



WARHAMMER
40,000

HEROES
OF

BLACK REACH™

RÈGLES



Siamo nel 41° millennio. Per più di cento secoli, l'Imperatore è rimasto immobile sul Trono Dorato della Terra. È il padrone dell'Umanità per volontà degli dei e il signore di un milione di pianeti per la forza dei suoi innumerevoli eserciti. Questa carcassa in decomposizione è attraversata da energie invisibili risalenti all'Età Oscura della tecnologia. L'Imperatore è il Signore Carogna dell'Imperium, per il quale mille anime muoiono ogni giorno, in nome del quale viene bevuto il sangue e divorata la carne.

Sospeso in questa dimensione dove non è né completamente morto né abbastanza vivo, l'Imperatore insegue la sua eterna veglia. Le sue potenti navi da guerra navigano nel cuore dei miasmi infestati dai demoni del Warp, solo su vie che consentano loro di connettersi alle stelle lontane, secondo traiettorie illuminate dalle visioni dell'Astronomican, che è esso stesso la manifestazione psichica della volontà dell'Imperatore. I suoi enormi eserciti combattono in tanti di quei mondi che non possiamo nemmeno contarli e, tra tutti, i suoi più grandi soldati sono forse quelli dell'Adeptus Astartes, gli Space Marine bio-upgradati, il guerriero per eccellenza. I loro fratelli in armi sono innumerevoli: la Guardia Imperiale e innumerevoli schiere di forze di Difesa planetaria, i membri dell'Inquisizione la cui vigilanza non riposa mai ed i Tecnopreti dell'Adeptus Mechanicus, per citarne solo alcuni. Eppure queste moltitudini sono appena sufficienti a contenere la minaccia perpetua e sempre presente di xenos, eretici, mutanti ... e peggio ancora.

Essere un uomo in questi tempi difficili è come essere un individuo isolato tra miliardi di altri. Significa vivere sotto il giogo del regime più crudele e sanguinario che si possa immaginare. Non si può nemmeno riporre la propria speranza nel potere della tecnologia e della scienza, perché così tanto è stato dimenticato che non potrà mai essere ritrovato. Non si può contare sulle promesse del progresso e della ragione perché, in questo lontano futuro di oscure tenebre, c'è solo la guerra. La pace non esiste nel regno delle stelle, ma solo un'eternità di spargimento di sangue sotto il ghigno beffardo degli dei sanguinari.



PANORAMICA DEL GIOCO

In Heroes of Black Reach, si assume il comando di un distaccamento di alcuni dei migliori guerrieri dell'umanità - gli Ultramarines dell' Adeptus Astartes - o di un'orda di Orki affamati di battaglie, in schermaglie dove tutti i colpi sono ammessi. Lo scenario che si sceglie determinerà gli effettivi che si avranno sotto il proprio comando, così come i propri obiettivi - poi si deve solo vincere! Si sviluppano le proprie schermaglie su di un campo di battaglia costituito da tessere che presentano Elementi di Terreno con cui i propri guerrieri dovranno confrontarsi.

Sul campo, le proprie forze saranno rappresentate dalle tessere Unità. Ciascuna tessera rappresenterà la totalità delle informazioni necessarie per giocare quell'Unità specifica: Valore di Combattimento, Valore di Difesa, Valore di Movimento, così come le Abilità Speciali che questa Unità potrà utilizzare.

Heroes of Black Reach propone un sistema di Tessere e di Opzioni di Reclutamento per aiutarvi a costruire ed organizzare il proprio esercito. Queste tessere consentiranno un miglior monitoraggio delle proprie forze armate e delle loro abilità ed indicheranno quando avranno raggiunto il Punto di Rottura!

In ogni turno di gioco, si useranno segretamente i propri segnalini Ordine per comandare alcune delle proprie Unità e determinare l'ordine in cui agiranno.

Ciascuna di queste Unità può eseguire una Azione di Movimento - per occupare una posizione strategica o catturare un bersaglio - o attaccare il nemico eseguendo una Azione di Tiro. Voi ed il Vostro avversario attiverete le Vostre Unità una dopo l'altra, alternativamente. Una volta attivati tutti i segnalini Ordine, il resto delle Vostre forze armate avrà l'opportunità di manovrare. Quindi Vi preparerete per il turno seguente.

Ma Heroes of Black Reach non è solo un gioco di combattimento tattico. Come si addice ai tormentati campi di battaglia del 41° millennio, è anche un gioco d'azione eroico. Perché non comanderete solo guerrieri leali e potenti macchine da guerra, ma anche Personaggi coraggiosi, leader astuti con i loro talenti o Psyker misteriosi con poteri Psicici soprannaturali ed insondabili. Le mode e le eccentricità degli dei della guerra sono rappresentate dalle Carte Azione, che possono darvi il piccolo vantaggio che vi mancava, o ribaltare completamente l'esito della battaglia con uno stratagemma ben pianificato. Alla fine, la vittoria spetterà al comandante che avrà meglio diretto le sue truppe nel raggiungimento dei propri obiettivi. Quindi leggete, coraggiosi guerrieri, e preparatevi per la prova della guerra.

Se oserete...

Pronti ? Azione!

Fase Ordini	4
Fase Attivazione	5
Fase Riserva	10

Unità ed Abilità

Unità	12
Abilità di Movimento	14
Abilità di Tiro	14
Abilità d'Assalto	17
Abilità di Difesa	20
Abilità di Comando	20
Abilità Psiciche	21
Altre Abilità Speciali	21

Carte Azione

SEGNALINI

Reclutamento

Tessere di Reclutamento	23
Personaggi	24
Tessere Comando	24
Tessere Supporti	24
Tessere Aviazione	24
Opzioni di Reclutamento	24

Poteri Psicici

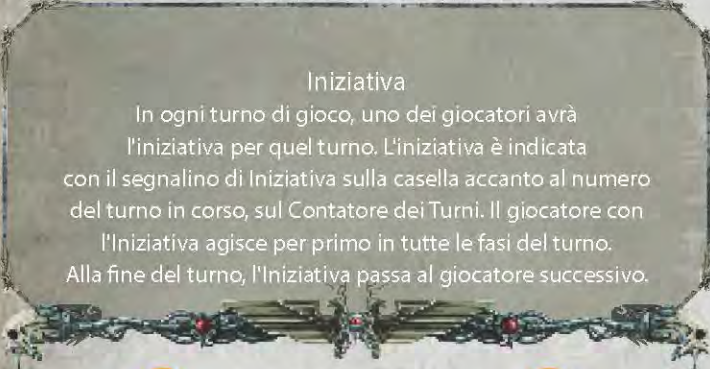
RIASSUNTO DELLE REGOLE

Pronti? Azione!

Heroes of Black Reach si gioca in più turni. Ogni turno si compone di tre fasi:

- 1) Fase Ordini—nel corso della quale assegnerete delle Tessere Ordini alle Vostre Unità
- 2) Fase Attivazione—nel corso della quale le Unità con una Tessera Ordine si sposteranno ed attaccheranno
- 3) Fase Riserve—nel corso della quale tutte le altre vostre Unità potranno muoversi, e voi potrete prepararvi per il turno seguente.

Alla fine della Fase Riserve, controllate se uno dei giocatori vince lo scenario, o se avete raggiunto il limite temporale dello scenario. In caso contrario, iniziate il turno seguente.



Iniziativa

In ogni turno di gioco, uno dei giocatori avrà l'iniziativa per quel turno. L'iniziativa è indicata con il segnalino di Iniziativa sulla casella accanto al numero del turno in corso, sul Contatore dei Turni. Il giocatore con l'Iniziativa agisce per primo in tutte le fasi del turno. Alla fine del turno, l'Iniziativa passa al giocatore successivo.



FASE ORDINI



SOTTOFASI DELLA FASE ORDINI

Durante la Fase Ordini, i giocatori assegnano i Segnalini Ordine alle proprie Unità. Solo le Unità che si vedranno assegnate un Segnalino Ordine saranno in grado di muoversi ed attaccare durante la Fase Attivazione (le altre Unità avranno la possibilità di agire durante la Fase Riserve, non vi preoccupate). La fase Ordini è suddivisa in quattro sotto-fasi:

1- Risolvere tutti gli effetti legati all'inizio della Fase Ordini secondo questa sequenza:

Nel gioco alcuni effetti vengono risolti all'inizio della Fase Ordini. La prima cosa che si deve fare ogni turno è risolvere questi effetti nell'ordine seguente:

- 1) Capacità Speciali (vedere pag.14),
- 2) Carte Azione (vedere pag.22),
- 3) Opzioni di Reclutamento (vedere pag.24),
- 4) Effetti specifici dello scenario.

2- Prendere i Segnalini Ordine

Per determinare il numero di segnalini Ordine Numerati a cui si ha diritto, si conta il numero di Stelle Ordine (indipendentemente dal loro colore) su determinate Unità, sulle Tessere Reclutamento, e su alcune Opzioni Reclutamento. Prendete sempre questi Segnalini Ordine in ordine crescente di numero (prima l'1, poi il 2, poi il 3, ecc.).



Segnalini Ordine Numerati



Questa banda di Orki ha 4 Stelle Ordine, perciò prenderà 4 Segnalini Ordine Numerati da 1 a 4. Dunque 4 Unità di Orki potranno agire nella Fase Attivazione.

Si noti che quando una Stella Ordine viene raffigurata vicino ad una Unità su di una tessera di Reclutamento, è solo un promemoria dell'Abilità Speciale dell'Unità. Non conta come una Segnalino Ordine supplementare.

Morte Istantanea

Se un giocatore non ha nessun Segnalino Ordine da assegnare alle sue unità (esclusi i Bluff), perde immediatamente la partita.

Perdere gli Ordini....

Quando si perde una unità che fornisce uno o più Segnalini Ordine, si deve ridurre il numero di Segnalini Ordine Numerati che si prendono all'inizio della Fase Ordine successiva (mai durante il turno in corso).



Come illustrato qui, il Boss Mob vi dà 2 segnalini Ordine Numerato (1 per l'Ordine Speciale ed 1 per l'Opzione Boss). Se il Boss Mob è Distrutto, il giocatore Orko avrà solo 2 segnalini Ordine Numerato nel turno successivo invece di 4.

3—Assegnare i segnalini Ordine

Il giocatore che ha l'Iniziativa assegna tutti i suoi Segnalini Ordine a delle Unità che gli appartengono, quindi il suo avversario fa lo stesso.

Le unità che hanno "ricevuto" un Segnalino Numerato o Speciale saranno in grado di agire durante la Fase Attivazione.

Tutte le altre Unità possono eseguire Azioni di Movimento durante la Fase Riserve se non hanno ricevuto un Segnalino Attivato (vedere a pag.23).

Scegli le Unità alle quali desideri assegnare i Segnalini Ordine, quindi si posizionano in modo da essere l'unico a poter leggere i numeri scritti su di essi. Prestate attenzione ai numeri: le vostre unità si attiveranno in ordine crescente!

Attenzione : Un Segnalino Ordine per Unità, mai più di uno !

Segnalini Ordine Bluff

Gli ultramarine possono ottenere un segnalino Ordine Bluff scegliendo l'Opzione Reclutamento Bluff.



Questa segnalino, il cui dorso assomiglia ad un Segnalino Ordine Numerato, ma con un "?", viene piazzato contemporaneamente ai Segnalini Ordine Numerati. Il Segnalino Ordine Bluff non attiva un'Unità, ma confonde il proprio avversario facendogli credere la possibile attivazione di quell'Unità.

Segnalini Ordine Speciali

Gli Ultramarines possono ottenere una Segnalino Ordine Speciale scegliendo l'Opzione Reclutamento Piano di Battaglia (disponibile nell'espansione dei Rinforzi Ultramarines).



Questo segnalino, che assomiglia ad un Ordine Numerato, ma senza un numero, viene inserito

contemporaneamente ai Segnalini Ordine Numerati.

I Segnalini Ordine Speciale non sono attivati in ordine numerico ma possono essere attivati prima o dopo qualsiasi altro Segnalino Ordine. Possono quindi essere risolti come un Segnalino Ordine con valore 0.

Tuttavia, non possono interrompere un'attivazione in corso. Se i giocatori vogliono attivare un Segnalino Ordine Speciale nello stesso momento, il giocatore che ha l'Iniziativa rivela per primo il suo Segnalino Ordine Speciale e lo gioca. Il suo avversario giocherà quindi il proprio.

Limite dei segnalini Ordine
Non si può mai disporre di più di 10 segnalini Ordine in totale, inclusi i Segnalini Ordine Numerati, Ordini Speciali e Bluff.

4- Risolvere tutti gli effetti legati alla Fine della Fase Ordini secondo questa sequenza:

Nel gioco alcuni effetti vengono risolti alla Fine della Fase Ordini. Una volta che tutti i segnalini Ordine sono stati posizionati, è necessario risolvere questi effetti nel seguente ordine:

- 1) Capacità Speciali (vedere pag.14),
- 2) Carte Azione (vedere pag.22),
- 3) Opzioni di Reclutamento (vedere pag.24),
- 4) Poteri Psicici persistenti (vedere a pag.27),
- 5) Effetti specifici dello scenario.



FASE ATTIVAZIONE

Durante la Fase Attivazione, i giocatori attivano le loro Unità ed eseguono le azioni a turno. Normalmente, solo le Unità che hanno ricevuto un Ordine Numerato oppure un Segnalino Ordine Speciale possono essere attivate durante questa fase, ma alcune Carte Azione o Abilità Speciali possono consentire ad una Unità di agire indipendentemente.

Il giocatore con l'Iniziativa gioca per primo.

Per prima cosa svela il suo segnalino Ordine col numero 1 e può quindi attivare l'Unità su cui è stata piazzato il segnalino eseguendo 1 azione.

Attenzione : Non dimenticate di prendere in considerazione le Unità con Segnalini Ordine Speciali.

Una volta che l'Unità ha completato la sua Attivazione, il secondo giocatore svela il suo segnalino Ordine 1 ed attiva la sua Unità, e così via in ordine ascendente fino a quando tutte le Unità con un Ordine Numerato o un Segnalino Ordine Speciale siano state attivate. Lasciate i Segnalini Ordine accanto alle Unità per differenziare chiaramente quelle che sono state attivate durante questa fase da quelle che saranno in grado di agire durante la Fase Riserve.

Quando un giocatore non ha più nessun Segnalino Ordine Numerato o un Ordine Speciale da rivelare, il suo avversario attiva una per una le proprie Unità in ordine crescente.

Se un Segnalino Ordine è stato scartato prima di essere risolto (poiché l'Unità con esso è stata Distrutta, ha ricevuto un Segnalino Attivato, ecc.), il giocatore deve rivelarlo al momento dell'attivazione e non succede niente, poi spetterà al suo avversario attivare il suo successivo Segnalino Ordine Numerato.

AZIONI DELL'UNITÀ

L'Unità può intraprendere una delle 2 azioni seguenti quando viene Attivata :

- Azione di Movimento
- Azione di Tiro

La vostra unità può anche non fare nulla, ma non potrà più agire successivamente durante il turno.

Azione di Movimento

Quando un'Unità esegue un'Azione di Movimento, può percorrere un numero di spazi uguali o inferiori al proprio Valore di Movimento.

Questa Azione di Movimento può essere di 0 spazi. Questo viene chiamato Movimento Nullo.

Sono consentiti movimenti in diagonale.

Alla fine di una Azione di Movimento, due Unità non possono condividere lo stesso spazio.

Terreni e Movimento

Certi Elementi di Terreno condizionano il movimento. Sono descritti nel Capitolo 3 : Il Campo di Battaglia.



Penalità legate ai Segnalini Soppressione (vedere a pag.23)

Ciascun segnalino infligge un malus di -2 al Valore di Movimento. Se questo Valore diventa zero o meno, l'Unità è Immobilizzata.



Movimento delle Unità di Fanteria

Una Unità di Fanteria non può attraversare Unità nemiche o Veicoli, che siano alleati o nemici. Le Unità di Fanteria possono attraversare le Unità di Fanteria alleate a patto che non condividano lo stesso spazio alla fine dell'Azione di Movimento.



ATTENZIONE : Una Unità di Fanteria può cambiare il suo fronte all'inizio o alla fine dell'Azione di Movimento, anche se si tratta di un Movimento Nullo o X (vedere Cambio di Stato a pag.14).



Valore di Movimento X

Una Unità che abbia un Valore di Movimento X non può muoversi. Non può beneficiare di bonus relativi ad un'Azione di Movimento. Nessuna Carta Azione può fargli fare un'Azione di Movimento. È distrutta in caso di Movimento Forzato. Un'Unità con un Valore di Movimento contrassegnato da X può sempre essere riorientata. È un'Azione di Movimento, chiamata Movimento X.

Movimento dei Veicoli

Il modo in cui si muovono i Veicoli Pesanti e Leggeri dipende dal numero di spazi che occupano.

Movimento dei Veicoli che occupano 1 spazio

Un veicolo che occupa 1 spazio (un Dreadnought ad esempio) si muove allo stesso modo di una Unità di Fanteria, sebbene gli Elementi di Terreno possano avere effetti diversi sui Veicoli (vedere pag.11). Può anche eseguire un Cambio di Stato (vedere pag.15) durante la sua mossa, come un'Unità di fanteria. Un Veicolo può terminare la sua Azione di Movimento (che sia Nullo o meno), in diagonale nello spazio. Posizionalo a 45° in modo che il suo centro coincida con quello dello spazio. Questo è particolarmente utile per quelle unità con un Arco di Tiro Limitato (vedere pag. 15).



Movimento dei Veicoli che occupano 2 spazi

Per spostare un veicolo che occupa 2 spazi, si conta il numero degli spazi dal bordo anteriore della tessera. Se si desidera ritirarsi, si conta il numero di spazi dal bordo posteriore della tessera del veicolo. Le due cose possono essere combinate nella stessa Azione di Movimento.



Un Veicolo può anche ruotare su se stesso stando fermo (dalla parte anteriore o dalla parte posteriore). Questo gli costa 1 spazio di movimento ogni 45°.

È possibile che un Veicolo esegua o finisca il suo movimento in diagonale, anche se i due spazi su entrambi i lati sono Vietati (vedere pag. 11).



Se un Veicolo completa la sua Azione di Movimento in diagonale, si considera che occupi solo due spazi. Le tessere possono sovrapporsi in questo caso.



Movimento dei Veicoli che occupano 4 spazi

Gli spazi quadrati occupati da un Veicolo da 4 spazi durante ed alla fine della sua Azione di Movimento devono essere tutti transitabili da questo tipo di Veicolo. Inoltre, il movimento di ciascuna parte (gli spazi) della tessera Unità, presa singolarmente, deve essere legale. I movimenti diagonali sono vietati. Per contro, il veicolo può muoversi avanti o indietro come un Veicolo da 2 spazi. Durante la propria Azione di Movimento, i Veicoli da 4 spazi possono anche ruotare stando fermi e costa 1 spazio di movimento ogni 90°.



Movimenti Forzati

Alcune situazioni o carte azione possono obbligare un'unità a muoversi. Si tratta di Movimenti Forzati. A differenza del normale movimento, i movimenti forzati non attivano azioni speciali legate al movimento come In Allerta (vedere pag.15).

Se un'unità che è sul Lato Attivo (vedere Cambio di Stato, pag.15) viene costretta a spostarsi, viene prima girata sul suo Lato Inattivo. Se l'unità è costretta a muovere fuori dal tabellone o dentro un elemento di Terreno Vietato, viene distrutta (vedere pag.11).

Passare sopra una Unità di Fanteria

I Veicoli possono attraversare uno spazio contenente una Unità di Fanteria alleata o nemica. Se un Veicolo ferma la sua Azione di Movimento in uno spazio occupato da un'Unità di Fanteria, quest'ultima deve fare un Movimento Forzato in uno spazio libero adiacente scelto dal suo proprietario e quindi ricevere un Segnalino Soppressione.



Se l'Unità di Fanteria non ha uno spazio libero dove potersi ritirare (a causa del bordo del tabellone, un'altra Unità, Zona di Controllo, spazio Vietato, ecc.) oppure ha un Valore di Movimento zero (0 o X), viene immediatamente Distrutta e rimossa dal gioco.

Distruggere i Rottami

Se un Veicolo Pesante entra in uno spazio occupato da un'Unità sul suo Lato Rottame, infligge automaticamente 1 punto Distruzione al Rottame (vedere pag.15).

Se, durante la sua Azione di Movimento, un Veicolo Pesante passa attraverso diversi spazi occupati da una Unità sul suo Lato Rotame, allora infliggerà 2 punti Distruzione al Rottame.

ATTENZIONE : Certi Rottami impediscono di entrare negli spazi che occupano a tutte le Unità, Fanteria come Veicoli.

Abilità Speciali di movimento

Alcune Abilità Speciali possono modificare un'Azione di Movimento, in particolare le seguenti due:

- **Assalto** : vi permette di provare a muoverti nello spazio di un'Unità Nemica per iniziare un combattimento corpo a corpo,
- **Tiro in Movimento** : vi consente di eseguire un'Azione di Tiro all'inizio, durante o alla fine della vostra Azione di Movimento.

Troverete i dettagli su queste Abilità speciali nel capitolo 4: Unità ed Abilità.



Zona di Controllo

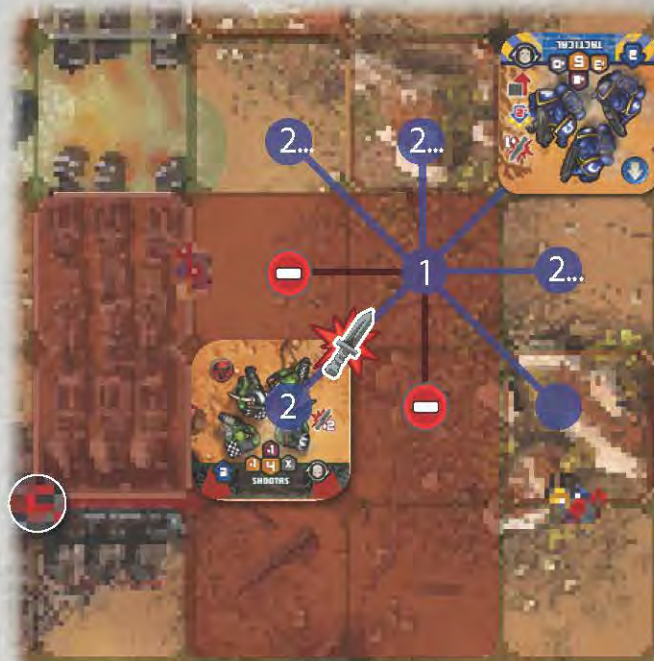
Ogni Unità esercita una Zona di Controllo (ZdC) sugli 8 spazi che le sono adiacenti e che sono in Linea di Vista (LdV) Chiara o Ridotta (vedere Linea di Vista, pag.8). Se uno degli spazi è tuttavia Inaccessibile all'Unità (vedere pag.11), anche se l'Unità ha una LdV su di esso, non farà parte della sua ZdC.



In questo esempio, l'officina del Mechanicum è inaccessibile. Lo spazio in basso a sinistra non farà dunque parte della ZdC degli Shootas.

Una Unità di Fanteria può entrare od uscire liberamente da una ZdC avversaria, ma non può spostarsi da uno spazio in ZdC direttamente in un'altro spazio in quella ZdC.

Eccezione : Si può provare ad entrare nello spazio occupato dall'avversario, ma per questo si deve avere l'Abilità Speciale Assalto (vedere Assalto, pag.17).



ZdC e movimento: i movimenti autorizzati in blu, quelli vietati in rosso.

I Veicoli, sia Leggeri che Pesanti, hanno anch'essi una Zona di Controllo (ZdC), ma questa viene ignorata dalle Unità avversarie durante la loro Azione di Movimento. Le Unità nemiche possono quindi muoversi liberamente negli spazi adiacenti ad un Veicolo. Inoltre a differenza delle Unità di Fanteria, i Veicoli non sono influenzati dalle ZdC delle Unità di Fanteria.

Penalità legate ai Segnalini Soppressione (vedere p.23)



Le Unità di Fanteria avversarie ignorano la Zona di Controllo di una Unità con un Segnalino Soppressione.

Azioni di Tiro

Durante la Fase Attivazione, un'Unità Attivata che non si muove può eseguire un'Azione di Tiro. Per attaccare, l'Unità deve soddisfare 4 condizioni:

- Tipo d'attacco,
- Linea di Vista,
- Gittata,
- Arco di Tiro.

Tipo d'attacco

Ogni unità ha uno o più Valori di Combattimento.

Per essere in grado di effettuare un'Azione di Tiro, l'Unità attaccante deve avere un Valore di Combattimento dello stesso colore del colore del Valore di Difesa del bersaglio. Una "X" indica che non è possibile sparare contro un bersaglio con questo tipo di Difesa. Ad esempio, le Unità di fanteria hanno un Valore di Difesa giallo, quindi le Unità attaccanti devono usare un Valore di Combattimento giallo per attaccarle e così via. Se il Valore di Combattimento Giallo dell'Unità è contrassegnato da una "X", quell'Unità non può attaccare affatto le Unità di Fanteria.

Linea di vista

Un'Unità ha bisogno di una Linea di Vista (LOS) Chiara o Ridotta su di un bersaglio per attaccarlo. Per verificare che il tiro sia possibile, si traccia semplicemente una linea retta tra il centro dello spazio dell'unità attaccante ed il centro dello spazio del bersaglio:

- Una LdV Chiara è una LdV che non attraversa alcun Ostacolo (vedere pag.11).

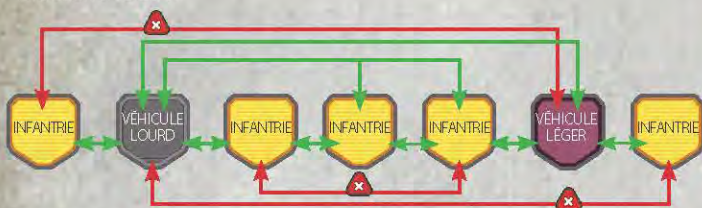
- Una LdV Ridotta è una LdV che attraversa una o più spazi con Ostacoli che riducono la LdV (vedere pag. 11).

La LdV può anche essere utilizzata in altri casi (Abilità Speciali, personalizzazioni ...) che verranno spiegati in seguito.

Ostacoli

Un Ostacolo è tutto ciò che può bloccare o ridurre una LdV.

Le Unità di fanteria bloccano le LdV se l'Unità attaccante ed il suo bersaglio sono entrambe Unità di fanteria. Tutti i Veicoli bloccano le LdV.



Effetti dei differenti tipi d'Unità sulla LdV: le Unità connesse dalle frecce verdi possono attaccarsi, mentre quelle connesse dalle frecce rosse non possono farlo.

X Gli Elementi di Terreno con una "X" nel simbolo bloccano completamente le LdV che li attraversano. Non è possibile tirare su di un bersaglio se un Elemento di Terreno di questo tipo si trova tra le due Unità.

-1 -2 Quelli con un valore negativo riducono le LdV che li attraversano (anche parzialmente). Per ogni spazio che riduce le LdV e che viene attraversato, sottrarre il valore inserito nel simbolo dal risultato finale del tiro di dado. Questi malus sono cumulativi.

ATTENZIONE : Gli spazi dell'Unità bersagliata e dell'Unità attaccante non contano ai fini della LdV.

In ogni caso, se un'Unità ha un'altra Unità in LdV, le due Unità si vedranno a vicenda.



Linea di Vista e Veicoli

Quando un Veicolo che occupa almeno due spazi prende di mira un'Unità, sceglie il centro di uno dei spazi o qualsiasi punto tra questi due centri come punto di partenza della sua LdV.

Se un veicolo che occupa almeno due spazi è il bersaglio di un tiro, l'attaccante può decidere se mirare al centro di uno dei due spazi o a qualsiasi punto compreso tra questi due centri.



Gittata

La maggior parte delle armi non ha limiti di Gittata (vedere Gittata Limitata, p.16), ma oltre i 7 spazi, i colpi sono considerati a Gittata Lunga e subiscono una penalità di -2 al risultato finale del loro tiro di dado.

Per contare il numero di spazi verso bersaglio, si possono usare le diagonali e si deve sempre prendere il percorso più breve. Non si conta lo spazio dell'Unità che spara.



ATTENZIONE : Se il calcolo è controverso quando si tratta di mirare ad un veicolo che occupa due spazi, si prende in considerazione la distanza più breve.



Arco di Tiro

Una Unità può sparare solo contro un'unità presente nel suo Arco di Tiro. Quando non viene specificato nulla, le unità hanno un angolo di tiro a 360°. Alcune Unità (come le Armi Pesanti) hanno un Arco di Tiro limitato (vedere pag.15).

ATTENZIONE : L'Arco di Tiro e la LdV sono due cose diverse: l'Arco di tiro si applica solo alle Azioni di Tiro in quanto una Unità ha una LdV in tutte le direzioni, ma può solo sparare nel suo Arco di Tiro!

Azioni di Tiro Alternative

Alcune Abilità Speciali, Opzioni di Reclutamento e Carte Azione possono modificare un'Azione di Tiro o possono essere utilizzate al posto di un'Azione di Tiro. In questo caso, parliamo di Azioni di Tiro Alternative. Salvo diversa indicazione, non si utilizzano le Abilità Speciali ed i Valori di Combattimento presenti nell'Unità, ma solo quelli relativi all'Abilità Speciale che garantisce l'Opzione di Tiro Alternativo. Le Abilità Speciali che possono attivare un'Azione di Tiro possono anche essere utilizzate per innescare un'Azione di Tiro Alternativo.

Armi dei veicoli

I Veicoli con più armi possono usare tutte le loro armi durante una singola Azione di Tiro e scegliere lo stesso bersaglio o bersagli diversi. Se vengono usate più armi, le azioni di tiro non vengono eseguite simultaneamente, ma una dopo l'altra, consentendo di dichiarare il bersaglio per ciascun attacco.

ATTENZIONE : Se l'Unità si muove, devi controllare che le sue armi abbiano l'Abilità di Tiro Speciale in Movimento (vedere pag.17), poiché si potranno usare le armi solo con questa Abilità Speciale. In genere, le armi di supporto come i bolters pesanti ne sono in possesso mentre armi più grandi come i cannoni laser non ce l'hanno.

Risolvere una Azione di Tiro

Per risolvere un tiro, il giocatore tira un dado. Aggiunge al risultato ottenuto il Valore di Combattimento indicato sulla sua Unità in base al tipo di Difesa disponibile per il suo bersaglio (lo stesso colore del Valore di Difesa del bersaglio). Aggiunge anche tutti gli altri bonus disponibili (Abilità Speciale, Carta azione, Opzioni di Reclutamento, ecc.) E poi sottrae le penalità.

Se il risultato finale è maggiore o uguale al Valore di Difesa dell'Unità bersagliata, quest'ultima subisce un Colpo.



Penalità legate ai Segnalini Soppressione (vedere pag.23)

Ogni segnalino infligge un malus di -2 a TUTTI i tiri di dado dell'unità, incluse le Azioni di Tiro.



L'Unità Ork effettua una Azione di Tiro e ottiene un "15" sul dado. Aggiunge il suo Valore di Combattimento giallo (+1) ed un bonus di +1 che viene dal suo segnalino Munizioni, per un risultato totale di 7. L'Unità Ultramarines possiede un Valore di Difesa di 5 e si trova su di un Elemento di Terreno che gli dà un Bonus di Difesa di +2, per un risultato totale di 7. Essendo il totale Ork uguale al Valore di Difesa degli Ultramarines, l'attacco è riuscito!

Gli effetti di un Colpo



Se sul bersaglio c'è questo simbolo, l'Unità viene Distrutta e rimossa dal campo di battaglia.



Se sul bersaglio c'è questo simbolo, l'Unità subisce una ferita, cioè la tessera viene girata. Se il bersaglio è un'Unità di Fanteria, non è distrutta.

Se un Veicolo Leggero subisce un Colpo, viene Distrutto. La tessera Veicolo viene girata sul suo Lato Rottame e diventa un Elemento di Terreno (se invece non ha il Lato Rottame viene solo rimosso dal campo di battaglia).

Se un Veicolo Pesante subisce un Colpo, è necessario determinare quale parte del Veicolo abbia subito un Danno facendo un lancio di dado di Localizzazione (vedere pag.10).

Colpo Doppio

Se il risultato del tiro è maggiore o uguale al doppio del Valore di Difesa dell'unità bersaglio (più bonus se necessario), l'Unità bersaglio viene immediatamente Distrutta.

Unità Distrutte

Quando una Unità di Fanteria viene distrutta, rimuoverla dal campo di battaglia e posizionarla sulla Tessera di Reclutamento o Opzione di Reclutamento corrispondente.

Quando un Veicolo (Leggero o Pesante) è Distrutto, non viene rimosso dal gioco, a meno che non abbia un Lato Rottame. Se ce l'ha si gira sul Lato Rottame e diventa un Elemento di Terreno (vedere pag.11). Un Rottame può essere rimosso dal gioco infliggendogli abbastanza Punti Distruzione (vedere pag.15).



Quando un'Unità viene distrutta, può distruggere il gruppo di combattimento di cui fa parte. Se il numero totale di



tessere Unità Distrutte è uguale o maggiore del Punto di Rottura della tessera (che è 1 in assenza di altri numeri), questo gruppo di combattimento è considerato "rotto". Girare la Tessera Reclutamento o l'Opzione di Reclutamento sul retro (vedere Capitolo 7: Reclutamento).



Tirare ad un Veicolo

Certe regole speciali si applicano solo ai veicoli in un'Azione di Tiro contro di loro.

Attacco sul retro (Veicoli Pesanti)

I tiri che colpiscono un Veicolo Pesante (non un Veicolo Leggero) ricevono un bonus di +2 al tiro d'attacco se la LdV dell'attacco passa attraverso il bordo Posteriore della tessera Veicolo.



Il bordo Posteriore è indicato da una banda colorata, sotto l'immagine della Veicolo.



Danni sui Veicoli Pesanti

Quando si infligge un Colpo ad un Veicolo Pesante, non viene Distrutto automaticamente. È necessario tirare un dado per la Localizzazione per determinare quale parte del Veicolo sia danneggiata.

Per determinare la posizione dei Danni subiti da un Veicolo Pesante, l'attaccante tira un dado e piazza il Segnalino Danni corrispondente sul Veicolo

Ci sono 4 set di Segnalini Danno. Il colore del simbolo del Danno sulla Tessera o Opzione di Reclutamento dei Veicoli Pesanti indica quale set utilizzare per loro.



L'effetto di ogni Segnalino Danno è indicato dal simbolo presente su di esso:



Trazione: il Veicolo Pesante non può più eseguire Azioni di Movimento per il resto del gioco. Se si stava muovendo, deve fermarsi immediatamente.



Scafo : mettete due segnalini Soppressione sul Veicolo Pesante oltre a questo segnalino Danno. Se si stava muovendo, deve fermarsi immediatamente.



Arma Secondaria (contorno giallo): L'Arma Secondaria del Veicolo Pesante è Distrutta fino alla fine della partita.



Arma principale (contorno rosso):

L'Arma Principale del Veicolo Pesante è Distrutta fino alla fine della partita. Alcuni Veicoli Pesanti hanno più di un'Arma Principale. Il numero sul Segnalino Danno indica quale arma venga colpita.



Esplosione ! : Il Veicolo è Distrutto. Giratelo sul suo lato Rottame.

Se il Veicolo riceve un secondo Segnalino Danno dello stesso tipo, viene Distrutto, come se ricevesse un Colpo Doppio (vedere pag.9). Girate il Veicolo sul suo Lato Rottame.



FASE RISERVE



Durante quest'ultima fase di gioco, le Unità che non hanno ricevuto un Segnalino Ordine (eccetto un Segnalino Ordine Bluff) e che non hanno un Segnalino Attivata possono eseguire Azioni di Movimento (vedere pag.5). Alcune Abilità Speciali o altri effetti consentono altre azioni particolari. Quindi i giocatori sono pronti per passare al turno successivo.

Regola insindacabile della Fase Riserve : nessuna Azione di Tiro, nè d'Assalto può essere effettuata durante questa fase ! La Fase Riserve permette solamente alle Unità che non abbiano ancora agito di effettuare un'Azione di Movimento.

Sottofasi della Fase Riserve

1- Risolvete tutti gli effetti legati all'Inizio della Fase Riserve in quest'ordine:

- Abilità Speciali,
- Carte Azione,
- Opzioni di Reclutamento,
- effetti specifici dello scenario.

2- Scartate i Segnalini Ordine Bluff posizionati sulle Unità di ciascun giocatore.

3- Il giocatore con l'Iniziativa gioca per primo. Deve eseguire le seguenti azioni in quest'ordine:

- Spostare tutte o una parte delle proprie Unità che non hanno un Segnalino Ordine o un Segnalino Attivata.
- Una volta che avrà finito, il suo avversario farà lo stesso.

4- Scartate un (e uno solo) Segnalino Soppressione per Unità.

5- Risolvete tutti gli effetti legati alla Fine della Fase Riserve in quest'ordine:

- Abilità Speciali,
- Carte Azione,
- Opzioni di Reclutamento,
- effetti specifici dello scenario.

6- Scartate tante Carte Azione ritenete opportuno per pescarne quante ne vorrete per completare la vostra mano fino al numero di carte indicato dallo scenario.

7- Il giocatore che ha avuto l'Iniziativa in questo turno sposta il suo Segnalino Iniziativa sulla prima casella libera sul Contatore dei Turni, dietro a quello del suo avversario che avrà dunque l'iniziativa nel prossimo Turno.



Siete pronti per il prossimo turno !

Il campo di battaglia

La natura del campo di battaglia è un elemento chiave della vostra strategia, che influenza il movimento tanto quanto il combattimento. Il campo di battaglia viene creato usando una combinazione di Tabelloni di Terreno e Tessere di Terreno, come indicato negli scenari che si giocano. Qualunque cosa ci sia sul campo di battaglia che ha conseguenze sugli scontri, come tubi o rocce, si chiamano Elementi di Terreno.


I grandi Tabelloni di Terreno corrispondono a vaste aree del campo di battaglia. Combinandoli in modo diverso, si può creare un'ampia varietà di teatri di operazionali.

Le piccole Tessere di Terreno sono usate per modificare il Tabellone del Terreno per aumentare la varietà dei campi di battaglia. Spesso hanno Elementi del Terreno come Edifici, crateri o rocce e possono avere un impatto tattico sul gioco.

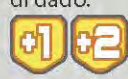
Ogni Elemento di Terreno include uno o più spazi circondati da un bordo colorato e può anche essere identificato da una serie di simboli che ne riassumono l'effetto. Gli effetti di un elemento terreno si applicano a tutti gli spazi o agli Interspazi (intersezione di 4 spazi) che lo compongono. Per ricevere tutti i bonus di un Elemento di Terreno, l'Unità deve essere completamente dentro.


EFFETTI DEL TERRENO


Ogni simbolo spiegato di seguito indica gli effetti che definiscono i diversi Elementi di Terreno. Sono usati per definire le regole speciali di ciascun Elemento di Terreno.


 **Barricata**
Durante un Assalto, un'Unità che impegna un'altra Unità attraversando questo Elemento di Terreno sottrae il valore inserito nel simbolo dal risultato finale del tiro





di dado.
 **Bonus difensivo**
L'Unità presente in questo Elemento di Terreno viene premiata se il suo tipo di Difesa corrisponde al colore del simbolo dell'Elemento di Terreno. Allora aggiungerà al suo Valore di Difesa il valore del bonus inserito nel simbolo.

 **Linea d'elevazione**
Questo Elemento di Terreno si trova solo sotto forma di una linea tra gli spazi. Le LdV che attraversano questo Elemento di Terreno hanno una portata limitata ad uno spazio oltre questa linea. Come per altri Ostacoli, un'Unità direttamente adiacente a questo Elemento di Terreno ne ignora gli effetti. Tutte le altre Unità ne subiscono gli effetti normalmente.

 **Vietato**
Nessuna unità può entrare in questo Elemento di Terreno. Qualsiasi Unità viene automaticamente Distrutta se, per qualsiasi motivo, deve entrare, completamente o parzialmente, in un tale spazio. Se si tratta di un Veicolo, posizionare il Rottame il più vicino possibile all'elemento di Terreno Vietato, senza che vi debba entrare.

 **Vietato per alcune unità**
Alcune Unità non possono entrare in questo Elemento di Terreno. Il tipo di unità interessata è indicato dal colore dello scudo (o degli scudi) che accompagnano il simbolo Vietato. Ogni Unità viene automaticamente Distrutta se, per una ragione o per l'altra, deve penetrare, anche parzialmente, in uno spazio che gli è proibito. Se si tratta di un Veicolo, posizionare il Rottame il più vicino possibile all'Elemento di Terreno Vietato, senza vi debba entrare.

Ostacoli
 Gli Elementi di Terreno con una "X" nel simbolo bloccano completamente la LdV che li attraversa. Non è possibile sparare su di un bersaglio se un Elemento di Terreno di questo tipo si trova tra le due Unità.


 Quelli con un valore negativo riducono la LdV che li attraversa (anche parzialmente). Per ogni spazio che riduce la LdV e viene attraversato da essa, sottrarre il valore inserito nel simbolo dal risultato finale del tiro di dado. Questi malus sono cumulativi.

ATTENZIONE: Gli spazi dell'Unità bersaglio e dell'Unità attaccante non contano quando si verifica la LdV ed il Terreno.



Quando un Ostacolo tra 2 spazi riduce la LdV (ma non la blocca), come un muro, tutte le Unità adiacenti a quell'Elemento di Terreno ignorano i suoi effetti, anche se viene usata una Sagoma del Lanciafiamme. Tutte le altre Unità subiscono gli effetti normalmente.

Se una Sagoma è piazzata su di un Elemento di Terreno situato tra 2 spazi, il malus si applica alle Unità e Strutture situato da ogni lato dell'Elemento di Terreno.

 **Passaggio Difficile**
Non appena un'Unità entra o passa attraverso questo Elemento di Terreno, deve fermarsi immediatamente. Per muoversi all'interno di un Passaggio Difficile, l'Unità può avanzare solo uno spazio alla volta ed il suo movimento termina immediatamente. Nel caso di un'Unità che occupa più di uno



Unità ed abilità

spazio, non viene più influenzata da un elemento invalicabile una volta che il bordo Anteriore della sua tessera (o posteriore nel caso di un rinculo) lo ha attraversato.

1 B Strutture

Alcuni Elementi del Terreno come Edifici o Rottami sono considerati Strutture. A differenza di altri Elementi di Terreno, le Strutture possono essere Distrutte.



Bisogna infliggergli un certo numero di punti demolizione scritti nel simbolo per distruggerli (vedere Distruzione, pag.15). Una volta raggiunto questo numero, girare l'Elemento di Terreno sul suo lato fatiscente o rimuoverlo dal gioco nel caso di un Veicolo Rottame.

INTERSPAZIO

Se un Interspazio fa parte di un Elemento di Terreno, gli effetti di quell'elemento devono essere applicati durante lo spostamento in diagonale.



Esempio: Il secondo spostamento attraversa un Interspazio parte di un Elemento di Terreno Passaggio Difficile. L'Unità deve quindi fermarsi dopo averlo attraversato.



In questo esempio, il muro si estende fino all'Interspazio, quindi il movimento in diagonale è vietato, la LdV è bloccata e la Zc è ridotta.



UNITA'

Le Unità sono gli elementi centrali del vostro esercito. Una Unità può consistere in un gruppo di soldati, Veicoli o singoli Personaggi sotto il vostro comando.

Unità di Fanteria

Queste tessere rappresentano gruppi di soldati ed alcune unità con attrezzature specifiche come mitragliatrici, armi anticarro, ecc.

Ogni unità ha un Valore di Difesa, un Valore di Movimento ed un Valore di Combattimento. Alcune Unità hanno anche una o più Abilità Speciali. Tutti i Valori e le Abilità Speciali di un'unità sono rappresentati visivamente sulla propria tessera.

La maggior parte delle volte, il fronte di una tessera Unità rappresenta l'Unità intatta, con i valori migliori, mentre il retro rappresenta la stessa Unità, ma ridotta, con valori più bassi, ovvero un'Unità che ha subito un Colpo. A volte il Valore di Difesa di un'Unità che ha subito un Colpo è più alto - poiché ci sono meno soldati nell'Unità, l'Unità è più difficile da colpire. Invece, quando si tratta Unità Orki, più il loro numero viene ridotto, meno danno prova di cautela!



Esempio di una Unità di Fanteria che ha subito un Colpo.

In alcuni casi, come le Unità anticarro, entrambi i lati di una tessera rappresentano la stessa Unità in diversi stati. Si tratta di solito Armi Pesanti che devono essere armate prima di poter essere utilizzate. Si dice allora che ci sia un Lato attivo ed un Lato Inattivo.



Esempio di una Unità di Fanteria con più stati.

Ruolo sul Campo di Battaglia

Ogni unità di fanteria è addestrata per svolgere un ruolo particolare durante un combattimento, che è indicato sulla tessera dal colore del bordo: il colore della fazione per i soldati di base, il rosso per le Armi Pesanti ed il giallo per gli ufficiali.



UNITA' DI FANTERIA : SGT. VOROLANUS

ABILITA' SPECIALI
Questa tessera ha molteplici Abilità Speciali rappresentate da dei simboli:
Ordine, Assalto (+1), Tiro in Movimento (-1), Cittata Limitata (4).

MOSTRINA
Tessera che fa parte di un Squadra Tattica Ultramarines.

RUOLO
Il bordo giallo indica che questa tessera è un ufficiale.

VALORE DI MOVIMENTO
Questa tessera può muoversi di 4 spazi.

VALORE DI DIFESA
Questa tessera è un'Unità di Fanteria perché il Valore di Difesa è scritto in uno scudo giallo. Durante una Azione di Tiro, un avversario deve ottenere un risultato finale di 6 o più sommando al suo tiro di dado il Valore di Combattimento corrispondente per causare uno o più Colpi.

NOME DELL'UNITA'
In rosso, significa che la tessera ha subito un Colpo. Qui, la tessera è sul suo Lato Intatto.

COLPO
Questo simbolo significa che la tessera deve essere girata se subisce un Colpo.

VALORE DI COMBATTIMENTO CONTRO LE UNITA' DI FANTERIA
La tessera ha un +2 al risultato del lancio del dado(i) contro la fanteria (ogni bersaglio il cui Valore di Difesa sia scritto in uno scudo giallo).

VALORE DI COMBATTIMENTO CONTRO I VEICOLI PESANTI
Questa tessera ha +0 al risultato del suo tiro di dado(i) contro un Veicolo Pesante (ogni bersaglio il cui Valore di Difesa è scritto in uno scudo grigio).

VALORE DI COMBATTIMENTO CONTRO I VEICOLI LEGGERI
Questa tessera ha +1 al risultato del suo tiro di dado(i) contro un Veicolo Leggero (ogni bersaglio il cui Valore di Difesa è scritto in uno scudo viola).

VEICOLO LEGGERO : TRUKK

MOSTRINA
Tessera che fa parte di una banda di Orki Goff.

VALORE DI COMBATTIMENTO CONTRO I VEICOLI LEGGERI
Questa tessera aggiunge 3 punti al risultato del suo tiro di dado(i) contro un Veicolo Leggero (ogni bersaglio il cui Valore di Difesa sia scritto in uno scudo viola).

VALORE DI MOVIMENTO
Questa tessera può muoversi di 6 spazi.

VALORE DI DIFESA
Questa tessera ha un Valore di Difesa scritto in uno scudo viola perché è un Veicolo Leggero. Per causargli uno o più Colpi, durante una Azione di Tiro, un avversario deve ottenere un risultato finale di 7 o più sommando al suo tiro di dado il suo Valore di Combattimento corrispondente.

ABILITA' SPECIALI
Questa tessera possiede molteplici Abilità Speciali rappresentate da dei simboli:
Trasporto (8), Tiro in Movimento (-2) e Tiro di Soppressione.

COLPO
Questo simbolo significa che la tessera deve essere girata se subisce un Colpo.

VALORE DI COMBATTIMENTO CONTRO LE UNITA' DI FANTERIA
La tessera ha un +3 al risultato del lancio del dado(i) contro la fanteria (ogni bersaglio il cui Valore di Difesa sia scritto in uno scudo giallo).

VALORE DI COMBATTIMENTO CONTRO I VEICOLI PESANTI
X significa che questa tessera non può causare alcun danno ad un Veicolo Pesante (ogni bersaglio il cui Valore di Difesa sia scritto in uno scudo grigio).

Veicoli Leggeri

Questi tessere rappresentano veicoli da trasporto, riconoscimento o supporto. Sono rappresentati nel gioco da tessere più grandi rispetto alle Unità di Fanteria. I Veicoli Leggeri possono essere di diverse dimensioni ed occupare 1 o 2 spazi, a seconda delle loro dimensioni. Sul tabellone di gioco, si deve centrare la tessera in relazione allo spazio od agli spazi che occupa. Hanno come caratteristica comune una blindatura molto leggera, a volte inesistente e si riconoscono dal Valore di Difesa scritto in uno scudo viola. Questi tessere hanno due lati, uno che rappresenta il Veicolo in buone condizioni, l'altro che rappresenta generalmente il Rottame del Veicolo Distrutto.

Veicoli Pesanti

Generalmente più grandi della fanteria, queste Unità rappresentano carri armati, mezzi da combattimento o altri Veicoli Pesanti. Le tessere di queste unità possono essere di dimensioni diverse ed occupare 1 o più spazi, a seconda delle loro dimensioni. Sul tabellone di gioco, si deve centrare la tessera in rapporto allo spazio od agli spazi che occupa. La loro caratteristica comune è una spessa corazzatura che consente loro di ignorare la maggior parte delle singole armi usate dalla fanteria. Sono capolavori sul campo di battaglia, ma rimangono vulnerabili se non sono accompagnati dalla fanteria. Questi tessere si riconoscono dal Valore di Difesa scritto in uno scudo grigio.

Queste tessere hanno due lati, una che rappresenta il Veicolo in buone condizioni, l'altra rappresenta il Rottame del Veicolo Distrutto.



In alcuni casi, i due lati di una tessera rappresentano la stessa Unità nei diversi stati. Questi sono chiamati Lato Attivo e Lato Inattivo.



FRONTE
LatoIntatto

RETRO
LatoRottame



Esempio di un Veicolo Pesante che occupa 4 spazi.

Tutti i veicoli pesanti hanno una o più Armi Principali i cui Valori di Combattimento ed Abilità Speciali sono incorniciati in rosso. Molti di loro hanno anche un'Arma Secondaria (incorniciata in giallo).

Alcuni possono avere più Armi Secondarie. Altri veicoli pesanti hanno una sola arma. Questa è sia la loro Arma Primaria che Secondaria.

VEICOLO PESANTE: PREDATOR

MOSTRINA
Questa tessera fa parte degli Ultramarines.

FRONTE DEL VEICOLO

VALORE DI MOVIMENTO
Questa tessera può spostarsi di 4 spazi.

ARMA SECONDARIA
Questa arma ha un bonus di +2 contro le Unità di Fanteria, di +5 contro i Veicoli Leggeri e di +4 contro i Veicoli Pesanti. Ha anche le Abilità Speciali Perforante e Tiro in movimento (-2).

ARMA PRINCIPALE
Questa arma ha un bonus di +4 contro le Unità di Fanteria, di +4 contro i Veicoli Leggeri e di +2 contro i Veicoli Pesanti. Ha anche le Abilità Speciali Raffica, Tiro di Soppressione e Tiro in movimento (-1).

NOME DELL'UNITÀ
Nome del Veicolo.

VALORE DI DIFESA
Questa tessera ha un Valore di Difesa scritto in uno scudo grigio perché è un Veicolo Pesante. Quando c'è una Azione di Tiro, per causargli uno o più Colpi a segno, un avversario deve ottenere un risultato finale di 8 o più, sommando al proprio tiro di dado il proprio Valore di Combattimento corrispondente.

RETRO DEL VEICOLO



ABILITA' SPECIALI



Alcune unità, grazie al loro equipaggiamento speciale o addestramento, hanno una o più Abilità Speciali. Esistono sette categorie di Abilità Speciali:

- Movimento
- Tiro
- Assalto
- Difesa
- Comando
- Psichiche
- Altre (inclassificabili)



ABILITA' SPECIALI DI MOVIMENTO



Cambio di Stato

Per "attivare" o "disattivare" queste Abilità Speciali, bisogna girare l'Unità durante un'Azione di Movimento, all'inizio o alla fine del Movimento.

Questa Azione può essere eseguita sul posto durante un Movimento 0, anche se l'unità ha un valore di Movimento di X.

Una Unità può cambiare volontariamente lo stato solo una volta all'inizio o alla fine della sua Azione di Movimento.

Questo lato è definito Inattivo



L'altro lato è definito Attivo



Una unità che possiede una di queste abilità speciali può mettersi sul lato di sua scelta.

Una unità su di un lato non trae beneficio dalle abilità speciali e dai valori dell'altro lato.

Speronamento



Se un Veicolo con questa Abilità Speciale completa la sua Azione Movimento con il suo Bordo Anteriore adiacente ad un Veicolo avversario, può tentare di speronarlo. Ogni giocatore tira 1 dado ed aggiunge il suo Valore di Difesa al suo Veicolo Pesante o metà di esso nel caso di un Veicolo Leggero (arrotondato per eccesso). Se il giocatore che controlla l'Unità che sperona, ottiene un risultato migliore rispetto all'avversario, il Veicolo bersaglio subisce un Colpo (se necessario, fate un tiro di Localizzazione).

Volare (movimento speciale)



L'Unità con questo movimento speciale può sorvolare Elementi del Terreno od altre Unità se il suo Valore di Movimento lo consente.

Si sposta come se non ci fossero né Ostacoli né ZdC. Non può fermarsi su di un Elemento di Terreno che è normalmente Vietato.

Se ha l'Abilità Speciale d'Assalto, può completare la sua Azione di Movimento sopra un'Unità avversaria. A quel punto si risolve l'Assalto. Se l'Unità che ha appena volato perde l'Assalto, viene distrutta se non proviene da uno spazio libero o se proviene da uno spazio che normalmente gli è Vietato.



ABILITA' SPECIALI DI TIRO



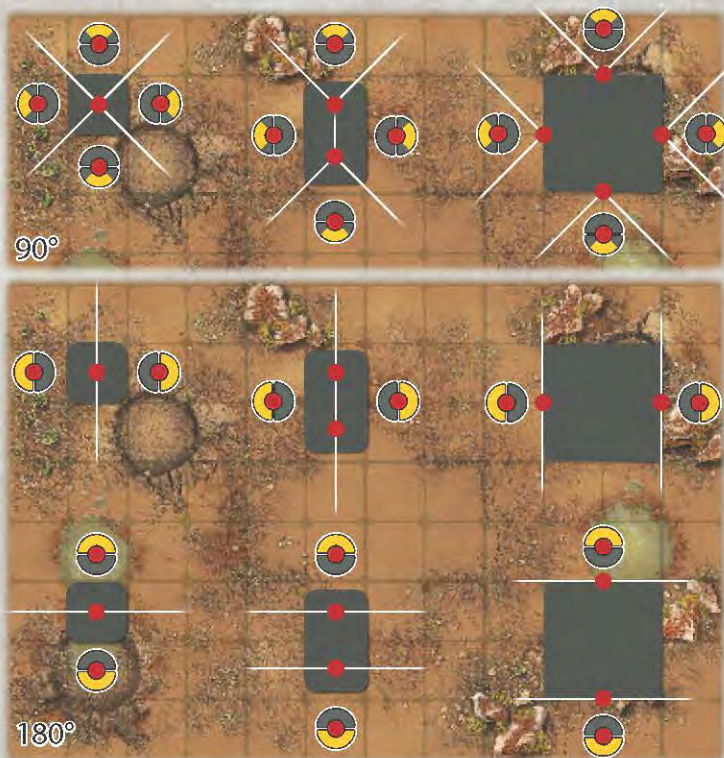
Arco di Tiro Limitato

Ha effetto anche sulle Azioni di Tiro Alternative



Se niente lo precisa, tutte le Unità hanno un Arco di Tiro di 360°. Certe armi, viceversa, hanno un Arco di Tiro Limitato di 90° o 180°, indicato nel simbolo della Abilità

Speciale. Per determinare se il bersaglio si trova nell'asse di tiro dell'Unità, fare riferimento all'illustrazione seguente.



Armi Gemelle



Durante un'Azione di Tiro, si tirano due dadi e si tiene il risultato migliore.

Distruzione



Durante un'Azione di Tiro od Assalto, se un'Unità o un'Attrezzatura con questa Abilità Speciale bersaglia una Struttura od una Unità in una Struttura, le infligge Punti di Distruzione.

Se l'Azione di Tiro è diretta contro un'Unità e non direttamente contro la Struttura, si risolve l'attacco contro l'Unità prima di determinare se la Struttura riceva o meno punti Distruzione. D'altra parte, se l'Azione di Tiro è diretta direttamente contro la Struttura, si determina immediatamente se la Struttura stia ricevendo o meno punti Distruzione. Per fare ciò, si tira un numero di dadi uguale al valore indicato sul simbolo. Ogni risultato uguale o maggiore di 4 consente di posizionare 1 punto Distruzione sulla Struttura (posizionare un indicatore "1" o girare un indicatore "1" sul suo lato "2"):



Lato Distruzione "1"



Lato Distruzione "2"

Se il numero di punti Distruzione degli indicatori raggiunge il Valore della Struttura, viene Distrutta. Si rimuove il Rottame dal gioco o si capovolge la Tessera Terreno.

Doppio Tiro



Durante l'Attivazione, questa Unità può effettuare due Azioni di Tiro su due bersagli diversi. Non può sparare due volte sullo stesso bersaglio. Si tira un dado per bersaglio.

In Allarme



Solo durante la Fase di Attivazione, una Unità non Attivata può effettuare un'Azione di Tiro contro una Unità nemica dopo l'Azione di Tiro di quest'ultima ed

in qualsiasi momento durante l'Azione di Movimento di un'Unità nemica.

Se l'Unità spara, perde il Segnalino Ordine posseduto (se ne aveva uno) e riceve un Segnalino Attivato.

L'Unità bersagliata non interrompe il suo movimento anche se subisce un Colpo e mantiene il Valore di Movimento del suo Lato Intatto fino alla fine della sua attivazione.

Lancia-Fiamme



Lancia-Fiamme leggero-sagoma piccola



Lancia-Fiamme medio-sagoma media



Lancia-Fiamme pesante-sagoma grande

Azione di Tiro Alternativa

Un'Unità equipaggiata con Lanciافiamme usa una Sagoma speciale.

L'Unità usa i Valori di Combattimento della Sagoma quando usa il Lanciافiamme ed usa i Valori di Combattimento della sua tessera quando attacca senza usare quella Abilità Speciale.

La Sagoma procura anche l'Abilità Speciale Tiro in Movimento (-2).

Quando l'Unità effettua un'Azione di Tiro, posiziona l'estremità più piccola della Sagoma al centro dello spazio occupato dalla tessera, e la punta nella direzione a propria scelta, rispettando gli eventuali Archi di Tiro Limitati.

Tutte le Unità (tranne quella che esegue l'Azione di Tiro) coperte anche solo parzialmente dalla Sagoma vengono colpite dalle



fiamme. Le Unità interessate, i Veicoli come la Fanteria, ricevono, oltre a qualsiasi danno, un Segnalino Soppressione.



La Sagoma subisce gli effetti degli Ostacoli. È anche bloccata nel momento in cui attraversa il

centro di uno spazio occupato da un Veicolo.

Il tiro di un Lanciافiamme che attraversa una Linea di Elevazione (vedere pag.11) è limitato agli spazi appena dietro la Linea di Elevazione.

Mirino



I Tiri di questa Unità non sono soggetti al malus del tiro a Lungo Gittata (vedere pag.8).

Perforante



Aggiungere 1 al tiro di dado quando bisogna determinare la Posizione dei Danni inflitti ad un Veicolo Pesante dopo un tiro con questa Abilità Speciale.

Inoltre, qualsiasi Unità colpita da un tiro con questa Abilità Speciale non può tentare un tiro Salvezza della Corazza.

Gittata Limitata



L'Unità non può sparare ad un bersaglio oltre il numero specificato di Spazi/Interspazi.



Questo simbolo riguarda le Azioni di Tiro che colpiscono gli spazi.



Questo simbolo influisce sulle Azioni di Tiro che bersagliano gli Interspazi (come le granate).

Porta Munizioni



Questa Unità dà un bonus di +1 a tutte le Azioni di Tiro delle Unità di Fanteria alleate nella sua ZdC. Questo bonus non si applica alle Azioni Alternative di Tiro. L'Unità non riceve il proprio bonus.

Le Unità possono beneficiare di un singolo bonus da Unità con questa Abilità Speciale.

Raffica



Durante un'Azione di Tiro, un'Unità che ha questa Abilità Speciale può dividere il suo Valore di Combattimento (modificato da qualsiasi bonus o malus) tra più bersagli purché dedichi almeno un bonus di +1 a ciascun bersaglio (deve fare un tiro per ogni bersaglio).

Il giocatore, prima di fare il suo primo tiro, deve annunciarlo e può bersagliare solo le Unità entro 2 spazi (o meno) l'una dall'altra e che sono dello stesso tipo (Fanteria, Veicoli Leggeri o Veicoli Pesanti).

L'Unità che tira deve ovviamente avere una LdV Chiara o Ridotta su ciascuno dei suoi bersagli. Ogni colpo è influenzato dagli Ostacoli incontrati.



Qui, il Battlewagon compie una Raffica con un Valore di Combattimento di +3. Comincia dall'unità A assegnandogli +1. L'unità B è a meno di 2 spazi dall'unità A e può quindi essere bersagliata (gli viene attribuito un +1). L'unità C è a 2 spazi dall'unità B e può anch'essa essere bersagliata e si vede attribuire l'ultimo +1. Il Battlewagon non può indurre l'unità D nella sua Raffica perché è a più di 2 spazi dalle altre unità bersagliate.

Signum (Osservatore d'Artiglieria)



Se avete almeno un'Unità con questa Abilità Speciale ed una LdV Libera sull'Interspazio bersagliato dalla Sagoma di un Tiro Indiretto, si riduce la Distanza di Dispersione di 1 Interspazio.

Cecchino

Azione di Tiro Alternativa



Il Cecchino può bersagliare solo le Unità di Fanteria. Il giocatore tira un dado sulla tabella di tiro qui sotto. Questo tiro di dado è influenzato da Segnalini Soppressione ed

Ostacoli.

1 : Nessun effetto

2-3 : Mettete un Segnalino Soppressione sull'Unità bersagliata.

4-5 : Infliggete un Colpo all'Unità bersagliata.

6+ : Infliggete un Colpo all'Unità bersagliata e piazzatele un Segnalino Soppressione sopra se non è stata Distrutta.

Eccezione : Se sulla Tessera di Reclutamento del Cecchino è presente una tabella di tiro, sostituisce questa qui sopra.

Se il simbolo è presente sul Lato Imboscata (vedere pag.20), non si gira la tessera sul suo Lato Inattivo dopo un'Azione di Tiro.

Tiro di Soppressione



Questa Abilità Speciale è una delle più importanti del gioco. Permette di mettere temporaneamente fuori combattimento delle Unità ben protette o di preparare un Assalto infliggendo un malus.

Vengono applicate le normali regole dell'Azione di Fuoco, ma si deve raddoppiare il Valore di Combattimento dell'Unità e qualsiasi altro bonus (tutti!) a cui ha diritto.

Se il risultato è maggiore o uguale al Valore di Difesa del bersaglio, migliorato con eventuali Bonus di Difesa, tale Difesa non subisce un Colpo, ma riceve invece un Segnalino Soppressione.

Se il risultato è maggiore o uguale a 2 volte il Valore di Difesa del bersaglio, migliorato con qualsiasi Bonus di Difesa, il bersaglio riceve due Segnalini Soppressione (e così via).

Non esiste un numero massimo di Segnalini Soppressione che un'Unità può ricevere.

Malus legati ai segnalini Soppressione

Ogni segnalino infligge un modificatore di -2 a TUTTI i tiri di dado dell'Unità, eccetto per i tiri Dispersione, Localizzazione dei Danni dei Veicoli Pesanti e Distruzione.

Questo malus non viene sottratto dal Valore di Combattimento dell'Unità, ma dal risultato finale.



Ogni segnalino infligge anche un modificatore -2 al Valore di Movimento. Se questo valore scende a 0 o meno, l'Unità è Immobilizzata.


Un'Unità che ha ricevuto un Segnalino Soppressione durante la sua Azione di Movimento termina la sua Azione di Movimento senza applicare il malus relativo al segnalino. Le Unità avversarie ignorano la Zona di Controllo di un'Unità con un Segnalino Soppressione.

Tiro Diretto

Azione di Tiro Alternativa





Con questa abilità speciale, si deve mirare ad un Interspazio. Non vi è alcun limite di gittata o malus associato ad un tiro a Lunga Gittata (vedere pag.8).

 Si deve avere un LdV Chiara o Ridotta sull'Interspazio preso di mira.

Si prende la Sagoma la cui lettera corrisponde a quella del simbolo e si posiziona sull'Interspazio. Si usano i Valori di Combattimento corrispondenti alla lettera dell'Abilità Speciale.

Le Unità e le Strutture presenti sotto la Sagoma, anche parzialmente, sono interessate dall'esplosione. Risolvete ogni attacco individualmente.

  I malus causati dagli Ostacoli che riducono la LdV sull'Interspazio preso di mira vengono presi in considerazione.

Le Unità imboscate non sono mai interessate dalle Sagome.

Se un veicolo Pesante viene colpito da una Sagoma, viene considerato come se attaccato su uno dei suoi fianchi.

Tiro Intimidatorio



Dopo aver fallito durante un'Azione di Tiro (nessun Colpo messo a segno, nè Segnalino Soppressione o Segnalino Danno), si può piazzare un Segnalino Soppressione sul proprio bersaglio.

Questa Abilità Speciale non può essere usata con l'Abilità Speciale Raffica.

Tiro in Movimento



L'Unità può eseguire un'Azione di Tiro durante la sua Azione di Movimento (una sola volta per Azione di Movimento).

Il Tiro in Movimento viene eseguito dopo aver mosso in uno spazio o prima di lasciarne uno.

Il malus indicato nel simbolo (0 se assente) viene sottratto dal Valore di Combattimento dell'Unità (e non dal risultato finale).


Tiro Indiretto

Azione di Tiro Alternativa



Questa Abilità Speciale funziona allo stesso modo del Tiro Diretto (vedi sopra), ma si può usare quando non si ha una LdV Chiara sull'Interspazio mirato. Altrimenti, si può fare un Tiro Diretto.

Il Tiro Indiretto non colpisce necessariamente l'Interspazio mirato e potrebbe deviare. Si posiziona la Sagoma sull'Interspazio desiderato, si orienta come desiderato, e si fa riferimento alla Tabella di Dispersione mostrata sulla Sagoma e si tira un dado.

Eccezione : La Sagoma  non ha Tabella di Dispersione. Non si lancia il dado : colpisce automaticamente l'Interspazio mirato.

Con un risultato da 1 a 4, il tiro è deviato nella direzione del numero indicato sulla Sagoma e del numero di Interspazi scritti nel simbolo. Con un risultato di 5 o 6, il tiro ha successo e colpisce l'Interspazio mirato.



I tiri di dado di Dispersione non sono influenzati dai Segnalini Soppressione.



Le Unità e le Strutture presenti sotto la Sagoma, anche parzialmente, sono interessate dall'esplosione.

Si risolve ogni attacco individualmente.

I malus previsti dagli Ostacoli che riducono la LdV non vengono presi in considerazione.



ABILITA' SPECIALI DELL'ASSALTO



Assalto



Solo un'Unità, con l'Abilità Speciale Assalto, può ingaggiare in mischia un'Unità di Fanteria o un Veicolo nemico. Nella grande maggioranza dei casi, un Veicolo non ha questa Abilità.

Le Unità che non hanno questa Abilità Speciale saranno in grado di difendersi, ma tireranno solo 1 dado.

Una "X" nel Valore di Combattimento indica che l'Assalto non è possibile contro un bersaglio con questo tipo di difesa, senza avere Equipaggiamento o Abilità Speciale.

Regole dell'Assalto

L'esecuzione di un Assalto deve essere annunciata prima dell'inizio dell'Azione di Movimento di un'Unità. Questo Assalto deve essere eseguito fino alla fine, per quanto possibile.

Si devi designare il proprio bersaglio. Questo bersaglio potrebbe non essere valido al momento dell'annuncio (ad esempio, una Unità blocca l'accesso al bersaglio ed il giocatore spera di distruggerla).

Un Assalto può essere lanciato solo da uno spazio libero oppure occupato da un Veicolo alleato con Abilità Speciale Trasporto (vedere pag. 21). Questo spazio deve essere adiacente al difensore.

L'attaccante deve rispettare le regole di movimento spiegate nella sezione Azione di Movimento ed il suo Valore di Movimento deve consentirgli di entrare NELLO spazio del proprio avversario.

Se l'Unità designata è Distrutta prima che l'Assalto sia Risolto (a causa di un'Azione di Tiro eseguita durante l'Azione di Movimento, usando una Carta Azione od un'Abilità Speciale), il giocatore può decidere di cambiare il bersaglio, o di non intraprendere un Assalto. Può quindi completare liberamente la propria Azione di Movimento.

Se il bersaglio non può essere raggiunto (l'Unità che bloccava l'accesso al bersaglio non è stata Distrutta), il giocatore può completare la sua Azione di Movimento, ma non può ingaggiare un'altra Unità in Assalto.

Le ZdC nemiche non impediscono ad un'Unità di entrare in un esagono occupato da un'Unità nemica se tale movimento provoca un Assalto.

Per rappresentare l'Assalto in corso, si posiziona la tessera attaccante su quella in difesa. Questo permetterà anche di ricordare quale spazio l'Unità attaccante abbia occupato prima dell'Assalto.

Questo spazio si chiama "Spazio di partenza dell'Assalto".

Finché l'Assalto non viene risolto, l'Unità attaccante non è considerata nello spazio del difensore, ma si considera che abbia lasciato il suo spazio.





L'Unità A impedisce di muoversi all'interno della propria ZdC (zona rossa).
L'Unità degli Orki entra nelle ZdC delle Unità A e B, con il movimento di 1.
Può quindi condurre un Assalto sull'Unità B, spostandosi nella ZdC dell'unità A perchè questo spostamento è un Assalto.

Supporto

Gli alleati delle Unità attaccanti presenti nella ZdC del difensore possono fornire un bonus all'Assalto all'attaccante. Per partecipare all'Assalto, l'Unità Alleata deve:

- Avere l'Abilità Speciale Assalto,
- Non essere stata ancora Attivata,
- Non avere un Segnalino Soppressione.

Questo bonus è chiamato "Bonus di Supporto". Aggiunge +1 al tiro di dado dell'attaccante durante l'Assalto.



Se si decide che l'Unità alleata porterà il suo Bonus di Supporto durante un Assalto, si deve piazzare un Segnalino Attivato su quell'Unità. Se questa Unità aveva un Segnalino Ordine, viene scartato. Si devono dichiarare le Unità in Supporto prima del tiro dei dadi dell'Assalto.

Risoluzione dell'assalto



L'attaccante lancia 2 dadi, tiene il risultato migliore ed aggiunge il Valore di Combattimento corrispondente al tipo di Unità nemica (Fanteria, Veicoli Leggeri o Veicoli Pesanti).

Aggiunge inoltre qualsiasi altro bonus disponibile (Abilità Speciale, Carta Azione, Opzione di Reclutamento, Supporto, ecc.) E sottrae qualsiasi malus. Non dimenticate di aggiungere il proprio bonus scritto nell'Abilità Speciale Assalto presente sulla tessera dell'attaccante.

Il difensore tira 1 dado (2 se l'Unità ha l'Abilità Speciale Assalto e mantiene il miglior risultato). Aggiunge il relativo Valore di Combattimento, il Bonus di Difesa fornito dall'Elemento di Terreno in cui si trova e qualsiasi altro bonus disponibile (Abilità Speciale, Carta Azione, Opzione di reclutamento, ecc.). Sottrae malus eventuali.

Veicoli Pesanti

Se il difensore è un Veicolo Pesante con più di un'arma, deve sceglierne una, ma non può usare Azioni di Tiro Alternativo. Se l'attaccante entra nello spazio del Veicolo Pesante dal lato Posteriore, ottiene un bonus di +2 al tiro di dado dell'Assalto.

Il bordo Posteriore è indicato da una banda colorata sotto l'illustrazione della tessera Veicolo.



Un'Unità con un Valore di Combattimento "X" contro la difesa dell'assaltatore e nessun Equipaggiamento o Abilità Speciale è immediatamente Distrutta o prende un Segnalino di Danno automatico se è un Veicolo Pesante (si fa un tiro di Localizzazione).



Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince l'Assalto.



L'attaccante Orki lancia 2 dadi, ed ottiene 4 e 1. Sceglie il 4, ci aggiunge il suo Bonus d'Assalto di +3, un Bonus di Supporto di +1 grazie all'Unità C (sulla quale si mette un Segnalino Attivato) ed un bonus di +1 grazie al Bonus Alternativo della Carta Azione giocata. Ottiene un totale di 10.

Il difensore lancia 2 dadi con la Capacità Speciale Assalto, ed ottiene 3 e 2. Sceglie il 3, ci aggiunge il suo Valore di Combattimento di +3 contro le Unità di Fanteria, il Bonus d'Assalto di +1 ed il bonus di +2 dato dall'Elemento di Terreno nel quale si trova per un totale di 9.

L'attaccante vince dunque l'Assalto.

VITTORIA DELL'ATTACCANTE

Il difensore è una Fanteria, allora subisce 1 Colpo.

L'Unità deve immediatamente ritirarsi in uno dei tre spazi di fronte all'attaccante. Questa ritirata è un Movimento Forzato e quindi non è considerata Azione di Movimento.

Se nessuno di questi tre spazi fosse accessibile, l'Unità di Fanteria in difesa viene immediatamente Distrutta.

L'Unità può entrare in una ZdC avversaria in questo modo (caso A nell'esempio nella pagina successiva), ma è Distrutta se la ritirata la costringe a muoversi all'interno di una ZdC di un nemico (caso B nell'esempio nella pagina successiva).



Se l'Unità in difesa ha questo simbolo, è Distrutta ed la sua tessera viene rimossa dal gioco.



Se il bersaglio ha questo simbolo, l'Unità subisce un Colpo, cioè la sua tessera viene girata. Se il bersaglio è un'Unità di Fanteria, non viene Distrutta.

Una volta che il difensore viene eliminato o la ritirata (Movimento Forzato) del difensore si risolve, l'Unità attaccante è obbligata a prendere il suo posto se lo spazio è ancora accessibile, senno' ritorna nello spazio da dove ha lanciato l'Assalto.



Il difensore è un Veicolo Leggero, allora subisce 1 Colpo.
 Se il Veicolo Leggero in difesa possiede un Lato Rottame, viene girato sul posto. Diventa quindi un Elemento di Terreno. Altrimenti, si applicano le stesse regole della Fanteria.
 Un Veicolo Leggero in difesa che perde un Assalto non si ritira mai.
 Se l'Unità attaccante è Fanteria o un Veicolo Leggero deve tornare nello spazio da dove ha lanciato l'Assalto (Movimento Forzato).
 Se è un Veicolo Pesante occupa lo spazio del bersaglio ed infligge 1 punto Distruzione al Rottame del difensore (se ce n'è uno).

Il difensore è un Veicolo Pesante, allora subisce 1 Colpo.
 Se il difensore è un Veicolo Pesante, deve essere determinata la Localizzazione dei Danni.
 In tutti i casi l'Unità attaccante deve tornare nello spazio da dove ha lanciato l'Assalto a meno che:
 - l'Unità attaccante sia un Veicolo Pesante
 E
 - l'Unità in difesa abbia un lato Rottame che non sia vietato per i Veicoli Pesanti.
 In questo caso, il Veicolo Pesante occupa lo spazio del bersaglio ed infligge 1 punto Distruzione sul Rottame del difensore.
 Un Veicolo Pesante che perde un Assalto non si ritira mai.



VITTORIA DEL DIFENSORE
 L'attaccante subisce un Colpo (quindi si determina la Localizzazione dei Danni per i Veicoli Pesanti) come già spiegato nella Vittoria dell'attaccante.

L'attaccante è una Fanteria, allora subisce 1 Colpo.
 L'Unità attaccante ritorna nello spazio da dove ha lanciato l'Assalto. Questo è un Movimento Forzato.
 Il difensore non si muove.

L'attaccante è un Veicolo, allora subisce 1 Colpo.
 Se l'attaccante è un Veicolo, sotto forma di un Rottame o no, prende il posto del difensore se quest'ultimo è un'Unità di Fanteria. Il difensore viene quindi respinto in uno spazio libero adiacente scelto dal suo proprietario. Questa non è un'Azione di Movimento, ma un Movimento Forzato.

Se il difensore è un Veicolo, l'attaccante torna nello spazio da cui ha lanciato l'Assalto, e si tratta di un Movimento Forzato.

IN CASO DI PAREGGIO
 Il difensore rimane nel suo spazio se l'attaccante è un'Unità di Fanteria o se il difensore è un Veicolo.
 L'Unità attaccante ritorna nello spazio da dove ha lanciato l'Assalto, e questo è un Movimento Forzato.
 Nessuno prende un Colpo.

Se l'attaccante è un Veicolo ed il difensore è un'Unità di Fanteria, l'attaccante prende il posto del difensore che viene poi spinto in un spazio libero adiacente scelto dal suo proprietario. Questo è un Movimento Forzato.

Assalto contro Unità con un angolo di tiro limitato (vedere Arco di Tiro, pag.9 ed Arco di Tiro Limitato, pag.14)
 Se un'Unità con un Arco di Tiro viene presa d'Assalto da un'Unità avversaria da uno spazio al di fuori del proprio Arco di Tiro, si deve assegnare a quell'Unità un Segnalino Soppressione prima di risolvere l'Assalto.

Malus legati ai Segnalini Soppressione (vedere pag.23)
 Ogni segnalino causa un malus di -2 a TUTTI i lanci di dado(i) dell'unità.

Assalto a Distanza
 L'Unità può lanciare un Assalto su un'Unità avversaria ad una distanza massima corrispondente al numero di spazi indicato sul simbolo.

L'Assalto a Distanza è risolto secondo le regole dell'Assalto eccetto per quanto segue:
 - L'Assalto a Distanza tiene conto dei malus causati dagli Ostacoli degli Elementi di Terreno. Non è quindi possibile lanciare un Assalto a distanza attraverso un Elemento di Terreno che blocchi la LdV.
 - In caso di vittoria, l'Unità attaccata deve ritirarsi come descritto nelle Regole dell'Assalto, ma l'Unità attaccante non entra nello spazio lasciato libero dal suo avversario.

Carica
 Quando questa Unità lancia un Assalto, ha diritto ad un attacco gratuito prima di risolvere l'Assalto. Si muove l'Unità in contatto con il suo bersaglio, quindi si risolve l'attacco come per un'Azione di Tiro. Il bersaglio beneficia dei Bonus di Difesa relativi al terreno. Se il bersaglio sopravvive, si risolve l'Assalto.

Questo attacco ignora i limiti della gittata.
 Se il bersaglio è Distrutto, l'Unità deve completare la sua Azione di Movimento nello spazio che il proprio bersaglio occupava prima dell'attacco.
 Questa Abilità Speciale può essere combinata con Tiro in Movimento (vedere pag.17).

Demolizione
 Se questa unità è adiacente a una Struttura alla fine della sua Azione di Movimento e non lancia nessun Assalto, può tentare di danneggiare la Struttura. Per fare ciò, si tira un numero di dadi uguale al valore indicato sul simbolo. Ogni risultato uguale o maggiore di 4 consente di posizionare 1 punto Distruzione sulla Struttura (vedere la sezione Distruzione a pag. 15).

Penetrante
 Questa Abilità Speciale segue le stesse regole di Perforante (vedere pag.16), ma unicamente durante un Assalto.

Terrificante



Quando questa Unità lancia un Assalto, con successo o senza, anche se subisce o meno un Colpo, piazza 1 Segnalino Soppressione sul suo bersaglio se non è stato distrutto durante l'Assalto, oltre ai Danni, inflitti o ricevuti.

ABILITÀ SPECIALI DI DIFESA

Corazza Frontale



Questa Unità aggiunge +2 al suo Valore di Difesa se la LdV dell'attaccante passa attraverso il bordo Anteriore della propria tessera (inclusa la diagonale).

Il bordo Anteriore è il bordo opposto alla banda colorata, sotto l'illustrazione della tessera del Veicolo.

Auspex



Quando questa unità è Attivata, individua automaticamente tutte le Unità imboscate (vedere a fianco) che si trovano ad una distanza pari al valore indicato su questo simbolo.



Imboscata

Questa unità può sfuggire alla vista dei suoi nemici. Una volta imboscata (girata sul suo Lato Attivo), l'Unità applica le seguenti regole:

- non può essere bersagliata da un'Azione di Tiro,
- ignora le Sagome,
- non blocca la LdV,
- può essere ingaggiata in un Assalto. Allora torna sul suo Lato Inattivo. Questo è un Movimento Forzato e Nullo,
- Se vuole eseguire un'Azione di Tiro, deve prima girarsi sul suo Lato Inattivo. Questo è un Movimento Forzato e Nullo,
- Solo il proprietario dell'Unità Imboscata può consultare il suo lato nascosto.

Per localizzare un'Unità imboscata, si deve avere una LdV Chiara sull'Unità da parte di una delle proprie Unità. Se l'Unità imboscata si trova in un Elemento di Terreno, si deve avere una LdV Chiara ed essere entro 2 spazi (o meno) dall'Unità. Quindi si gira la tessera sul proprio Lato Inattivo. Questo è un Movimento Forzato e Nullo.

Due Unità imboscate possono localizzarsi l'un l'altra ed i Veicoli Pesanti non possono localizzare le Unità imboscate.

Le condizioni per girare un'Unità imboscata vengono controllate per ogni spazio percorso da un'Unità oppure alla fine dell'Azione di Movimento di qualsiasi altra Unità.

Un'Unità imboscata non può che essere girata o localizzata solo una volta per Azione di Movimento e mantiene il Valore di Movimento del suo lato imboscato fino alla fine della sua Attivazione.

Guardia del Corpo



Questa Unità può prendere tutti i Colpi al posto di un Personaggio entro 2 spazi (o meno), se ha un LdV Ridotta o Chiara sul Personaggio.

Mekaniak



Un Orko Mekaniak ha la capacità di mantenere i veicoli in ordine. Se non è ancora stato attivato in questo turno e non ha un Segnalino Soppressione, può usare questa Abilità Speciale quando un Veicolo Pesante alleato entro 3 spazi o meno da esso subisce un Danno.

Quando il proprio avversario effettua un tiro di localizzazione del Danno, si può aumentare o diminuire il risultato di 1 dopo il lancio

del dado. Si deve posizionare un Segnalino Attivato sull'Unità Mekaniak e scartare qualsiasi Segnalino Ordine presente su di essa. Un Mekaniak può utilizzare questa Abilità Speciale per il veicolo in cui viene imbarcato.

Grasso Sgrassatore



Se un'Unità usa l'Abilità Speciale Mekaniak quando si trova nella ZdC di un Grasso Sgrassatore non Attivato, può aumentare o diminuire il risultato di un tiro di Localizzazione Danni di 1 o 2. Se si usa questa Abilità Speciale, si deve posizionare un Segnalino Attivato sul Grasso Sgrassatore e scartare qualsiasi Segnalino Ordine presente su di esso.

Senza Punti Deboli



Questo veicolo è blindato da tutti i lati, la sua corazza posteriore è resistente come quella anteriore. Gli attacchi contro questo Veicolo non ricevono alcun bonus quando attaccano attraverso il bordo Posteriore.

Tiro Salvezza Corazza



Questa Abilità Speciale indica che l'Unità è equipaggiata con una corazza pesante, che gli permette di tentare di ignorare qualsiasi Colpo risultante da un'Azione di Tiro o da un'Assalto. Il Tiro Salvezza Corazza non previene l'eliminazione di un'Unità come risultato di un Movimento Forzato. Questa Abilità Speciale è indicata sulla Tessera di Reclutamento dell'Unità, non sulla propria tessera.

Se il simbolo del Tiro Salvezza Corazza è giallo, il Salvataggio Corazza può essere tentato solo se si gioca una Carta Azione per il proprio Bonus Alternativo di Tiro Salvezza Corazza (vedere pag.22).



Se il simbolo del Tiro Salvezza Corazza è verde, il Tiro Salvezza Corazza è "automatico" e si può provare a tirare i dadi senza dover giocare la Carta Azione.



Per fare il Tiro Salvezza Corazza, si tira 1 dado: se il risultato è maggiore o uguale al valore specificato nel simbolo dell'Abilità Speciale del Tiro Salvezza Corazza, l'unità ignora il Colpo o i Colpi che avrebbe dovuto subire.

Techmarine



Un Techmarine è uno Space Marine che è esperto nei segreti del Culto delle Macchine. Può usare questa Abilità Speciale in qualsiasi momento quando un Veicolo Pesante alleato entro 3 spazi da lui subisca un Colpo, se il Techmarine non è ancora stato attivato in questo turno e non ha Segnalino Soppressione su di esso. Quando il tuo avversario fa un tiro di Localizzazione dei Danni, si può costringere a tirare 1 dado addizionale e scegliere il risultato da applicare. Si deve posizionare un Segnalino Attivato sull'Unità Techmarine e scartare qualsiasi Segnalino Ordine esistente su di esso.

Un Techmarine può utilizzare questa Abilità Speciale per il veicolo sul quale viene imbarcato.

ABILITÀ COMANDO

Fragile



Il morale dell'Unità è molto basso. Diserta immediatamente se perde un Assalto o è ingaggiata in un Assalto e prende un Segnalino Soppressione. L'Unità allora si considera Distrutta.

Ispirazione



Durante la propria Attivazione, nella Fase di Attivazione o nella Fase di Riserva, l'Unità può, oltre alla sua azione, rimuovere 1 Segnalino Soppressione da tutte le Unità di

Fanteria entro un certo numero massimo di spazi (questo numero è scritto nel simbolo). Deve avere una LdV Chiara o Ridotta su ogni Unità che vuole sostenere.

Ordine(i)



Questa Abilità Speciale porta uno o più Segnalini Ordine Numerati aggiuntivi. La quantità dipende dal numero di stelle nel simbolo. Se l'Unità subisce un Colpo o è Distrutta, si regola il proprio numero di Segnalini Ordine Numerati all'inizio della Fase Ordini successiva.

Ordine Personale



L'Unità porta un Segnalino Ordine Numerato addizionale. Tuttavia, si deve assegnare a questa Unità un Segnalino Ordine (Numerato, Speciale o Bluff) ogni turno.

Scout



Dopo aver schierato il proprio esercito, fuori dal campo di battaglia o nell'area di schieramento, le Unità con questa Abilità Speciale possono effettuare un'Azione di Movimento gratuito pari al numero scritto nel simbolo.

Questa Azione di Movimento ignora i Passaggi Difficili. Tuttavia, non deve terminare il proprio movimento in uno spazio adiacente ad un Obiettivo o nella zona dell'obiettivo stesso (un edificio per esempio). Né è possibile eseguire Azioni di Tiro o d'Assalto durante questa Azione di Movimento.

Questo movimento può essere fatto senza rivelare al proprio avversario il Lato Inattivo dell'Unità, se si ha l'Abilità Speciale Imboscata.

Un Veicolo con Abilità Speciale di Trasporto e che desiderasse usare la propria Abilità Speciale Scout può solo imbarcare le truppe che abbiano anch'esse questa Abilità Speciale. Le Unità a bordo non possono tuttavia usare la propria Abilità Speciale Scout.



POTERI PSICHICI



Gli Psionici sono potenti combattenti mistici, in grado di scatenare la loro forza mentale in tutti i modi.



L'uso e gli effetti dei Poteri Psicici sono descritti nel Capitolo 8: Poteri Psicici (vedere pag.27).



ALTRE ABILITÀ SPECIALI



Aviazione



Le unità con questa Abilità Speciale non sono presenti sul campo di battaglia: ci volano sopra. Hanno sempre un LdV Chiara su tutte le Unità, ad eccezione di quelle presenti in un Edificio. Dall'altro lato, tutte le Unità che non hanno l'Abilità Speciale Gittata Limitata hanno anch'esse una LdV Chiara sulle Unità dell'Aviazione.

Un'Unità d' Aviazione può eseguire un'Azione di Tiro solo se un Segnalino d'Ordine Numerato o Speciale è stato piazzato sulla propria Tessera di Reclutamento.



Instabile



Condiziona anche le Azioni di Tiro Alternative

Quando l'Unità o la tessera con questa Abilità Speciale è attivata o utilizzata in un'Azione di Tiro, la cosa potrebbe non funzionare. Si tira un dado e se il risultato è maggiore o uguale al valore indicato nel simbolo, il materiale in dotazione funziona correttamente.

Se il risultato è inferiore, l'Attivazione dell'Unità viene persa ed il segnalino viene scartato.

Se il risultato è 1, l'Unità subisce anche 1 Colpo.

Grande Unità



Un gallone rosso sopra il Valore di Movimento dell'Unità indica che è "grande". Solo i Veicoli con Abilità di Trasporto Speciale di colore rosso possono trasportare le Grandi Unità.

Trasporto




Questo veicolo può trasportare Unità di Fanteria.

La capacità di un veicolo è determinata dal valore scritto nel simbolo.



Se il simbolo è rosso, il veicolo può anche trasportare le Grandi Unità.

Le Unità con su di un lato questo simbolo  ed i Personaggi contano per 1. Tutte le altre Unità contano come 2.

Durante la fase di Attivazione o Riserve, un'Unità di Fanteria può entrare o uscire da un Veicolo all'inizio o alla fine della sua Azione di Movimento da o verso un spazio adiacente.



Le Unità non possono entrare o uscire da un Veicolo che si trova sul suo lato di Volo (quando le ali sono visibili su entrambi i lati del suo Valore di Movimento).

È possibile condurre un Assalto da un Veicolo con Abilità di Trasporto Speciale, così come ritirarsi in caso di Assalto perso, sia che l'Unità stia attaccando o difendendo.

Una Unità a bordo di un Veicolo può ricevere un segnalino Ordine. Può sparare dal veicolo oppure uscirne. Durante un'Azione di Tiro, si calcola il LdV dell'Unità a bordo da uno degli spazi occupati dal Veicolo. Le Unità con Armi Pesanti (bordo in grassetto Rosso) non possono sparare da un Veicolo a meno che non abbiano l'Abilità Speciale Tiro in Movimento. In questo caso, il malus relativo a questa Abilità Speciale non viene applicato.

Le Unità di Fanteria non bloccano la LdV delle Unità imbarcate.

Un'Unità in un Veicolo non può essere bersagliata da un'Azione di Tiro, né subire le conseguenze di una Sagoma, né essere bersaglio di un Assalto.

Un'Unità di Fanteria trasportata da un Veicolo non esercita nessuna ZdC fintanto che si trova nel Veicolo.

Se il Veicolo è Distrutto, le Unità all'interno non subiscono Colpi ma devono essere ridistribuite negli spazi liberi adiacenti al Rottame, scelti dal proprietario delle Unità. Questo è un Movimento Forzato. Devono anche essere piazzate sul loro Lato Inattivo. Si mette un Segnalino Soppressione su ogni Unità coinvolta.

Non possono essere piazzate in uno spazio appartenente ad una ZdC nemica. Se non c'è più uno spazio libero, l'Unità viene Distrutta nell'esplosione.

Carte Azione

Le Carte Azione danno sale al gioco e rendono le proprie battaglie più eroiche. Ogni giocatore ha il proprio mazzo di Carte Azione specifiche della fazione, che rappresenta le tattiche ed i benefici unici di quella fazione.

All'inizio della partita, si pescheranno una certo numero di Carte Azione. Alla fine di ogni Fase Riserve, si pescheranno quante carte si vorranno per completare la propria mano, quindi non ci sarà più motivo di fare economia! Sarà ancora più vantaggioso utilizzarne il più possibile ogni turno.

Se due giocatori vogliono giocare una Carta Azione nello stesso momento, è il giocatore con l'Iniziativa che risolve per primo la sua Carta.

Effetti delle Carte Azione

Ogni carta azione può essere giocata in due modi diversi: come un Evento Battaglia o per un Bonus Alternativo. L'effetto della carta dipende da come la si gioca. Non si può usare sia l'Evento Battaglia che il Bonus Alternativo della carta quando la si gioca.

Evento Battaglia


Ogni Carta Azione descrive un'azione od un evento speciale che si può applicare mentre si gioca la carta. Si può giocare un Evento Battaglia solo durante le fasi indicate nella descrizione; tuttavia, si possono giocare tutte le carte che si vogliono durante lo stesso turno. Si possono anche giocare più carte come parte di una singola azione. Quando si gioca un Evento Battaglia, si seguono le istruzioni stampate sulla carta e poi si scarta. Se il testo della Carta Azione contraddice una regola del gioco, è sempre il testo della carta a prevalere, tranne che per la Regola Immutabile della Fase Riserve.





Bonus Alternativo


Le Carte Azione offrono un Bonus Alternativo. Questo è un modificatore che può essere applicato ad un'azione o che consente ad un'unità di eseguire il Tiro Salvezza Corazza. Si gioca la carta, si applica il bonus e si scarta la carta. Non è possibile combinare più Bonus Alternativi durante la stessa azione.


Se si decide di utilizzare un Bonus Alternativo, si deve annunciare e giocare la Carta Azione prima di lanciare i dadi od iniziare un'Azione di Movimento.

 Garantisce un bonus di +X durante un Assalto, in Attacco oppure in Difesa.

 Garantisce un bonus di +X in una Azione di Tiro oppure in una Azione di Tiro Alternativo.

 Garantisce un bonus di +X spazi sul Valore di Movimento di una Unità durante una Azione di Movimento.

 Permette all'Unità di tentare un Tiro Salvezza Corazza. Solo le Unità che possiedono l'Abilità Speciale Tiro Salvezza Corazza possono utilizzare questo Bonus Alternativo.

 Garantisce un bonus +X a qualsiasi tiro di dado.

Precisazioni su certe carte

Azione Clamorosa

Può essere giocata quando un Veicolo Pesante esegue un'Azione di Movimento per usare tutte le sue armi senza malus (come se avessero Tiro in Movimento 0). Tuttavia, se il Veicolo ha già l'Abilità Speciale Tiro in Movimento, questa carta non gli consente di avere 2 Azioni di Tiro.

Iniziativa

Questa carta non vi permette di "rubare" l'Iniziativa quando il vostro avversario usa un Ordine Speciale.

Sempre Pronto

Non è possibile spostare un Segnalino Ordine che sia già stata Attivato.

Rilancio

Questa carta vi consente di rimandare indietro qualsiasi tipo di Granada.

Seconda Possibilità

Se è stato lanciato più di un dado, devono essere tutti rilanciati.

Ritirata

Se l'Unità si trova sul Lato Attivo, è necessario riportarla sul proprio Lato Inattivo prima di spostarla. Questo è un Movimento Forzato. Si devono applicare gli effetti degli Elementi di Terreno, ma si ignorano tutti i malus dei Segnalini Soppressione. Se questa mossa fa uscire l'Unità dal campo di battaglia, viene Distrutta.

Figli di Gork (o Mork)

Se l'Unità che ritorna in gioco ripristina una Tessera Reclutamento che aveva raggiunto il proprio Punto di Rottura (vedere pag.9), si riporta la tessera sul suo Lato senza Punti Vittoria. Si riacquistano tutti i Segnalini Ordine e le Abilità Speciali perse ed il proprio avversario perde i punti vittoria associati a questa Tessera di Reclutamento.

Segnalini

SEGNALINI SOPPRESSIONE



Questi segnalini rappresentano lo stato temporaneo, fisico o psicologico, di un'unità. Possono rappresentare il fatto di essere sotto il fuoco pesante, di soffrire una perdita di morale, di spingersi oltre i propri limiti o semplicemente avere il pepe al c....

Ogni Segnalino Soppressione infligge un malus di -2 a tutti i tiri di dado dell'Unità ed un malus di -2 al suo Valore di Movimento. Se il Valore di Movimento scende a zero o meno, l'Unità è Immobilizzata. Inoltre, le Unità di Fanteria avversarie ignorano la ZdC dell'Unità.

Infine, un'Unità con un Segnalino Soppressione non può più fornire il Bonus di Supporto durante un Assalto.

Un'Unità che riceve un Segnalino Soppressione durante la propria Azione di Movimento, la completa senza considerare il malus associato a quel Segnalino Soppressione.

SEGNALINO ATTIVATO



Alcune Carte Azione od Abilità Speciali, come In Allarme, attivano Unità che non hanno Segnalini Ordine, non hanno un Segnalino Attivato, o hanno ricevuto un Segnalino Ordine ma non sono ancora state Attivate. Piazzare, quando richiesto, un Segnalino Attivato sull'Unità interessata.

Una Unità che riceve un Segnalino Attivato perde, qualora ne avesse uno, il Segnalino Ordine assegnato ad essa (senza rivelarlo) e non può più essere Attivata od intraprendere alcuna azione se non per difendersi da un Assalto in questo turno.

Non potrà essere eseguita neanche l'Azione di Movimento durante la Fase Riserve.

SEGNALINI PUNTI VITA



Alcune Unità usano Segnalini Punti Vita. Scartatene uno per annullare un Colpo che l'Unità ha appena ricevuto.

Se il risultato del Tiro comporta un Colpo doppio, si devono scartare 2 Segnalini Punti Vita, invece di essere Distrutta. Se l'Unità non ha abbastanza Segnalini Punti vita, subisce un Colpo per ogni segnalino mancante.



Reclutamento

Grazie alle Tessere Reclutamento, formare un'armata è un gioco da ragazzi in Heroes of Black Reach. Queste tessere possono rappresentare un intero gruppo di combattimento od un personaggio unico come un eroe od un leader importante.

TESSERE RECLUTAMENTO

Le illustrazioni vi indicano quali tessere e segnalini si possono schierare in battaglia se questa tessera è presente nella composizione dell'esercito.

La maggior parte delle Tessere Reclutamento ha da 1 a 2 spazi per aggiungere Opzioni di Reclutamento o gruppi speciali di combattimento denominati Tessere di Supporto (vedere pag.24). Queste ultime vi permetteranno di personalizzare il vostro esercito per adattarlo meglio al proprio stile di gioco. Come regola generale, troverete uno spazio a sinistra per ospitare le Tessere di Supporto specifiche per questo gruppo di combattimento e uno spazio a destra per le Tessere di Supporto generico per la vostra armata. Allo stesso modo, le Opzioni di Reclutamento vi permettono di personalizzare od equipaggiare il vostro esercito. Alcune sono limitate ad una Tessera di Reclutamento, mentre altre sono generiche per il proprio esercito. I bordi colorati intorno allo spazio dell'Opzione vi permettono di identificare quali Opzioni di Reclutamento possono essere aggiunte in quello spazio.

Se la Tessera Reclutamento fornisce dei Segnalini, possono essere utilizzati da tutte le Unità dell'esercito (incluse le Opzioni di Supporto) che condividono i bordi colorati specifici delle Tessere di Reclutamento.



TESSERE DI SUPPORTO

Le Tessere di Supporto sono Tessere di Reclutamento speciali che aggiungono Unità supplementari ad un gruppo di combattimento. Queste Tessere di Supporto devono essere aggregate ad una Tessera Reclutamento con bordi colorati identici e non possono essere integrate nella tua armata senza essere aggregate ad una Tessera Reclutamento.



Oltre a questo, le Tessere di Supporto seguono le stesse regole delle Tessere Reclutamento. È anche possibile aggregare alle Tessere Reclutamento altre Tessere di Supporto.



Se la Tessera di Supporto fornisce dei Segnalini (tipo del Materiale), questi possono essere usati solo dalle Unità descritte dalla Tessera di Supporto.

TESSERE AVIAZIONE

Alcune Tessere di Supporto mostrano le Unità dell'Aviazione. Queste tessere hanno questo simbolo:



A differenza di altre Tessere Reclutamento, non aggiungono tessere sul campo di battaglia. Invece, queste Unità sono considerate fuori dal campo. Per attivarle, è necessario posizionare un Segnalino Ordine sulla propria Tessera di Supporto.

PERSONAGGI

Heroes of Black Reach è un gioco di strategia ma anche un gioco d'avventura. Ed è per questo che i personaggi giocheranno un ruolo importante durante le vostre battaglie.

I personaggi possono essere semplici soldati, eroi famosi od ufficiali sul campo. Alcune Tessere Reclutamento contengono personaggi di sostegno, come un sergente degli Space Marines, nel loro gruppo di combattimento, mentre altri sono Personaggi dalla leadership più potente ed appaiono da soli sulle loro Tessere Reclutamento o di Supporto. Il gioco non fa alcuna differenza tra questi due tipi di eroi.

I Personaggi principali sono gli unici il cui ritratto appare sulla Tessera Reclutamento. Sono per lo più soli ma a volte possono essere accompagnati da altre Unità, le loro "guardie del corpo".

I Personaggi secondari sono più spesso gli ufficiali del gruppo di combattimento di una Tessera Reclutamento.

Solo una regola è specifica per i Personaggi: sono gli unici che possono utilizzare le Opzioni di Reclutamento Personalizzato.

Chivalà ?

L'Unità principale di una Tessera di Reclutamento è spesso un Personaggio. Può essere un eroe solitario od un ufficiale (indicato da un bordo giallo) per il gruppo di combattimento.



TESSERE DI COMANDO



Una Tessera di Reclutamento con un nome affiancato da una mostrina con una corona d'alloro è una Tessera di Comando. Molto spesso, queste Tessere ci mostrano un Personaggio, come un leader di alto rango o talvolta un gruppo di combattimento completo. Le Opzioni di Reclutamento assegnate ad una Tessera di Comando possono essere usate da tutte le Unità della vostra armata (eccetto per le Personalizzazioni che possono essere usate solo dai Personaggi).

OPZIONI DI RECLUTAMENTO

Le Opzioni di Reclutamento possono essere aggiunte alle Tessere di Reclutamento. Queste Opzioni saranno Unità di fanteria, veicoli, equipaggiamenti aggiuntivi o perfino degli ordini. Possono essere specifiche per una Tessera di Reclutamento ed avere gli stessi bordi colorati di quest'ultima oppure essere generiche ed avere bordi di colore neutro.

I bordi colorati su entrambi i lati dell'Opzione devono corrispondere in almeno un caso tra quelle tessere che occuperanno la posizione nello Spazio dentro la Tessera di Reclutamento o di Supporto (vedi esempio a lato).



Differenti Tipi d'Opzione di Reclutamento

Esistono cinque tipi di Opzioni di Reclutamento: Supporto, Materiale, Personalizzato, Poteri Psicici ed Ordini.

Opzioni di Supporto

Queste sono Unità di Fanteria o Veicoli che vengono aggiunti al gruppo di combattimento presente sulla Tessera di Reclutamento.

Come per le Tessere di Reclutamento, le illustrazioni sulle Opzioni di Supporto indicano quali tessere e segnalini si possano schierare in battaglia se questa Opzione è presente nella composizione dell'esercito.



Rimpiazzi



Alcune Opzioni di Supporto hanno questa icona, che può essere blu o rossa.

Se si piazza questa Opzione su di una Tessera, si deve rimpiazzare la (o le) Unità della tessera, purchè abbia un'icona identica dello stesso colore della (o delle) Unità fornita dall'Opzione.

Queste Unità hanno anche gli stessi bordi colorati della Tessera Reclutamento.

Se sono disponibili più Unità quando si ha solo Una unità da rimpiazzare, è necessario scegliere una delle Unità disponibili per il rimpiazzo.

Ad esempio, nella Squadra Tattica Ultramarines, avrete una opzione Armi Pesanti che corrisponde a 2 Unità possibili.



Opzioni Materiale

Le Opzioni Materiale rappresentano l'equipaggiamento particolare dei vostri gruppi di combattimento.



Attenzione : Solo le Unità con i bordi colorati specifici della Tessera Reclutamento in cui è collocata l'Opzione Materiale possono trarne beneficio. Ciò include le Unità della Tessera Reclutamento medesima e quelle delle Tessere di Supporto aggregate alla Tessera Reclutamento.

Altre Unità, con bordi colorati diversi, non possono beneficiare oppure utilizzare questa Opzione.

Eccezione : Se l'Opzione Materiale si trova su di una Tessera di Comando, tutte le Unità della vostra armata possono trarne beneficio.

Se la vostra armata include delle Opzioni Materiale, prendete il numero di segnalini elencati e metteteli sull'Opzione Materiale. Ogni segnalino potrà essere usato una volta durante il gioco. Una volta utilizzati tutti i segnalini, non sarà più possibile utilizzare l'Opzione Materiale. Si deve annunciare che si userà un segnalino prima della propria azione e prima di ogni tiro di dado (proprio o dell'avversario).

È possibile utilizzare fino a 3 segnalini identici nella stessa azione, a meno che l'Opzione Materiale non specifichi che si tratta di un'Azione di Tiro Alternativo.



Ammo (Munizioni)

Riservata alla Fanteria

Questa Opzione vi fornisce 3 segnalini Munizioni. Ognuno fa aggiungere +1 al proprio tiro di dado in un'Azione di Tiro (Alternativo o meno).



Camo Cloak (Telo Mimetico)

Riservata alla Fanteria

Questa Opzione vi fornisce 3 segnalini Telo Mimetico. Ognuno darà un bonus di +1 al Valore di Difesa di un'Unità di Fanteria.

Questa Opzione non funziona se l'Unità resta sotto una Sagoma.



Grenades (Granate)

Azione di Tiro Alternativo / Riservata alla Fanteria

Questa Opzione vi garantisce 3 segnalini Granate.

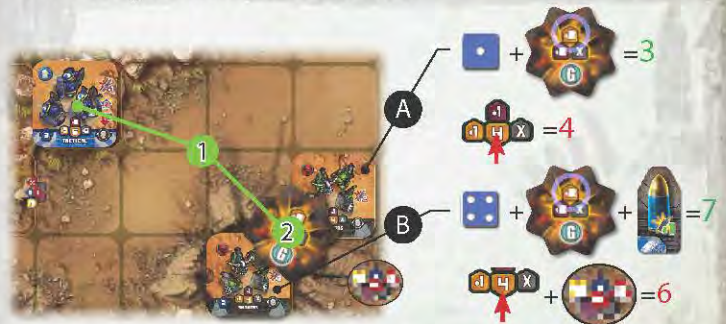
I Bonus di Combattimento delle Granate sono elencati sui rispettivi segnalini.

Si può tirare sopra Elementi di Terreno fino a che la gittata lo consente.

Posate la Sagoma (6) sull'Interspazio preso di mira. Non c'è mai alcuna dispersione.

Le Unità presenti sotto la Sagoma, anche parzialmente, sono colpite dal tiro.

Si risolve ogni attacco individualmente.



L'Unità A non è in un Elemento di Terreno, ma il risultato del tiro (3) è inferiore al Valore della Difesa dell'Unità (4).

L'Unità B beneficia del Bonus di Difesa dell'Elemento di Terreno.

L'attacco su questa Unità ha per risultato (7), che è superiore al Valore di Difesa dell'Unità, anche dopo l'aggiunta del bonus (6). Subisce un Colpo.



Purity Seals (Sigilli di Purezza)

Questa Opzione vi fornisce 3 Segnalini Sigilli di Purezza che vi consentono di ripetere qualsiasi tiro di dado (i), sia il vostro, sia un tiro di dado del vostro avversario che non vi piace. Si deve tenere il nuovo risultato. Si può usare un segnalino su un tiro di dado (i) che è stato appena rirollato.



Rokkit Hammers (Martelli Anticarro)

Riservata alla Fanteria

Questa Opzione vi garantisce 3 Segnalini Rokkit Hammers che, in un Assalto, vi permettono di sfruttare l'Abilità Speciale Perforante (vedere pag.16) ed un bonus di +1 al vostro tiro di dado.



Tankbusta Bombs (Bombe Anticarro)

Azione di Tiro Alternativo / Riservata alla Fanteria

Questa Opzione vi fornisce 3 Segnalini Bombe Tankbusta.

Funzionano come le Granate, ma colpiscono solo uno spazio.

Opzioni Materiale per Veicoli

Queste Opzioni Materiale sono riservate ai Veicoli.



Ammo (Munizioni)

Questa Opzione vi fornisce 3 segnalini Munizioni che vi danno un bonus di +1 al vostro tiro di dado in una Azione di Tiro (Alternativa o meno) e l'Abilità Speciale Perforante.



Auspex

Questa Opzione dà al vostro Veicolo le Abilità Speciali Mirino ed Auspex (6) (vedere pag.15 e 20).



Extra Armour (Corazza Rinforzata)

Questa Opzione vi fornisce 3 segnalini di Corazza Rinforzata che danno un bonus di +1 al Valore di Difesa del vostro Veicolo.



Grabbin' Klaw (Artiglio)
Questa Opzione fornisce al vostro Veicolo l'Abilità Speciale Assalto a Distanza (1) (vedere pag. 19).



Grot Rigger (Riparatore)
Il Veicolo ha un Gretchin a bordo per riparare piccoli danni. Se il Veicolo riceve un segnalino Danno allo Scafo, riceve solo un Segnalino Soppressione invece di due.



Machine Spirit (Spirito della Macchina)
Questa Opzione fornisce al vostro Veicolo l'Abilità Speciale Ordine Personale (vedere pag.21).



Red Paint Job (Tutto Dipinto di Rosso)
Questa Opzione fornisce al vostro veicolo un bonus di +1 al suo Valore di Movimento.



Reinforced Ram (Sperone Rinforzato)
Questa Opzione offre al vostro veicolo l'Abilità Speciale Speronamento (vedere pag.14).

Opzioni di Personalizzazione

Solo i Personaggi possono ricevere ed utilizzare una personalizzazione. Le Personalizzazioni forniscono Unità o materiale.

Se la Personalizzazione fornisce uno o più segnalini (come le Granate), il loro uso è limitato al numero di segnalini.

ATTENZIONE : Se non diversamente specificato, solo il Personaggio appartenente alla Tessera di Reclutamento in cui è collocata la Personalizzazione può trarne beneficio.



Boss / Pianificazione
Questa opzione vi fornisce una Segnalino Ordine Numerato aggiuntivo che può essere utilizzato in ogni Fase Ordini.



Boss Pole (Icona del Boss)
Questa Opzione vi fornisce 3 Segnalini Icona del Boss che vi danno un bonus diverso e di cui possono beneficiare il tuo Personaggio o qualsiasi Unità entro 3 spazi dal Personaggio:



Dakka : +1 a qualsiasi tiro del dado.

Boss : Concede un Tiro Salvezza Corazza "automatico" al 4+ (vedere pag.20).



Zag : +1 al Valore di Movimento.

Grim : Rilanciate qualsiasi tiro di dadi, il vostro come quello dell'avversario, il cui risultato non vi piace. Devete tenere il nuovo risultato. Si può usare un segnalino Grim su di un tiro di dadi che avete appena rilanciato.



Combat Shield (Scudo di Combattimento)
Il Personaggio avrà un Valore di Difesa di 7.



Digital Weapons (Armi Digitali)
Questo Personaggio avrà l'Abilità Speciale Carica (vedere pag.19).



Eavy Armour (Corazza Pesante)
Questo Personaggio avrà un Tiro Salvezza Corazza giallo al 4+ (vedere pag.20).



Flamer Pistol (Pistola Lancia-Fiamme)
Questo Personaggio avrà l'Abilità Speciale Lancia-Fiamme (F) (vedere pag.15).



Iron Halo (Aureola di Ferro)
Questo Personaggio avrà un Tiro Salvezza Corazza "automatico" al 5+ (vedere pag.20).



Kombi Weapon (Armi Kombinate)
Questa Opzione vi fornisce 3 segnalini Armi Kombinate. Potrete usare i segnalini per beneficiare delle seguenti Azioni di Tiro Alternativo: Tiro Diretto (B) (vedere p.17) con Gittata Limitata (vedere pag.16) di 6 Interspazi (o meno) o Lanciafiamme (M) (vedere pag.15).



Kustom Force Field (Campo di Forza Kustom)
Questo Personaggio avrà un Tiro Salvezza Corazza "automatico" al 4+ (vedere pag.20).



Relic Blade (Lama Relic)
Questo Personaggio avrà le Abilità Speciali Assalto (+3) (vedere pag.17) e Penetrante (vedere pag.19).



Waaagh! Banner (Banner Waaagh!)
Le Unità amiche entro 2 spazi dal Personaggio equipaggiato con questa Opzione ottengono un Bonus d'Assalto di +1 al loro tiro di dadi.

Ordini

Gli Ordini rappresentano la pianificazione e la strategia del quartier generale. Possono dare bonus a tutta la vostra armata.



Bluff
Questo ordine vi fornisce 1 segnalino Ordine Bluff per questa partita. Non si potranno possedere più di 2 Segnalini Ordine Bluff o più di 10 Segnalini Ordine.



Gork's Blessing (Benedizione di Gork)
Alla fine della Fase Riserve (punto 6), si pesca 1 Carta Azione in più del limite consentito dalla mano, ma poi si deve scartare 1 Carta Azione dalla propria mano. Si può anche usare questo effetto all'inizio della partita.



Poteri Psichici

MANIFESTARE UN POTERE PSICHICO

Quando uno Psionico usa un potere Psichico, si dice che lo "manifesta". La manifestazione del potere Psichico rende esausto lo Psionico ed è spesso un processo pericoloso.

Uno Psionico può manifestare un Potere Psichico solo nel momento della propria attivazione. La manifestazione di un potere Psichico è un'Azione di Tiro Alternativo. Per prima cosa, si deve assegnare all'Unità un numero di Segnalini Soppressione pari al costo del Potere Psichico (vedere pag.28).

Manifestare un Potere Psichico è generalmente pericoloso. Entità affamate si nascondono nel Warp, desideroso di divorare la mente e l'anima di uno Psionico imprudente. Può accadere che il Warp attraversi inaspettatamente uno Psionico, rendendo i suoi poteri ancora più potenti. Ogni volta che uno Psionico manifesta un potere, dopo averne pagato il costo, deve testare i Pericoli del Warp. Il modo di verificarlo è diverso a seconda del tipo di Psionico (Bibliotecario o Weirdboy) e viene descritto di seguito.

È solo dopo aver risolto i Pericoli del Warp che il Potere Psichico può avere effetto. Seguite le istruzioni fornite nella descrizione del Potere Psichico.

Poteri Persistenti

La maggior parte dei Poteri Psichici ha un effetto immediato. Gli effetti indicati nella loro descrizione si attivano e finiscono immediatamente. Altri poteri possono essere estesi nel tempo. Questi sono i Poteri Psichici Persistenti.

I Poteri Persistenti hanno sempre un segnalino associato da piazzare su di un'Unità o sul campo di battaglia. Se lo Psionico lo desidera, può "mantenere" un Potere Persistente da un turno all'altro. Se lo Psionico non mantiene il suo potere durante la Fase Ordini, il segnalino verrà scartato. Se lo Psionico rinnova lo stesso potere, prima di recuperare il segnalino associato, sposta il segnalino dal primo bersaglio a quello nuovo.

Quando lo Psionico viene Distrutto, si rimuovono tutti i segnalini associati ai Poteri Persistenti che controllava; i loro effetti cessano immediatamente.

Mantenere un Potere Psichico Persistente

All'inizio della Fase Ordine, ogni Psionico (a partire da quelli del giocatore che ha l'Iniziativa, poi quelli del suo avversario) può decidere di mantenere un Potere Psichico che ha manifestato nel turno precedente, anche se ha già dei Segnalini Soppressione associati ad esso.

Si posizionano sullo Psionico un numero di Segnalini Soppressione corrispondenti al costo del Potere Psichico e si lascia il segnalino del potere al suo posto. Non si testa per i Pericoli del Warp. Se lo Psionico non mantiene il suo potere, il segnalino viene scartato ed è nuovamente disponibile.

Potere del Raggio



Quando si manifesta un Potere Psichico con la parola chiave Raggio, si sceglie come bersaglio uno spazio entro la Gittata Limitata (vedere pag. 16) del potere e si traccia una linea tra il centro dello spazio designato ed il centro della tessera dello Psionico.

Questa linea ignora tutti gli Ostacoli (Elementi di Terreno ed unità).

Tutte le Unità (amiche o nemiche) sotto la linea sono soggette dall'attacco. Non è necessario avere una Linea di Vista Chiara o Ridotta per manifestare questo tipo di potere.

Ogni aspirante Space Marine scoperto in possesso di abilità psichiche deve essere testato duramente per debolezza o mancanza di controllo. Molti aspiranti non sopravvivono ai rigori di questo processo perché è brutale fino all'estremo. I pochi che ce la fanno vengono addestrati dai fratelli del Bibliotecario del capitolo a sottomettere i loro pericolosi poteri ed a resistere alle predazioni dei demoni Warp. I fratelli in armi che emergono vivi e vegeti da questa impegnativa preparazione sono guerrieri eruditi senza pari.



Il livello dell'Abilità Speciale è indicato nel simbolo.

Pericoli del Warp (Bibliotecario)

All'inizio della partita, posizionate i segnalini Pericolo del Warp, a faccia in giù, vicino al campo di battaglia.

Durante la manifestazione di un Potere Psichico, mettete sul Bibliotecario un numero di Segnalini Soppressione uguale al costo del Potere Psichico, quindi, prima di risolvere gli effetti, effettuate un test di Pericolo del Warp.

Tirate 1 dado, aggiungete il livello Abilità Speciale del Bibliotecario al risultato e riducete il risultato di 2 per Segnalino Soppressione presente sul Bibliotecario.

— Con un risultato di 1 o meno, pescate un segnalino Pericolo del Warp.

— Con un risultato di 2 o meno, applicate gli effetti del potere normalmente.

Effetti dei segnalini Pericoli del Warp



Il potere non ha alcun effetto e si deve scartare permanentemente il Potere Psichico manifestato, il potere non sarà più utilizzabile per il resto della partita. Scartate i Segnalini Soppressione presenti sul Bibliotecario.



Applicate gli effetti del Potere ed il Bibliotecario subisce 1 Colpo. Scartate i Segnalini Soppressione presenti sul Bibliotecario.



Applicate gli effetti del Potere e mettete 1 Segnalino Soppressione extra sul Bibliotecario.



Applicate gli effetti del Potere e posizionate 2 Segnalini Soppressione aggiuntivi sul Bibliotecario.



Applicare gli effetti del Potere e scartare tutti i Segnalini Soppressione presenti sul Bibliotecario. Inoltre il Bibliotecario, se lo desidera, può immediatamente utilizzare lo stesso Potere Psichico pagandone il costo.

Concentrazione

Il Bibliotecario può anche concentrarsi per scartare un Segnalino Soppressione. Se, all'inizio della Fase Riserve, il Bibliotecario non è stato attivato in questo turno, può, invece della sua Azione di Movimento, rimuovere 1 segnalino Soppressione, oltre al Segnalino Soppressione rimosso normalmente alla fine della Fase Riserve.

WEIRDBOYZ

I Weirdboyz sono gli Orki più predisposti all'uso di Poteri Psicici. Non lasciatevi ingannare dal loro aspetto rossastro, perché possono vomitare palate di energia Warp divoratrice. Inconsciamente incanalano le emissioni mentali delle pelli verdi che li circondano. A meno che non trovino un modo per evacuare questa abbondanza, la loro testa esploderà, causando una esplosione a catena delle teste degli Orki vicini.



Il livello dell'Abilità Speciale è indicato nel simbolo.

Quando manifesta un Potere Psicico (ma non quando lo mantiene), il Weirdboy deve piazzare il primo dei Segnalini Soppressione relativo al costo del Potere sopra di lui mentre può piazzare 1 degli altri Segnalini Soppressione su di una Unità di Fanteria Orki situata entro 2 spazi di distanza o meno. Il o i segnalini rimanenti verranno posizionati sul Weirdboy.

Pericoli del Warp (Weirdboy)

Dopo aver manifestato un Potere Psicico, si mettono sul Weirdboy tanti Segnalini Soppressione come indicato sul Potere (il secondo segnalino può essere piazzato su di un'Unità di fanteria Orki entro 2 spazi dal Weirdboy), quindi, prima di risolvere gli effetti, si fa un test dei Pericoli del Warp.

Si tira 1 dado, si aggiunge il livello di Abilità Speciale del Weirdboy al risultato e si riduce il risultato di 2 per ogni Segnalino Soppressione presente sul Weirdboy.

—Con un risultato di 1 o meno, NON SI APPLICANO gli effetti del potere Psicico e poi il Weirdboy esplose.

Piazzate la sagoma esplosione **B** su di uno degli Interspazi inquadrando lo spazio del Weirdboy in modo da coprire quante più Unità possibili.

Risolvete ogni colpo individualmente usando i Valori di Combattimento elencati sulla sagoma.

Il Weirdboy viene Distrutto.

— Con un risultato di 2 o 3, applicate gli effetti del potere, quindi il Weirdboy subirà 1 Colpo. Scartate gli Indicatori Soppressione presenti sul Weirdboy.

—Con un risultato di 4 o più, si applicano gli effetti del potere normalmente.



I POTERI PSICHICI



Solo i Personaggi con l'Abilità Speciale Potere Psicico (Weirdboy o Bibliotecario) possono utilizzare le seguenti Opzioni di reclutamento. Per il resto, vengono gestite come le altre Opzioni di Reclutamento.

Tutti i Poteri Psicici appartengono ad una Disciplina Psicica.

Poteri del WAAAGH!



Da Jump (Il Zalto)

Costo : 2 Segnalini Soppressione

Effetti : Il Weirdboy ed un'Unità di Fanteria presente nella sua ZOC vengono rimossi dal gioco e ritornano nel turno successivo, nella Fase Riserve (sottofase 3 o 4). Entrambe le Unità devono entrare dallo stesso bordo del tavolo (eccetto l'area di schieramento dell'avversario), ma non necessariamente dallo stesso spazio, con un'Azione di Movimento.



Warpath (L'Azzalto)

Costo : 1 Segnalino Soppressione

Effetti : Posiziona il segnalino sul Weirdboy che manifesta questo potere: tutte le unità di Orki entro 3 spazi o meno dal Weirdboy ottengono un bonus di +1 al tiro dei dadi durante gli assalti (sia in attacco che in difesa).



Da Krunch (Lo Skianto)

Costo : 2 Segnalini Soppressione

Si deve avere una LdV Chiara sul bersaglio.

Effetti: Piazza la Sagoma **G** ad una distanza di 6 Interspazi o meno dal Weirdboy. Effettuate un attacco su ogni Unità presente sotto la Sagoma, anche parzialmente. Risolvete ogni attacco individualmente. Tirate 2 dadi ed aggiungeteli per determinare il risultato di ogni attacco contro il Valore di Difesa dell'Unità avversaria. Il tipo di Difesa (Fanteria, Veicolo Leggero o Pesante) non è preso in considerazione.

Killbolt (Il Fulmine Azzazzino)

Costo : 2 Segnalini Soppressione



Effetti : Raggio - Fate un'Azione di Tiro con una gittata di 6 spazi o meno. I Valori di Combattimento sono scritti sulla tessera del Potere psicico.

Disciplina della Biomanzia

Enfeeble (Indebolire)



Costo : 2 segnalini Soppressione

Si deve avere una LdV Chiara o Ridotta sul bersaglio.

Effetti : Posizionate il segnalino Indebolire su di un'Unità entro 6 spazi o meno dal Bibliotecario. L'unità subisce un malus di -2 su tutti i propri tiri di dado(i).




Endurance (Resistenza)

Costo : 2 Segnalini Soppressione


Si deve avere una LdV Chiara sul bersaglio.

Effetti : Guarite 1 Colpo preso da un'Unità entro 6 spazi del Bibliotecario (rimettete l'Unità sul proprio Lato Intatto).

Disciplina della Divinazione


 Perfect Timing (Tempismo Perfetto)
Costo: 1 Segnalino Soppressione
Effetti: Piazzate il segnalino Tempismo Perfetto su di un'unità entro 3 spazi dal Bibliotecario. Quando si effettua un'Azione Tiro, l'Unità ignora gli Ostacoli che riducono LdV o i bonus di difesa legati agli Elementi del Terreno.

Scrier's Gaze (Omniscienza)

 Costo: 2 Segnalini Soppressione
Effetti: Conservate l'Iniziativa per il prossimo turno. Spostate l'insieme dei segnalini Iniziativa di uno spazio verso il basso sul contatore dei turni.


Disciplina della Telecinesi

Objuration Mechanicum (Anatema del Mechanicum)

 Costo: 1 Segnalino Soppressione
Si deve avere una LdV Chiara o Ridotta sul bersaglio.
Effetti: Posizionate il segnalino Anatema del Mechanicum su di un'unità entro 6 spazi dal Bibliotecario. L'Unità non può più fare Azione di Tiro.

Se l'Unità è un Veicolo con più armi, posizionate il segnalino su una delle armi a vostra scelta. L'Unità può usare normalmente le altre sue armi.

Telekinetic Dome (Cupola Telecinetica)

 Costo: 2 Segnalini Soppressione
Effetti: Posizionate il segnalino Cupola Telecinetica sul Bibliotecario. Il Bibliotecario e le Unità Amiche presenti nella sua ZdC hanno un Tiro Salvezza Corazza "automatico" al 5+.



RIASSUNTO DELLE REGOLE

Fase Ordini

1- Risolvete tutti gli effetti relativi all'inizio della Fase Ordine in questa sequenza:

- Abilità Speciali,
- Carte Azione,
- Opzioni di Reclutamento,
- effetti specifici dello scenario.

2- Si prendono il numero di Segnalini Ordine dovuti.

Morte istantanea: se un giocatore non ha segnalini Ordine da assegnare alle sue unità (Bluff esclusi), perde subito la partita.

3- Piazzate i Segnalini Ordine in modo che voi possiate leggere i numeri su di essi ma che non possa farlo il vostro avversario.

Ogni Unità può ricevere solo un Segnalino Ordine!

Il giocatore che ha l'Iniziativa piazza tutti i suoi Segnalini Ordine su delle Unità che gli appartengono, poi il suo avversario fa lo stesso. Si può decidere di piazzare i rispettivi Segnalini Ordine contemporaneamente.

4- Risolvete tutti gli effetti relativi alla Fine della Fase Ordini in questa sequenza:

- Abilità Speciali,
- Carte Azione,
- Opzioni di Reclutamento,
- Poteri Psicici Persistenti,
- effetti specifici dello scenario.

Fase Attivazione

Le Unità con un Segnalino Ordine Numerato o Speciale possono fare un'Azione di Movimento od un'Azione di Tiro.

Fase Riserve

1- Risolvete tutti gli effetti relativi all'inizio della Fase Riserve con questa sequenza:

- Abilità Speciali,
- Carte Azione,
- Opzioni di Reclutamento,
- effetti specifici dello scenario.

2- Scartate tutti i segnalini Bluff di tutte le Unità.

3- Il giocatore che ha l'Iniziativa gioca per primo. Deve svolgere le seguenti azioni in quest'ordine:

- Sposta tutte o parte delle sue Unità che non hanno Segnalini Ordine (tranne Bluff) o Segnalini Attivato.
- Scarta un (e uno solo!) Segnalino Soppressione per unità.

4- Una volta che ha finito, il suo avversario fa lo stesso.

5- Risolvete tutti gli effetti relativi alla Fine della Fase Riserve con questa sequenza:

- Abilità Speciali,
- Carte Azione,
- Opzioni di Reclutamento,
- effetti specifici dello scenario.

6- Scartate tante Carte Azione volete e poi pescatene tante quante saranno necessarie per completare la vostra mano fino al numero di carte indicato dallo scenario.

7- Il giocatore con l'Iniziativa questo turno sposta il suo segnalino Iniziativa sul primo spazio libero disponibile verso il basso del percorso Conta-Turni, dietro quello del suo avversario, che avrà l'Iniziativa al prossimo turno.

Azione di movimento

1- Si dichiara l'Azione di Movimento ed un eventuale Assalto

- Possibilità di Tiro in Movimento,
- Possibilità utilizzo di In Allarme (se c'è Tiro in Movimento).

2- Spostamento di 1 spazio o Cambio di Stato (se all'inizio o alla fine dell'Azione di Movimento)

- Verifica se l'Unità che si sposta nascosta viene scoperta,
- Possibilità di Tiro in movimento,
- Possibilità di utilizzo di In Allarme,
- Ripeti questa sequenza di spostamento fino alla fine dell'Azione di Movimento.

3- Fine dell'Azione di Movimento

- Risoluzione dell'Assalto, se avviene,
- Verificare se delle Unità nascoste avversarie sono state scoperte.

Azione di Tiro

1- Dichiarare il tipo di tiro (normale o di Soppressione) ed il bersaglio.

2- Calcolare il Valore di Combattimento modificato

- 1- Valore di Combattimento dell'Unità,
- 2- Malus legato al Tiro in Movimento (se l'Unità utilizza l'Abilità Speciale Tiro in Movimento),
- 3- Aggiungi i vari bonus (Opzione Materiali, Carte Azione...),
- 4- Raddoppia il totale attuale (se l'Unità utilizza l'Abilità Speciale Tiro di Soppressione),
- 5- Dividere il bonus attuale (se l'Unità utilizza l'Abilità Speciale Raffica),
- 6- Tirare 1 dado (2 dadi se l'Unità ha l'Abilità Speciale Armi Gemelle).

3- Risultato del miglior tiro di dado + valore di combattimento modificato

4- Applicazione dei malus al risultato del tiro di dado finale (Segnalini Soppressione, gittata, Ostacoli, Carte Azione...)

5- Applicare gli eventuali Colpi o assegnate gli eventuali segnalini.

Penalità legate ai segnalini Soppressione

Ogni Segnalino Soppressione infligge un modificatore di -2 a TUTTI i tiri di dado dell'unità, eccetto per i tiri di Dispersione e Distruzione.

Questo malus non si sottrae dal Valore di Combattimento dell'Unità ma dal risultato finale.

- Ogni segnalino infligge anche un modificatore -2 al Valore di Movimento. Se questo valore scende a zero o meno, l'Unità è Immobilizzata.
- Un'Unità che ha ricevuto un Segnalino Soppressione durante la sua Azione di Movimento la completa senza applicare il malus relativo al segnalino.
- Le Unità avversarie ignorano la ZdC di un'Unità con un Segnalino Soppressione.

Una unità riceve uno o più segnalini Soppressione quando:

- un Veicolo completa la sua Azione di Movimento nello spazio che occupa,
- il Veicolo nel quale è imbarcata è distrutto,
- subisce un Tiro di Soppressione,
- finisce sotto una sagoma lanciafiamme,
- subisce gli effetti di una Carta Azione,
- manifesta un Potere Psicico.

Pericoli del Warp per il Weirdboy

- 1 o meno : potere senza effetto + esplosione del Weirdboy,
- 2 o 3 : effetti del potere e + 1 Colpo per il Weirdboy + scartare tutti i suoi sei Segnalini Soppressione,
- 4 o più : effetti del potere.

Pericoli del Warp per il Bibliotecario

- 1 o meno : pescate 1 segnalino Pericoli del Warp,
- 2 o più : effetti del potere.

MOTS-CLÉS

Action de Mouvement

Action entreprise par une Unité pour se déplacer en Phase d'Activation ou en Phase de Réserve.

Action de Tir

Action entreprise par une Unité pour tirer sur une autre Unité en Phase d'Activation uniquement.

Action de Tir Alternative

Action de Tir provenant d'une Capacité Spéciale, d'une Carte Action ou d'une Option de Recrutement que l'Unité peut utiliser à la place d'une Action de Tir. Cette Action ne peut pas bénéficier des Capacités Spéciales de l'Unité (sauf exception).

Arme Lourde

Unité d'Infanterie équipée d'une arme telle qu'un bolter lourd, un Gros Fling' ou un Lance-rokettes. Elle est signalée par un liseré rouge.

Arme Principale

L'Arme Principale d'un Véhicule Lourd. Elle est signalée par un liseré rouge.

Arme Secondaire

L'Arme Secondaire d'un Véhicule Lourd. Elle est signalée par un liseré jaune.

Bonus de Défense

Bonus accordé à la Valeur de Défense d'une Unité.

Changement d'état

Capacité Spéciale qui permet à une Unité de pouvoir se retourner une fois par Action de Mouvement, au début ou à la fin, pour changer d'état (passer de la Face Active à la Face Inactive par exemple).

Dégât

Dommage subi par un Véhicule Lourd reçu après un Pas de Perte. Il faut réaliser un Jet de Localisation pour déterminer le lieu et les effets du Dégât.

Détruite

Une Unité Détruite est retirée du jeu. Cela peut causer la rupture du groupe de combat si le Point de Rupture est atteint.

Effets de Terrain

Effets particuliers qui déterminent la nature d'un Élément de Terrain ainsi que ses règles spécifiques.

Éléments de Terrain

Zone imprimée sur un plateau de terrain ou une tuile de terrain, délimitée par un contour spécifique ou contenu dans une tuile de terrain et définie par un ou plusieurs Effets de Terrain.

Emplacement

Permet d'ajouter une Option à la Tuile de Recrutement dans laquelle il se situe.

Face Active

Pour les Unités pouvant changer d'état, la face qui présente leur Face Active (Capacités Spéciales actives, déploiement d'Armes Lourdes...)

Face Diminuée

La face d'une Unité ayant déjà subi un Pas de Perte.

Face Épave

La face d'un Véhicule représentant son Épave.

Face Inactive

Pour les Unités pouvant changer d'état, la face qui présente leur Face Inactive (Capacités Spéciales non actives, Armes Lourdes non déployées...)

Face Intacte

La face d'une Unité n'ayant subi aucun Pas de Perte.

Gabarit

Élément en carton représentant un tir particulier (comme un lance-flammes) ou une explosion. Toutes les Unités recouvertes, même partiellement, par un Gabarit sont affectées par lui.

Initiative

Le joueur qui l'a joue en premier à chaque Phase. Elle sert aussi à départager certains litiges.

Intercases

L'intersection des coins de quatre cases qui peut être ciblée par certains Matériels ou Capacités Spéciales.

Ligne de Vue (LdV)

Permet de savoir si une Unité est visible par une autre.

Elle peut être :

Dégagée : l'Unité est visible,

Réduite : l'Unité est visible mais l'Action de Tir subira un malus,

Bloquée : l'Unité n'est pas visible.

Marqueur Activated

Marqueur servant à signaler qu'une Unité a été Activée sans l'aide d'un Pion Ordre.

Marqueur Suppressed

Marqueur signalant l'état de stress d'une Unité ou une situation difficile dans laquelle elle se trouve. Il s'accompagne d'un malus de -2 à tous ses jets de dé(s) et à sa Valeur de Mouvement.

Mouvement Forcé

Une Action de Mouvement provoquée par une situation particulière. Si ce mouvement est impossible, l'Unité est Détruite. Ce mouvement ne permet pas de déclencher la Capacité Spéciale En Alerte.

Obstacles

Effets de Terrain qui bloquent ou réduisent la LdV d'une Unité.

Pas de Perte

Dommage subi par les Unités. Quand une Unité en subit un, elle est soit retournée sur sa Face Réduite, soit retournée sur sa Face Épave soit Détruite.

Phase d'Activation

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs activent les Unités auxquelles ils ont attribué des Pions Ordre.

Phase d'Ordre

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs attribuent leurs Pions Ordre à leurs Unités.

Phase de Réserve

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs font faire une Action de Mouvement ou certaines autres actions particulières à leurs Unités n'ayant pas été Activées durant la Phase d'Activation.

Pions Ordre Bluff

Pions Ordre n'entraînant pas d'Activation et servant à tromper l'adversaire.

Pions Ordre Numéroté

Pions Ordre portant un numéro et permettant d'Activer les Unités dans l'ordre croissant.

Pion Ordre Spécial

Pions Ordre ne portant pas de numéro et permettant d'Activer une Unité hors de la séquence normale des Pions Ordre Numérotés.

Tuile de Commandement

Tuile de recrutement particulière représentant un officier supérieur. Elle est signalée par des lauriers encadrant le titre de la tuile.

Tuile de Recrutement

Tuile représentant un personnage et/ou une section composée de plusieurs Unités. Elle a un coût exprimé en points d'armée.

Unité Activée

Une Unité qui a déjà agi. Elle est signalée par son Pion Ordre révélé ou par un Marqueur Activated.

Valeur de Combat

Le bonus apporté par l'Unité à son jet de dé lors de son Action de Tir. Il varie selon la Valeur de Défense de la cible.

Valeur de Défense

Le score à égaliser lors d'une Action de Tir pour infliger un Pas de Perte à l'Unité ciblée.

Valeur de Mouvement

La valeur inscrite dans la flèche bleue indique le nombre de cases qu'une Unité peut parcourir lors d'une Action de Mouvement.

Zone de Contrôle (ZdC)

Les cases adjacentes et accessibles à une Unité et sur lesquelles celle-ci a une LdV Dégagée ou Réduite. Les Véhicules ignorent les ZdC des autres Unités et les leurs sont ignorées par les autres Unités.

WARHAMMER
40,000

HEROES
OF

BLACK REACH™

GAMES
WORKSHOP®

HEROES
SYSTEM
TACTICAL SCALE

DEVIL PIG

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Black Reach, the Black Reach logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the Majesty Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive boxwork theme, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variously registered around the world, and used under license. Heroes System tactical scale™, the Devil Pig Games™ logo, are properties of Devil Pig Games. No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization. All rights reserved to their respective owners.