.

Riorganizzarsi!

Dopo ogni combattimento, se la tua unità (o le tue unità) hanno mandato in rotta il nemico che stavano combattendo possono rimanere dove sono o muoversi ovunque di D6" in qualsiasi direzione seguendo le normali regole di movimento.

Se invece il nemico non è stato eliminato devi per forza eseguire il movimento di D6" di qui sopra, come al solito tutti i tuoi modelli devono trovarsi a più di 1" dai modelli di altre unità alleate o nemiche, alla fine del movimento.

Combattimenti seguenti

Se un unità non viene distrutta da un combattimento successivo ad una carica, il turno seguente potrà solo ricevere ordini di Movimento Doppio o di Carica!, quest'ultimo però solo verso una delle unità che l'ha caricata il turno precedente. Questa regola serve ad indicare che l'unità decide di ritirarsi dal combattimento o continuare a lottare.

TESTARE I NERVI

Quando testare:

Alla fine della fase di Movimento o Tiro, il test va fatto da ogni unità nemica alla quale hai inflitto ferite in quella fase, nella fase di Mischia va fatto alla fine di ogni combattimento se l'unità avversaria ha subito ferite.

Come fare il test:

Ogni unità ha due numeri nell'indicazione Nervi (Ner) sul suo profilo. Il primo indica il **Limite di Soppressione**, il secondo indica il **Limite di Distruzione**.

Tira 2D6 e somma al risultato le ferite subite dall'unità nemica e altri eventuali bonus da regole speciali. A questo punto compra il risultato con il valore di Nervi dell'unità avversaria e controlla gli effetti come indicato qua sotto. Gli effetti sono applicati immediatamente.

- Se il risultato è uguale o superiore al Limite di Distruzione dell'unità allora quell'unità è **Distrutta**.
- Se il risultato è inferiore al Limite di Distruzione, ma superiore al Limite di Soppressione, allora l'unità è **Soppressa**.
- Se il risultato è inferiore al Limite di Soppressione, l'unità è **Salda**, questo significa che può continuare ad agire normalmente.

Salda: L'unità continua a combattere normalmente

Soppressa: Indica l'unità con un segnalino. Durante il prossimo turno nella fase di movimento potrà solo ricevere ordine Halt! **Inoltre** non potrà in alcun modo sparare nella successiva fase di Tiro. In Mischia ogni risultato di Nervi di tipo **Soppressa** viene considerato come risultato **Salda**. Questo perché proteggersi accucciandosi non è il massimo in corpo a corpo.

Distrutta L'unità fugge dal campo di battaglia o è stata eliminata completamente. Rimuovila dal gioco.

Mantenete la posizione!

Se testando per i Nervi ottieni due 1 naturali con il lancio dei dadi, allora l'unità avrà sempre Saldo come risultato del test di nervi ignorando qualsiasi altro modificatore o valore.

Siamo Spacciati!

Se testando per i Nervi ottieni due 6 naturali con il lancio dei dadi, allora l'unità avrà sempre Soppressa come risultato del test di nervi ignorando qualsiasi altro modificatore o valore.

MEZZI CORAZZATI

Seguono tutte le regole precedenti, ad eccezione del fatto che sono modelli singoli ed hanno alcune regole proprie.

Movimento:

Gli ordini di movimento per un mezzo corazzato sono diversi. Vedili qui sotto:

Halt!

Il mezzo corazzato non compie alcun movimento in questo turno

Cambiare Direzione!

Ruota il mezzo corazzato attorno al suo centro in modo che si volti verso una qualsiasi nuova direzione. Vedi Diagramma E

Manovra!

Muovi il mezzo corazzato direttamente avanti o indietro di un numero di pollici pari o inferiore alla sua Velocità (Spd). Durante il movimento in qualsiasi momento può anche fargli compiere una singola rotazione di al massimo 90°. Vedi Diagramma F

Avanti a tutta velocità!

Il Mezzo Corazzato può muoversi solo in avanti, senza rotazioni, fino al doppio della sua Velocità. Vedi Diagramma G.

Diagramma E Cambiare Direzione

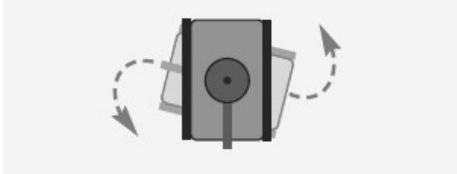


Diagramma F Manovra

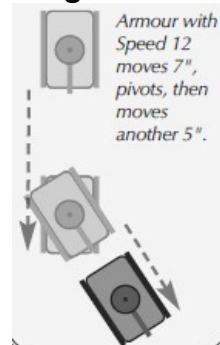
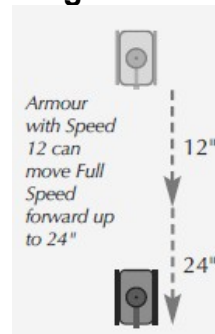


Diagramma G Avanti a Tutta Velocità



COLLISIONI E SFONDAMENTI

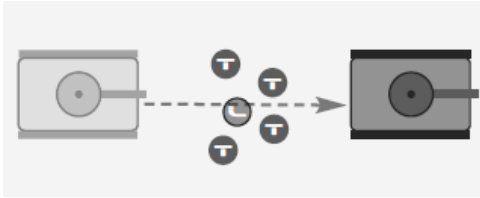
I Mezzi corazzati non possono caricare, ma se muovono "Avanti a tutta velocità!" contro altri mezzi o unità possono portare parecchi danni. Per questo ogni Mezzo Corazzato ha un valore di **Forza Schiacciante** che viene usato in queste situazioni.

Collisione: Se il tuo mezzo corazzato va avanti a tutta velocità contro un mezzo nemico entrambi subiscono D6 colpi automatici (tirali separatamente). Tira quindi per vedere quali di questi colpi causano ferite per ognuno dei due veicoli e effettua anche i relativi test di Nervi (anche per il tuo stesso Mezzo se questi viene danneggiato). Usa veicoli molto corazzati (con alta Difesa) per schiantarti contro mezzi nemici leggeri (con bassa Difesa) altrimenti subirai più danni tu dell'avversario

Sfondamento: Se il tuo mezzo corazzato va avanti a tutta velocità contro un'unità nemica che non sia un mezzo corazzato, infligge D6 colpi automatici all'unità nemica, ricordati di testare i Nervi di quell'unità nel caso di ferite. Assicurati di poter terminare il movimento ad almeno 1" di distanza da qualsiasi unità alla fine del movimento di Sfondamento, se così non fosse muovi

appena il necessario più avanti il mezzo per rispettare le condizioni, come se fosse più veloce del normale. Se anche così non è possibile terminare legalmente il movimento, muovi i modelli nemici schiacciati il minimo necessario per rendere il movimento legale e fare spazio al tuo Mezzo Corazzato.

Sfondamento



Terreno:

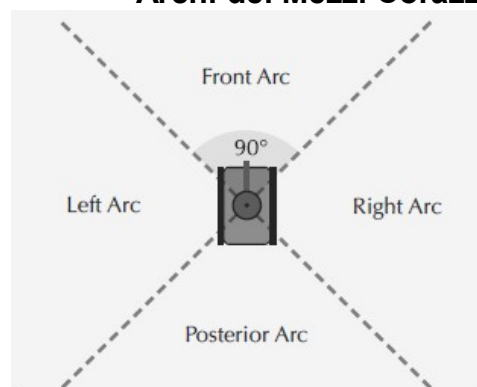
I Mezzi corazzati possono muoversi attraverso ogni terreno che non sia intransitabile, ma se Avanzano a tutta velocità attraverso un ostacolo o in un terreno impervio tira un D6. Se esce 1 appena il veicolo è a contatto con l'ostacolo o completamente dentro l'area di terreno impervio non può più muovere per il resto del gioco.

SPARARE CONTRO I MEZZI CORAZZATI

Quando spari contro un mezzo corazzato valuta se i colpi vanno verso il fronte, i fianchi o il retro. Puoi usare una semplice sagoma a 90° per valutare da dove arrivino i colpi. Posiziona l'angolo al centro del mezzo corazzato bersaglio. In ogni caso può guardare il Diagramma più sotto per maggiori delucidazioni.

Osserva poi prolungando le linee da quale lato arrivano i colpi, nel caso di unità con modelli a cavallo della linea immaginaria, considera da dove spara la maggior parte di modelli, eventuali colpi di BFG vanno però considerati indipendentemente dal resto dell'unità di cui fanno parte. Armi e Unità con la regola speciale **Penetrazione(n)** sommano +1 a tale bonus se sparano verso i fianchi del mezzo corazzato o +2 se sparano verso il retro. Armi e Unità senza **Penetrazione(n)** non hanno **MAI** alcun bonus a tirare verso i fianchi o il retro dei mezzi corazzati.

Archi dei Mezzi Corazzati



Bersagli Ovvi

Visto che i Mezzi Corazzati sono grossi ed è difficile comunque mancarli, ogni unità o modello che tira verso di essi ottiene un bonus di +1 al Tiro per colpire a distanza. Inoltre i Mezzi Corazzati si considerano in Copertura solo se almeno 50% del modello è coperto alla vista di almeno metà dei modelli che tirano.

SPARARE CON I MEZZI CORAZZATI

Ogni arma a bordo di un Mezzo Corazzato può sparare verso un bersaglio differente e nell'ordine che preferisci (è come se fossero tutte delle BFG)

Arco di Fuoco:

Ogni arma di un mezzo corazzato può sparare solo in uno o più determinati Archi di Fuoco che sono poi gli stessi spicchi a 90° usati per determinare fianchi, retro e fronte del mezzo.

Il bersaglio di tale arma deve trovarsi almeno parzialmente nel suo arco di fuoco.

Ogni arma avrà indicato [F] per arco frontale, [L] per arco Sinistro, [R] per arco destro e [P] per arco posteriore. Alcune armi possono sparare in più archi diversi, La lettera [A] indica che l'arma può sparare a 360 gradi.

Linea di vista:

Considera la linea di vista di ogni arma del Mezzo come prolungamento della canna dell'arma stessa. Ricordati che eventuali armi rotanti possono spostarsi liberamente prima di tirare, anche se tu le avessi incollate assemblando il modello.

MISCHIA CONTRO I MEZZI CORAZZATI

Quando tiri per colpire contro un mezzo corazzato caricato in mischia da una tua unità devi valutare alcuni modificatori

- Se il Mezzo è rimasto fermo il turno precedente o è **Danneggiato!** ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire dell'unità che carica il mezzo corazzato.
- Se si è mosso di oltre 12" nel turno precedente e non è **Danneggiato!** la tua unità che attacca ottiene un malus di -2 ai tiri per colpire il mezzo corazzato.

Combattimenti seguenti per i Mezzi Corazzati

A differenza delle altre unità, i Mezzi Corazzati possono agire liberamente il turno successivo se non vengono distrutti in un combattimento in mischia.

TEST DI NERVI PER MEZZI CORAZZATI

E' come al solito con alcune eccezioni.

Sistemi Off-Line

Come **Soppressa** per le unità di fanteria, ma vale anche come risultato di un test di nervi subito in Mischia.

Danneggiato!

Se nel Test di Nervi di un Mezzo Corazzato nemico ottieni un valore uguale al Limite di Distruzione del Mezzo (e non di più o meno), questo diviene danneggiato, non potrà più muoversi per il resto del gioco. Se subisce un altro risultato di Danneggiato in un test di Nervi allora verrà distrutto. Ricordati che se tiri più del Limite di Distruzione del Mezzo, questo viene distrutto e rimosso dal gioco immediatamente senza essere Danneggiato!.

TRASPORTI

Alcuni Mezzi Corazzati e Mostri hanno l'abilità di trasportare squadre di fanteria in battaglia. La regola speciale **Trasporto(n)** indica che l'unità può trasportare un'unità di fanteria con un numero di modelli uguale o inferiore a n e/o un modello singolo con la regola speciale **Individuale**

Salire a Bordo

Puoi posizionare un'unità all'interno di un trasporto durante lo schieramento, oppure puoi muovere un'unità entro 1" di un trasporto che ha ricevuto un ordine di Halt! Questo turno. Le unità trasportate vengono rimosse dal gioco, indica chiaramente chi sta trasportando cosa nel tuo esercito. Un'unità trasportata non subisce mai danni, ma se il mezzo che la contiene viene distrutto posizionala subito al posto del trasporto e infliggi ad essa D6 colpi con

Penetrazione(1)

Scendere

Puoi far scendere un'unità solo da un trasporto che ha ricevuto un ordine di Halt!, Cambiare Direzione o Manovra. In questo turno, posiziona il capitano dell'unità ad 1" dal mezzo di trasporto e poi il resto dei modelli attorno a lui con le solite regole. Questa unità è **obbligata** a ricevere un ordine di Avanzare!.

ARMI PESANTI

Hanno alcune eccezioni rispetto ai precedenti tipi di unità

Movimento:

Tutte le Armi Pesanti hanno la regola speciale **Lento** e quindi non possono mai muoversi effettuando un Doppio Movimento. Non possono mai Caricare, considerano tutti i terreni non sgombri come intransitabili, possono essere schierati in terreni impervi, ma in questo caso possono ricevere solo ordini di Halt! Per il resto della partita.

Tiro:

Possono tirare solo se hanno ricevuto un ordine di Halt! In questo turno. Prima di tirare con queste armi, ruotale così che siano rivolte verso il bersaglio, questo non conta come movimento.

Mischia:

Le Armi Pesanti sono inutili in mischia, se vengono caricate subiscono colpi **tirpli** dalle unità attaccanti. Puoi posizionare i serventi a contatto con i modelli avversari in questo caso per rendere la situazione più chiara, ma di certo non sapranno difendersi.

Il Turno successivo al combattimento, un Arma Pesante non ancora distrutta può solo ricevere un ordine di Avanzare! Visto che non può mai ricevere ordini di Carica! o Movimento Doppio! che le normali unità sarebbero obbligate ad usare.

Le Armi Pesanti, se Schiacciate da un Mezzo Corazzato subiscono 3D6 Colpi Automatici invece dei soliti D6 che subisce la Fanteria.

MOSTRI E EROI

Seguono le regole delle normali unità, ma sono modelli singoli e inoltre sono sempre considerati Bersagli Ovvi, come indicato nella sezione sui Mezzi Corazzati

MEZZI AEREI

Sono modelli singoli con alcune eccezioni

Movimento:

Non vengono mai Schierati ad inizio gioco, invece, a partire dal tuo secondo turno, posiziona il tuo Mezzo Aereo (o i tuoi, uno alla volta), ovunque sul campo di battaglia. Non puoi posizionarlo sopra altre unità o su un qualsiasi tipo di terreno. Il solo posizionare il Mezzo Aereo viene considerato come avergli ordinato una **Manovra!**

Rimuovi il Mezzo Aereo dal tavolo all'inizio del tuo prossimo turno, esso ha bisogno di un turno intero per fare rifornimenti.

Puoi riposizionarlo ovunque, come prima, nella fase di movimento dei tuoi turni successivi, ma ogni volta che lo fai lo devi anche rimuovere all'inizio del tuo turno successivo a quello del posizionamento sul tavolo di gioco. Continua così, alternando posizionamenti e rimozioni.

I Mezzi Aerei non possono né Sfondare né entrare in Collisione.

Sparare ad un Mezzo Aereo:

Un Mezzo Aereo viene considerato da chi gli tira contro come se fosse 18" più lontano (visto che in realtà vola), inoltre non può mai essere in Copertura, niente può bloccare la Linea di Visuale verso il Mezzo Aereo, visto che si trova in cielo.

Tiro dei Mezzi Aerei:

Le armi di questi mezzi sono BFG e quindi sparano esattamente come quelle dei mezzi corazzati. Ogni Mezzo Aereo ha la regola speciale **Stabilizzato** e non subisce quindi mai la penalità di -1 per muovere e tirare, inoltre ogni arma dei Mezzi Aerei che spara contro un Mezzo Corazzato si considera colpire sempre i fianchi del bersaglio.

Mischia dei Mezzi Aerei:

I Mezzi Aerei non possono caricare né essere caricati.

Testi di Nervi per i Mezzi Aerei:

Usano la normale tabella e non quella dei Mezzi Corazzati, non possono quindi avere lo stato di Danneggiato come risultato e inoltre non possiedono un Limite di Soppressione in quanto non possono mai essere Soppressi. Se vengono Distrutti rimuovili dal gioco normalmente.

REGOLE SPECIALI

Unità e Eserciti spesso hanno regole speciali. Queste sono eccezioni alle normali regole, questo è un elenco parziali (potrebbero aumentare in futuro)

Ack-Ack

L'unità con questa regola non considera i Mezzi Aerei più lontani di 18" come al solito, se ha ricevuto un ordine Halt! In questo turno.

Blast(n)

Tira normalmente per colpire e ferire, quindi moltiplica per n le ferite inflitte.

Ingombrante

L'Unità non può essere trasportata.

Codardo

Se l'unità ha ricevuto un ordine di Carica tira D6 se esce 1 l'unità riceve un ordine di Halt! Invece che caricare

Forza Schiacciante(n)

Aggiungi n al risultato del tiro dei dadi per ferire in mischia dell'unità.

Elite

L'unità può ritirare 1 dado per ferire o colpire fallito ogniqualvolta tira per colpire o ferire.

Veloce

Un Unità Veloce si muove al Triplo della propria velocità invece che al doppio quando le viene ordinato un Movimento Doppio o un Avanti a Tutta Velocità!

Se si tratta di un mezzo corazzato. Mezzi corazzati con la regola **Veloce** ottengono anche la regola speciale **Agile**

Lanciafiamme(n)

L'unità ha un arma la cui potenza di fuoco (Fire) è pari a (n), ha una gittata di 12" e colpisce sempre al 4+ ignorando qualsiasi modificatore.

Testa dura

Un unità con questa regola che è **Soppressa** ad inizio turno tira un dado. Se esce 4+ l'unità non è più considerata Soppressa e può agire normalmente.

Howtizer

Quest'arma può sparare sia con la modalità di fuoco consueta sia con la regola fuoco indiretto (vedi sotto), dichiara quale metodo vuoi usare prima di tirare.

Fuoco Indiretto

L'unità non subisce MAI penalità dovute a gittata o copertura, ma non può tirare a bersagli entro 12". Può sparare anche a bersagli che non vede, ma se lo fa subisce una penalità di -1 al tiro per colpire.

Individuale

Nemici che tirano contro questa unità subiscono una penalità addizionale di -1 al tiro per colpire. Questi modelli inoltre non sono mai Bersagli Ovvi (Vedi Mostri e Eroi).

Se un modello con questa regola subisce una ferita da un arma o unità con la regola

Penetrazione o **Forza Schiacciante** pari a (4) o più viene rimossa dal gioco senza poter testare i nervi.

Motivante

Se l'unità o qualsiasi unità amica entro 6" viene mandata in Rotta come risultato del test di nervi, l'avversario deve ritirare il test. Vale sempre questo secondo risultato. La regola non vale per Mezzi Corazzati. (credo che per logica non dovrebbe funzionare nemmeno con i Mezzi Aerei ndReppy)

Truppe Balzanti

L'unità può muovere normalmente sul campo di gioco oppure attivare i sistemi di propulsione. Se lo fa la sua Velocità (Spd) sale a 10 e può inoltre muovere attraverso qualsiasi cosa (terreni intransitabili, altre unità amiche e nemiche) senza penalità, ma non può terminarvi il movimento sopra. Non subisce mai penalità al combattimento dovute al caricare unità protette da ostacoli o da cariche spezzate.

Lento

L'unità non può muoversi al doppio o a tutta velocità (se è un mezzo corazzato), inoltre la sua distanza di carica è dimezzata.

Penetrazione(n)

Tutti i colpi a distanza dell'unità hanno un bonus +n al risultato dei dadi quando si tira per ferire.

Cecchino

Se l'unità ha ricevuto un ordine di Halt! In questo turno, non subisce la penalità di -1 per tirare contro modelli con la regola **Individuale** e ne ignora qualsiasi Copertura.

Stabilizzato

Hai fini del tiro l'unità si considera aver ricevuto un ordine di Halt! Anche se in realtà ha compiuto un Avanzare!, Manovra o Cambiare Direzione.

Incrollabile

L'unità considera risultati di "Soppressa" nei test di nervi come se fossero invece risultati di "Stabile"

Furtiva

Puoi posizionare questa unità ovunque sul campo di battaglia durante lo schieramento, ma deve essere comunque fuori dalla zona di schieramento del nemico e ad almeno 12" dalle sue unità. Inoltre qualsiasi unità che tira contro una con la regola Furtiva subisce un malus di -1 ai Tiri per Colpire.

Ricognitore

Il Possessore dell'unità può fargli compiere un singolo Doppio Movimento /Avanti a Tutta Velocità prima dell'inizio della partita, prima di stabilire quale sarà il primo giocatore di turno. Se entrambi i giocatori hanno unità con questa regola tirate un dado per spareggiare e vedere chi muove per primo, poi muovete alternativamente, una per volta, tutte le vostre unità con la regola Ricognitore.

Zap! (n)

L'unità ha un arma la cui potenza di fuoco (Fire) è pari a (n), ha una gittata di 24" e colpisce sempre al 4+ ignorando qualsiasi modificatore. Ha inoltre **Penetrazione(1)**

REGOLE SPECIALI DEI MEZZI CORAZZATI

In genere sono specifici di questi tipi di unità

Fluttuante

L'unità può muovere attraverso qualsiasi cosa (terreni intransitabili, altre unità amiche e nemiche), ma non può terminarvi il movimento sopra, non può Sfondare e può entrare in collisione solo con altre unità con questa regola. Può essere caricata solo se è Danneggiata (vedi test nervi per i mezzi corazzati).

L'unità ha anche la regola **Agile**

Agile

L'unità può effettuare un Cambiare Direzione! Durante un ordine di movimento Avanti a tutta velocità! o un Cambiare Direzione! Aggiuntivo se ha ricevuto un ordine di Manvora!

Copertura Aperta

Le unità trasportate da Mezzi con questa regola possono sparare dall'interno del veicolo. Posiziona il capitano e tutti i modelli con BFG sul mezzo per valutare le linee di vista e gittata. Se il mezzo ha effettuato una Manovra considera l'unità trasportata come se avesse effettuato un ordine di Avanzare!, se si è mossa Avanti a tutta velocità, considera l'unità trasportata come se avesse effettuato un movimento doppio.

Inoltre dopo essere scesa da un Mezzo con questa regola, l'unità può effettuare un ordine di Avanzare!, Muoversi al Doppio o Carica!

RINFORZI

All'inizio del tuo primo turno tira un D6 per ogni unità che hai tenuto come Rinforzo..

Se esce 1 l'unità arriva sul campo di battaglia. Nei turni successivi tira sempre il D6 all'inizio del turno per ogni unità che è ancora rimasta fuori dal campo di gioco come rinforzo, queste entreranno con un risultato pari o inferiore al numero del turno che stai giocando (turno 2 entrerà con 2 o meno, turno 3 con 3 o meno, ecc...)

Quando entra un rinforzo, scegli da quale parte farà il suo ingresso. Puoi farla entrare dal tuo lato lungo di schieramento o da uno dei due lati corti ma ad una distanza massima dal tuo lato lungo di schieramento pari a 30cm x il numero del turno che stai giocando.

Se arriva al Quinto turno, puoi posizionare l'unità di rinforzi sul lato lungo nemico, ad un massimo di 30cm dagli angoli. Al sesto turno puoi posizionarla a 60cm dagli angoli.

In ogni situazione posiziona il capitano a contatto con il punto d'ingresso, quindi i propri compagni di unità al solito modo. Successivamente l'unità è obbligata immediatamente ad Avanzare (o a effettuare una Manovra se è un Mezzo Corazzato)

SCEGLIERE UN ESERCITO

Prima di tutto scegliete con il vostro avversario a quanti punti giocare, ad esempio 2000 punti, quindi iniziate a prendere le unità da una delle liste degli eserciti fornite. Ogni unità costa un dato numero di punti che può variare per via delle BFG opzionali o altro.

Puoi spendere punti, prendendo unità, fino a raggiungere il totale stabilito all'inizio, puoi anche giocare con meno punti di quelli stabiliti se lo desideri.

Vi è un limite aggiuntivo: per ogni unità di 10 modelli di fanteria, detta anche **Unità Solida**, puoi includere nell'esercito 1 Mezzo Corazzato, un Mezzo Aereo, 1 Arma Pesante e un Mostro o Eroe.

Quindi ad esempio se il tuo esercito ha 3 unità da almeno 10 modelli di fanteria l'una puoi schierare 3 Eroi e mostri, 3 Mezzi Corazzati, 3 Mezzi Aerei e 3 Armi Pesanti.

Infine è possibile prendere solo UNA unità di un tipo che abbia un [1] indicato prima del suo nome nella lista dell'Esercito.

Eserciti Alleati

Puoi mischiare come vuoi le razze dei vari eserciti, basta che ricordi che ti serve una unità di almeno 10 modelli di fanteria di una razza per poter schierare 1 Arma Pesante, Mezzo Corazzato, Mezzo Aereo e Eroe o Mostro di quella stessa razza.

Ogni razza può avere però solo alcuni possibili alleati determinati nella lista dell'esercito. Puoi giocare anche con alleanze diverse, ma mettili prima d'accordo con il tuo avversario.

Due giocatori possono anche giocare alleando i propri eserciti contro altri giocatori.

GIOCO A TEMPO

Per rendere il gioco più concitante è possibile inserire il tempo per obbligare i giocatori a pensare più rapidamente. Questa regola non è assolutamente obbligatoria, ma è più un'opzione nel caso si vogliano organizzare dei tornei di Warpath.

Orologi da Scacchi

Questo strumento è il più comodo per dividere equamente il tempo. Stabilite tempo limite e numero limite di turni per giocatore (a 2000 punti consigliamo 6 turni e 1 ora per giocatore). Iniziando con lo schieramento il giocatore di turno avvia l'orologio e lo ferma dopo aver messo in campo tutte le sue unità, fa la stessa cosa l'avversario. Poi si tira per decidere chi inizia. Il primo giocatore avvia l'orologio e prende il suo turno. Una volta compiute tutte le azioni possibili ferma l'orologio e passa il turno all'avversario che a sua volta avvia l'orologio e lo ferma dopo aver completato tutte le sue azioni.

I giocatori si alternano in questa procedura fino a che il gioco termina allo scadere dei turni disponibili e si considerano le normali regole per stabilire la vittoria. Se però il tempo di un giocatore finisce mentre egli sta giocando il proprio turno, questi perde immediatamente. Tutto il suo esercito va in rotta! Rimuovi tutte le sue unità dal campo di battaglia e poi calcola la vittoria normalmente.

Altri misuratori di tempo

Se non hai Orologi da Scacchi puoi comunque, con altri strumenti, stabilire che ogni giocatore abbia un dato tempo per turno. (2/3 minuti per ogni 500 punti di esercito). Se un giocatore finisce il tempo durante il suo turno non può più compiere alcuna azione e tutte le mischie non ancora risolte vengono annullate. Muovi le unità in carica indietro di 1"

Ricordati di stabilire anche un tempo limite per lo schieramento (30 secondi per unità dovrebbe andare bene)

LA BATTAGLIA

1)Prepara le tue forza

Tu e il tuo avversario necessitate di un esercito creato con le regole descritte precedentemente.

2)Scegli dove giocare

Su una superficie piana o il pavimento, deve essere di 180 x 120 cm.

3)Terreni

E' Consigliabile che una persona neutrale schieri il terreno per i due contendenti. Si consiglia inoltre di utilizzare parecchio terreno in quanto il gioco diviene molto più divertente.

4)Stabilire il tempo

Decidi quanto debba durare il gioco (in genere 6 turni per giocatore), oppure decidi di usare le regole precedenti per il gioco a tempo.

5)Modalità di vittoria

Tira un D6 il risultato indica l'obbiettivo per la vittoria

1-2 Macellaio

3-4 Terra Bruciata

5-6 Dominazione Globale

Macellaio

Alla fine del gioco somma il costo in punti di tutte le unità da te eliminate. L'avversario fa lo stesso. Fai la differenza fra i due risultati. Se questa è superiore al 20% del costo totale delle armate, il giocatore che ha fatto più punti vince. Altrimenti il gioco è Pari.

Terra Bruciata

Andranno posizionati D6+1 obbiettivi sul campo di gioco. Tirate un dado, il giocatore che fa il risultato maggiore posiziona un obbiettivo (moneta, segnalino, ecc) o stabilisce un terreno già sul campo come obbiettivo, quindi l'avversario fa la stessa cosa posizionandolo a 12" almeno da un altro obbiettivo. Si prosegue così fino a quando non si sono posizionati tutti gli obbiettivi. Alla fine del gioco se l'unità di un giocatore si trova entro 3" da un obbiettivo e non vi sono nemici entro 3" da esso, quel giocatore ha il controllo dell'obbiettivo.

Un unità può controllare solo un obbiettivo. Se controlli due o più obbiettivi in più del tuo avversario hai vinto la partita, altrimenti è un pareggio.

Dominazione Globale

Gioca come per Terra Bruciata, ma alla fine del gioco conta i punti come in Macellaio. Inoltre somma 250 punti al tuo totale per ogni obbiettivo che controlli.

6)Schieramento

I giocatori tirano un D6. Chi ottiene il risultato più alto inizia a schierare scegliendo uno dei lati lunghi del campo di battaglia. Posiziona poi una delle proprie unità su quel lato ad almeno 12" dalla linea di metà campo.

L'avversario fa quindi lo stesso sull'altro lato del campo di gioco e ci si continua ad alternare in questo modo finchè non si sono posizionate tutte le unità o si dichiara che le unità rimanenti verranno tenute come Rinforzi

7)Primo Turno

Entrambi i giocatori tirano un D6, chi ottiene il risultato più alto può decidere se iniziare la partita o lasciare il primo turno all'avversario.

L'Army List e il Regolamento di Warpath sono stati creati e ideati da Alessio Cavatore per Mantic Games

Tradotto da Reppy per Wargamesforum.it

<http://www.wargamesforum.it>

