

INFINITY



2nd Edition
REVISED

INTRODUZIONE

Infinity, un gioco di combattimenti con miniature

Infinity è un gioco di miniature che simula combattimenti del futuro in un universo fantascientifico.

Infinity ricrea operazioni ed azioni rapide, letali e molto rischiose. Missioni in prima linea o dietro le linee nemiche, in zone critiche, dove il livello di rischio è il più alto. Il giocatore assume il comando di un ristretto gruppo di soldati di élite, che avrà scelto preventivamente, cercando quelli che meglio si adattano al profilo della missione da compiere. In tal modo, la composizione delle unità varia a seconda delle missioni, poiché per ciascuna si mettono in campo soldati di reggimenti o corpi diversi, professionisti le cui abilità possono risultare utili nella missione stessa.

Infinity è un sistema di gioco innovativo, dinamico e divertente, che permette a tutti i giocatori di partecipare a tutta la sequenza di gioco. Dotato di grande realismo e flessibilità, permette di impostare un gran numero di manovre sia tattiche che strategiche.

Le possibilità tattiche di Infinity sono enormi, ragione per cui si potranno verificare situazioni insolite, non contemplate dal regolamento. Ti raccomandiamo di connetterti al sito Internet di Infinity www.infinitythegame.com ed ai suoi forum, dove vengono raccolti i dubbi ed i quesiti riguardanti il regolamento. In ogni caso, se durante una partita si verifica una situazione non chiara e non si raggiunge un accordo tra i giocatori, vi suggeriamo un lancio di dadi: chi ottiene il punteggio più alto decide la questione.

Scala e rappresentazione delle miniature

Ciascuna miniatura rappresenta un soldato, una creatura od un robot capace di muoversi ed agire indipendentemente. Il termine miniatura si riferisce ad un modello, che varia a seconda del tipo di soldato che rappresenta, fissata ad una base circolare. Il costo di ciascuna miniatura, in termini di punti di gioco, varia in funzione delle sue capacità di combattimento, dell'armamento e dell'equipaggiamento di cui dispone.

La scala delle miniature indica la loro altezza espressa in millimetri. La scala utilizzata, di 28 mm rappresenta la statura di un uomo medio. Le figure di maggiore o minore grandezza si rapportano a questa scala di riferimento.

Per facilitare la giocabilità, è molto importante che le miniature corrispondano fedelmente alle truppe che rappresentano, sia nella colorazione che nell'equipaggiamento.

Per simulare il terreno su cui combattono le miniature, si usa una superficie piana (ad esempio un tavolo) ed alcuni elementi che servano da ostacoli e forniscano copertura alle miniature.

Distanze e misurazioni

Le distanze sul tavolo di gioco, si misurano in centimetri utilizzando una riga od un metro a nastro. Per conoscere la distanza che separa due oggetti si usa la distanza più corta che li separa utilizzando come riferimento il centro della miniatura che solitamente corrisponde al centro della basetta su cui si trova.



Figura 1: Misurazioni

Le distanze devono essere misurate dal centro della bassetta della miniatura che viene attivata (movimento, fuoco od altro). Se la miniatura si muove, viene misurato punto per punto tutto il terreno percorso dalla miniatura (ad esempio, se deve aggirare un ostacolo). Se la miniatura fa fuoco, la distanza tra essa e le miniatura nemica viene misurata con una linea retta che unisce il centro della miniatura che spara a quello del suo bersaglio. (Vedi Figura 1).

Materiale necessario per giocare

SERVONO

- Dadi a 20 facce (d20)
- Miniature di Infinity.
- Un tavolo di gioco.
- Sagome (rotonda, a goccia grande ed a goccia piccola).
- Indicatori: Ferita (WOUND), Miniatura sdraiata (PRONE), Disabilitato/Fuori uso (DIS), Fuoco di Interdizione (SUP FIRE), Immobilizzato (IMM), Occultato (CAMO) Occultamento Termo-Ottica (TO CAMO), Impersonare (IMP-1 e IMP-2), Posseduto (POS), Mine (MINES), Ripetitore di posizione (REPEATER) ed E/Mauler, Seme – Embrione (SPAWN-EMBRYO)
- Elementi scenici, acquistati o autoconstruiti, purché molti. Giocando ti renderai conto della loro importanza...
- Metro a nastro (ne va bene uno qualsiasi ma quello flessibile è consigliato...)
- Regolamento, lista dell'esercito e tabella delle armi.

PREPARAZIONE

Come organizzare un campo di battaglia

Eccetto che per uno scenario predefinito od una battaglia facente parte di una campagna, i giocatori dispongono gli elementi scenici disponibili dividendoseli equamente. Si raccomanda che nessun elemento si trovi a meno di 25 cm da un altro. Il posizionamento degli elementi deve essere effettuato prima del lancio per l'iniziativa, di cui parleremo molto presto.

Come la capacità tattica di un giocatore si giudica in base alla sua capacità di adattare i movimenti delle unità alla manovra nemica ed alle condizioni del campo di battaglia, la presenza in campo di un terreno vario e realistico è essenziale affinché le battaglie siano interessanti e divertenti.

Area di schieramento

L'area di schieramento è quella su cui le miniature di un dato esercito iniziano lo scontro. Si tratta di una fascia di 30 cm di profondità e di larghezza variabile in funzione di quella del tavolo su cui si svolge lo scenario. Le aree di schieramento sono situate ai due estremi del tavolo, l'una di fronte all'altra sebbene tale posizione relativa possa variare nel caso in cui si stia svolgendo una campagna od una particolare missione tattica (Vedi Figura 2).



LE TUE TRUPPE

Classi di unità

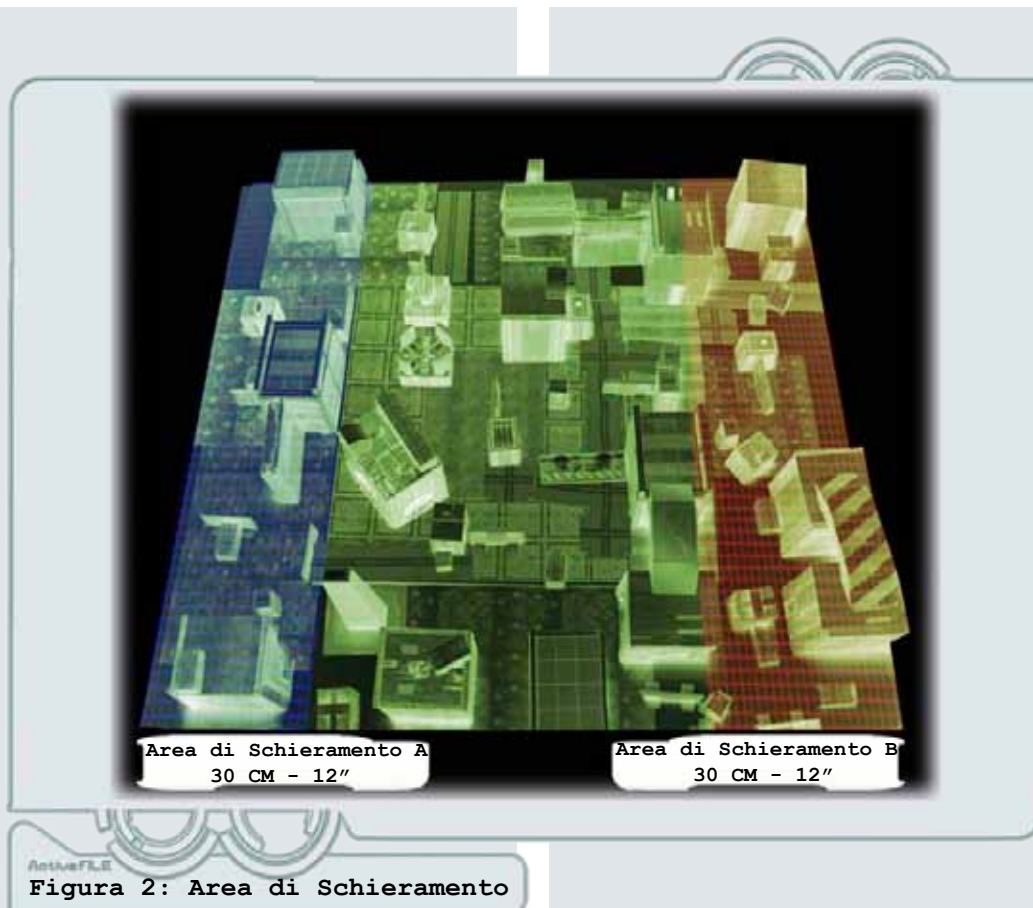
Un'unità è un gruppo di soldati appartenenti allo stesso esercito che hanno ricevuto lo stesso tipo di addestramento e che possiedono gli stessi valori, abilità, armamenti ed equipaggiamenti di base (Fucilieri, Zhanshi, Hellcats, ecc.).

ISC (International Standard Code – Codice Standard Internazionale)

Tutte le unità possiedono un proprio curriculum militare ed una reputazione associata al loro nome. In alcune occasioni il loro è un nome universalmente conosciuto all'interno della Sfera Umana (come ad esempio i Line Kazaks od i Bagh-Mari), mentre in altri casi si tratta di termini che si traducono nelle diverse lingue della Sfera (come ad esempio per gli Orc o per gli Invincibili). Al fine di evitare errori e confusioni, l'O-12 ha stabilito una nomenclatura con valore internazionale conosciuta come ISC, Codice Standard Internazionale, al fine di standardizzare le sue informazioni ed analisi informative. Il codice ISC appare sui dati e le tabelle di ciascuna miniatura, vicino al nome, sulle holocard dei blister o nelle scatole delle miniature.

TIPOLOGIE DELLE UNITA'

- **Fanteria Leggera (FL):** la più numerosa, è la base di tutti gli eserciti. Truppe veloci, poco corazzate ma hanno un gran numero di armi d'appoggio.
- **Fanteria Media (FM):** le Forze Speciali; addestramento ed equipaggiamento superiore, specializzate in tecniche e tattiche speciali di combattimento.
- **Fanteria Pesante (FP):** truppe dotate di armatura pesante, potenziata o meno, capace di proteggerle dal fuoco nemico ma più lente dei fanti leggeri.
- **T.A.G.:** un T.A.G. è un incrocio tra un'armatura pesante ed un Veicolo Corazzato Leggero da combattimento. Si tratta di unità pesantemente corazzate dotate di una capacità di movimento superiore a quella dei normali fanti.
- **Esploratori (ESP):** sono un tipo di forze speciali leggere, specializzate nelle procedure di infiltrazione ed operazioni segrete sotto copertura.
- **Warbands (WB):** truppe leggere d'assalto specializzate nel Combattimento Corpo a Corpo.
- **Remoti (REM):** unità di appoggio parzialmente autonome dotate di blindatura leggera ma estremamente veloci e versatili. Per poter operare, i Remoti richiedono la presenza di un Hacker o di un T.A.G. ma agiranno normalmente anche nel caso questo ultimo sia morto o distrutto.
- **Unità Speciali:** tutte quelle che non rientrano nelle precedenti categorie.



Active FILE
Figura 2: Area di Schieramento

CLASSIFICAZIONE DELLE TRUPPE

Indicano le caratteristiche generiche della truppa o dell'unità e la sua funzione all'interno dell'organigramma dell'esercito cui appartiene.

- **Truppe di Guarnigione (T. GUARNIGIONE):** quelle con il minor addestramento, che possono essere impiegate solo in funzione di rinforzo o per il controllo delle retrovie.
- **Truppe di Linea (T. LINEA):** quelle che compongono il grosso dell'esercito; sono le più numerose.
- **Truppe con Addestramento Speciale (T. ADD. SPECIALE):** Truppe di Linea che abbiano ricevuto un addestramento specifico al fine di compiere un determinato tipo di missioni.
- **Truppe Veterane (T. VETERANE):** sono quelle che hanno partecipato ad altre campagne, che si sono temprate nel corso delle precedenti battaglie e che possiedono una buona reputazione.
- **Truppe di Elite (T. ELITE):** sono le forze speciali, quelle incaricate di eseguire operazioni speciali altamente pericolose e che possiedono il miglior equipaggiamento esistente e sono addestrate per venire a capo di ogni possibile situazione.
- **Truppe del Quartier Generale (T. Quartier Generale):** La crème de la crème delle truppe di élite. Da mettersi in campo solo in casi eccezionali.
- **Truppe Meccanizzate (T. MECCANIZZATE):** quelle che dispongono di mezzi meccanizzati atti al combattimento. Possono essere semplici T.A.G. o veicoli corazzati da trasporto.
- **Truppe d'Appoggio (T. APPOGGIO):** denominazione generica per definire le truppe cui viene assegnato uno scopo specifico sul campo di battaglia, volto a dare appoggio alle altre unità.
- **Truppe Mercenarie (T. MERCENARIE):** i professionisti della guerra; coloro che offrono i propri servizi contro un prezzo. Possono combattere fianco a fianco con gli eserciti regolari.

COME SI ORGANIZZA UN ESERCITO

Il primo passo per organizzare un esercito consiste nel determinarne le dimensioni che si desiderano ottenere. In base a ciò viene assegnata una determinata quantità di punti: quanto maggiore sarà il numero di punti assegnati, tanto maggiore saranno le dimensioni dell'esercito. Non esistono limiti al punteggio con cui disputare i propri scontri ma vi consigliamo alcuni valori ottimali: orientativamente, giocare con 150 punti per parte significa svolgere una battaglia di circa un'ora mentre con 300 punti lo scontro durerà almeno due ore e con 600 punti vi servirà l'intero pomeriggio.

Una volta decisa la dimensione dell'esercito, si useranno i punti per arruolare miniature dalla lista d'armata scelta tra quelle disponibili (Ariadna, Panoceania, Yu Jing, ecc.). Ciascuna miniatura ha un valore, conosciuto come "costo in punti", che riflette l'efficacia della miniatura nel gioco. Tutte le miniature hanno abilità ed equipaggiamenti specifici, che sono compresi nel costo in punti. Man mano che si scelgono le miniature per formare l'esercito, bisogna sottrarre il costo di ciascuna di esse dal totale dei punti disponibili per l'esercito.

- **Disponibilità.** Ogni esercito è formato da varie unità, ciascuna con un valore di "disponibilità" (DISP). Questo valore determina la quantità di miniature di quel tipo che possono essere messe in campo. In questo modo, scoprirete che le unità con una DISP alta, sono quelle più abbondanti e facilmente schierabili in campo mentre quelle con una DISP bassa, sono estremamente specializzate e quindi scarse. Non tutte le unità possono mettere in campo lo stesso numero di modelli nel corso di una singola battaglia.

Esistono due tipi di disponibilità:

1. **Disponibilità Generale.** Questo è il valore che è stampato in corrispondenza della descrizione delle unità e che verrà utilizzato quanto si combatterà una battaglia con un esercito regolare e non mercenario (ad esempio Pan Oceania, Yu Jing o Ariadna). La disponibilità totale indica che si possono mettere in campo tante figure di quel tipo quante ne permettono i punti disponibili.

2. **Disponibilità Mercenaria.** Le forze mercenarie permettono al giocatore di costituire un'unica Compagnia di Ventura invece che un'armata regolare da una singola fazione (come Pan Oceania o Ariadna). Le Compagnie di Ventura permettono di mettere in campo elementi appartenenti ad eserciti differenti. Ogni compagnia può mettere in campo truppe appartenenti a tre diversi eserciti. In questo modo è possibile costituire Compagnie di Ventura che soddisfino i desideri del giocatore che le comanda. Poiché la disponibilità delle truppe all'interno di una Compagnia di Ventura è pari a metà della disponibilità generale arrotondata per difetto, e quella totale viene considerata 4, truppe con disponibilità generale 1 non potrebbero essere schierate. Per poterle scegliere, bisogna applicare la seguente regola: ogni 200 punti disponibili, avrete diritto a schierare in campo una miniatura con disponibilità generale 1.

Esempio: In una partita a 400 punti puoi scegliere un Hac Tao (disponibilità generale 1) ed una Guardia Svizzera (disponibilità generale 1) e nessun'altra truppa con disponibilità generale 1. Naturalmente, non potrai mai scegliere due Hac Tao o due Guardie Svizzere, ad esempio.

Le personalità (Uxia McNeill, Ko Dali, etc.) prive della caratteristica di Truppa: Truppe Mercenarie non potranno essere reclutate come mercenari.

Solo armate costituite espressamente dal giocatore quali Compagnie di ventura, possono scegliere truppe da differenti fazioni e non necessitano che le truppe abbiano la caratteristica: Mercenario. Gli eserciti regolari (come Pan Oceania, Yu jing o Ariadna) possono allineare come mercenari solo quelli che hanno la caratteristica di Truppa: Mercenario (ad esempio gli Yuan Yuan).

Non si possono assumere truppe mercenarie dell'Armata Combinata della IE ed allo stesso modo, l'Armata Combinata non può reclutare mercenari umani, indipendentemente dall'esercito cui questi appartengono.

• **Costo delle armi d'appoggio (CAP).** Le armi d'appoggio sono equipaggiamenti speciali che non fanno parte delle dotazioni standard della truppa. Per ogni 50 punti di esercito, avete diritto ad 1 punto per acquisire armi d'appoggio (ossia, schierare truppe equipaggiate con armi d'appoggio). Se ad esempio giocate una battaglia da 300 punti per parte, ciascun giocatore disporrà di 6 punti da spendere per acquisire unità dotate di armi d'appoggio. Il valore in CAP di ciascuna miniatura equipaggiata con un'arma di appoggio è riportato sulle liste di ciascun esercito; ad esempio, le miniature con equipaggiamento base, hanno un costo in CAP di zero (Fuciliere con Combi CAP=0).



• **Tenente.** Una volta scelte le miniature dell'esercito col quale volete giocare, dovete decidere quale di esse sarà il Tenente, il leader dell'Esercito. La miniatura del Tenente può essere selezionata tra quelle che l'hanno come opzione tra le Armi di Appoggio, e costa il numero di punti di Armi di Appoggio indicato. Le miniature con (+) davanti al valore del CAP beneficiano il giocatore di quella cifra come extra ai suoi punti di Armi di Appoggio, se schierati come Tenenti. Ad esempio, CAP:+1 concede un punto in più di Armi di Appoggio.

Il Tenente è una miniatura che deve obbligatoriamente iniziare la battaglia schierata sul campo di battaglia. Fino a che non si sia schierato il Tenente, si considera che l'esercito si trovi in una situazione di Perdita di Tenente. In tale caso, consulta la sezione di Morale e Comando più avanti.

• **Gruppi di Combattimento.** Quando il numero totale delle miniature che compongono il vostro esercito è superiore a 10, diviene necessario dividerle in Gruppi di Combattimento. Il giocatore decide come dividerle all'interno di ciascun Gruppo purché ve ne siano al massimo 10 per Gruppo. I Gruppi non possono essere riorganizzati nel corso della battaglia in quanto né le miniature né gli Ordini assegnati ad un Gruppo possono essere utilizzati da un altro; sia gli uni che gli altri sono intrasferibili.

Dati di ciascuna miniatura

ATTRIBUTI

Sono una serie di valori che definiscono le capacità di base delle miniature. Nel gioco, gli Attributi sono utilizzati per poter realizzare i differenti lanci e calcoli che determinano il successo od il fallimento delle azioni condotte dalla miniatura stessa. Gli Attributi sono i seguenti:

• **MOV (Movimento)** indica la quantità di centimetri di cui la miniatura può muovere.

Tabella di Movimento	
Centimetri(1°MOV/2°MOV)	Esempio
20/20	Veicolo Leggero
20/15	Moto
15/15	Antipoda e Mezzi Pesanti
15/10	TAG e REM
10/10	FL, ESP, WB
10/5	FM, FP
5/5	Movimento Minimo

• **CC (Combattimento Corpo a Corpo)** indica la capacità della miniatura di combattere in Corpo a Corpo.

• **CD (Combattimento a Distanza)** indica la capacità di impiegare armi in grado di colpire il nemico a distanza.

• **FIS (Fisico)** Riunisce in essa tutte le caratteristiche fisiche della miniatura come forza e destrezza, la sua abilità nell'uso delle armi da lancio come le granate e nello Schivare. Una miniatura che possieda un FIS maggiore di un'altra, potrà caricarsela in spalla e trasportarla.

• **VOL (Volontà)** Riunisce tutte le abilità della miniatura dipendenti dalla sua mente come Individuare, Medicare, effettuare e/o difendersi da attacchi informatici.

• **ARM (Armatura)** è il tipo di armatura indossata. Tanto maggiore è il numero, più resistente sarà l'armatura e maggiore la riduzione delle capacità di danno delle armi nemiche.

• **PB (Protezione Biotecnica)** La resistenza ad attacchi NBC (Nucleari, Biologici, Chimici) Nanotecnologici, Elettromagnetici e da parte di Hackers è intesa come una serie di contromisure atte a proteggere la vostra miniatura contro questo tipo di attacchi.

- **F (Ferite)** indica i livelli vitali della figura ossia i danni che essa può ricevere prima di morire.
- **STR (Struttura)**: Rappresenta la capacità del veicolo o del T.A.G. di ricevere danni prima di essere distrutto.
- **DISP (Disponibilità)**: Riflette il numero di miniature che ogni unità può usare in battaglia. Questo numero può variare se viene schierata una Compagnia Mercenaria.
- **CAP (Costo Armi d'Appoggio)**: Rappresenta il numero di punti necessari ad equipaggiare un modello dell'unità con un'arma d'appoggio.
- **C (Costo)**: Valore in punti di modello, abilità, armi ed equipaggiamento. Questo è il valore primario usato nella creazione di armate e unità

CARATTERISTICHE

Riflettono una serie di qualità, determinate dal ruolo e dalla personalità della figura, che contrassegneranno il suo comportamento sul campo. Nella sezione dedicata alle caratteristiche, troverete tutte possibili categorie di appartenenza.

ABILITA' SPECIALI

Sono una serie di capacità speciali o trattamenti specifici subiti dalle miniature e tali da permettere loro di compiere azioni precluse alle altre come occultarsi o lanciarsi con il paracadute. Nella sezione dedicata alle Abilità Speciali troverete l'elenco di esse e delle capacità che danno alle miniature che le possiedono.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTI

L'insieme di armi, materiali ed oggetti che la miniatura porta con sé per poter realizzare le differenti azioni previste nel gioco, ad esempio: Fucile, MediKit o Dispositivo di Hacking. Troverete la lista con la descrizione di tutte le armi e gli equipaggiamenti esistenti più avanti, nella sezione Armi ed Equipaggiamenti. (Vedi Figura 3).

LINEA DI TIRO E ZONA DI CONTROLLO

Linea di Tiro (LdT)

Si tratta di una linea retta immaginaria che congiunge il centro della bassetta che fa fuoco con la miniatura di quella bersaglio nemico. Se questa traiettoria attraversa ostacoli tali da bloccare la linea di vista, la linea di tiro è bloccata. Le miniature hanno un arco di vista di 180°. Una miniatura può essere selezionata come bersaglio solo se può essere vista, anche solo parzialmente. In altre parole, non si può far fuoco contro una miniatura se un qualsiasi oggetto, altra miniatura o elemento scenografico blocca la LdT tra essa ed il pezzo che fa fuoco. Perché il fuoco sia permesso dovete vedere la testa della miniatura od una parte del suo corpo le cui dimensioni siano all'incirca equivalenti alla testa. Se ciò non avviene, non vi è alcuna LdT.

In Infinity, la LdT è reciproca, applicando la regola "se io posso vederti, tu puoi vedermi". Se una miniatura può tracciare una LdT verso il suo bersaglio, il bersaglio parimenti può tracciarne una verso la miniatura (se si trova all'interno del suo arco visivo). Miniature nemiche ed alleate che s'interpongono sulla LdT la interrompono e non è permesso al giocatore di attaccare le sue proprie truppe.

In alcuni casi dovuti al dinamismo della miniatura o alla forma della scenografia, la LdT può risultare difficile da tracciare. In tale caso i giocatori devono mettersi di accordo se sia possibile o meno colpire il bersaglio. Generalmente, piegarsi all'altezza della figura risulta una buona soluzione per stabilire se c'è o no LdT. Un'altra soluzione è quella di collocare il metro tra entrambe le figure, si considera che c'è LdT quando niente ostacola la linea retta tracciata dal metro.

Le figure che non dispongano di LdT non potranno sparare, a meno che dispongano di armi che permettano il Tiro Speculativo, o non dispongano d'armi a Munizione Speciale Teleguidata.

Una miniatura amica o nemica che si trovi sulla traiettoria di fuoco blocca la LdT. Ricorda che non si possono attaccare miniature amiche. Se l'obiettivo designato è più alto di codesta miniatura, in questo caso la LdT non si considera bloccata.

Le miniature impegnate nel Combattimento Corpo a Corpo (CC) bloccano la LdT, (Vedi sezione Combattimento Corpo a Corpo: Fuoco contro miniature impegnate in CC).

LI		LINE KAZAKS				ISC: Line Kazak		LINE TROOPS	
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA	
4-4	13	11	11	13	1	0	1	Total	
Regular	Not Impetuous	No Cube							
NAME	BS WEAPONS	CC WEAPONS	SWC	C					
LINE KAZAK	Rifle	Pistol, Knife	0	9					
LINE KAZAK	AP HMG	Pistol, Knife	1	29					
LINE KAZAK	Rifle and Light GL	Pistol, Knife	1	14					
LINE KAZAK	Sniper Rifle	Pistol, Knife	0,5	18					
LINE KAZAK	Missile Launcher	Pistol, Knife	1	28					
LINE KAZAK (Forward Observer)	Rifle	Pistol, Knife	0	12					
LINE KAZAK Paramedic (MediKit)	Rifle	Pistol, Knife	0	13					
LINE KAZAK Lieutenant	Rifle	Pistol, Knife	0	9					

Figura 3: Profilo di una miniatura

Zona di Controllo (ZdC)

I sensori o la sua percezione auditiva, naturale o potenziata che sia, permettono alla miniatura di essere cosciente di ciò che avviene in un raggio di 20 cm attorno a sé, sia anteriormente che posteriormente. La Zona di Controllo è l'area di 20 cm di raggio che si trova tutt'intorno ad ogni miniatura (Vedi Figura 4).

Qualsiasi nemico che entri o agisca all'interno della ZdC ma fuori dalla LdT della miniatura, le concede comunque la possibilità di reagire sebbene unicamente per girarsi a fronteggiare l'avversario. Se la miniatura nemica entra nella ZdC rimanendo dietro ad una copertura che non permetta di stabilire una LdT tra i due pezzi (ad esempio un muro più alto delle miniature o trovandosi all'interno di un edificio), l'ORA è permessa unicamente per girarsi e fare fronte (si considera che la miniatura minacciata senta un rumore e si giri nella sua direzione) a meno che l'obiettivo disponga di Abilità o Equipaggiamento Speciale che consentono di reagire senza LdT, a questo punto può usarle al posto di girarsi e fare fronte.

MECCANICHE DI GIOCO

Lancio dei dadi

I dadi si usano per sapere se una miniatura riesce a realizzare alcune azioni, ad esempio, per vedere se sparando riesce a colpire il suo bersaglio, se individua un pezzo avversario occultato, etc...

Esistono tre tipi diversi di verifica: Normale, a Confronto e di Resistenza della Armatura (ARM), e per tutti si utilizza il D20. Normalmente, per conoscere l'esito dell'azione svolta dalla miniatura, si lancia un D20 comparando il risultato con l'Attributo richiesto per l'esecuzione dell'azione stessa. Se il risultato è inferiore o uguale all'Attributo, l'azione è riuscita, e la miniatura ha raggiunto il suo scopo.

In alcune occasioni, si devono sommare o sottrarre dei Modificatori al valore dell'Attributo. Un Modificatore (MOD) indica che ciò che state tentando di fare è più facile o difficile del normale. I MOD aumentano o riducono i valori degli Attributi delle miniature. Ad esempio, quanto più lontana si trovi una miniatura, tanto più difficile risulterà spararle, e si dovrà applicare un MOD negativo all'Attributo di CD. I principali MOD possono essere:

- **Distanza:** modifica il CD nel tiro e la VOL nei tentativi di individuare.
- **Coperture:** modificano il CD ed l'ARM
- **Abilità ed Equipaggiamenti:** modificano vari Attributi, a seconda dei casi.

Se il punteggio ottenuto con il lancio coincide con quello dell'Attributo, si tratta di un Critico. L'azione è risultata la migliore possibile. Complimenti, un risultato perfetto!

Non dovete far altro che sommare o sottrarre i MOD all'Attributo. Per ottenere un Critico, il numero ottenuto dal lancio del dado deve coincidere con quello risultante dalla somma o sottrazione dei Modificatori. Per esempio, se l'Attributo è 10 e bisogna applicare un Modificatore di -3, per ottenere un Critico dovrete ottenere un 7 con il lancio del dado.

Se il totale dell'Attributo +/- MOD è superiore a 20, si considera che l'Attributo è 20 e tutto quello che lo supera sarà sommato al punteggio ottenuto con il lancio del dado.

Esempio:

Attributo +/- MOD = 19, il Critico sarà 19.

Attributo +/- MOD = 20, Critico 20.

Attributo +/- MOD = 22, Critico 20 e Modificatore di +2 al lancio del dado o, più semplicemente, anche il 18 ed il 19 divengono lanci critici.

La **Classe di Fallimento (CF)** è la differenza tra quanto avreste dovuto ottenere dal lancio del dado e quanto, sbagliando, avete ottenuto.

Esempio:

Attributo +/- MOD=14, risultato del tiro= 16, Classe di Fallimento= 2.

Se la sommatoria di modificatori negativi è superiore all'Attributo della miniatura, si tratta quindi di un fallimento automatico e l'ordine/azione breve spesa è persa. Esempio: una miniatura con CD 11 che effettui un tiro speculativo a distanza massima (-12).

Tipi di lanci

LANCIO NORMALE

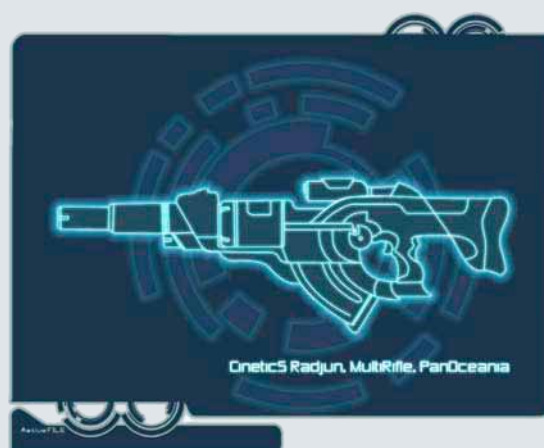
Questo tipo di lancio si effettua quando il giocatore non affronta altre miniature ma deve verificare le capacità di un suo Attributo, ad esempio, utilizzare l'Abilità Speciale Sensore, quando desidera individuare miniature occultate. Se il risultato è inferiore o uguale a quello dell'Attributo richiesto per svolgere quell'azione, la miniatura ha avuto successo altrimenti, ha fallito. Prima di tirare, non dimenticate di sommare o sottrarre i MOD all'Attributo.

Esempio: Il Fuciliere Angus ha CD 12 pertanto deve ottenere 12 o meno per colpire, ma poiché il suo nemico sta al coperto, ha un Modificatore di -3 al lancio di dado cosicché Angus deve ottenere 9 o meno lanciando 1D20 ($12 - 3 = 9$).

LANCIA A CONFRONTO

Si usa quando due o più miniature si affrontano, e si vuole sapere quale di esse agisca per prima. Entrambi i giocatori devono lanciare 1D20 confrontando i risultati ottenuti con l'Attributo richiesto senza dimenticarsi di sommare o sottrarre i MOD necessari. Possono risultare le seguenti situazioni:

1. Entrambi falliscono e nessuno riesce nei propri intenti.
2. Uno fallisce e l'altro riesce. Il giocatore che riesce, raggiunge il proprio obiettivo.
3. Entrambi riescono. In questo caso, il giocatore che ottiene il numero più alto riesce e l'altro no poiché il suo successo è superiore a quello dell'avversario e non si terrà in conto il fatto che anch'esso sia riuscito nel lancio del dado.
4. Entrambi riescono ma uno dei due ottiene un critico. Riesce quest'ultimo anche se il suo critico dovesse avere un valore inferiore a quello ottenuto dal dado dell'avversario.
5. Entrambi ottengono un critico. Il successo arride a colui che ha lanciato il critico di valore maggiore.
6. Pareggio. A volte, con i tiri di dado possono prodursi pareggi. In caso di pareggio, sia con riuscite normali che con Critici, vincerà quello che possiede l'Attributo più alto facendo riferimento al valore MODIFICATO dell'Attributo. Se i valori permangono uguali, si applica il caso 1...



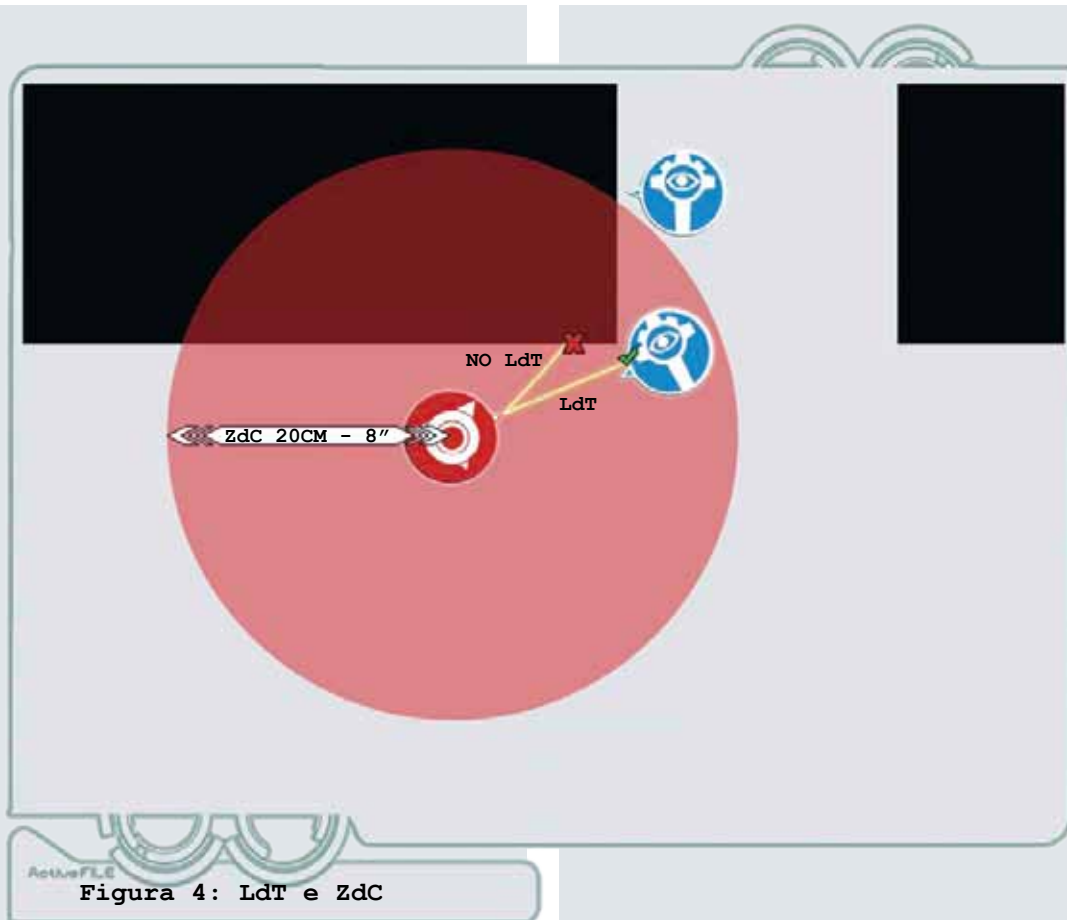


Figura 4: LdT e ZdC

Solitamente, i Lanci a Confronto si verificano quando la miniatura che agisce e quella che esegue un ORA si confrontano sulle loro capacità, così che quella dell'una interferisca con quella dell'altra: ad esempio quando si fa fuoco e si risponde o quando una tenta di Schivare i colpi avversari o durante un Combattimento Corpo a Corpo.

Nei Lanci a Confronto il vincitore annulla l'azione del suo avversario. Per esempio, i colpi mancati (sagome di granate o missili non sono posizionate, equipaggiamenti o armamenti, limitati o consumabili – come i panzerfaust, E/Maulers... - sono spesi o la schivato non è realizzata.

In un Lancio a Confronto possono essere coinvolte più di due miniature alla volta.

Esempio: Lancio a Confronto Uno contro Uno. Lo Zhanshi Wen Liu scorge il suo nemico, il Fuciliere Angus, e decide di sparargli. Spende un Ordine usando il suo Attributo di Combattimento a Distanza (CD). Il Fuciliere Angus opta per usare il suo Ordine Reazione Automatica Schivata per gettarsi dietro una copertura vicina. Si produce allora un Lancio a Confronto di CD, sparare, contro FIS, schivata. Entrambi i giocatori tirano 1D20. Wen Liu, CD 11, lancia un 3 (successo), mentre Angus, FIS 10, ottiene un 8 (successo), vincendo il Lancio a Confronto, e perciò si getta al suolo mentre le pallottole di Wen Liu fischiano al di sopra della sua testa. (Vedi Figura 5).

Esempio: Lancio a Confronto Due contro Uno. La Fuciliera Silva, equipaggiata con una Mitragliatrice (HMG), spara tutta la Raffica (R) della sua arma contro gli Zhanshi Wen Liu e Jang Qi. Questi usano i loro ORA replicando coi loro Fucili Combi. Silva divide la Raffica della Mitragliatrice (R 4) sparando due colpi contro ognuno di essi. Gli Zhanshi, essendo in ORA, hanno solo Raffica 1. In questa situazione, si hanno due Lanci a Confronto Reciproci: Silva contro Wen Liu e Silva contro Jang Qi. Nei 2 spari reciproci contro Wen Liu, Silva, CD 12, ottiene un 16, mancato, ed un 6 (successo). Wen Liu, da parte sua, fa un 8, successo, e perciò vince il Tiro di dado a Confronto, (8 è maggiore di 6), ed il suo risultato farà che Silva debba realizzare un Test di Resistenza della Armatura; ciò avverrà dopo che saranno

stati effettuati i Lanci a Confronto contro Jang Qi. Silva ottiene un 11, successo, ed un 10, un altro successo. Qi, invece, fa un 3, un successo minore dei due del suo avversario. Silva vince questo Lancio a Confronto, e causa 2 impatti a Qi. Ora Silva dovrà realizzare un Test di Resistenza dell'Armatura, e Qi, da parte sua, dovrà effettuarne due. (Vedi Figura 6).

Esempio: Lancio Due contro Uno di cui uno a confronto ed uno no. Immaginiamo che nel caso precedente, Silva concentri tutta la sua Raffica (R 4) su Wen Liu, e che tanto Wen Liu come Jang Qi sparino in ORA contro Silva. Il Tiro di dado tra Silva e Wen Liu sarà a confronto, poiché si affrontano contemporaneamente; Silva lancerà 4D20 (R 4) e Wen Liu uno. Poiché Silva non affronta Jang Qi, questi effettua un Lancio Normale. Così, Jang Qi dovrà solo ottenere un numero inferiore o uguale al suo Attributo di CD Modificato per la Distanza per potere colpire Silva, senza preoccuparsi della Mitragliatrice della Fuciliera. (Vedi Figura 7).

Turno del giocatore e di gioco

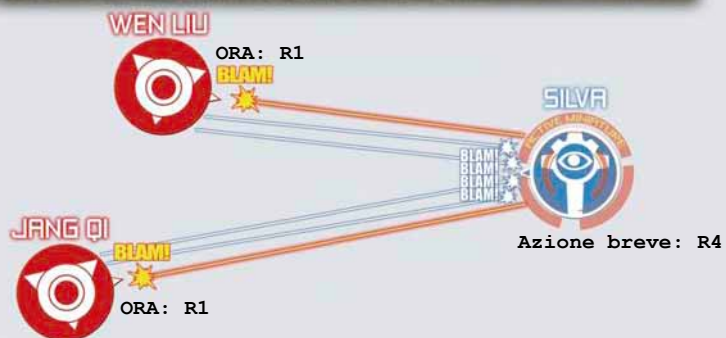
Infinity si svolge con un sistema a turni alternati tra giocatori. In ogni fase entrambi i giocatori agiscono, ma uno viene definito "giocatore attivo" e l'altro "giocatore reattivo". Il giocatore attivo è quello che attiva, muove, e fa agire le sue miniature, mentre quello reattivo può reagire ai movimenti ed azioni del giocatore attivo. Quando il giocatore attivo non può/vuole più assegnare Ordini alle sue miniature si considera che abbia terminato il suo turno, ed inizi quello del suo concorrente che diviene il giocatore attivo.

Un turno di gioco è il lasso di tempo che comprende il turno attivo di entrambi i giocatori, nello stesso Ordine che si ottiene mediante il Lancio per l'Iniziativa (vedere più avanti). Per esempio, un turno di gioco è quello che comprende il turno attivo del Giocatore 1 e del Giocatore 2, e sempre in questo Ordine.



ActiveFILE

Figura 5: Lancio a Confronto 1vs1



ActiveFILE

Figura 6: Lancio a Confronto 2vs1



Ordini

ORDINI E RISERVA DEGLI ORDINI

In Infinity, la capacità di manovra di un esercito si misura in base al suo numero di Ordini. Un Ordine è un concetto di gioco che permette di attivare una miniatura per muovere e/o combattere. Quanto maggiore sarà il numero di Ordini di un esercito, tanto maggiore sarà la sua capacità di reagire agli sviluppi della battaglia.

Ogni miniatura facente parte del proprio esercito produce un Ordine. La somma degli Ordini che vengono dalle miniature in gioco del proprio esercito viene detta Riserva degli Ordini. Il numero minimo di Ordini nella Riserva è 1. Per esempio: il giocatore Marco ha 12 miniature e pertanto ha 12 Ordini che dividerà come 10 + 2 in due gruppi separati e distinti, mentre il giocatore Fabio con solo 7 miniature dispone di 7 Ordini per la sua Riserva di Ordini. Bisogna tenere in conto che gli Ordini di un Gruppo di Combattimento non possono trasferirsi all'altro.

La Riserva degli Ordini indica la capacità di manovra dell'esercito. Il giocatore può spendere uno o più Ordini per ogni miniatura fino ad esaurire quelli della Riserva, momento nel quale il turno passerà all'altro giocatore. Non c'è limite nel numero di Ordini della Riserva che possono assegnarsi ad una stessa miniatura, se non quello che deve provenire dallo stesso gruppo d'appartenza. Un giocatore può alternare la spesa di Ordini tra differenti miniature, non è necessario spenderli in via continuativa sulla stessa miniatura. Gli Ordini che non si usano non possono essere accumulati per il turno seguente ma vengono persi.

Esempio: Il giocatore Fabio ha un esercito di 7 miniature, perciò la sua Riserva di Ordini è 7. Fabio può dare un'Ordine a ciascuna miniatura, 7 Ordini alla stessa o 4 ad una e 3 ad un'altra e così via.

La Riserva di Ordini si ricalcola durante il gioco, sempre all'inizio del turno del giocatore. Ogni volta che il giocatore perde una miniatura, perderà anche il suo Ordine per i turni restanti.

Solo le truppe rappresentate da miniature o da Indicatori (come quelli di Occultamento o Impersonare) sul tavolo da gioco aggiungono il loro ordine alla Riserva. Truppe in Dispiegamento Segreto, o che si trovino fuori dal tavolo in attesa di essere schierate non contribuiscono alla Riserva degli Ordini.

Esempio: truppe con Dispiegamento Aviotrasportato che non siano ancora apparse sul campo di battaglia, miniature con Occultamento TO in Dispiegamento Segreto, truppe di rinforzo che non siano entrate ancora in campo di battaglia...

L'Ordine serve per attivare una miniatura in gioco permettendogli di eseguire differenti Azioni (Muovere, Sparare,...) in combattimento. Per simulare la sua complessità, le Azioni si dividono in Brevi e Lunghe. Con un Ordine può eseguirsi una Azione Lunga, una Azione Breve, o due Azioni Brevi, combinandole secondo la tavola seguente:

Tipi di Azioni

Esistono 3 Tipi di Azioni:

- Azioni Brevi di Movimento: possono ripetersi e combinarsi con altre Azioni Brevi di Movimento all'interno dello stesso Ordine, ad esempio Muovere e Saltare.
- Azioni Brevi: In un stesso Ordine possono combinarsi solo con Azioni Brevi di Movimento, come muovere e sparare. Non possono combinarsi con sé stesse, né con altre Azioni Brevi non di Movimento.
- Azioni Lunghe. Consumano completamente l'Ordine e non sono in nessun modo combinabili tra loro.

AZIONI BREVI DI MOVIMENTO	AZIONI BREVI	AZIONI LUNGHE
<i>Può usarsi in ORA</i>	<i>Può usarsi in ORA</i>	<i>Non può usarsi in ORA</i>
Alzarsi	Allertare	Attacchi: Tiro Istantivo
Aprire/ Chiudere	Attacchi a Distanza (CD) / Sparare	Attacchi: Fuoco d'interdizione
Arrampicarsi	Attacchi Corpo a Corpo (CC)	Attacchi: Tiro Speculativo
Prono	Attacchi Sepsitor	Dispiegamento Aviotrasportato
Muovere	Hacking	Investire
Nuotare	Schivare	Mimentismo e Occultamento (MO)
Ruotare	Sensore	Movimento Cauto
Saltare	<i>Non può usarsi in ORA</i>	Hacking Dispiegamento Aviotrasportato
Individuare	Attacchi: Osservatore d'Artiglieria	
Smontare	Coma	
	Ingegnere	
	Medico	
	Rigenerare	
	Reset	
	Usare MediKit/ Auto-MediKit	

Ad esempio, usando un Ordine, si può:

1. Combinare due Azioni Brevi di Movimento. Muovere + Muovere, Arrampicare + Muovere o Muovere + Prono.
2. Combinare una Azione Breve di Movimento con una Azione Breve o all'inverso. Muovere + Attacco a Distanza (CD), Muovere + Schivare, Individuare + Allertare, Attacco a Distanza (CD) + Prono.
3. Usare una Azione Lunga. Occultarsi, Tiro Istantivo o Movimento Cauto.

Le due Azioni dell'Ordine possono realizzarsi simultaneamente. Pertanto, se si decide di Muovere e dopo Sparare in risposta

all'Ordine a Reazione Automatica, **ORA**, del nemico, ciò si realizza prima, dopo o durante il Movimento, a scelta del giocatore. Succeda quello che succeda, comunque, l'Ordine si realizza al completo. Questo significa che la miniatura finirà il suo Movimento alla fine dei cm. dichiarati inizialmente, anche dovesse arrivarvi in stato di Incoscienza o per cadervi morta.

L'unica eccezione a questa regola è il Combattimento Corpo a Corpo che interrompe sempre il movimento delle miniature.

E' importante notare che, in Infinity, è necessario dichiarare gli ordini prima di misurare la distanza tra le miniature.

ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA (ORA)

E' la capacità di una o più miniature del giocatore reattivo di agire nel corso del turno avversario in risposta ad un Ordine del giocatore attivo e **unicamente contro la miniatura attivata da tale Ordine**. Si reagisce sempre all'Ordine in sé, e non alle Azioni che lo compongono. Pertanto, se una miniatura muove e spara nel medesimo Ordine, la miniatura avversaria ottiene un'ORA, non due.

Per poter reagire prima che venga speso un Ordine su una miniatura, la miniatura avversaria deve soddisfare tutti i requisiti richiesti dall'Azione con la quale desidera reagire (Per esempio, se desidera sparare, deve avere LdT con il suo bersaglio; se desidera Hackerare, la miniatura bersaglio deve trovarsi nella sua ZdC).

E' obbligatorio che il giocatore reattivo dichiari le ORA di tutte le sue miniature che abbiano una LdT con la miniatura che riceve l'Ordine, **immediatamente dopo** che il giocatore attivo abbia dichiarato l'Azione Lunga o la prima Azione Breve dell'Ordine che va ad eseguire. In caso contrario, tali miniature non potranno reagire all'Azione Lunga o alla seconda Azione Breve, se l'avessero. Se durante l'esecuzione

dell'Ordine la miniatura del giocatore attivo entra nella LdT o ZdC di una miniatura nemica che al momento della dichiarazione dell'Ordine non aveva LdT od era al di fuori della sua ZdC, tale miniatura nemica ottiene automaticamente un ORA.

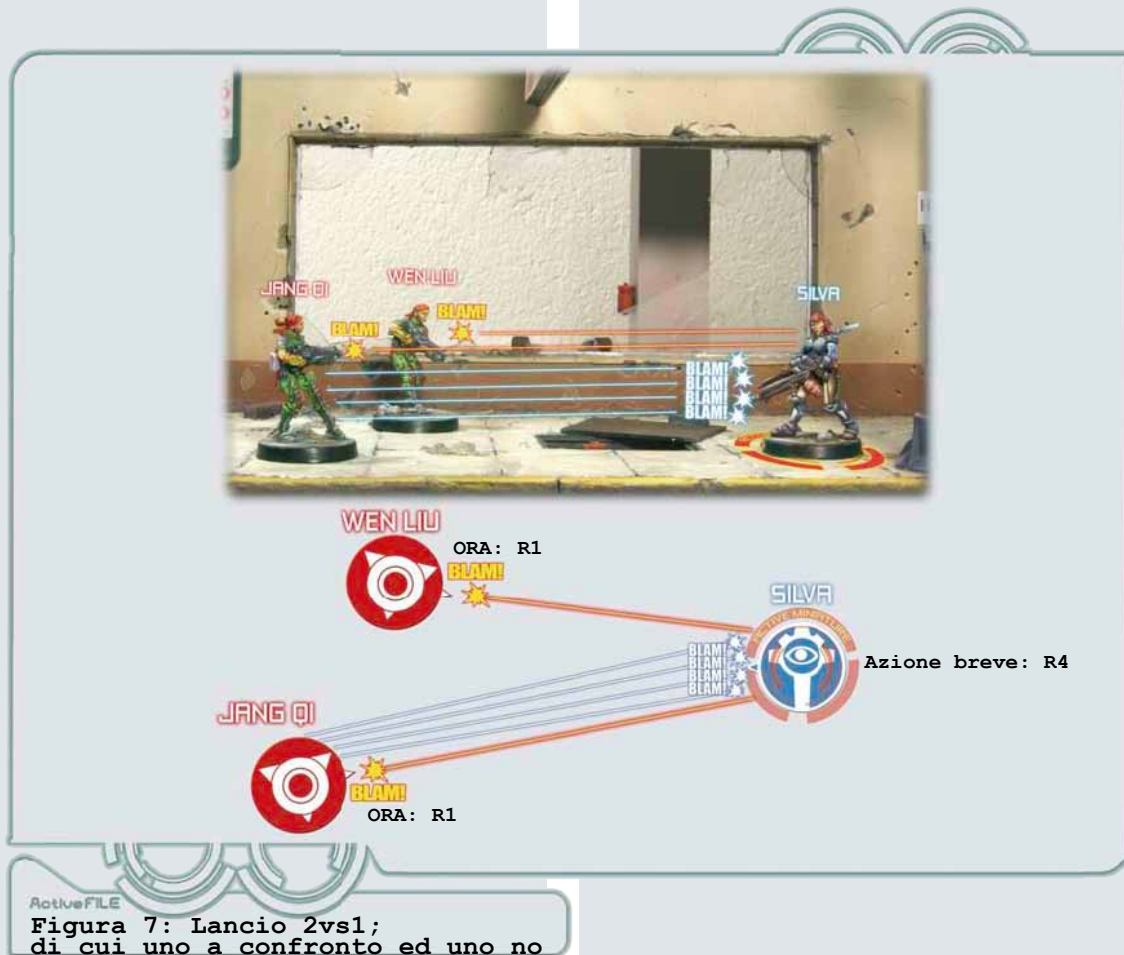
Non è possibile reagire ad un ORA. Solo il giocatore reattivo può eseguire ORA.

La ORA è sempre simultanea all'Ordine al quale si reagisce. Pertanto, a volte si eseguiranno tutte le azioni delle miniature coinvolte. Ancora, in molte altre occasioni ove le azioni delle due miniature si influenzino a vicenda (per esempio, una Spara e l'altra tenta di Schivare, oppure una tenta di Hackerare ed il suo bersaglio risponde Sparando), si tenderà a risolvere la situazione con un Lancio a Confronto. Sempre che l'esecuzione di una +Azione non richieda un lancio di dado (per es. Allertare); in questo caso, non si effettua alcun Lancio a Confronto.

Le ORA si eseguono simultaneamente. Di conseguenza, se un Segnalino di Occultamento spende un Ordine per Muovere, si può reagire cercando di Individuarlo con una miniatura ma, anche in caso di esito positivo, non si potrà Sparare con altre miniature come ORA al medesimo Ordine.

Non c'è limite al numero di miniature che possono reagire all'Ordine di una data miniatura.

Si può reagire solo alle miniature. Missili e granate non sono considerati miniature, per cui non è possibile reagire ad essi (salvo Hackerando i missili), ma è possibile reagire alla miniatura che opera il Lanciamissili o il Lanciagranate, sempre che si trovi sulla LdT. È permesso reagire con un Movimento, compiendo un'Azione Breve di Movimento, come ORA ad un Ordine. **Qualunque Movimento realizzato in ORA viene considerato come Schivare** e richiede un Lancio Normale o a Confronto di FIS contro il corrispondente Attributo avversario



ActiveFILE

Figura 7: Lancio 2vs1; di cui uno a confronto ed uno no

Non tutte le abilità sono utilizzabili come ORA. Fate riferimento alla tabella precedente per sapere quali lo siano e quali no.

ORA in CC: due miniature vengono considerate in CC quando le loro basette sono a contatto. In questo caso, le uniche ORA possibili sono CC e Schivare.

ORA contro segnalino d'Occultamento o Impersonare: Le uniche ORA possibili contro miniature occultate, TO o Impersonare che si muovano sono tentare di Individuarle o Girarsi (Ruotare). Comunque, non è obbligatorio che la dichiarazione della ORA avvenga immediatamente dopo che l'avversario abbia dichiarato la prima Azione Breve della miniatura occultata. Si può aspettare che il segnalino dichiari la sua seconda Azione Breve e, se questa lo rende visibile, reagire in quel momento. Questa regola non annulla i vantaggi dell'Occultamento Offensivo e dell'Impersonare

SEQUENZA DI SPESA DI ORDINI E ORA

1. Si sceglie la miniatura sulla quale spendere l'Ordine.
2. Si dichiara l'Ordine, enunciando la prima delle due Azioni Brevi che lo costituiscono, o se si tratta di una Azione Lunga, specificando di quale si tratta.
3. Le miniature con Linea di Tiro (LdT) o in Zona di Controllo (ZdC) rivelano quali saranno i loro ORA, specificando quali Azioni intendono usare,
4. Il giocatore che sta spendendo l'Ordine riceve l'ORA del suo avversario ed in questo momento deve dichiarare la sua seconda Azione Breve (se ne ha).
5. Le miniature che ottengano una LdT nella seconda Azione Breve possono dichiarare ORA.
6. Si effettuano i tiri del caso e si applicano i relativi effetti.

Esempio: lo Zhanshi Wen Liu usa un Ordine e dichiara solo una delle Azioni dell'Ordine: Movimento, in base al quale muove dei cm indicati dal suo primo valore di Movimento. Quando entra nella LdT del Fuciliere Angus, questi decide di usare il suo ORA per sparargli. Ora Wen Liu dichiara la sua seconda Azione, che deve scegliere sulla tabella delle Azioni di Movimento o delle Azioni Brevi. Wen Liu decide di Sparare, forzando un Lancio a Confronto tra le Abilità di CD di Wen Liu ed Angus. Angus supera Wen Liu, che viene ferito. La miniatura di Wen Liu riceve un segnalino di Ferita, barcolla sino al punto che aveva indicato quale termine del suo movimento e li cade a terra in stato di Incoscienza; non considerando dove aveva ricevuto l'impatto. (Vedi Figura 8).

Esempio: la Fuciliere Silva usa un Ordine, dichiarando solamente la prima Azione: Movimento. Quando entra in LdT degli Zhanshis Wen Liu e Jang Qi questi usano i propri ORA per spararle. Silva opta per rispondere e fa fuoco a sua volta. Si ha un Lancio a Confronto tra gli Attributi di CD delle tre figure. Silva riparte i tre colpi della raffica del suo Fucile Combi tra gli Zhanshi: due colpi su Wen Liu ed uno su Jang Qi. Nel Lancio a Confronto contro Wen Liu, Silva manca il primo colpo, ma non il secondo, e Wen Liu deve fare un Test sulla sua ARM. Tuttavia, Silva non riesce a superare l'abile sparo di Jang Qi, e perciò anch'essa dovrà effettuare un Test sulla sua ARM. Tanto Silva come Wen Liu falliscono il Test e cadono a terra Incoscienti e con un segnalino di Ferita. (Vedi Figura 9)

ORDINE SPECIALE DEL TENENTE.

Il Tenente dispone di un Ordine addizionale che può utilizzare solo per se stesso. Questo Ordine non fa parte della Riserva degli Ordini, ma è in aggiunta ad essi.

Se il Tenente usa per sé stesso l'Ordine Speciale, funzionerà come qualunque altro Ordine in gioco, il suo uso può essere tenuto segreto così da non rivelare il Tenente.

Inoltre, il Tenente può spendere l'Ordine Speciale per:

Resistere automaticamente al tiro di Coraggio quando viene colpito. Quando una miniatura sotto il comando del Tenente ha obbligo di fare un tiro di VOL, il Tenente può sacrificare il suo Ordine Speciale per riuscirci automaticamente.

NOTA: Solo le truppe che includano l'opzione Tenente nella propria tabella di opzioni di Armi di Appoggio e le personalità così indicate potranno essere nominate Tenente. Alcune personalità forniscono Punti di Appoggio extra (+1 o +2), se ricoprono il ruolo di Tenente. Ogni Esercito può avere solo un solo Tenente.

Schieramento ed iniziativa

Lo Schieramento e l'Iniziativa è determinato da un tiro di dado ed un sistema cosiddetto "Campo o Palla". Prima dell'inizio del gioco, i giocatori devono fare un tiro a confronto con la VOL dei loro Tenenti. Il vincitore ha la possibilità di scegliere tra vincere l'iniziativa o scegliere l'ordine di schieramento. Scegliere una delle due opzioni significa passare il vantaggio dell'altra all'avversario.

SCHIERAMENTO

Se il giocatore decide per l'opzione dello Schieramento, sceglie il lato del campo di battaglia dove vuole collocare le sue truppe e decide chi schiererà per primo il proprio esercito.

Entrambi i giocatori possono scegliere una miniatura da schierare dopo che l'avversario abbia schierato le sue.

Esistono alcune abilità che permettono di non schierare sul campo le miniature nella fase di schieramento (Mimetizzazione ed Occultamento (MO), Salto di Combattimento, etc...)

Gli ufficiali sono un riferimento per le proprie truppe e devono dare l'esempio. Pertanto, il Tenente deve essere schierato sempre nel campo di gioco, benché possieda Mimetizzazione ed Occultamento (MO), o Dispiegamento Aviotrasportato. Se possiede MO: Occultamento o MO: Occultamento TO può schierarsi rappresentato da un segnalino d'Occultamento, ma sempre sul campo di battaglia e dall'inizio del gioco. Se non si schiera il Tenente, l'esercito si considera nella situazione di Perdita del Tenente.

Esempio: Marco ha 12 miniature Pan Oceania ed il suo Tenente Angus ha VOL 12. Fabio ha 7 miniature Yu Jing ed il suo Tenente Wen Liu ha VOL 12. Lanciano i dadi: Marco ottiene 7 (7 + VOL 12 = 19), e Fabio 18, (18 + VOL 12 = 30). Fabio vince lo schieramento e sceglie il lato destro del tavolo, che ha più coperture, scegliendo inoltre di schierare per secondo ed obbligando Marco a collocare per primo le miniature sul lato sinistro del tavolo. Marco colloca 10 miniature nel terreno di gioco, si appunta la posizione del suo CrocMan (l'undicesima) e, dato che ha l'Abilità Speciale MO: Occultamento TO, mette da parte una miniatura che schiererà in seguito. Fabio colloca ora 4 delle sue miniature, ne mette da parte una che schiererà per ultima e le altre due può schierarle nel momento che desidera: poiché sono truppe con l'Abilità Dispiegamento Aviotrasportato. Marco colloca la sua ultima miniatura e, finalmente, lo fa anche Fabio. Sono pronti per incominciare.

INIZIATIVA

Se il giocatore per l'opzione dell'Iniziativa, decide, in funzione del proprio interesse, chi sarà il primo giocatore attivo, se lui o il suo avversario.

Questo ordine viene mantenuto per tutta la durata del gioco.

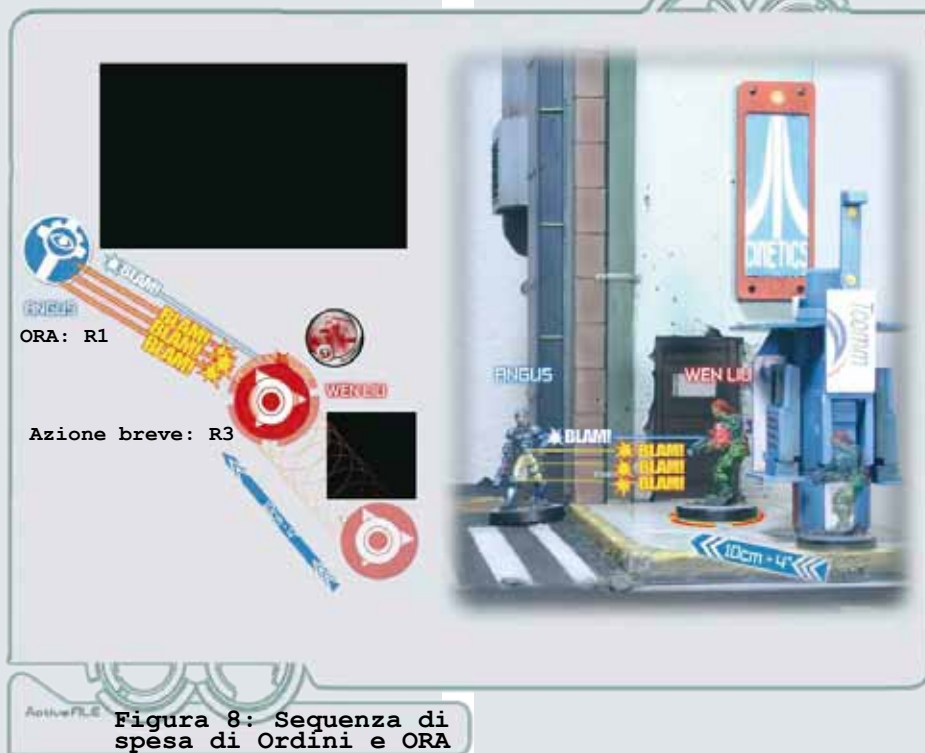


Figura 8: Sequenza di spesa di Ordini e ORA

Esempio di Schieramento ed Iniziativa: Il giocatore PanOceanico, con 12 miniature, ha un tenente con VOL 12, il fuciliere Angus. Il giocatore Yu Jing, con 7 miniature, ha un tenente con VOL 13, lo zhanishi Wen Liu. Questi tirano i dadi e il giocatore PanOceanico ottiene 7 mentre quello Yu Jing ottiene un 11. Entrambi hanno successo nel tiro, ma il giocatore Yu Jing vince il Lancio a Confronto perché ha ottenuto il tiro più alto. Ora, deve decidere se egli preferisce di decidere lo Schieramento o l'Iniziativa. Scegliere lo schieramento potrebbe essere interessante, perché la parte destra del tavolo da gioco ha maggiori coperture, e questo è un vantaggio. Nonostante ciò, il giocatore Yu Jing è leale alla filosofia del "chi colpisce per primo, colpisce due volte" e sceglie di prendere l'iniziativa e di essere il primo giocatore attivo. Questo significa che il giocatore PanOceanico può scegliere su quale parte del tavolo da gioco schierare le sue truppe, e chi sarà a schierare per primo. Il giocatore PanOceanico sceglie la parte destra, con maggiori coperture, e decide che il giocatore Yu Jing sia il primo a schierare le sue truppe sul campo di battaglia.

Seguendo queste scelte, il giocatore Yu Jing dispone 4 delle sue miniature sulla parte sinistra del tavolo da gioco, tenendo in riserva un posizionamento e due che possiedono l'Abilità speciale: Dispiegamento Aviotrasportato (DA). Il giocatore PanOceanico posiziona 10 miniature, prende nota della posizione del suo Croc Man (che sarebbe stata l'undicesima ma possiede l'Abilità Speciale MO: Occultamento TO) e mette la sua miniatura da parte per schierarla in seguito. Il giocatore Yu Jing posiziona la sua miniatura di riserva (mantenendo le truppe aviotrasportate a parte per posizionarle durante la battaglia) e quindi anche il giocatore PanOceanico posiziona la sua miniatura di riserva. Ora sono pronti a partire!

Combattimento

COMBATTIMENTO A DISTANZA (CD)

Il Combattimento a Distanza, quello a fuoco, per intenderci, è il nucleo del combattimento moderno. Inquadrare l'avversario nel mirino e premere il grilletto lasciando che la propria arma sputi una raffica di colpi ad alta velocità abbattendo il bersaglio, è per il soldato il momento della verità. Nel mezzo della battaglia, quando il le pallottole fischiano chiamando il tuo nome, solo i migliori ed i più fortunati sopravvivono. Per poter Sparare, bisogna possedere l'Attributo CD, un'arma che

permetta CD, ed una LdT.

SINTESI PER I COMBATTIMENTI A DISTANZA

1. Scegliere il bersaglio
2. Verificare l'esistenza di una LDT.
3. Spendere un Ordine od un Ora per eseguire il fuoco.
4. Lanciare 1D20 per ogni colpo della Raffica (R) dell'arma. Il valore CD della figura, la Distanza e la Copertura determinano il risultato che deve ottenersi con il D20 per colpire. Se si effettua un Lancio a Confronto, a causa del ORA del nemico, dovete inoltre considerare il risultato dei suoi lanci di dado
5. Per ogni colpo a segno, il bersaglio deve effettuare un Test sulla ARM per poter evitare la Ferita. Il valore da ottenere per superare il Test sulla ARM è in funzione del valore di danno dell'arma, e dalla ARM della figura e della copertura. Effettuare anche il successivo Test di Coraggio per rimanere sul posto e non fuggire.
6. Segnalini di ferita o ritiro in quanto perdita, nel caso la miniatura si trovi in stato di MORTO o non sia disponibile un Medico, Paramedico, oppure Automedikito o di Rigenerazione

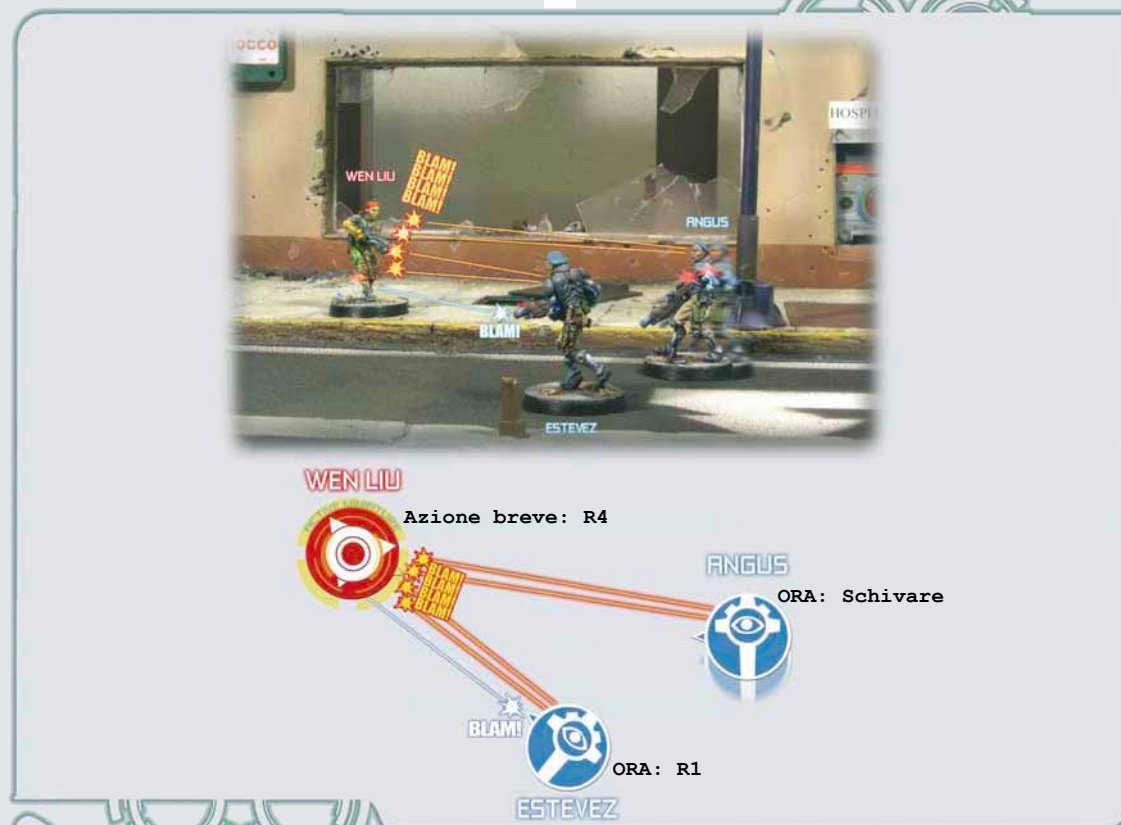
Quando si dichiara che una miniatura intende far fuoco contro un avversario, si deve lanciare 1D20 per verificare l'esito dell'azione. I possibili casi sono tre:

1. La miniatura nemica non ha una LdT con il tiratore (gli da le spalle). Il tiro che si realizza è un Lancio Normale modificato i cui Modificatori saranno dati dalla Distanza che separa i pezzi, dalla Copertura di cui dispone il bersaglio e da altre possibili abilità od equipaggiamenti di cui tiratore e/o bersaglio dispongano.
2. La miniatura nemica ha una LdT con il tiratore ed usa il suo Ordine Automatico di reazione per Sparare, Schivare, Hackerare, Sepsitor... contro la figura attiva. Si effettua allora un Lancio a Confronto, applicando i Modificatori corrispondenti a Distanza, Copertura ed altre Abilità/Equipaggiamento possedute dai due.
3. Una miniatura ha una LdT con il tiratore ed usa il suo Ordine Automatico di reazione per realizzare una qualunque azione permessa dall'ORA non a confronto con la miniatura attiva. Il lancio della figura attiva è Normale, come nel caso 1.



ActiveFILE

Figura 9: Sequenza di spesa di Ordini e ORA. Diversi nemici reagiscono



ActiveFILE

Figura 10: Combattimento a Distanza

Sparando, il tiratore può sempre scegliere il momento nel quale aprire il fuoco. Di solito si sceglie quello nel quale si possiede il maggiore vantaggio: LdT prive di ostacoli, bersaglio privo di copertura e gittata ottimale dell'arma. Questo si applica anche alle ORA.

Ogni miniatura può sparare tante volte quante ne indichi la capacità di ripetizione o Raffica (R) dell'arma. La R varia tra 1 (Lanciagranate o Lanciamissili) e 5, (Cannone Magnetico Iper-Veloce). Gli spari della Raffica possono essere ripartiti tra tutte le figure nemiche che si trovino nella LdT del tiratore e nella portata dell'arma. Tutta la Raffica ha origine dallo stesso punto.

In ORA, la R è sempre 1, tranne nel Fuoco di Interdizione o con l'Abilità Speciale Reazione Totale.

Le miniature del giocatore attivo possono decidere di non utilizzare tutti i colpi permessi dalla raffica della loro arma ma quelle che l'usano l'ORA (quelle del giocatore reattivo), hanno diritto ad un unico sparo, o all'uso di un'altra Abilità (Hackerare Schivare, CC, eccetera ...).

Se entrambe le miniature si affrontano, quella che usa l'ORA deve ottenere un punteggio sull'Attributo richiesto CD, FIS, VOL superiore a tutti i lanci CD del suo avversario.

Mentre la miniatura del giocatore attivo colpisce con tutti i risultati ottenuti che siano inferiori al CD, (modificato) e superiori al lancio della miniatura in ORA.

Esempio: Wen Liu (CD 11) usa un Ordine per sparare con la sua Mitragliatrice a due Fucilieri nemici, Angus ed Estévez, che si trovano nella sua LdT, a 15 cm di distanza (Modificatore per Distanza 0). Angus usa il suo ORA per Schivare ed Estévez per Sparare. Wen Liu specifica che divide i 4 colpi della sua raffica dirigendo 2 colpi contro ciascun nemico e si eseguono quindi i Lanci a Confronto. Wen Liu ottiene un 7 ed un 15 contro Estévez colpendolo una volta; Estévez deve ottenere 15 o meno (CD 12 +3 per la Distanza Corta con Fucile Combi) e lancia un 13 che, essendo superiore al 7 di Wen Liu, annulla il risultato colpendola. Angus invece lancia un 4 che, con FIS 10, a fronte di un 9 ed 5 di Wen Liu fa sì che egli sia colpito due volte. Ora Angus e Wen Liu dovranno effettuare i Test di ARM. (Vedi Figura 10).

Non si può scegliere come bersaglio miniature che siano dentro o dietro una copertura che ostacoli la visione, (granate fumogene, pareti traslucide o zone come boschi densi o arbusti) se non dopo essersi portati al di sotto della distanza di visibilità massima (vedere tabella esplicativa dei Terreni).

Contro un bersaglio non direttamente visibile non si può mai sparare se non con armi che permettano il Tiro Speculativo o un Tiro Istintivo. La miniatura deve trovarsi in portata dell'arma per poter essere bersagliata.

Se le miniature si trovano con le basette a contatto, non possono usare l'Attributo CD, e devono applicare le regole per il Combattimento Corpo a Corpo.

Un Risultato Critico nel CD, è un successo automatico che causa al bersaglio 1 Ferita, senza che sia necessario effettuare il Test per la ARM.

Le Coperture sono elementi di scenografia che, coprendo parzialmente la miniatura bersaglio affacciata su di essi concedono Modificatori ai lanci CD. Perché la copertura abbia effetto, la basetta della miniatura deve essere a contatto con essa. Per poter fare fuoco su una miniatura è necessario poterne vedere la testa, o una zona del corpo che sia approssimativamente delle stesse dimensioni. Se non è possibile, si considera che non ci sia la LdT (Copertura Totale).



Esistono due tipi di copertura:

1. **Copertura Parziale:** offerta da un materiale sufficientemente alto da poter servire da parapetto e che ostacoli la visione completa del bersaglio. Applicare un Modificatore di -3 al CD e di +3 alla ARM o PB del bersaglio (tranne quando si fanno Hacking).
2. **Copertura Totale:** una miniatura con cui non si abbia una LdT, che si trovi dietro una copertura di questo tipo non può essere scelta come bersaglio se non da granate in Tiro Speculativo o da armi dotate di Munizioni Speciali Teleguidate.

Armi con Munizione Speciale ad Alta Penetrazione (AP - Armor Piercing), hanno effetto solo contro il valore ARM della miniatura, mai contro il Modificatore originato dalla copertura.

Una miniatura prona situata in posizione più elevata di quella che spara, si considera come se fosse dietro una Copertura (CD -3 a colpire, ARM +3). Per poter sparare ad una miniatura sdraiata a terra è necessario poter vedere la sua basetta.

Nel caso di feritoie di bunker e veicoli, si considera che esista una LdT estremamente limitata contro le truppe che si trovino all'interno mentre queste hanno una LdT libera verso quelle all'esterno. Applicare un Modificatore CD -6 sparando contro di esse. Se queste miniature, fossero a contatto con la feritoia, avrebbero un ulteriore CD -3 ed un ARM +3.

Le Coperture sono essenziali in questo gioco. Ti consigliamo di riempire il tuo tavolo di gioco con elementi di scenografia autocostruiti, comprati o realizzati estemporaneamente che permettano alle tue truppe di avanzare sotto adeguata copertura. Anche le posizioni elevate hanno una notevole importanza strategica. (Vedi Figura 11)

Armi a Sagoma ad area d'effetto: Le armi che impiegano una sagoma non colpiscono solo la miniatura obiettivo ma un'intera area. Qualunque miniatura la cui basetta sia anche solo toccata dalla sagoma dell'arma è soggetta al suo attacco. Gli elementi di terreno limitano l'effetto delle sagome, allo stesso modo in cui limitano la LdT. Se il bersaglio è parzialmente occultato, ottiene il bonus di Copertura Parziale se la sua basetta è in contatto con la copertura

Una miniatura con Abilità Speciale MO: Occultamento o che abbia usufruito della possibilità Schieramento Occulto, colpita da un'arma a sagoma il cui bersaglio, come da regole precedenti, è un'altra figura, deve comunque rivelarsi ed effettuare un Test di ARM per evitare la ferita.

Le sagome ad area di effetto sono quella Circolare, quella a Goccia Grande, e quella a Goccia Piccola.

L'altezza delle sagome è uguale al loro raggio (circolare), o alla metà della larghezza (a goccia), eccetto nel caso delle granate di Fumo che non hanno limite di altezza. Per sapere quale sia l'area tridimensionale di effetto di una sagoma, piegatene due al centro ed incollatele assieme così che formino una sagoma unica.

Un Critico ottenuto facendo fuoco con un'arma a sagoma presume che la miniatura obiettivo riceva automaticamente una Ferita, senza alcun Test di ARM mentre qualsiasi altra che si trovi a contatto con la sagoma, effettuerà tale Test come da normali regole di combattimento. (Vedi Figura 12)

Armi a Sagoma Diretta. (Lanciafiamme, Chain Rifle, Nanopulser) non devono effettuare il Test di CD per colpire: ponete la sagoma al centro della bassetta della miniatura che fa fuoco, e fate effettuare un Test di ARM a tutte le miniature che vengano toccate dalla sagoma. (Vedi Figura 13)

Se le miniature colpite decidono di rispondere al fuoco, vengono comunque colpite e dovranno effettuare un Test di ARM per non essere ferite, ma effettueranno contemporaneamente un normale Test di CD contro la miniatura che ha provocato l'ORA.

Se invece decidono di Schivare, devono effettuare un Lancio sul FIS con Modificatore -6.

Nel caso in cui si confrontino due miniature con armi a Sagoma Diretta, entrambe verranno colpite e dovranno effettuare il Test di ARM.

Le armi a Sagoma Diretta sono le uniche che permettono di effettuare il Tiro Istinivo.

Le miniature con 2 armi a Sagoma Diretta, come ad esempio due Chain Rifles, possono usarli in successione, come se il Chain Rifle avesse un valore di raffica 2, permettendo di collocare due volte la sagoma, anche contro obiettivi distinti, purché le due origini vengano sovrapposte. Se entrambe le Sagome colpiscono lo stesso obiettivo e questo opta per Schivare, dovrà superare un Test di FIS con Modificatore -6 per evitare il danno di entrambe le sagome.

Attacchi con armi da lancio. Le armi da lancio, come le granate a mano, usano l'Attributo FIS invece del CD, ma funzionano a tutti gli effetti come nel Combattimento a Distanza.

Tiro Parabolico. Si impiega per lanciare granate tracciando una traiettoria in arco al di sopra di un ostacolo. La traiettoria del Tiro Parabolico produce due zone di "ombra": una da dove non si può effettuare il lancio, ed un'altra che non può essere scelta come bersaglio. La dimensione di queste aree è pari a metà dell'altezza dell'ostacolo. Per potere effettuare un Tiro Parabolico occorre che il centro della bassetta della miniatura che effettua il lancio e quello della Sagoma Circolare di impatto si trovino fuori delle zone di ombra. (Vedi Figura 14).

Se si fallisce il lancio ed a causa della Dispersione la Granata cade in una zona di ombra, il centro della sagoma Circolare deve essere collocato sul bordo della zona d'ombra, non al suo interno. Le zone d'ombra possono trovarsi all'interno dell'area di esplosione ma il centro di quest'ultima deve essere al suo esterno.

La lunghezza di queste zone d'ombra corrisponde all'altezza dell'ostacolo.

Tiro Speculativo. Quando con un'arma a Tiro Parabolico come una granata dovete raggiungere una miniatura o una zona verso la quale la vostra miniatura non ha una LdT, ad esempio al di sopra di un muro o all'interno di una stanza, dovete utilizzare il Tiro Speculativo. Le munizioni impiegate per il Tiro Speculativo possono essere lanciate su una zona o un'area, ma devono sempre avere una miniatura come obiettivo.

Le miniature con Occultamento e Occultamento TO non possono essere scelte come bersaglio, nè è permesso scegliere una zona prossima ad esse da far sì che la sagoma le tocchi in quanto si suppone che, se non sono state scoperte, non si trovino lì. Le miniature che non siano in MO: Occultamento e MO: Occultamento TO, benché si trovino completamente fuori di LdT, possono essere oggetto di un Speculativo perché si conosce la loro posizione grazie all'opera dei satelliti ed altri sistemi di Ricerca e Localizzazione.

Il Tiro Speculativo permette di lanciare la granata verso un punto del terreno purché, collocando il centro della sagoma nel punto di impatto, questa colpisca una miniatura visibile sul campo di battaglia (non Occultata o TO).

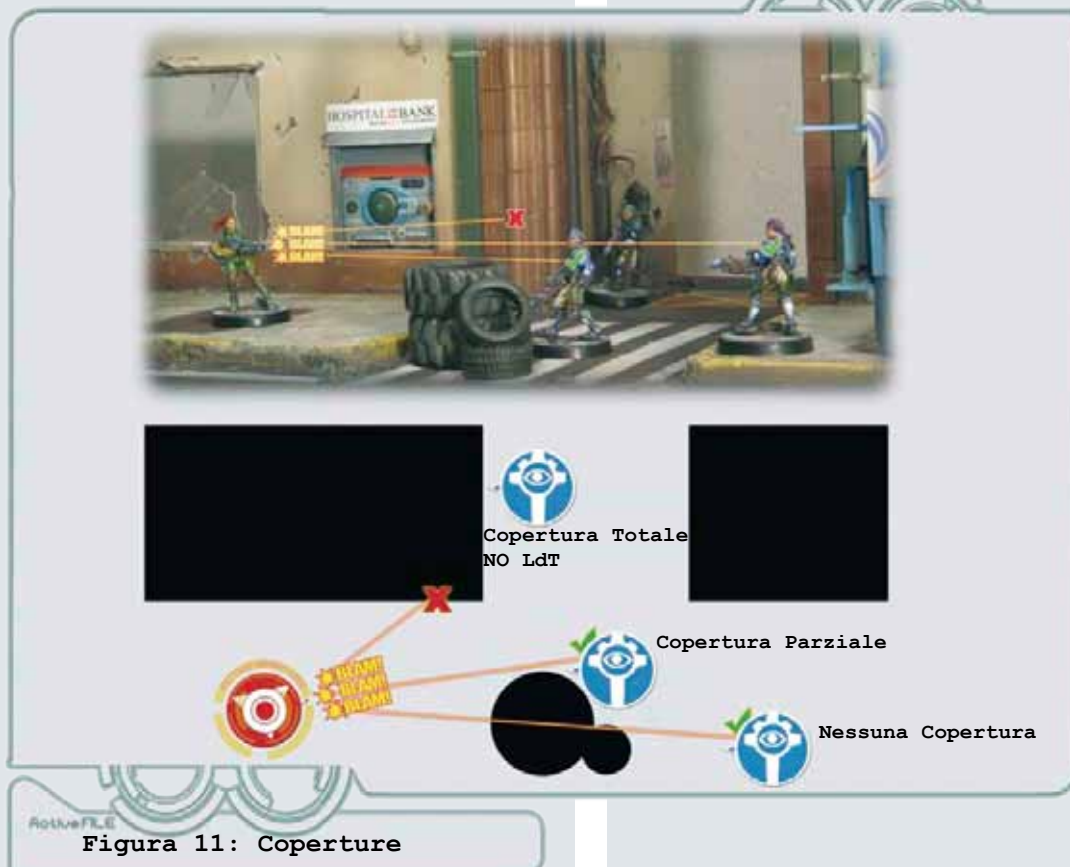
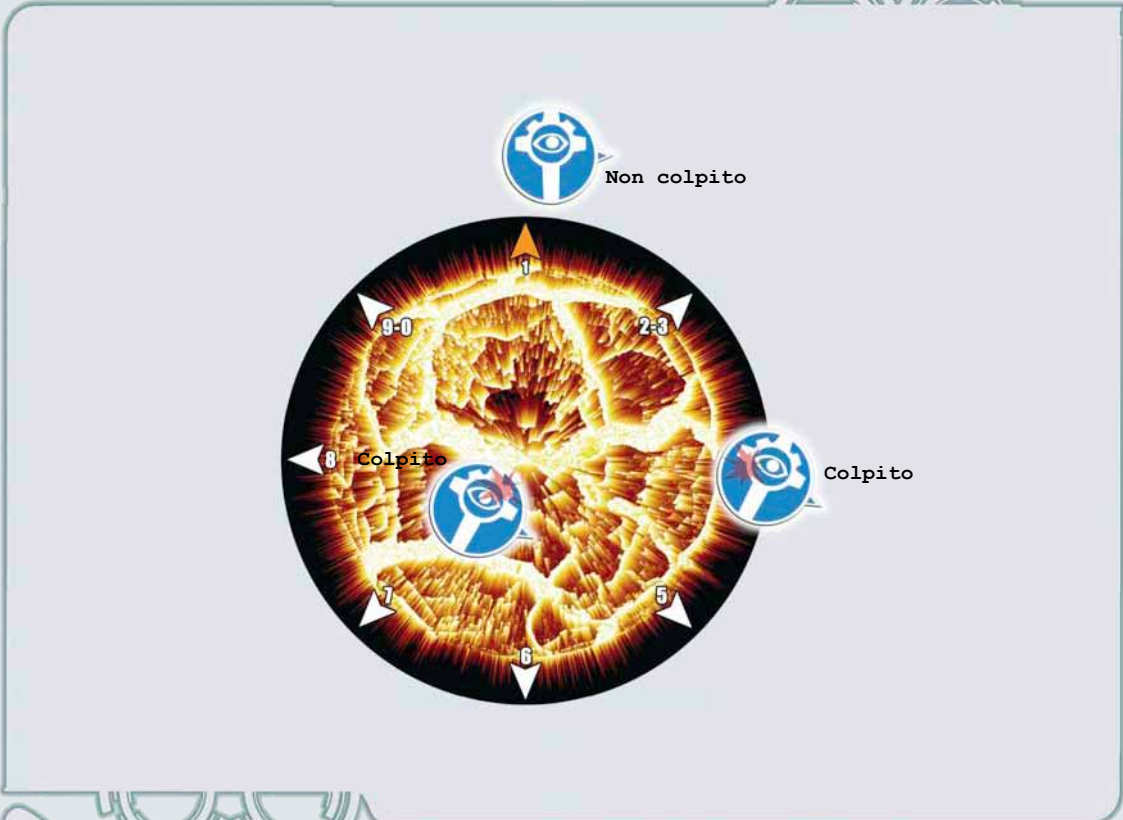
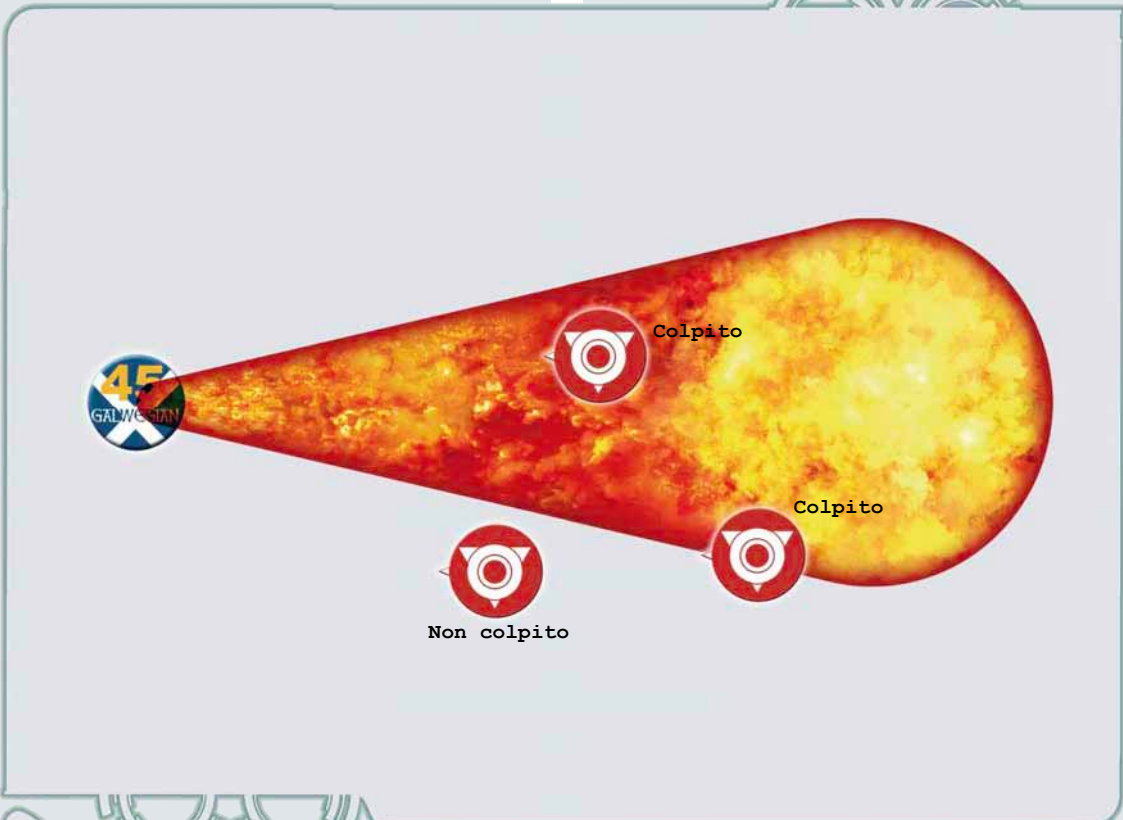


Figura 11: Coperture



ActiveFILE

Figura 12: Area d'effetto



ActiveFILE

Figura 13: Sagoma diretta

Per eseguire un Tiro Speculativo è necessario spendere un intero Ordine ed applicare un Modificatore di -6 ai lanci CD o FIS, a seconda dell'attributo corrispondente.

Se si impiegano granate, lanciagranate o un'altra arma capace di Tiro Parabolico contro un bersaglio che si trovi all'interno di una zona di fumo od una Zona di Visibilità Bassa o Nulla, il tiro si considererà sempre Tiro Speculativo.

Dispersione. Se usando un lanciagranate (Leggero o Pesante) o una granata a mano o più in generale armi che permettano il Tiro Parabolico si fallisce il Test di CD o FIS, il proiettile devierà la sua traiettoria, cadendo e detonando in un altro punto del campo di battaglia. Per sapere dove esplosa la granata, si moltiplica la Classe di Fallimento (CF) per 6. Il risultato sarà la distanza in cm. della deviazione del proiettile. L'ultima cifra del d20 indicherà la direzione, rispetto alla Sagoma Circolare orientata con il numero 1 nello stesso senso della LdT.

In questo caso, la Classe di Fallimento (CF) è la differenza tra il valore ottenuto dal lancio del dado e la cifra che si sarebbe dovuta ottenere per colpire il bersaglio.

Esempio: Angus realizza un Tiro Speculativo col suo Lanciagranate Leggero e per fare centro deve ottenere un 6 o meno (CD 12 - 6 per il Tiro Indiretto) ma lancia un 9, sicché la sua CF è 3 (9-6). Posizionando la sagoma sopra il suo bersaglio originale, devia di 18 cm (3x6) nella direzione segnata dal 9 ovvero l'ultima cifra indicata dal d20.

La massima Dispersione di un arma è limitata dalla sua gittata massima come riportata sulla scheda delle Armi. Oltre questo limite, il colpo ha mancato e non ha effetto.

Fuoco contro miniature impegnate in Combattimento Corpo a Corpo: se si fa fuoco contro miniature impegnate in combattimento CC, dovete applicare un Modificatore CD di -6 per ogni vostra miniatura coinvolta, oltre a quelli per Distanza, Copertura e/o Mimetizzazione e Occultamento. In caso di fallimento e se la CF è uguale o inferiore al Modificatore delle truppe amiche (-6 oppure -12, a seconda del numero di miniature amiche coinvolte nel combattimento) sarà una miniatura amica che riceverà il danno, obbligandola ad effettuare un test di ARM. Se nel CC sono coinvolte più miniature amiche, bisognerà decidere quale tra loro riceverà il colpo.

Esempio: Il Fuciliere Angus vede la camerata, Silva, attaccata in CC dallo Zhanshi Wen Liu. Angus, cavalleresco come sempre, decide di aiutarla ma, poiché si trova ad una certa distanza, dichiara che utilizzerà la sua ORA per un attacco CD, per far fuoco. Per colpire Wen Liu Angus dovrà lanciare 9 o meno (CD 12 +3 per la Distanza e -6 per Silva in CC). Angus ottiene 12 e fallisce il colpo. Questo significa che la pallottola di Angus passa al di sopra della spalla di Wen Liu colpendo Silva che dovrà effettuare un Test di ARM per non essere ferita. Se sopravviverà, avrà certamente una lunga conversazione con Angus...

Le Armi a Sagoma impiegate contro miniature impegnate in un Combattimento Corpo a Corpo colpiranno sempre tutte le miniature impegnate nello scontro anche se la sagoma dovesse toccare una sola di esse.



Fuoco di Interdizione (FI). Azione Lunga di Attacco che richiede quindi un intero Ordine. Ponete in campo un Segnalino di Fuoco di Interdizione (Sup. FIRE) il cui centro si trovi nella LdT del tiratore, senza ostacoli, e mai oltre la gittata Lunga dell'arma impiegata. Il Fuoco di Interdizione crea un corridoio di fuoco della larghezza del Segnalino, che va dalla basetta del tiratore al limite di gittata dell'arma. L'effetto del FI, è che qualunque miniatura, amica o nemica, in Movimento Normale, Schivato, Coordinato, Silente ... che entri o sia attivata da un Ordine nell'area interessata dal Fuoco di Interdizione subisce un attacco CD pari alla R dell'arma sia durante il proprio turno che durante quello dell'avversario (sempre che l'avversario riesca nei tiri di CD). L'intera raffica dell'arma verrà riversata ad ogni e qualsiasi miniatura attivata nella LdT e all'interno del corridoio di FI; e ad ogni miniatura che entri nel corridoio del FI e in LdT con un movimento normale, schivato, ordine coordinato, Movimento Cauto o qualsiasi altra azione breve di movimento.

Un esempio di uso di Fuoco di Interdizione è situarlo in una zona stretta o ad imbuto del campo di battaglia, per la quale debbano passare le truppe del nemico, in modo che debbano scegliere un'altra strada, o arrischiarsi a ricevere una pioggia di pallottole.

Se si usa il Fuoco di Interdizione su una miniatura, possono effettuarsi contro di essa tanti colpi quanti la R dell'arma, quando viene attivata con un ordine nel suo turno attivo. Attenzione il Fuoco di Interdizione non può essere attivato con un ORA.

Nel turno attivo, posizionare un Fuoco di Interdizione permette, con il medesimo ordine, di sparare in maniera normale a quelle miniature che si trovino in LdT dentro questo corridoio. Ad esempio: il fuciliere Angus spende un ordine per posizionare un FI che attinge 4 nemici, col medesimo ordine, egli suddivide la R 3 del suo Combi per sparare a 3 di loro.

Il Fuoco di Interdizione si mantiene sino all'inizio del seguente turno attivo del giocatore che l'ha dichiarato. Per poterlo mantenere, è necessario spendere 1 nuovo Ordine.

La miniatura che effettua il Fuoco di Interdizione lo cancella immediatamente non appena tenta di effettuare una qualsiasi altra azione od ORA. Questa regola si applica sia al turno attivo che reattivo.

Il Fuoco di Interdizione può essere indirizzato verso Zone di Visibilità Nulla (granate di fumo, selva spessa, eccetera...) agendo contro miniature che si trovino dentro o dietro queste zone, ma con un Modificatore di -6 al CD.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO (CC)

Durante il combattimento urbano, la lotta per il possesso di un edificio, o gli abordaggi spaziali, in ambienti ridotti e con avversari molto vicini, dove non c'è spazio per impiegare efficacemente un fucile o un fucile a pompa, si dà mano alle armi corte da CC quali le pistole, oppure le armi bianche come coltelli, machete, sciabole, spade, artiglierie, etc. Il Combattimento CC è più sporco, mortale, sanguinoso e pericoloso. Permette di "affettare" la nuca del nemico ed assaggiare il suo sangue o morire sventrato nelle sue mani.

Per potere iniziare un Combattimento Corpo a Corpo, è necessario che le basette delle miniature impegnate si trovino in contatto. Quando le miniature si toccano basetta con basetta, si considerano come impegnate in Combattimento Corpo a Corpo, e passano automaticamente alle armi CC di cui dispongono, meccaniche o naturali che siano, senza spesa di alcun Ordine. I T.A.G. non hanno bisogno di armi CC poiché possono usare i loro pugni (Danno = FIS -2). Per effettuare un attacco CC, è necessario effettuare un Test di CC.

Se le miniature sono a contatto di basetta, si realizzerà un Lancio a Confronto i cui risultati possono essere:

1. Entrambe falliscono e nessuna colpisce.

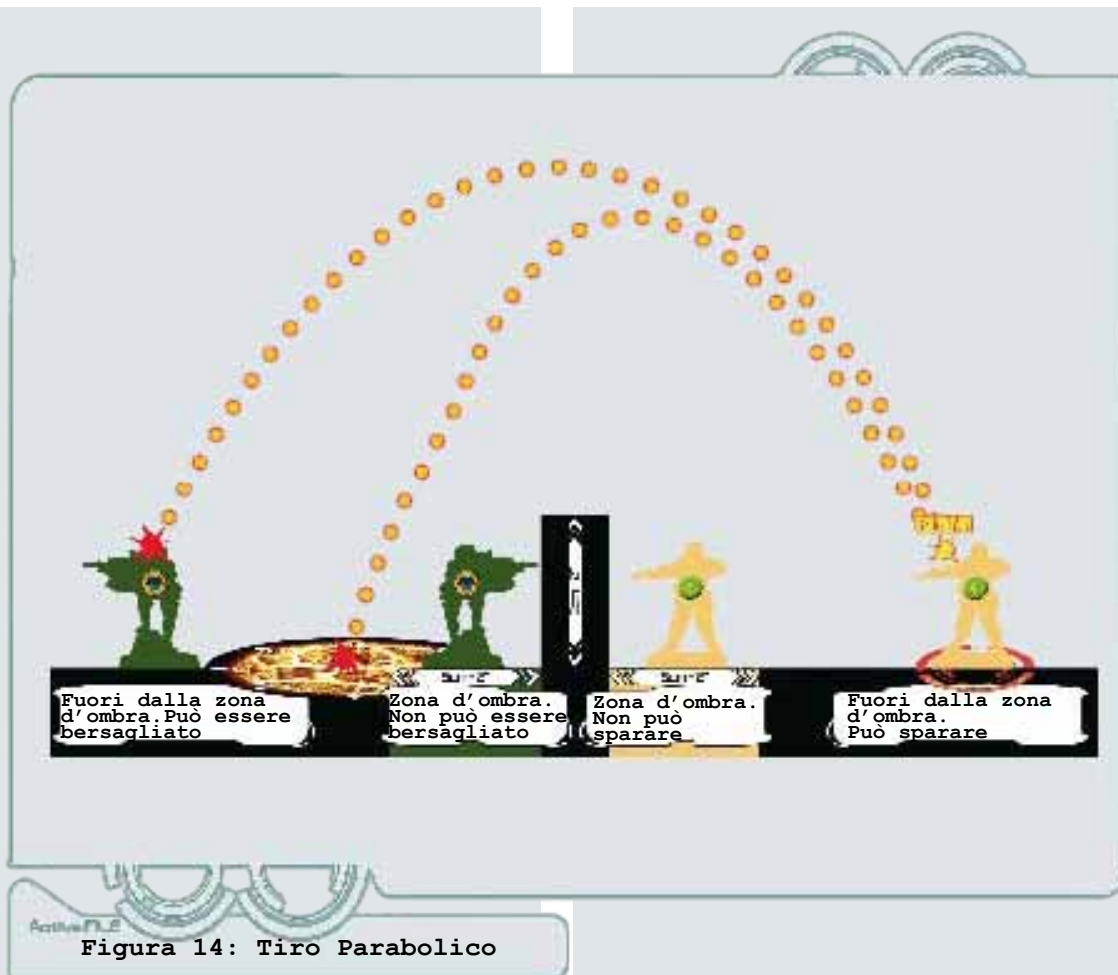


Figura 14: Tiro Parabolico

2. Una fallisce e l'altra no. Quella che ha fallito deve effettuare un Test di ARM.

3. Entrambe hanno successo. Quella che ha ottenuto il punteggio maggiore colpisce l'avversario che deve effettuare un Test di ARM con un Modificatore di +3 (Bonus di Difesa) poiché si considera che sia in parte riuscita a deviare il colpo. In caso di pareggio, il successo va alla miniatura che possiede l'Attributo modificato maggiore. Nel caso in cui il pareggio perduri, non avviene nulla. Se il giocatore attivo vuole continuare il combattimento deve spendere un nuovo Ordine.

4. Entrambi riescono, ma uno dei due ottiene un Critico. Anche se l'avversario ha ottenuto un numero più alto, quello che ottiene un Critico vince il Lancio a Confronto e provoca direttamente una Ferita al nemico, senza dover effettuare un Test di ARM.

5. Entrambe ottengono un Critico. La miniatura che ha ottenuto il critico più alto colpisce il nemico infliggendogli una ferita senza bisogno del Test di ARM. In caso di pareggio, il successo va alla miniatura che possiede l'Attributo modificato maggiore. Nel caso in cui il pareggio perduri, non avviene nulla. Se il giocatore attivo vuole continuare il combattimento deve spendere un nuovo Ordine.

Le miniature impegnate in Combattimento Corpo a Corpo sono obbligate a spendere ad ogni turno almeno un Ordine della Riserva di Ordini o ad interrompere il combattimento con una schivata disingaggiandosi. La risoluzione dei combattimenti corpo a corpo può essere risolta in qualsiasi momento del turno del giocatore.

SINTESI DEL COMBATTIMENTO CC

1 - Scegliere un obiettivo
2 - Entrare in Corpo a Corpo spendendo gli Ordini necessari a portare le basette delle miniature a contatto
3 - Impegnarsi in CC. È molto importante assicurarsi che dopo essere entrati in CC rimanga ancora una Azione per potere effettuare l'Attacco e non rimanere senza possibilità di risposta nel caso che l'obiettivo usi un suo ORA
4 - Effettuare un Lancio a Confronto CC tra le miniature impegnate nel CC
5 - Effettuare i Test di ARM necessari
6 - Mettere in campo i segnalini di Ferita e rimuovere la miniatura nel caso muoia o non si disponga di un Medico, Paramedico, AutoMediKit o Rigenerazione

Carica.

Carica è la definizione del Movimento che porta in contatto le basette di due miniature avversarie e le ingaggia in CaC. Non da nessun tipo di vantaggio, ma è il tipo di Movimento abituale di unità specializzate nel Combattimento come le Warbands. Consiste nel muoversi verso il nemico sino a entrarne in contatto di basetta con la propria originando un Combattimento Corpo a Corpo, che sarà poi eseguito spendendo un' Azione, un'altro Ordine o una ORA.

La miniatura obiettivo della carica può scegliere una di queste opzioni, per evitare l'attacco:

1. *Sparare* (o qualsiasi abilità che permetta la realizzazione di un attacco prima d'essere ingaggiata in CaC come l'Hacking, Sepsitor...). Si effettua un Lancio a Confronto usando ciascuna l'Attributo adatto (CD per chi fa fuoco o l'attributo corrispondente ad altra azione offensiva, CC per chi cerca il Corpo a Corpo).

Se vince chi spara, l'attaccante deve effettuare un Test di ARM e se lo supera prosegue nel movimento senza fare il Test di Coraggio e le miniature sono in corpo a corpo.

Nel caso vinca il confronto chi carica entra automaticamente in contatto e chi ha sparato, perde la possibilità di sparare e deve effettuare un Test di ARM.

2. **Controcarica.** Il difensore decide di ricevere la Carica del nemico affrontandolo in CC.

3. **Fuggire.** Il difensore decide di Schivare la Carica. In questo caso il Lancio a Confronto si realizza con gli Attributi di FIS per che schiva e CC per chi carica. Se vince quello che schiva, la sua miniatura muoverà sino alla metà del suo primo valore di MOV e le miniature, anche se quella che carica dovesse avere abbastanza centimetri da muovere, non potranno entrare a contatto e bisogna lasciarle separate di circa un millimetro per indicarlo. In caso contrario, si porranno le miniature a contatto di basetta ed il difensore dovrà effettuare un Test di ARM.

Investire. Azione Lunga che permette ai T.A.G. e veicoli di caricare sostituendo l'Attacco CC con un azione di MOV movimento, travolgente, dopo aver effettuato un Test di FIS. Utilizzando questa Azione Lunga, qualsiasi miniatura che verrà travolta da questa Azione di MOV verrà considerata Investita. Il Danno di un'Investimento è uguale alla FIS del veicolo.

La miniatura bersaglio dell'Investimento può optare per le possibilità di Sparare (Lancio a Confronto di CD contro FIS), Controcarica (lancio normale di CC) o Fuggire (lancio a confronto di FIS contro FIS). In caso di Sparare, l'attaccante dovrà effettuare un Test di ARM, e passerà di fianco al suo obiettivo senza danneggiarlo, e continuerà a muoversi sin dove ha dichiarato l'Investimento.

Se l'obiettivo dichiara una Controcarica, potrà effettuare un tiro di CC normale, però riceverà automaticamente il danno dell'Investimento, dovendo realizzare il Test di ARM. Se il bersaglio sopravvive all'impatto, entrambe le miniature si troveranno in corpo a corpo, ed inoltre il MOV movimento dell'avversario termina in quel punto.

Disingaggiarsi da un Combattimento Corpo a Corpo. Se una delle miniature coinvolte in un Combattimento Corpo a Corpo dichiara di volersi disingaggiare, dovrà effettuare un Lancio a Confronto sulla FIS e non sul CC (schivata). Un test riuscito di Schivata permette il disingaggio, separate le basette di un millimetro per rappresentarlo. Nel turno attivo la miniatura può quindi dichiarare la seconda parte dell'ordine, e in ORA può muoversi della metà del suo primo valore di MOV.

Esempio Zhanshi Wen Liu (CC 14) nel suo turno attivo è impegnato in Corpo a Corpo con il fuciliere Angus, (CC 13). Nel Lancio a Confronto Angus ottiene 7 e Wen Liu 9. Wen Liu vince lo scontro perché ha tirato il risultato più alto, colpendo Angus. Se Wen Liu (FIS 10) avesse dichiarato di voler disingaggiarsi dal CC, avrebbe avuto successo lo stesso, separate la sua basetta di 1mm da quella di Angus. Dato che Wen Liu è nel suo turno attivo può anche dichiarare la sua seconda azione breve dell'ordine.

Combattimento Corpo a Corpo con più avversari. Le miniature possono affrontare simultaneamente in Combattimento Corpo a Corpo più avversari purché tutte le basette si trovino a contatto tra loro. Ogni miniatura oltre la prima apporta un Modificatore di +3 al Lancio CC o FIS nel caso che tenti di uscire dal combattimento, tanto per le miniature del giocatore Attivo come per quelle del giocatore Reattivo.

Esempio: se l'Hac Tao Wu Shenru affronta in CC i Fucilieri Angus, Doucher e Bipandra, chiunque di essi avrà un MOD +6 ai suoi lanci CC o FIS, per l'appoggio di due compagni.

Durante il Combattimento Corpo a Corpo, le miniature hanno diritto a ORA solo contro quella che spende l'Ordine con un Modificatore di +3 per ogni figura amica, coinvolta nel combattimento, oltre la prima.

Pertanto, ciascuna miniatura coinvolta in CC, che abbia diritto ad un ORA, può realizzare il suo tiro per colpire con MOD di +3 per ogni miniatura amica coinvolta nel combattimento. La miniatura che si trova in turno attivo dovrà ottenere un risultato superiore ai risultati di tutti i suoi avversari per poterne colpire **uno**. Qualunque miniatura avversaria che ottenga un risultato superiore potrà a sua volta colpirla. Alla stessa maniera, per riuscire ad abbandonare il combattimento CC la miniatura attiva dovrà, nel suo tiro di FIS, ottenere un risultato superiore a tutti i tiri di CC dei suoi avversari.

Nel turno attivo è obbligatorio spendere un Ordine per ogni miniatura coinvolta in un combattimento CC sia per combattere che per uscirne.

Esempio: l'Hac Tao Wu Shenru si è visto circondato per 3 Fucilieri nemici che lo hanno impegnato in Combattimento Corpo a Corpo, ove non può utilizzare i vantaggi Della sua abilità MO: Occultamento TO e quindi decide di attaccare in CC il Fuciliere Angus. Tanto Angus, quanto i suoi compagni Doucher e Bipandra, reagiscono a loro volta attaccando in CC Wu Shenru che effettua il suo lancio ottenendo un 12 (Wu Shenru ha CC 16) mentre ogni fuciliere ottiene un Modificatore di +6 per la presenza di due camerati (+3 per ognuno di essi) così che il CC 13 di Angus sale a 19 ma, lanciando 20, fallisce miseramente mentre Doucher e Bipandra ottengono, rispettivamente dei lanci di 8 e 10, non superano lancio di Wu Shenru che riesce a colpire. Adesso il povero fuciliere Angus dovrà fare il Test di ARM.

Note sul combattimento CC. Il combattimento CC interrompe sempre il movimento della miniatura. Se per entrare in contatto basetta con basetta la miniatura muove solo di parte del suo primo valore MOV, può dichiarare l'inizio del combattimento CC ma non potrà comunque muovere oltre.

Le miniature coinvolte in combattimento CC non possono Sparare ad altre miniature che non siano coinvolte nello stesso CC.

Uno scontro Corpo a Corpo è talmente rapido e immediato che quando si viene colpiti non si effettuano Test di Coraggio. Semplicemente, non c'è abbastanza tempo per spaventarsi!

Nel Combattimento Corpo a Corpo non si applicano i Modificatori a colpire previsti dai Dispositivi di Distorsione Ottica, o dai diversi tipi di Mimetismo e Occultamento.

Al termine di un Combattimento Corpo a Corpo la miniatura che rimane in piedi, può girarsi in qualsiasi direzione desideri il giocatore.

Bisogna ricordare che, se si attacca in CC una miniatura alle spalle, questa ha diritto, in ORA, di voltarsi verso il suo avversario non appena questo entra nella sua Zona di Controllo.



ORDINI COORDINATI

Gli Ordini Coordinati sono azioni o manovre organizzate e realizzate da più miniature del giocatore attivo volte a minimizzare la reazione nemica facendo valere il loro vantaggio numerico agendo simultaneamente contro uno stesso obiettivo. L'Ordine Coordinato richiede la spesa di 1 Ordine per ogni miniatura partecipante. Nel caso dovesse essere composto da due Azioni Brevi, l'Ordine Coordinato deve essere completamente dichiarato prima che l'avversario annunci le sue ORA. Non si possono fare ordini coordinati in ORA.

Qualunque Azione può essere realizzata in una Ordine Coordinato ma tutte le miniature che partecipano devono svolgere le stesse Azioni e nello stesso Ordine così da rispettare la coordinazione della manovra.

Determinate Azioni richiedono un obiettivo comune a tutte le figure partecipanti per poter permettere loro di eseguire un Ordine Coordinato. Tutte le miniature partecipanti a quest'Ordine Coordinato devono eseguire le Azioni contro lo stesso obiettivo (ad esempio, facendo tutto fuoco contro un unico bersaglio).

Ordine Coordinato:

Azioni con Obiettivo Comune

Attacchi a Distanza (CD)

Attacchi Corpo a Corpo (CC)

Attacchi: Fuoco d'Interdizione

Attacchi: Investire

Attacchi: Osservatore di Artiglieria

Attacchi: Sepsitor

Attacchi: Tiro Istantivo

Attacchi: Tiro Speculativo

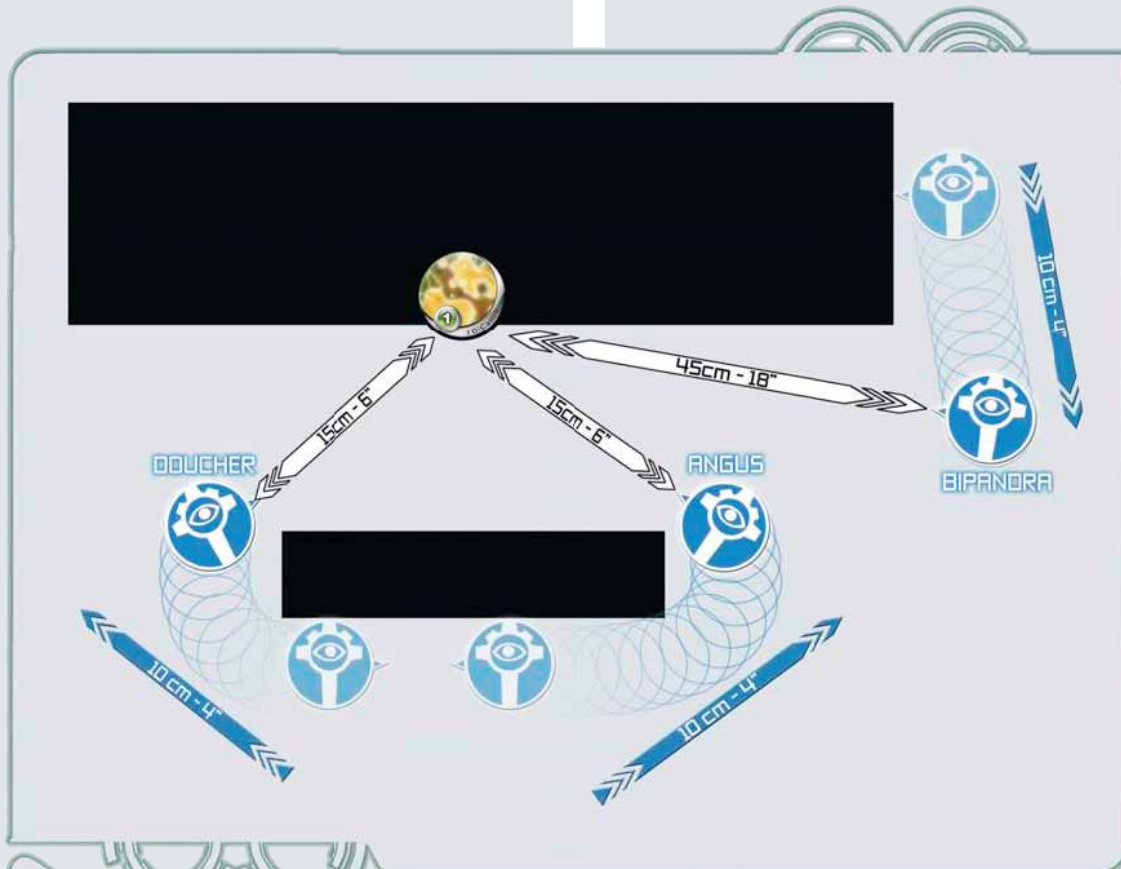
Hacker

Ingegnere

Medico

Individuare

Usare Medikit



ActiveFILE

Figura 15: Ordini Coordinati

Le Azioni che non appaiono recensite in questa tabella, non necessitano di un obiettivo comune da eseguirsi con un Ordine coordinato. Ad esempio, 3 miniature che agiscono con un Ordine coordinato, possono muovere in direzioni differenti.

In un Ordine Coordinato di fuoco, la Raffica di ciascuna miniatura sarà dimezzata, arrotondando sempre per eccesso e con Raffica minima uguale a 1.

In un Ordine Coordinato di Medico, Usare MediKit o Ingegnere, un lancio valido ed uno no si annullano vicendevolmente senza provocare alcuna variazione nello stato dell'obiettivo.

Si possono utilizzare Ordini Impetuosi per compiere Ordini Coordinati.

Le miniature che effettuano un Ordine Coordinato provocano una sola ORA da ogni miniatura nemica che abbia una LdT con esse.

Il numero massimo di miniature che possono prendere parte ad un Ordine Coordinato è 4. Possono coordinarsi tra loro solo miniature che possiedano lo stesso livello di addestramento (Regolari/Irregolari) e che appartengano allo stesso Gruppo di Combattimento. Le miniature che partecipano ad un Ordine Coordinato, non hanno obblighi di distanza tra loro.

Esempio: L'instancabile Fuciliere Angus, ed i suoi compagni Doucher e Bipandra, tentano di individuare una miniatura nemica rappresentata da un segnalino d'Occultamento TO che si trova rannichiato dietro un angolo. Per farlo dichiarano un Ordine Coordinato di Muovere & Individuare.

L'avversario in Occultamento TO, vedendosi simultaneamente avvicinato da tre miniature nemiche, di fronte alle quali dispone di una sola ORA decide di non agire, affidandosi alla sua abilità per rimanere nascosto e non essere scoperto.

Angus, Doucher e Bipandra spendono 1 Ordine per uno e si muovono di 10 cm per avvicinarsi da differenti posizioni all'Indicatore. Angus e Doucher rimangono a 15cm (MOD per Distanza +3), e Bipandra rimane a 45 (MOD per Distanza: 0). Poiché l'avversario ha deciso di non reagire, ogni Fuciliere effettua un Test per Individuare (VOL) modificato per la Distanza e per l'Occultamento TO. Angus e Doucher devono ottenere 9 (VOL 12 con MOD per l'Occultamento TO, -6, e MOD per Distanza +3) e sbagliano entrambi mentre Bipandra, deve tirare ottenere un 6 (VOL 12, MOD per l'Occultamento TO, -6, e MOD per Distanza 0). Ottiene 2 e costringe l'avversario a mettere in campo la miniatura sostituendola al segnalino. (Vedi Figura 15).

DANNI

Danno.

Quando durante un CD od un CC la miniatura subisce un colpo a segno da parte del nemico, deve effettuare un Test di ARM ove tale valore è un Modificatore positivo al lancio del dado. Se il risultato del Test 1D20 + ARM supera il valore di danno dell'arma, la corazza assorbe il danno e la miniatura non subisce alcuna ferita.

Esempio: lo Zhanshi Wen Liu Spara la suo eterno rivale Angus. Wen Liu lo colpisce con un fucile Combi che fa danno 13. Angus ha una ARM 1 e quindi si salva solo ottenendo solo ottenendo 13 o più (13+1 = 14).

Ricorda che in combattimento il critico CD o CC infligge direttamente una ferita senza alcuna possibilità di Test di ARM.

Danno e PB. Alcune armi impiegano Munizioni Speciali che ignorano il valore ARM. Il danno può essere evitato unicamente con il Test sulla Protezione Biotechica. Il Test di PB serve quindi a resistere a questo particolare danno e funziona come il Test di ARM sostituendo tra loro i due valori, con PB come valore positivo.

Danno da Caduta. La miniatura che cada da un qualsiasi elemento della scenografia di gioco, deve effettuare un Test di ARM di 1 punto Danno per ogni cm di caduta.

Test di Coraggio.

Quando una miniatura supera con successo un Test di ARM o PB, significa che un attacco nemico (o più di uno), pur senza conseguenze, è giunto a bersaglio. Ciò scatenerà in essa una reazione istintiva, dovuta al fatto di essersi trovata ad un passo dalla morte. La miniatura cercherà allora una migliore protezione o riparo, (cercando una copertura totale, se si trova in copertura parziale, per esempio) gettandosi Prono/prona o servendosi di un'Azione di Movimento Breve (eccetto Individuare) per raggiungere il miglior riparo più vicino, che fornisce una migliore copertura, muovendosi fino ad un massimo di metà del primo valore di MOV, per ottenere maggiore copertura in questa zona protetta, ma mai caricando verso il nemico. Per evitare questa situazione, una miniatura può optare per un Tiro di Coraggio: superando un Test sulla propria VOL potrà allora mantenere la propria posizione.

Il test di Coraggio si effettua anche quando la miniatura soffre un infruttuoso attacco Hacking o Sepsitor.

• **Test di Coraggio nel Combattimento Corpo a Corpo.** Nel combattimento Corpo a Corpo non si effettuano Lanci di Coraggio.

• **Test di Coraggio contro gli impatti multipli.** Quando l'arma nemica spara a raffica (R), il Test di Coraggio e il movimento di panico si effettuano, una sola volta, dopo tutti i Test di ARM.

Incoscienza

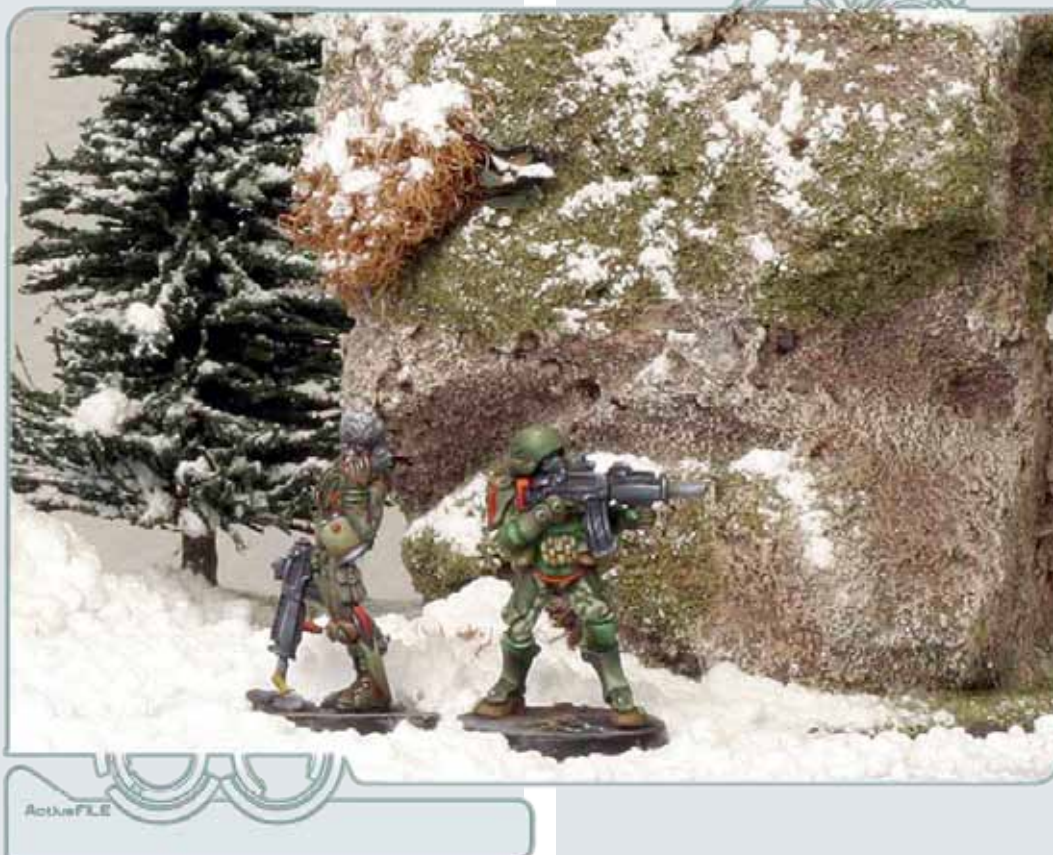
Quando a causa del fallimento nel Test di ARM una miniatura riceve una Ferita, le si pone a fianco un Segnalino (WOUND), con il numero di Ferite subite. Se ha subito una sola ferita con valore 1, se ne ha subite due o ne aveva già una e ne subisce un'altra 2 e così via. Quando la miniatura ha ricevuto tante ferite quante ne preveda il suo Attributo F, al termine dell'ordine, e mai prima della fine della Raffica del fuoco nemico, di conseguenza potrebbe subire più ferite di quelle indicate dal suo attributo. Una miniatura in stato di Incoscienza, e viene considerata Prono/prona, eccetto per quelle incapacitate ad essere Prone per cause diverse quali ad esempio lo scenario. Se volete, potete indicare la sua situazione con un Segnalino (PRONE) o sdraiando la miniatura.

In questo stato la miniatura ha tutte le sue periferiche/equipaggiamenti disconnessi non può svolgere alcun Azione se non Rigenerare o impiegare l'AutoMediKit e perde i Modificatori di Mimetismo e Occultamento o Dispositivo di Distorsione Ottica, ma non quello di Copertura, se lo aveva.

Mentre la miniatura si trova in stato di Incoscienza, non aggiunge il proprio Ordine alla Riserva degli Ordini del suo Gruppo. E si considera fra le perdite per gli effetti dei punti d'esercito.

Se una miniatura ne attacca in CC un'altra Incosciente, la uccide direttamente senza dover effettuare alcun Test di CC o Test di ARM (c'è il Coup de Grâce!).

Per eliminare una miniatura in stato di Incoscienza con un attacco CD bisogna seguire la normale procedura e la miniatura colpita continua ad effettuare i Test di ARM necessari.



Morte

Una miniatura in stato di Incoscienza che venga nuovamente ferita muore e viene rimossa dal campo. Alcuni tipi di Munizione Speciale possono provocare direttamente la morte della miniatura.

Le miniature rimangono in stato di Incoscienza finché non vengano curate o uccise. Nel caso in cui il giocatore non schieri Medici o Paramedici caso o la miniatura non possieda un AutoMediKit o la capacità di rigenerarsi, e può essere rimossa dal campo come se fosse stata uccisa.

Strutture

I veicoli ed alcune miniature hanno al posto del numero di ferite, un valore ST (struttura) che funziona allo stesso modo inclusi gli stati di Incoscienza e morte. Ogni volta che la miniatura riceve una Ferita, perde un punto ST senza subire alcun effetto negativo da ciò e riceve il corrispondente Indicatore di Ferita. Nel momento in cui l'Indicatore raggiunge il valore dei punti ST della miniatura, questa si considera distrutta o, se un veicolo, Immobilizzata (ponetele a lato il Segnalino IMM) ed i suoi operatori od il suo equipaggio la abbandonano (se ne ha).

Se non si dispone di una miniatura con abilità Ingegnere, la miniatura distrutta/immobilizzata viene rimossa dal gioco non appena i suoi operatori l'abbiano abbandonata.

Immobilizzare. Alcune armi e munizionamenti speciali hanno la capacità di costringere il bersaglio ad effettuare un Lancio FIS immobilizzandolo in caso di fallimento (ponetele a lato l'Indicatore IMM). Le miniature immobilizzate continuano ad aggiungere i loro Ordini alla Riserva ma perdono ogni Modificatore dovuto alle loro Abilità Speciali e non possono effettuare alcuna azione che implichi il movimento (muoversi, né Schivare o combattere a distanza o in corpo a corpo) ma possono tentare di individuare, resettare, usare i sensori o subire attacchi Sepsitor.

Strutture scenografiche. Se i giocatori lo desiderano, possono assegnare punti ST anche agli elementi scenografici presenti in campo per poterli distruggere ed eventualmente sostituire con delle rovine nel corso del gioco. Ricordate che per distruggere le strutture è necessario impiegare munizionamento DA od esplosivo (EXP).

ELEMENTO	ARM	ST
Porta	1	1
Porta di Sicurezza	3	2
Porta Blindata	10	3
Muro	10	3
Muro Rinforzato	12	4
Parete / Riparo	8	3

MORALE E COMANDO

In qualunque momento della battaglia il morale della truppa può cedere. Perdere un leader o un gran numero di commilitoni senza dubbio mette a dura prova la voglia di continuare il combattimento.

A livello di gioco si possono verificare due casi nei quali il morale delle truppe può essere compromesso:

- **Ritirata!** Se durante il calcolo degli ordini/minature all'inizio del turno del giocatore, la lista d'armata ha perso miniature in egual misura o superiore al 60% dei punti-armata originali, le truppe si demoralizzano, divengono automaticamente IMPETUOSE ed iniziano a ritirarsi, con l'obbligo di muovere SEMPRE verso la loro zona di spiegamento, per abbandonare il campo di battaglia quanto prima. Inoltre, le truppe in preda al panico ignorano il comandante, per questo il Tenente perde il suo Ordine Speciale.

• **Perdita del Tenente.** Quando la miniatura del Tenente si trova in stato di Incoscienza o muore, si può nominare immediatamente un altro Tenente spendendo 2 Ordini o tentare di curare il Tenente incosciente, tenendo però conto che se a fine turno non vi è un Tenente attivo, il turno seguente si avranno solo 2 Ordini, che possono essere impiegati per nominarne uno nuovo. Se il Tenente viene ferito o muore durante il turno del nemico, si comincerà il turno successivo con 2 Ordini che si possono usare per nominare un nuovo Tenente. La perdita del Tenente non influenza gli Ordini Impetuosi, che si calcoleranno normalmente. In una situazione di perdita del Tenente il giocatore dispone, non solo dei 2 ordini di riserva, ma pure gli ordini Impetuosi e quelli di miniature con l'abilità speciale Truppa religiosa, che però possono usare solo loro.

Recupero del comando

1. In caso di perdita del Tenente, il giocatore può nominarne un altro. Se la perdita avviene nel suo turno può usare 2 Ordini per farlo immediatamente, scegliendo una qualunque tra le sue miniature (esclusi REM, Antipodi o Affamati, e truppe irregolari se si tratta di un esercito regolare), ma questa non disporrà dell'Ordine speciale del Tenente fino al turno successivo. Se il giocatore non ha miniature in gioco (MO : Occultamento TO o Dispiegamento Aviotrasportato) sarà necessario svelare quella che verrà nominata Tenente.
2. In caso di Ritirata il giocatore potrà evitare che le sue truppe, divenute Impetuose, muovano all'indietro verso la zona di spiegamento spendendo un Ordine per ogni miniatura che desidera fermare: una volta speso l'Ordine essa si comporterà normalmente fino alla fine del turno. All'inizio del turno seguente sarà necessario spendere un altro Ordine per evitare che riprenda a ritirarsi.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Il Fuciliere Angus, riceve un Ordine, muoversi all'angolo e trovare un bersaglio. Utilizzando una Azione Breve di movimento muove di 8 centimetri (potrebbe muovere di 10 centimetri, ma preferisce non esporsi restando vicino alla copertura offerta dall'angolo)

Dall'angolo, Angus ha una LDT fino a Wen Liu, uno Zhanshi nemico, e ad un Segnalino d'Occultamento TO. Wen Liu usa il suo Ordine di Reazione Automatica (ORA) per sparare ad Angus che è appena entrato nella sua LDT mentre la miniatura rappresentata Segnalino d'Occultamento TO, che potrebbe ugualmente usare il proprio ORA, preferisce non farlo confidando nella mira di Wen Liu. Angus, a cui resta ancora un'Azione Breve dell'Ordine, decide di confrontarsi sparando contro Wen Liu. Ne consegue un Combattimento a Distanza nel corso del quale i lanci saranno a Confronto. (Vedi Figura 16).

Dopo che entrambi hanno dichiarato il proprio bersaglio, si misura la distanza tra loro (30 cm.) e si eseguono i lanci. Angus deve ottenere 15 o meno nei suoi tre colpi [12 (Attributo CD) +3 (MOD per la distanza di un Fucile Combi a 30 centimetri)], mentre Wen Liu deve ottenere 11 o meno (Attributo CD 11) +3 (Modificatore per la Distanza di un Fucile Combi a 30 centimetri) -3 (MOD per la Copertura, visto che Angus si trova contro un muro e viene parzialmente protetto da esso)]. Angus ottiene un 16 (fallito), un 19 (fallito) e un 7 (riuscito). Wen Liu ottiene un 9 (riuscito). Poiché Wen Liu supera il Test sulla CD e ottiene anche un risultato più alto del 7 di Angus, solo lui colpisce il bersaglio. Dopo aver ricevuto questo colpo, Angus deve eseguire un Test di Resistenza della Armatura (ARM) ed ottenere più di 10 (13= Danno da Fucile Combi) aggiungendo un +4 (+1 per la sua ARM e +3 per la Copertura) con il risultato del suo d20: Angus ottiene un 17 (riuscito) e si salva da una Ferita poiché il suo giubbotto antiproiettile assorbe l'impatto senza conseguenze.

A questo punto Angus deve retrocedere istintivamente verso una posizione meno pericolosa muovendosi di 5 cm (la metà del suo valore di movimento corto MOV). Se Angus lo avesse voluto, avrebbe potuto tentare di non ritirarsi effettuando un Test di Coraggio ossia, lanciando 1D20 contro 12: suo valore di VOL. (Vedi Figura 17)

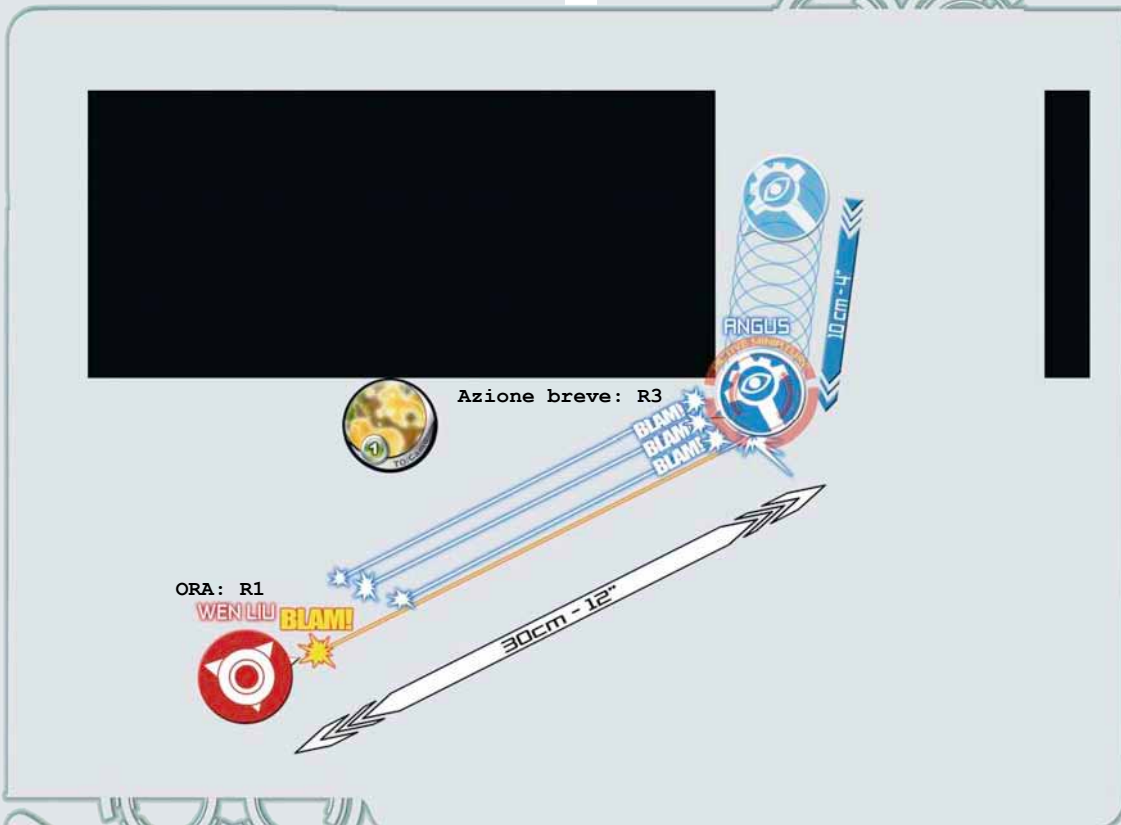
Questo era l'ultimo Ordine del giocatore cui appartiene Angus ed il turno passa ora al giocatore che controlla Wen Liu. Questi attiva Wu Shenru, l'Hac Tao con Occultamento TO, spendendo 1 Ordine. Shenru si muove di 15 cm (MOV: 10 cm + 5 cm) e supera l'angolo creando una LDT. Angus che usa il suo Ordine di Reazione Automatica poiché Shenru è entrato nella sua LDT ma, con una Occultamento TO, la sua unica possibilità di reazione consiste nel cercare di Individuarlo. Per questo deve realizzare un Test sulla VOL 9 o meno [12 (Attributo VOL) +3 (MOD per la Distanza) -6 (MOD per Occultamento TO)], ottenendo un 11 e fallendo di conseguenza. In questo modo Shenru conserva attivo il suo status di d'Occultamento TO. (Vedi Figura 18)

Shenru riceve un nuovo Ordine: Sparare. Dal momento che dispone di un sistema di d'Occultamento TO, spara prima della reazione di Angus. Shenru misura la distanza che separa le due miniature, 5 cm, e calcola quanto deve ottenere con la sua Raffica da tre colpi (R 3): 17 o meno [14 (valore di CD) +3 (Modificatore per la Distanza di un Fucile MULTI)] (Vedi figura 19). Shenru ottiene 18 (fallito), 20 (fallito) e 18 (fallito). Al termine di questi spari la miniatura di Shenru deve essere posta sul tavolo in sostituzione del Segnalino d'Occultamento TO (Vedi figura 20).

A questo punto, Angus ha diritto al suo Ordine di Reazione Automatica e quindi spara un colpo (si tratta di un ORA) con cui deve ottenere 9 o meno [12 (valore di CD) +3 (MOD per la distanza di un Fucile Combi) -6 (MOD per la l'Occultamento TO)]. Ottiene un 8 colpito! Tocca ora a Shenru effettuare un Test di Resistenza della Armatura lanciando 1D20 e sperando di ottenere più di 8 [13 (Danno del Fucile Combi) con un -5 per la Armatura (ARM) che indossa] ed ottiene un 17, la sua armatura resiste all'impatto sicché non gli succede nulla. Però, Shenru, adesso vuole mantenere la posizione, quindi deve effettuare un Test di Coraggio, un test di VOL 14. Lancia un 3 col dado, che gli evita di retrocedere e perdere la posizione.

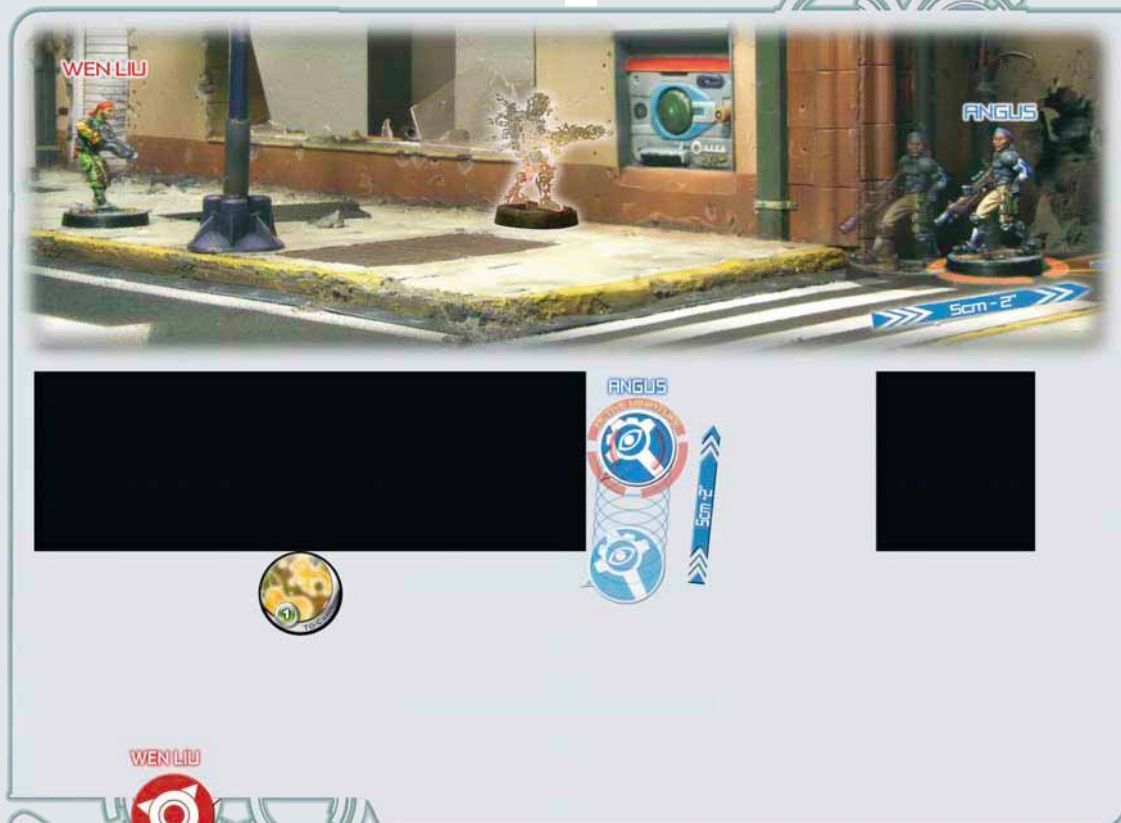
Shenru riceve un nuovo Ordine ed in questo caso decide di utilizzarlo per combattere in Corpo a Corpo, arte in cui è mortalmente efficiente. Usa un'Azione di movimento Breve (10 centimetri) e giunge a contatto con la bassetta di Angus ma questo movimento da diritto ad Angus ad una nuova ORA che usa per sparargli (si tratterà di un lancio a confronto, dato che in questa occasione Shenru non è più in Occultamento TO). Entrambi eseguono un Lancio a Confronto utilizzando il valore CC di Shenru e quella CD di Angus ma, mentre quest'ultimo deve ottenere 9 o meno, a Shenru basta un 16 o meno. I D20 dicono 8 per Angus e 10 per Shenru; essendo un Lancio a Confronto, Shenru colpisce ed Angus deve effettuare un Test di Resistenza della ottenendo più di 13 [14 (valore FIS di Shenru) con un -1 per la Armatura (ARM) di Angus] ed ottiene 16 (sta dando fondo alla sua fortuna). Trattandosi di un Combattimento Corpo a Corpo, Angus non deve effettuare un Test di Coraggio per rimanere a contatto con Shenru. (Vedi Figura 21).

Shenru riceve allora un nuovo Ordine, l'ultimo: deve vincere o morire! Si effettua un nuovo Lancio a Confronto ove entrambi usano il valore CC: Angus deve ottenere 13 o meno (poiché quando una miniatura è impegnata in CC il Modificatore per l'Occultamento TO non si applica) e Shenru 16 o meno. Il D20 di Angus dice 12 e quello di Shenru 14. Shenru riesce a colpire ma poiché anche Angus ha avuto successo, si applica un Modificatore di +3 al suo valore di Armatura (ARM) così dovrà ottenere più 10 [14 (danno) modificato di -1 (ARM) e -3 (Bonus di Difesa)] e ottiene un 2. L'arma di Shenru è di tipo SHOCK, ed Angus, cade a terra morto (l'effetto speciale di questa arma è che lo stato di Incoscienza viene ignorato: il bersaglio muore automaticamente) e la sua miniatura viene rimossa dal gioco.



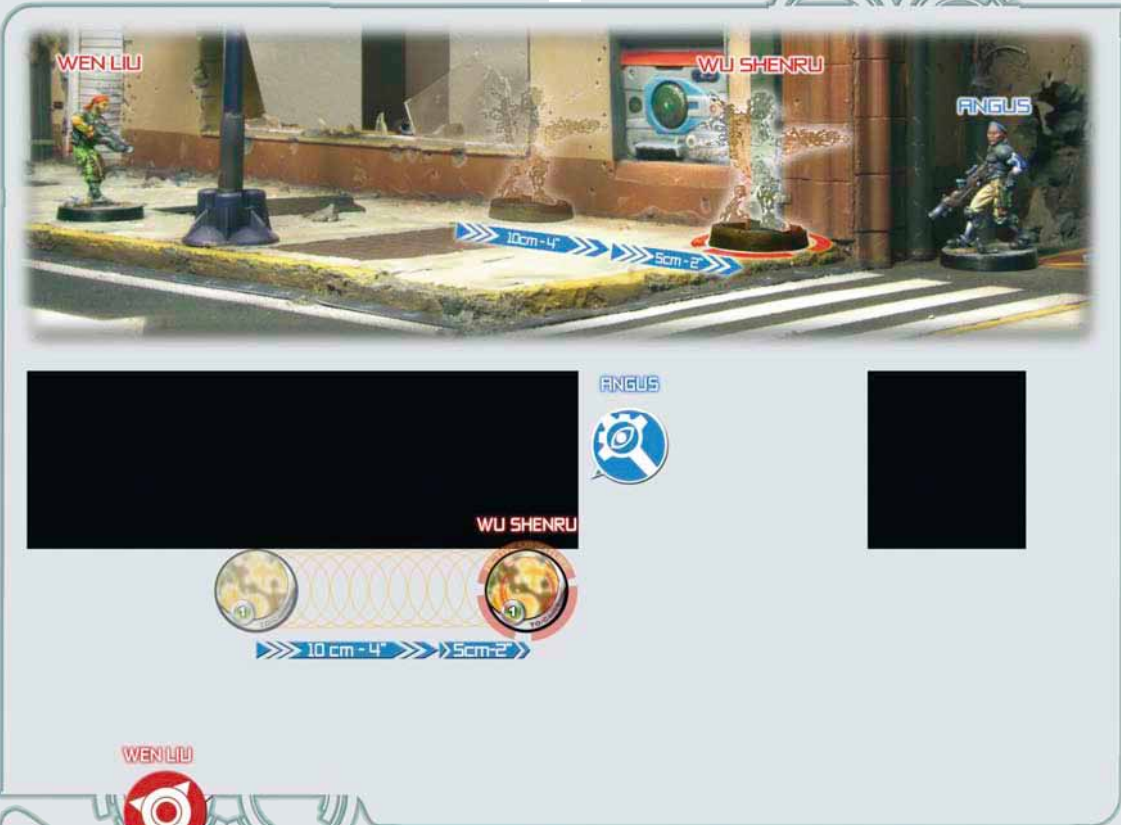
ActiveFILE

Figura 16: Angus spara, Wen Liu reagisce

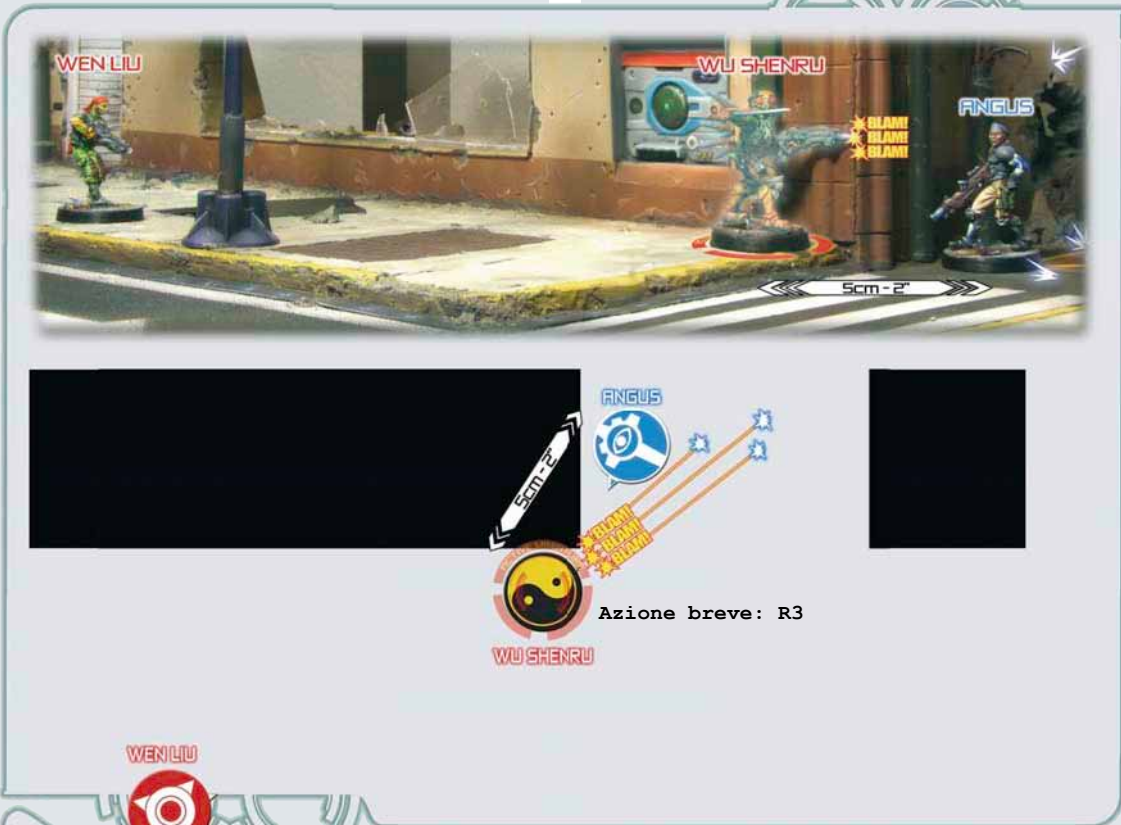


ActiveFILE

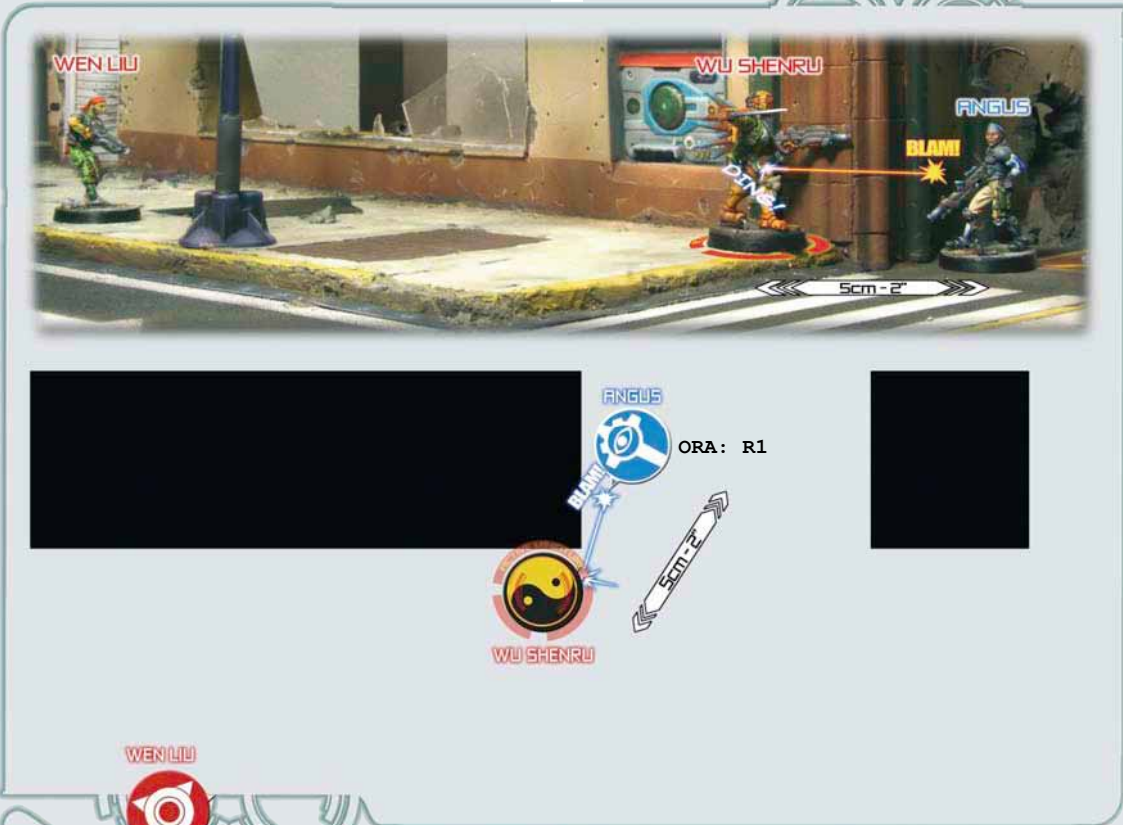
Figura 17: Angus ripiega in copertura



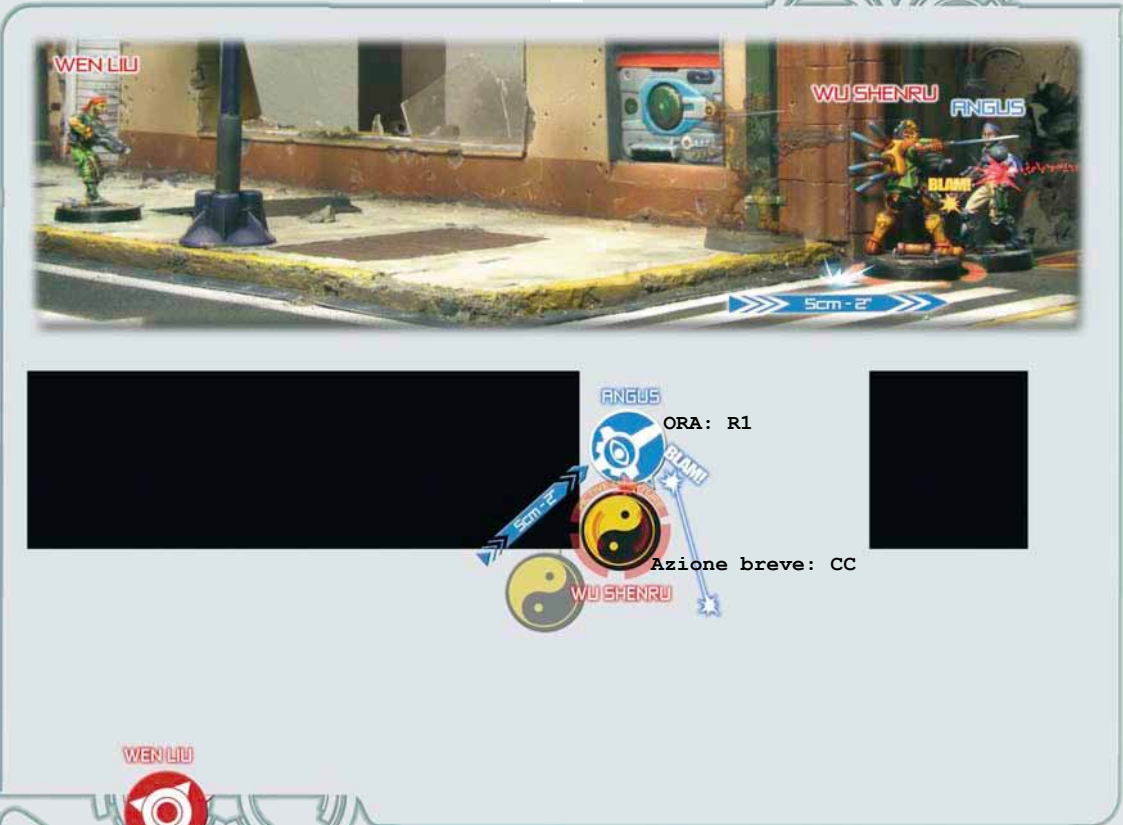
ActiveFILE
Figura 18: Wu Shenru avanza in Occultamento



ActiveFILE
Figura 19: Wu Shenru spara di sorpresa



ActiveFILE  **Figura 20: Angus reagisce**



ActiveFILE  **Figura 21: Wu Shenru carica**

COMBATTIMENTO AVANZATO: HACKING

Sul campo di battaglia moderno, quanto importanti sono le bombe ed i fucili tanto i sistemi informatici ed elettronici che fanno sì che tutto funzioni ed agisca correttamente. Le comunicazioni a lungo raggio si realizzano grazie a dispositivi elettronici piuttosto che a radio che sono relegate a situazioni di emergenza o alle comunicazioni a corto raggio. Senza comunicazioni adeguate, non arriverebbero né rifornimenti né rinforzi, l'artiglieria non riuscirebbe a colpire i suoi obiettivi, i missili non potrebbero essere guidati sui bersagli, le truppe ignorerebbero l'evolversi dello scontro e non saprebbero chi stanno affrontando. Si verrebbe allora a creare una situazione di confusione generale tale da ricordare i campi di battaglia esistenti agli inizi del XX Secolo. Gli unici che siano oggi capaci di evitare un simile caos o di crearlo tra le fila nemiche sono gli Hackers Tattici, soldati equipaggiati ed addestrati per utilizzare i dispositivi di hacking, gli specialisti nella guerra cibernetica ed elettronica, nei cyber-assalto/difesa e nel combattimento elettronico.

I Dispositivi di Hacking sono piccoli elaboratori quantici specificatamente configurati per la guerra cibernetica ed i cyber-assalti, che permettono di aggredire i sistemi informatici del nemico difendendosi nel contempo da eventuali contrattacchi. I dispositivi di hacking possono essere impiegati indifferentemente in modalità Offensiva o Difensiva. Ad ogni modalità corrisponde una serie di programmi e protocolli di hacking specifici volti ad ottenere uno specifico effetto sul campo di battaglia:

Modalità Offensiva: Serve per hackerare T.A.G., Remoti (REM) e Fanterie Pesanti (FP) o per forzare porte e Server di sicurezza estraendone dati ed informazioni. In questa modalità, potete anche attaccare direttamente gli Hackers avversari.

In questa modalità il Dispositivo di Hacking non ha bisogno di una LdT con l'obiettivo ma ha un raggio di azione di 20 cm. (il bersaglio dell'attacco deve trovarsi entro la ZdC dell'Hacker) che può essere esteso tramite un ripetitore (REP).

Hackerare in modalità offensiva è un'Azion Breve che permette di utilizzare il dispositivo per realizzare una di queste funzioni:

- Hackerare un T.A.G. Per hackerare un Veicolo Corazzato Tattico (T.A.G. – Tactical Armoured Gear), la miniatura deve superare uno o più Lanci di Hacking, (Test Normale sulla VOL modificato dalla PB del bersaglio).

Hackerare un T.A.G. è un'Azion Breve il cui successo fa sì che il T.A.G. nemico venga completamente paralizzato (leggi Immobilizzato: non può ne sparare ne muovere o fare null'altro) sino al turno successivo. Ponete un Segnalino "Immobilizzato" (IMM) accanto ad esso.

Se dopo essere riuscito a Immobilizzare il T.A.G., lo stesso Hacker spende un nuovo Ordine e supera un'altro Test di Hacking, immediatamente successivo al primo, il T.A.G. diventa Posseduto. Sostituite il Segnalino IMM con un Segnalino POS e da quel momento l'Hacker potrà manovrare totalmente il T.A.G. usando tutti i suoi Attributi ed armi, spendendo normalmente gli Ordini della Riserva Ordini appartenente all'esercito dell'Hacker, e specificamente del gruppo di combattimento dell'Hacker, come se fosse una sua miniatura

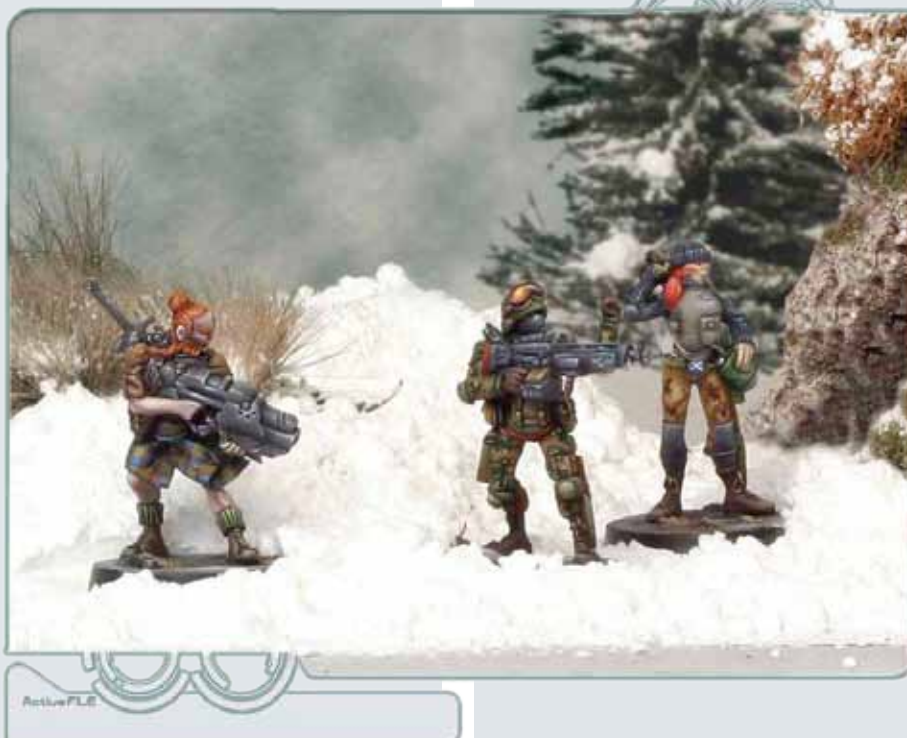
Quando l'Hacker fallisce uno dei lanci, perde gli effetti accumulati fino a quel momento, il T.A.G. ritorna completamente libero e i segnalini vengono rimossi. L'Hacker può decidere a quale livello di Hacking fermarsi, ovvero Immobilizzare o Possedere, ma una volta deciso, quel T.A.G. non può più essere fatto oggetto di un Attacco di Hacking nel corso dello stesso turno.

Il T.A.G. può liberarsi dalla condizione di Immobilizzato o Posseduto, quando il giocatore nel suo turno attivo successivo, compie un'azione di Reset

- **Reset.** Si tratta di un'Azion Breve. il T.A.G. che sia stato attaccato da un Hacker divenendo Immobilizzato o Posseduto, deve superare un Test Normale o a Confronto di VOL; se lo supera, i segnalini IMM/POS vengono rimossi e riprende ad agire normalmente altrimenti può ripetere il Test ad ogni Ordine successivo che ricevano

Il T.A.G. posseduto può essere controllato da qualsiasi hacker dell'armata che ne ha preso possesso.

A causa dell'abisso tecnologico che separa la razza umana da quelle appartenenti alla IE, i T.A.G. dell'Armata Combinata possono essere solo Immobilizzati (IMM) e mai Posseduti (POS) dagli attacchi degli Hacker umani.



• **Hackerare una Fanteria Pesante o un Remoto.** Per Hackerare una miniatura di Fanteria Pesante (FP) o un Remoto (REM), la miniatura deve superare un Test di Hacking (Test Normale sulla VOL modificato dalla PB del bersaglio).

Hackerare una Fanteria Pesante o un Remoto è un'Azione Breve. In caso di successo, la FP o il REM nemico divengono totalmente Immobilizzati (non può nè sparare nè muovere o fare null'altro se non Resetare). Ponete un Segnalino IMM accanto ad esso.

La FP o il REM possono liberarsi dalla condizione di Immobilizzato nel loro turno successivo. Per farlo devono eseguire un Reset:

• **Reset.** Si tratta di un'Azione Breve. Fanterie Pesante o Remoti che siano stati attaccati da un Hacker divenendo Immobilizzati o Pos-seduti, devono superare un Test Normale o a Confronto di VOL; se lo superano, i segnalini IMM/POS vengono rimossi e riprendono ad agire normalmente altrimenti possono ripetere il Test ad ogni Ordine successivo che ricevano.

• **Protocolli Anti-Hacker:** Gli Hackers possono portare attacchi cibernetici detti "Protocolli di attacco Anti-Hacker" contro altri Hackers che si trovino all'interno della loro Zona di Controllo. I Protocolli Anti-Hacker infliggono danni fisici alle vittime, causando un sovraccarico neurale che produce un'emorragia cerebrale. Eseguire un Protocollo Anti-Hacker è rischioso poiché il bersaglio può bloccare l'attacco cyber e ritorcerlo contro colui che lo ha lanciato. Il vincitore infligge una Ferita alla vittima. Si tratta di una Azione Breve.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali. Il cyberattacco si risolve con un Lancio a Confronto sulla VOL modificato dal PB di ciascuno degli Hackers. Colui che viene sconfitto, perde immediatamente conoscenza. Se l'Hacker obiettivo del cyberattacco aveva dichiarato un Ordine e non è stato in grado di difendersi dai protocolli Anti-Hacker, effettua un Tiro Normale modificato per la PB del bersaglio. Se il difensore o l'attaccante ottengono un Critico, il loro avversario morirà automaticamente ed il ripetitore si cui si stava servendo, verrà distrutto e rimosso dal campo.

Per poter applicare i protocolli Anti-Hacker contro un Hacker in stato di Incoscienza che si trovi entro 20 cm, è necessario effettuare un Test di VOL. Poiché il bersaglio dell'attacco non ha difesa, viene automaticamente ucciso e rimosso dal gioco.

Modalità Difensiva: serve a difendere una miniatura amica dagli attacchi degli Hacker nemici, per hackerare Missili e per ostacolare le attività e il DA: Salto da Combattimento.

Un Hacker in modalità difensiva opera, hackera e si difende senza alcun limite di distanza e, ricevuto un Ordine, può usare una Azione Breve ed utilizzare il suo equipaggiamento per eseguire una delle seguenti attività difensive:

• **Hackerare trasporti aerei.** Inserendosi nella rete di comunicazione nemica, gli Hacker possono accedere ai sistemi di bordo dei trasporti aerei nemici ed interferire con essi. Le interferenze e la cancellazione dei sistemi di avionica collegati alle apparecchiature costringono il personale imbarcato ad effettuare un lancio di emergenza. Per riuscire a hackerare il velivolo da trasporto, l'Hacker deve spendere un Ordine e fare un Lancio Normale sulla VOL modificato in base alla PB del bersaglio che, per un trasporto aereo, è -9. Non è necessario che il bersaglio sia in linea di vista o che si trovi entro 20 cm dall'Hacker.

Superando il Test di Hacking, il trasporto aereo nemico vedrà compromessa la programmazione dei suoi sistemi di navigazione e dei protocolli di lancio con il risultato che tutte le miniature imbarcate che possiedono l'Abilità Speciale DA: Salto da Combattimento e che si trovino ancora a bordo del velivolo, debbano immediatamente abban-

donarlo secondo le seguenti regole, previste per i lanci in condizioni di emergenza:

• Le miniature con Abilità Speciale DA: Salto da Combattimento scelgono un punto di atterraggio unico per tutte situato sul tavolo di gioco.

• Ciascuna figura deve effettuare un Lancio Normale sulla FIS con Modificatore di -9. In caso di fallimento, si applicano le regole sulla Dispersione previste per il Salto di Combattimento.

Se l'avversario non ha miniature con DA: Lancio di Combattimento, o se ha annotato che le schiererà con DA: Infiltrazione Aerea, il livello 2, l'ordine speso è perso. L'Hacking di truppe in dispiegamento avio-trasportato non può essere eseguito in ORA.

• **Hacking Difensivo.** Se il giocatore attivo decide di realizzare un attacco informatico, il difensore può a sua volta effettuare un Hacking Difensivo. A questo scopo, nel suo ordine di Risposta Automatica, deve dichiarare la sua intenzione di difendersi con il suo hacker. Questo sostituisce l'attributo di PB della miniatura, aerotrasporto o munizioni teleguidate con un tiro a confronto tra gli attributi di VOL modificato per la PB degli hacker.

1. Se vince il difensore, annulla l'attacco dell'Hacker nemico.
2. Se vince l'attaccante, l'Hacker nemico riesce nel suo intento.
3. Se uno qualsiasi dei due ottiene un Critico, riesce nel suo intento e distrugge il dispositivo di Hacking dell'Hacker nemico.

Per questo tipo di reazione, non è necessario avere una LdT o trovarsi entro 20 cm dall'Hacker nemico.

• **Hackerare Munizioni Teleguidate.** Per riuscire a hackerare una munizione teleguidata, la miniatura deve superare un Lancio Normale di VOL modificata dalla PB del bersaglio che, per le munizioni teleguidate, è -3, e solamente le munizioni teleguidate possono essere hackerate. Per questo tipo di reazione, non è necessario avere una LdT o trovarsi entro 20 cm dal bersaglio, quando un attacco con munizione teleguidata è effettuato, qualsiasi hacker della fazione difensiva guadagna un ORA per hackerarle.

Hackerare Missili è un'Azione Breve che può essere utilizzata come ORA. La riuscita del lancio disattiva completamente le munizioni teleguidate.





Altre funzioni dei dispositivi di Hacking

• **Controllare un Remoto.** I Dispositivi di Hacking permettono di schierare Remoti nel proprio esercito. L'Hacker dispone di una linea di comunicazione con ciascun Remoto ed utilizza i suoi protocolli di sicurezza per impedire che l'avversario ne decodifichi i programmi di movimento, reazione e combattimento.

• **Impossessarsi di informazioni e forzare apparati di sicurezza.** Per assumere il controllo di un elemento scenografico presente sul campo di gioco, come una porta dotata di serrature elettroniche od un computer, l'Hacker deve superare un Lancio Normale di VOL modificato dalla PB del bersaglio. Ad esempio, questi sono alcuni possibili valori PB di bersagli comuni:

Elemento	PB
Serratura od equipaggiamento informatico semplice	0
Serratura od equipaggiamento informatico complesso	-3
Serratura od equipaggiamento informatico di sicurezza	-6

Impossessarsi di informazioni e forzare apparati di sicurezza è un'Azione Breve ed una volta riuscito nel lancio, l'Hacker può accedere ai dati presenti nell'elaboratore od aprire la porta. Per questo tipo di azione, non è necessario avere una LdT ma l'Hacker deve trovarsi entro 20 cm dal bersaglio.

• **Assalto Informatico Coordinato.** Fino a quattro Hacker possono coordinarsi per attaccare uno stesso obiettivo. Gli Hacker rimangono sempre in contatto tra loro in quanto gli Ordini Coordinati non prevedono alcun limite di distanza fintanto che il bersaglio dell'attacco si trovi entro la ZdC di uno degli Hacker che è l'unico attaccabile dalle ORA avversarie. Fino a quattro Hackers possono coordinarsi per attaccare uno stesso obiettivo. Gli Hackers sono da ritenersi sempre in contatto tra loro, e non sussiste quindi alcun limite di distanza fintanto che l'obiettivo si trova nella ZdC di almeno uno di essi. L'ORA generato da questo tipo di attacco è uno solo, ed è spendibile, quando possibile, solo contro uno degli Hackers che hanno l'obiettivo nella loro ZdC. Un Assalto Informatico Coordinato non può mai essere effettuato per mezzo di un ORA.

CARATTERISTICHE, ABILITA', ARMAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche sono i segni distintivi dei soldati e sono direttamente collegati al loro addestramento, allo stile di combattimento, ai trascorsi ed alla personalità della miniatura. Ne esistono sette che vengono riunite in tre blocchi: Back-up, Istruzione e Aggressività.

Back-up. Indica se la miniatura possiede o no un sistema di contenimento e salvataggio della sua memoria e personalità, più comunemente noto come Arca.

• **U.M. (Unità di Memoria) / Mnème:** La miniatura dispone di un'unità di memoria, un impianto mnemonico estraibile, che caso di morte, può essere recuperato così da poter "resuscitare" il soldato e fargli svolgere altre missioni. Alcune campagne di gioco possono contemplare questa possibilità. Le U.M. / Mnème vengono automaticamente rese disabilitati da un qualsiasi attacco che comporti un danno originato da Munizioni Speciali E/M.

Le miniature con Mnème sono vulnerabili agli attacchi virali portati dai Sepsitor della IE.

• **Senza U.M. (Unità di Memoria) / Mnème:** la miniatura è priva di U.M./Mnème, ed è quindi immune agli attacchi dei Sepsitor. La sua morte sarà permanente e non sarà possibile riutilizzarla nel corso di una campagna.

Addestramento. Indica il tipo di addestramento militare che la miniatura ha ricevuto.

• **Irregolare:** La miniatura ha appreso a combattere come individuo, senza la disciplina necessaria a divenire parte di una squadra, e si preoccupa quasi esclusivamente di se stessa.

Le miniature Irregolari non sommano i loro ordini alla normale riserva degli Ordini ma li usano solo per se stesse. Possono tuttavia comunque usufruire degli ordini della riserva in modo normale.

Miniature Irregolari non possono essere scelte come Tenenti a meno che tutto il esercito cui appartengono sia formato da Irregolari. Se un Tenente Irregolare muore, due dei suoi soldati irregolari possono spendere 1 Ordine per nominare un nuovo Tenente.

• **Regolare:** La miniatura ha ricevuto un regolare addestramento militare ed è addestrata ad obbedire agli Ordini mantenendo la disciplina sotto il fuoco nemico, ad operare assieme agli altri come parte di un gruppo coordinando le sue azioni con quelle degli altri membri della sua squadra. L'Ordine che aggiunge a quelli del suo esercito fa parte della Riserva di Ordini e può essere impiegato per far agire una qualsiasi figura.

Aggressività. L'aggressività, nei suoi differenti livelli, indica la reattività della miniatura al desiderio di entrare in combattimento, disdegnando o meno le preoccupazioni riguardo alla sua sicurezza rispetto alla possibilità di distruggere l'avversario. I possibili livelli di Aggressività sono:

Non Impetuosa: La miniatura possiede il sangue freddo necessario a mantenere la calma in combattimento, senza abbandonarsi ad un irresponsabile desiderio di distruzione. La miniatura, senza bisogno di lanci od Ordini, non è classificata come Impetuosa.

Impetuosa: La miniatura Impetuosa anela allo scontro e più sanguinosa è, più lo brama. La classificazione Impetuosa obbliga la miniatura, all'inizio del turno attivo e prima di iniziare ad assegnare gli Ordini della Riserva, ad eseguire un Ordine Impetuoso obbligatorio e gratuito. Questo ordine Impetuoso si concretizza nelle seguenti modalità:

Con l'ordine Impetuoso la miniatura deve muoversi sempre della interezza del suo primo valore di MOV come azione breve di movimento: Movimento. La miniatura può solo muovere di meno se ingaggia in contatto di basetta con basetta un nemico, o se entra in scenari che riducono il suo MOV o lo costringono a cambiare l'azione breve di movimento usata (come trovarsi in scenari che richiedono l'uso di arrampicare, saltare, nuotare etc.) qui, l'azione di movimento si ferma e la seconda azione breve deve essere dichiarata.

La seconda azione breve dell'Ordine può essere una ripetizione dell'azione di movimento, o eseguire una Schivata, un Attacco (CC, CD, FIS per lanciare una granata, Hacking, etc.) o per realizzare una di queste azioni brevi di movimento, arrampicare, saltare, nuotare.

La miniatura può attaccare prima e poi muoversi e viceversa.



Se la miniatura è prona, deve compiere un ordine composto da Alzarsi seguito da un'azione breve di Movimento (muovendo l'interezza del suo primo valore di MOV). Non è permesso usare l'ordine Impetuoso in posizione prona, o per posizionarsi prona.

Quando interessata da un ordine Impetuoso, la miniatura deve muoversi direttamente verso la miniatura nemica più vicina (quella che può essere raggiunta nel minor tempo possibile) in qualsiasi direzione, anche qualora non sia in LdT, ma la miniatura è consapevole della sua presenza. Se non ci sono miniature nemiche di cui è cosciente, deve quindi muoversi sempre verso il terreno avversario, e non indietreggiare mai. Nell'ordine Impetuoso i segnalini non sono considerati miniature.

Il primo movimento con azione breve può essere sostituito con arrampicare, saltare o nuotare, se lo scenario e la traiettoria lo impongono.

La parte di movimento di una miniatura Impetuosa gli permette di muoversi evitando Fuochi d'Interdizione, Mine ed E/Maulers, ma è obbligatorio distanziarsi al meno possibile da questi nel farlo.

Un ordine Impetuoso può essere cancellato spendendo un ordine dalla riserva degli Ordini, o della miniatura stessa se Irregolare.

Ordine Impetuoso
Movimento + Movimento
Movimento + Attacco
Movimento + Arrampicarsi
Movimento + Schivata
Movimento + Salto
Movimento + Nuotare
Alzarsi + Movimento (interezza del valore MOV)

Frenetica: La miniatura possiede un desiderio di uccidere a malapena contenibile. Una volta che abbia provato l'ebbrezza del sangue, si trasformerà in un turbine di violenza.

Dopo essere riuscita ad infliggere una Ferita, senza alcun costo né lancio di dadi, la miniatura diventa Impetuosa, perdendo gli effetti delle Abilità MO: Occultamento e CO: Occultamento TO e riducendo il livello della sua Abilità a MO: Mimetismo. L'Ordine gratuito legato allo stato di Impetuoso, viene ricevuto a partire dal turno successivo.

ABILITA' COMUNI

Sono le azioni che qualsiasi miniatura può eseguire senza bisogno di una capacità specifica o della sua menzione nella descrizione delle abilità dell'unità.

Allertare [Alert]: spendendo la sua ORA, una miniatura che possieda una LdV con l'attaccante può allertare i suoi compagni che stanno per essere attaccati alle spalle. Tutte le figure possono immediatamente spendere la loro ORA per girarsi.

Alzarsi [Get Up]: Azione breve che permette alla miniatura di rialzarsi e rimuovere l'Indicatore Prono/Prono.

Aprire/Chiudere [Open/Close]: Azione breve che permette di aprire o chiudere porte o finestre prive di serrature ed altri elementi mobili della scenografia presente sul campo di battaglia.

Arrampicare [Climbing]: Moto e Veicoli non possono compiere questa azione. Azione breve che permette di muoversi in verticale sino alla metà del MOV effettuando un Test di FIS. In caso di fallimento verificare eventuali Danni da Caduta. Eseguendo una doppia arrampicata, si sale anche della metà del secondo MOV. Mentre ci si arrampica non si possono eseguire altre Azioni brevi. Se il movimento di arrampicata non porta la miniatura a superare la parete, essa rimarrà sospesa e non potrà fare altre azioni.

Attacco Corpo a Corpo [Close Combat Attack]: Azione breve che permette di utilizzare le armi da Corpo a Corpo con il valore CC.

Attacco a Distanza (Sparare) [Ballistic Skill Attack]: Azione breve che permette di utilizzare armi capaci di colpire a distanza utilizzando il valore CD modificato per la Distanza e le eventuali Coperture.

Attacco Intuitivo [Intuitive Attack]: Con l'Attacco Intuitivo, una miniatura può individuare del movimento e sparare per coprire una consistente area dove l'avversario potrebbe trovarsi. L'Attacco Intuitivo può essere effettuato solamente con armi a sagoma diretta (Lanciafiamme, Nanopulser, Chain Rifle...) e l'E/Marar. Questa abilità permette l'esecuzione di un attacco contro una miniatura occultata che non sia stata scoperta precedentemente, come per miniature all'interno di Zone a Visibilità Nulla (come la sagoma del fumo) o sparare da una Zona a Visibilità Nulla. Permette inoltre l'uso di armi dispiegabili che abbiano un nemico nell'area d'effetto.

L'Attacco Intuitivo è un'Azione lunga che consuma interamente l'Ordine ricevuto dalla miniatura. Per poter realizzare l'Attacco Intuitivo, è necessario superare un Lancio Normale sulla VOL privo di Modificatori per la Distanza o per l'Occultamento. Se la miniatura occultata risponde al fuoco, le due azioni sono contemporanee ma con tiri Normali. Se la miniatura occultata dovesse essere colpita, anche se il Lancio di ARM le evitasse di subire danni, verrebbe immediatamente rivelata e messa in campo.

Se il tiro di Volontà è fallito, non è permesso ripetere l'attacco sul medesimo bersaglio fino al prossimo turno di gioco

Prono (Prone) [Prone]: Azione breve di movimento che permette alla miniatura di passare dalla posizione eretta a quella prona e viceversa collocando l'apposito Indicatore (PRONE). Le miniature in tale condizione hanno i valori di Movimento dimezzati ad esempio una miniatura di fanteria leggera (FL) che schiva muoverà di 2,5 cm invece

che del solito 5 cm. Tali pezzi inoltre non possono Saltare o Montare/Smontare. Una miniatura prona si considera che abbia un'altezza pari a quella della sua basetta.

T.A.G., Droni, Moto e veicoli non possiedono questa Azione. A parte questi qualsiasi miniatura può partire schierata prona posizionando un segnalino Prone di fianco ad essa.

Fuoco di Interdizione [Suppression Fire]: Azione breve che consuma interamente un Ordine e pone una miniatura dotata di arma da fuoco a distanza in stato di Fuoco di Interdizione. Per segnalarela bisogna porre il relativo Indicatore sulla Linea di Tiro.

Girarsi [Change Facing]: al costo di 1 ORA, una miniatura può ruotare su se stessa per porsi rivolta verso una avversaria che muova alle sue spalle all'interno della sua Zdc o, se è stata Allertata, anche all'esterno di essa.

Purché non abbia già effettuato la sua ORA, qualsiasi miniatura, può girarsi se essa viene colpita o se una figura amica presente nella sua Zdc viene colpita.

Questa azione non richiede Test.

Individuare [Discover]: Azione breve che permette di tentare di individuare una miniatura rappresentata da un Indicatore di Impersonare, Occultamento o Occultamento TO applicando i Modificatori previsti. Bisogna effettuare un Test sulla VOL della miniatura applicando i Modificatori corrispondenti al tipo di Occultazione (Occultazione o Occultazione TO). Si applicano anche modificatori relativi alla Distanza che separa la miniatura dall'Indicatore, come riportato nella tabella che segue; tanto maggiore sarà la Distanza, tanto più difficile diverrà individuare la miniatura avversaria. Muovere: È un'Azione Breve che permette di usare il valore MOV, espresso da due numeri separati da un trattino per muovere la miniatura. Il primo indica i centimetri che possono essere coperti nel movimento normale, il secondo quelli che si percorrono quando si muove una seconda volta nello stesso ordine. Non è obbligatorio muovere sino al massimo consentito dal valore MOV. Quando si dichiara un movimento, si deve specificare l'intero percorso coperto dalla miniatura così che l'avversario possa dichiarare



le sue ORA.

Una miniatura può superare senza alcuna restrizione qualsiasi ostacolo

Distanza	20 cm	80 cm	120 cm	+120 cm
Modificatore	+3	0	-3	-6

di livello pari o inferiore alla metà dell'altezza della miniatura stessa. In caso di successo, l'Indicatore di Occultamento o Impersonare verrà rimosso e sostituito dalle miniature che rappresentava, che rimarranno visibili sino a quando non si occulteranno nuovamente.

In caso di fallimento non potrà ripetere il lancio contro quell'Indicatore sino al turno successivo. Potrà comunque tentare di Individuare miniature rappresentate da altri Indicatori ed effettuare lanci contro di essi, oppure altre miniature potranno tentare di individuare il primo Indicatore contro cui è fallito il tiro.

Montare/ Smontare [Mount/Dismount]: Azione breve che permette di Salire/Scendere da un Veicolo/Montatura.

Muovere [Move]: È un' Azione Breve che permette di usare il valore MOV, espresso da due numeri separati da un trattino per muovere la miniatura. Il primo indica i centimetri che possono essere coperti nel movimento normale, il secondo quelli che si percorrono quando si muove una seconda volta nello stesso ordine. Non è obbligatorio muovere sino al massimo consentito dal valore MOV.

Quando si dichiara un movimento, si deve specificare l'intero percorso coperto dalla miniatura così che l'avversario possa dichiarare le sue ORA.

Una miniatura può superare senza alcuna restrizione qualsiasi ostacolo di livello pari o inferiore alla metà dell'altezza della miniatura stessa.

Movimento Cauto [Cautious Movement]: Azione lunga che permette alla miniatura di muoversi con attenzione da un punto fuori delle LdT nemiche ad un altro, anch'esso fuori dalle LdT nemiche. La miniatura potrà muoversi al massimo del totale del suo primo valore di movimento per evitare di farsi sparare. Questo tipo di movimento permette di attraversare spazi scoperti senza provocare ORA da parte avversaria ma non può essere eseguito all'interno delle ZdC nemiche. L'uso di questa Azione deve essere dichiarato prima di iniziare a muovere la miniatura.

T.A.G., Droni, Moto e veicoli non possiedono questa Azione.



Nuotare [Swim]: Azione breve che permette di muovere la miniatura sino a metà del suo MOV in ambiente acquatico. In caso di movimento ripetuto, la miniatura può essere mossa anche di metà del secondo valore di MOV.

Ordine Coordinato [Coordinated Order]: spendendo 1 Ordine per miniatura, si possono attivare allo stesso tempo sino a quattro miniature.

Saltare [Jump]: Azione breve che permette di eseguire un movimento orizzontale (per superare un cratere) o verticale (per saltare un ostacolo) pari alla metà del MOV.

Per poter saltare bisogna misurare la distanza in orizzontale, diagonale o verticale, a seconda dei casi, tra il punto di partenza e quello di arrivo ed eseguire un tiro di FIS.

Quando si ripete questa attività con uno stesso Ordine, non si realizza un salto unico lungo, ma due salti separati, uno entro il primo MOV ed uno entro la metà del secondo valore MOV, che devono essere verificati singolarmente con due diversi lanci FIS. In questo caso, è obbligatorio che tra un salto e l'altro vi sia un punto di appoggio.

Qualsiasi ostacolo di altezza superiore alla metà della miniatura deve essere saltato ed in caso di fallimento, fate riferimento alle regole per verificare gli eventuali Danni da Caduta.

Se effettuando un salto si scopre che la miniatura non ha su un punto su cui atterrare, si considera che essa cada nel punto del suo MOV massimo. Verificare eventuali danni causati dalla caduta.

Durante un salto non si possono eseguire altre Azioni brevi, ma è possibile eseguirne una dopo aver terminato il salto.

Schivare [Dodge]: Azione breve che permette, se avendo LdT, di effettuare un Lancio a Confronto di FIS contro CD, CC, FIS od Osservatore di Artiglieria, per evitare un attacco nemico ed utilizzare ciò che resta del proprio Ordine per completare il movimento. La schivata permette pure di disingaggiarsi dal CC. Come ORA, la miniatura potrà essere mossa di metà del suo primo valore MOV o qualunque altra Abilità di Movimento per la quale non sia necessario tirare.

Il Lancio per Schivare nel corso del turno attivo serve per affrontare tutte le ORA generate dall'Ordine. In ORA, il Lancio per Schivare si applica contro tutti i fuochi della raffica (R) o tutte le azioni delle miniature che eseguano un Ordine Coordinato (Schivare tutti i colpi in un Combattimento CC, fuochi da più avversari ed altro). Nei pareggi tra il lancio di attacco e quello di Schivata, vince chi possiede l'Attributo più alto.

T.A.G., Droni e moto applicano sempre un MOD di -6 al Test per Schivare.

Caso a parte sono i Lanci a Confronto contro Armi a Sagoma Diretta (Chain Rifle, Lanciafiamme, Nanopulser...) o l'Abilità Speciale Esplosione. In questo caso, per poter Schivare, si deve realizzare un Test di FIS con Modificatore -6 (per simulare la difficoltà di sfuggire ad un'arma che satura un'intera area). Se si supera il lancio, la miniatura schiva, anche se si trova all'interno della sagoma di danno dell'arma.

Tiro Speculativo [Speculative Shot]: Azione lunga che richiede la spesa di un Ordine completo. Riservata a miniature equipaggiate con granate e lanciagranate permette loro di effettuare un Tiro Parabolico contro un'area od una miniatura che si trovi al di fuori della LdT della miniatura con un Modificatore di -6 al valore CD o FIS, a seconda dei casi.

ABILITA' SPECIALI

Sono le Abilità possedute solo da alcune miniature e solitamente dipendono dal loro particolare addestramento, dalle dotazioni di un particolare unità militare o da capacità naturali. Nelle Abilità Speciali su più livelli, a meno che la regola non specifichi il contrario, ogni livello comprende le possibilità riportate in quelli inferiori; ad esempio, un Livello 3 comprende anche i livelli 1 e 2. Livelli alfabetici (come il livello X) indicheranno nella loro descrizione se includono altri livelli.

Antipodi [Antipode]: Gli appartenenti a questa razza aliena hanno un comportamento di gioco speciale e caratteristico. Per formare un solo individuo senziente, è richiesta la riunione di almeno tre Antipodi, che si integrino a formare un'unica personalità alla quale ciascuno dei membri apporta le proprie capacità. Attivare un Branco d'Assalto, costa un solo Ordine con il quale tutti gli Antipodi del Branco eseguiranno, tutti la stessa azione effettuando ciascuno i lanci da essa richiesti. I membri del Branco si comporteranno come un solo essere, sia se attivati con un Ordine od un ORA, pur potendosi muovere separatamente, e compiranno tutti la stessa azione, aggrediranno lo stesso bersaglio e genereranno una sola ORA ad ogni miniatura nemica.

Per ogni membro che muore, il Branco perde una parte delle proprie capacità intellettive e la sua VOL si riduce di 3. Gli Ariadna hanno imparato ad operare con Branchi di tre o quattro membri, così da



Active FILE

aumentare le loro capacità di resistenza.

Se il Branco perde il suo Controllore, oppure il suo Dispositivo di Controllo rimane Disabilitato, deve effettuare un Test di VOL. Se lo supererà, continuerà con l'ultimo Ordine ricevuto dal controllore, solitamente caricare il nemico, e si considera che esso continui a far parte dell'esercito Ariadna. In caso di fallimento, lanciate 1D20; con 10 o meno, il Branco utilizzerà l'Ordine per dirigersi verso il bordo più vicino del tavolo e non eseguirà altri Ordini se non Muovere o Schivare mentre con 11 o più, entrerà in frenesia diventando furioso, ed il giocatore Ariadna ne perderà il controllo. Nei turni successivi, gli Antipodi agiranno prima dei giocatori usando il proprio Ordine e il proprio Ordine Impetuoso per attaccare la miniatura più vicina, amica o nemica che sia, e continueranno così sino alla morte.

Dopo la perdita del Controllore, ogni volta che il Branco perde uno dei suoi membri dovrà effettuare un Test di VOL con i Modificatori dovuti ai membri eliminati.

Nell'organizzare i Gruppi di combattimento, il Branco ed il suo Controllore contano come due miniature, e devono sempre trovarsi nel medesimo Gruppo. Il branco da un singolo ordine alla Riserva degli Ordini in più rispetto a quello dato dal Controllore.

Arrampicare Superiore [Climbing Plus]: L'unità con questa abilità è equipaggiata o dotata per le scalate. Permette alla miniatura di muovere salendo di tanti centimetri quanti ne permetta il suo MOV senza bisogno di effettuare Test di FIS, Permette inoltre anche altre Abilità mentre sta scalando o se si trova appeso ad una parete (ad esempio Arrampicare+CD).

Arti Marziali [Martial Arts]: Abilità Speciale automatica che non necessita di Ordini per essere attivata. La miniatura possiede una capacità di Combattimento Corpo a Corpo incrementata dalla disciplina, l'allenamento e la meditazione che la conoscenza dell'arte marziale comporta. Ogni livello comprende tutte le caratteristiche dei precedenti ed attivando uno di questi si attivano automaticamente (se lo si desidera) anche tutti gli altri.

Livello 1- Attacco a Punti Vitali [Attack to Vital Points]. Applicabile solo nel Combattimento Corpo a Corpo. Quando nel Lancio a

Confronto entrambi i contendenti hanno successo, la miniatura che possiede questa capacità annulla il Bonus di Difesa di +3 alla ARM dell'avversario.

Livello 2- Coraggio [Courage]. Funziona come l'Abilità Speciale Valore/Coraggio.

Livello 3- Primo Attacco [First Attack]. permette di effettuare l'attacco in corpo a corpo per primi trasformando il Lancio a Confronto in un Lancio Normale. Il difensore può rispondere solo se sopravvive. Permette inoltre di interrompere il Combattimento Corpo a Corpo effettuando un Test di CC invece che FIS. Questo livello è applicabile solo in corpo a corpo.

Due miniature con Arti Marziali L3 attueranno il loro primo attacco allo stesso tempo, dunque effettueranno un Lancio a Confronto.

Esempio di Arti Marziali: Un Ninja dichiara la carica (MOV+CC) contro lo sfortunato fuciliere Angus. La reazione di Angus può essere sparare, schivare o CC. Se Angus attende fino a che il Ninja lo ingaggi in CC, questo può utilizzare il suo L# di Arti Marziali, e quindi effettuerà il Primo Attacco, un tiro Normale antecedente. Ma, se Angus reagisce sparando, questo sarà un Tiro a Confronto tra il CC del Ninja e la CD di Angus, poiché avviene prima del contatto di base.

Livello 4- Mente Vuota [Empty Mind]. Agisce come il primo Livello dell'Abilità Speciale Sesto Senso; annulla i livelli inferiori di Arti Marziali dei suoi avversari ed impedisce loro di girarsi quando si entra nelle loro ZdC da dietro, sempre che non possiedano Sesto senso L2.

Livello 5- Difesa Personale [Personal Defence]. contro più avversari, nega loro i Modificatori previsti per il combattimento di gruppo. La Difesa Personale permette inoltre alla miniatura, in caso di vittoria in un combattimento di gruppo di colpire tutti i suoi avversari costringendoli ad un tiro di ARM.

Berserk [Berserk]: Abilità Speciale automatica che non richiede alcun test. L'impiego di questa abilità è facoltativo ed applicabile solo nel Combattimento Corpo a Corpo. Durante l'assalto la miniatura viene presa da una furia assassina ed da una inestinguibile sete di sangue che la porta a combattere con sprezzo del pericolo.

Il Test di CC, che normalmente è a Confronto, diviene Normale. Entrambe le miniature lanciano il dado facendo riferimento alla propria abilità e se hanno successo, costringono l'avversario a verificare la sua ARM, per cui entrambi potrebbero subire un danno. I Berserker effettuano il lancio con un Modificatore CC di +9, perdendo il Bonus di Difesa ARM +3 previsto nel Combattimento Corpo a Corpo in caso di successo nel test per colpire. Se l'avversario decide di Schivare, il Test di FIS non gli permetterà di salvarsi dall'attacco ma solo di separarsi dal combattimento.

Bottino [Booty]: Nel corso di una precedente battaglia la miniatura si è dedicata al saccheggio e possiede equipaggiamento extra, solitamente poco frequente nella sua unità.

Questo elemento non conta come Arma di Appoggio al momento del calcolo per la disponibilità di queste e non sostituisce la dotazione base della miniatura. Prima dell'inizio dello scontro lanciare 1D20 facendo riferimento a questa tabella per conoscere di quale equipaggiamento si tratti.

BOTTINO			
1-3	Protezione Leggera (+1 COR)	12	Granata E/M
4	Arma da CC Esplosiva	13	Arma da CC E/M
5	Fucile a Pompa Leggero	14-15	Protezione Leggera (+2 COR)
6	Protezione Pesante (+4 COR)	16	Visore X
7	Granate	17	Arma da CC Monofilamento
8	Lancia-Adesivo	18	Fucile Combi
9	Lanciagranate Leggero	19	Fucile AP
10	Lanciafiamme Leggero	20	Auto MediKit
11	Panzerfaust		

Inoltre, nel corso della battaglia se una miniatura con questa Abilità Speciale entra in contatto con una miniatura in stato di Incoscienza, può spendere un Ordine per appropriarsi della ARM, di un pezzo di equipaggiamento o di una delle armi rinunciando però a ciò che aveva ricevuto ad inizio partita con questa abilità

CC a 2 armi [CC with 2 Weapons]: Abilità che non richiede la spesa di Ordini per essere attivata. La miniatura ha ricevuto un addestramento speciale per combattere in Corpo a Corpo utilizzando un arma per mano. L'Abilità permette di combinare gli effetti delle Munizioni Speciali di entrambe le armi impiegate in CC.

Coma [Coma]: Azione breve. La miniatura dispone di un dispositivo capace di trasmettere sino a 20 cm di distanza un potente nanovirus che attacca tutte le miniature dotate di U.M. / Mneme come se fosse un ripetitore di Sepsitor della IE. Per poter lanciare questo virus, il sistema utilizza l'intera capacità metabolica del portatore provocandone un coma indotto da cui trae origine il nome dell'abilità.

Con l'attivazione, una miniatura con Sepsitor potrà agire spendendo un ordine per bersaglio, contro qualsiasi miniatura dotata di Mneme che si trovi nella sua ZdC. L'area in cui si attiva il coma sarà interessata solo per il turno in corso. L'attivazione del dispositivo provoca la morte della miniatura che lo attiva. La miniatura rimane in campo con un Indicatore di Ferita così da segnalare il raggio di azione del coma e viene poi rimossa alla fine del turno.

I Morat hanno un forte codice di onore marziale, non si sacrificano finché non hanno causato almeno una perdita tra le file nemiche.

Comandante Carismatico [Inspiring Leadership]: Abilità Speciale automatica che non richiede la spesa di Ordini od il lancio di dadi. La miniatura con questa Abilità sostituisce la Caratteristiche di Addestramento e Aggressività (Regolari, Impetuoso...) delle unità ai suoi ordini con le proprie ed inoltre, sinché rimane cosciente e visibile in campo, i suoi uomini non sbanderanno mai entrando in ritirata ma si comporteranno come fossero Truppa Religiosa. Questa abilità non ha effetto sulle unità con l'abilità G. Presenza remota.

Se Impetuosa, la miniatura del Comandante Carismatico deve agire prima delle altre facenti parte del gruppo, così da fornir loro ispirazio-

ne ed esempio.

Questa Abilità Speciale funziona automaticamente ed il suo impiego non è opzionale. L'abilità funziona solo se l'utilizzatore è cosciente.

Dispiegamento Aviotrasportato (DA) [Airborne Deployment]. Le unità di fanteria aviotrasportata impiegano i loro velivoli da trasporto per inserirsi nel punto del campo di battaglia in cui potranno provocare il danno maggiore.

Durante la Fase di Posizionamento, non siete obbligati a schierare le miniature con questa Abilità Speciale ad inizio partita. Se non sono schierate in campo queste miniature non sommano i propri ordini alla riserva fino a che non entrino in campo. Per scendere in campo le miniature non spendono gli Ordini della Riserva ma i propri. Se il tenente possiede questa abilità dovrà essere schierato ad inizio partita nella zona di schieramento del giocatore, altrimenti l'armata si troverà in stato di perdita di tenente. In una situazione di Ritirata, tutte le truppe con DA che non siano ancora schierate non possono essere posizionate sul tavolo da gioco.

Esistono quattro livelli DA:

Livello 1- Paracadutismo [Parachutism]: La miniatura è addestrata discesa con funi, all'uso del paracadute ed alle successive manovre di volo così da lanciarsi prima della battaglia per apparire sul campo al momento giusto.

Durante la Fase di Piazzamento, la miniatura può, senza alcuna spesa di Ordini, evitare di essere messa in gioco. Ciascuno dei lati del campo di gioco viene diviso in due sezioni uguali (due per lato, otto in totale) ed il giocatore scrive da quale sezione ciascuna delle sue miniature con capacità DA entrerà in campo.

Al momento desiderato, il giocatore annuncerà la spesa di un Ordine e metterà la miniatura in un qualsiasi punto del bordo della sezione di ingresso indicata. Se utilizzate un Ordine Coordinato, tutte le miniature interessate dovranno comparire sul bordo della stessa sezione. Questa sezione non può essere l'area di schieramento avversaria.

Livello 2- Infiltrazione Aerea [Airborne Infiltration]: Le miniature con questa Abilità Speciale sono paracadutisti esperti, specializzati in operazioni di inserimento ed incursione in aree poste ben oltre le linee nemiche. Questa Abilità Speciale permette, senza bisogno di Ordini o tiri di dado, di eseguire un lancio di Livello 1 senza dover precedentemente indicare una sezione di ingresso pur dovendo comunque utilizzare un intero Ordine per porre la miniatura sul bordo del tavolo di gioco. Se utilizzate un Ordine Coordinato, tutte le miniature interessate appaiono sul bordo della stessa sezione. Il punto d'ingresso non può essere all'interno della zona di schieramento avversaria.

Livello 3- Lancio di Combattimento [Combat Jump]: Le miniature con questa Abilità Speciale sono addestrate ad una veloce discesa sul campo di battaglia per sorprendere il nemico con devastanti e repentini attacchi. Il giocatore attivo può mettere in campo una miniatura con questa Abilità in qualsiasi momento della partita spendendo l'Ordine della miniatura stessa (non della Riserva di Ordini) e superando un Test di FIS. In caso di successo, la miniatura cadrà nel punto indicato altrimenti devierà di tanti centimetri quanti la sua Classe di Fallimento moltiplicata per 6 (CF x6). Per determinare la direzione, porre la Sagoma Circolare sul punto in cui volevate atterrare dirigendo l'uno verso il centro del tavolo. L'ultimo numero del lancio ottenuto indicherà la direzione. (Vedi Figura 22).

Se lo spostamento porta la miniatura fuori del campo da gioco, sarà necessario spendere un Ordine per poterla porre sul bordo in corrispondenza con il punto di uscita.

Non si può atterrare nel fumo od in zone ove Terreno/Visibilità lo proibiscano. La Zona di Atterraggio deve avere almeno le dimensioni della Sagoma Circolare ed essere libera da elementi scenografici. La miniatura con questa Abilità Speciale può atterrare in qualsiasi punto della Sagoma Circolare purché l'intera basetta si trovi al suo interno. Non è possibile atterrare in contatto di base con un'altra miniatura. Se si impiega un Ordine Coordinato, si utilizza una sola Sagoma

Circolare. Coloro che falliscono il Test di FIS si disperderanno individualmente. Le miniature con questa abilità possono entrare in gioco come prescritto per i livelli precedenti.

Anche i **Remoti con Lancio di Combattimento** effettuano il Test di FIS (che per loro indica il livello di automazione e programmazione) per saltare.

Le miniature **Impetuose con Lancio di Combattimento** devono utilizzare il loro Ordine impetuoso per atterrare. Ciascuna miniatura che non voglia effettuare il lancio all'inizio del turno, dovrà utilizzare uno degli Ordini della riserva per annullare l'ordine impetuoso.

Il Lancio di Combattimento Inferiore funziona alla stessa maniera ma in determinati scenari per questioni meteorologiche o tecniche comporta un Modificatore di -3 al Test di FIS.

Livello 4 – Lancio Tattico [Tactical Jump]: la miniatura che possiede questa abilità non è soltanto un paracadutista esperto con doti di infiltrazione eccezionali ma anche un leader nato dotato di un superbo senso tattico. L'abilità Lancio Tattico permette di eseguire unicamente l'Infiltrazione Aerea (Livello 2), senza la limitazione dell'area di schieramento avversaria. Inoltre se l'Abilità è posseduta dal Tenente, leader di un gruppo di miniature con l'abilità Paracadutismo, questi può far entrare in gioco tutte le miniature dalla stessa sezione di tavolo e nello stesso turno indipendentemente dal fatto che all'inizio della battaglia ne abbia previsto l'ingresso da una sezione differente. In caso di Ordine coordinato, tutte le miniature ad esso vincolate devono entrare dalla stessa sezione del bordo campo.

Inoltre se la miniatura in questione è il Tenente, nel momento in cui esegue il Lancio Tattico, la situazione di perdita del Tenente viene immediatamente a cessare ed il giocatore recupera, con effetto immediato, la Riserva di Ordini completa, esclusi quelli spesi precedentemente, che possono essere solo uno o due.

Dispiegamento Meccanizzato [Mechanized Deployment]. La miniatura fa parte di un'unità meccanizzata i cui veicoli blindati permettono di disporsi in posizione avanzata così da proteggere l'avvicinamento degli altri soldati: durante la Fase di schieramento, la miniatura può essere disposta in qualsiasi punto della propria metà campo ma tutte le

figure con Dispiegamento Meccanizzato devono trovarsi in un raggio di 20 cm da una centrale come se fossero appena uscite da un veicolo.

Esplodere [Explode]: questa Abilità Speciale permette alla miniatura di esplodere sul posto invece di cadere in stato di Incoscienza. L'area dell'esplosione è quella della Sagoma Circolare ed ha effetto su tutte le miniature che vi si trovino con un danno Shock di valore 13. L'esplosione può essere schivata da un Test di FIS con Modificatore -6. Esplodere è un'Azione breve che permette ad una miniatura di esplodere nel momento che ritiene più opportuno superando un Lancio Normale di VOL. L'esplosione può essere annunciata anche durante un Combattimento Corpo a Corpo sostituendo il valore CC con quello VOL. Nel caso di T.A.G. con Salto da Combattimento, come i Caskuda, l'esplosione avviene solo al momento dell'atterraggio, la propria figura non subisce alcun danno e non potrà più esplodere nuovamente in seguito.

Exrah [Exrah]. Gli Operatori del Concordato Exrah sono il ramo effimero della razza Exrah. Le loro epidermidi chitinose sono più morbide e questo permette loro una maggiore mobilità e velocità ma li rende molto vulnerabili alle radiazioni condannandoli ad una breve esistenza. Il deterioramento fisico di cui soffrono gli "Effimeri" rende impossibile curarli e la bassa capacità di resistenza dei loro organi interni, causata dalle radiazioni ambientali del pianeta e dai raggi cosmici assorbiti durante il viaggio interstellare, fa sì che, una volta colpiti e subita la perforazione della corazza, non cadano in stato di Incoscienza ma muoiano immediatamente venendo quindi immediatamente rimossi dal campo di battaglia.

L'organismo degli Exrah è estremamente sensibile alle emissioni E/M ad alta potenza che causano loro gravi danni interni. Se un Exrah riceve un colpo E/M e fallisce il Test di PB, muore e viene immediatamente rimosso dal campo di battaglia.

Gli "Effimeri" Exrah hanno una capacità di movimento superiore a quanto possano far pensare le loro dimensioni, superiore a quella di qualsiasi altra Fanteria Media e dispongono inoltre di corte ali che, potenziate dalla chitina di combattimento, permettono loro di eseguire lunghi salti, conferendogli quindi l'Abilità Speciale Super Salto.



ActiveFILE

Figura 22: Lancio di Combattimento

Ghost (G) [Ghost]: il Ghost è un'intelligenza propria od aliena, organica o artificiale che entra in una macchina e la controlla a distanza, ma cosa distingue la macchina dagli esseri viventi?

Ghost di Livello 1: Presenza Remota [Remote Presence]. Questa Abilità Speciale è in possesso dei Remoti e dei T.A.G. senza equipaggio. dispongono di un programma avanzato di Intelligenza Artificiale, esclusivamente logico, privo di sentimenti come paura o dolore che genera il loro comportamento in combattimento. Nel caso dei TAG, non trovandosi il loro operatore fisicamente sul campo di battaglia, non mostra timore nei confronti del pericolo. Questo conferisce loro l'Abilità Speciale: Coraggio. Inoltre, si considera che siano privi di U.M. / Mneme.

Ghost di Livello X: Mnemonica [Mnemonic]. L'Abilità Speciale Mnemonica è una caratteristica delle truppe della IE che non richiede la spesa di Ordini e permette, nel caso il corpo in cui alberga l'Aspetto della IE che controlla l'esercito (Carontide, Anatemico o Avatar) cada in Incoscienza o venga ucciso, l'Aspetto venga immediatamente ed automaticamente trasferito alla U.M. / Mneme di un'altro membro dell'esercito. L'Aspetto può venir trasferito anche nel caso che il suo corpo si trovi in stato Incosciente, ma questo provoca il passaggio automatico di detto corpo allo stato di Morto.

Questa abilità permette alla IE di mantenere un continuo controllo del suo esercito scartando gli elementi non più operativi. Quando si attiva il Mnemonica, la nuova miniatura dell'Armata Combinata acquisisce la VOL del Aspetto della IE (16 o 17) e l'Abilità Mnemonica stessa ma non le altre Abilità Speciali o equipaggiamenti del precedente corpo, come ad esempio (Sepsitor, Visore Multispettrale...) od altro. Ghost: Mnemonica include altresì l'abilità Ghost: Presenza Remota.

Immunità: Abilità Speciale automatica che non richiede la spesa di Ordini od il lancio di dadi. L'unità possiede una resistenza naturale nei confronti di alcuni tipi di danni

Livello-1: Immunità allo Shock [Shock Immunity]. La miniatura è immune ai danni causati da armi e proiettili Shock e li considera come armi e munizionamenti normali.

Livello -2: Immunità Totale [Total Immunity]. La miniatura è immune a tutti gli effetti speciali causati da armi e munizionamenti speciali (eccezione: ADHL, E/M, Monofilo e Plasma) e li considera munizionamenti normali.

Impersonare [Impersonare]: Le miniature con questa Abilità Speciale sono esperti nell'infiltrarsi tra le linee nemiche grazie a sofisticati equipaggiamenti di mascheramento olografico e le loro capacità innate di attori. Il dominio della capacità di Impersonare permette di infiltrarsi nelle linee avversarie, uccidere un nemico e impersonarlo per riuscire poi ad assestare al nemico colpi mortali. Questa abilità speciale è influenzata dalle munizioni E/M. Esistono due livelli di Impersonare:

Livello 1 – Impersonare Base [Basic Impersonation]: permette di posizionare la miniatura dove si vuole, senza necessità di effettuare alcun Test, tranne che nella zona di schieramento del nemico, o in contatto di basetta. Per rappresentare l'impersonato è necessario posizionare un Indicatore di Impersonare Stato 1 (IMP-1). Se si supera un test di VOL si può posizionare l'Indicatore all'interno della zona di 30 cm di schieramento dell'avversario. In caso di fallimento al test, si posiziona l'unità normalmente, come se fosse stata scoperta ed identificata come nemica.

Esistono tre stati di Impersonare Base:

Stato 1 Inavvertito [Unnoticed]: l'Impersonato si è infiltrato tra le truppe nemiche senza attirare l'attenzione, viene considerato una miniatura amica e non si può agire contro di lui (CD, FIS, CC, ecc...). La miniatura è rappresentata da un Indicatore di Impersonare Stato 1 (IMP-1). Per smascherare l'Impersonare si effettua un tiro per Indi-

viduare con Modificatore di -6. Se si supera il tiro, l'impersonatore passa allo stato 2.

Stato 2 Sosia [Characterized]: l'Impersonato è stato localizzato, ma si fa passare per una miniatura amica. Si sostituisce l'Indicatore di Impersonare Stato 1 (IMP-1) con uno di Stato 2 (IMP-2), ma non è possibile attaccare la miniatura, dal momento che la sua identità non è ancora nota, ma viene ritenuta appartenente al proprio esercito. Bisognerà effettuare un altro tiro per Individuare, questa volta senza il modificatore di -6, per poterla identificare come nemica. Se si supera il tiro per Individuare, il modificatore passa allo Stato 3.

Stato 3 Scoperto [Discovered]: si mette in campo la miniatura e si toglie l'Indicatore. l'Impersonato è stato identificato come nemico, e si può quindi agire contro di lui di conseguenza.

Le uniche Abilità la cui esecuzione non smaschera automaticamente l'Impersonare sono il Movimento Cauto e tutte quelle Azioni brevi di Movimento che non richiedono il tiro di dadi (tranne Allertare). L'Impersonatore si rivela automaticamente quando in contatto di base con un'altra miniatura.

Un Impersonatore non scoperta può effettuare un attacco CD prima del suo avversario: se questo sopravvive al tiro di BLI, può a sua volta rispondere all'attacco. Pertanto non si verifica un Tiro a Confronto, ma ognuno avrà un normale tiro CD. Dopo di ciò, la miniatura dell'Impersonare deve sostituire l'Indicatore. In ORA, le reazioni degli Impersonati sono simultanee agli Ordini ai quali risponde, realizzando così dei Tiri a Confronto.

Per tornare allo stato di Impersonare (sostituendo la miniatura con l'Indicatore IMP-1) si dovrà spendere un Ordine completo, fuori dalla LdT degli avversari.

Un Impersonatore in stato 1 o 2 (IMP-1 e IMP2) deve essere considerato dagli avversari come miniatura amica, ma se attraverso volontariamente il Fuoco di Interdizione ne riceve i relativi impatti.



La miniatura con Impersonare impiegherà sempre le proprie Caratteristiche, Abilità ed Equipaggiamenti, ma può raccogliere ed utilizzare un'arma della unità avversaria uccisa in Corpo a Corpo, ma solo fino a quando non riprenda lo stato di Impersonare. Raccogliere un'arma della propria vittima è un'Azione breve.

Le miniature umane con Impersonare Base non potranno mai assumere l'aspetto di miniature aliene (Antipodi, Morat, Shasvastii, ecc.) e viceversa. Contro l'Esercito Combinato della IE l'Impersonato non può agire in Stato 1, ma opera sempre in Stato 2.

Livello 2- Impersonare Avanzato [Impersonation Plus]: Funziona esattamente come il livello uno, ma grazie a dispositivi tecnologici più avanzati permette ad una creatura aliena di impersonare una umana o ad una umana di impersonare una aliena.

Infiltrazione [Infiltrate]: La miniatura, grazie alla sua capacità di

muoversi silenziosamente, è in grado di infiltrarsi tra le linee nemiche senza essere vista. L'uso dell'Abilità Speciale Infiltrazione è permesso unicamente nel corso della Fase di Schieramento. In termini di gioco, questa Abilità Speciale permette alla miniatura di:

Opzione A: La miniatura può essere messa in gioco, senza spendere alcun Ordine in qualsiasi punto della propria metà campo

Opzione B: Se si desidera schierare oltre, nella metà campo avversaria sarà necessario un Test di FIS. Il lancio viene effettuato con un Modificatore di -1 per ogni 10 centimetri o frazione di cui si sia penetrati nella metà campo avversaria. In caso di fallimento, si applica la regola di Dispersione. Il centro della sagoma circolare deve essere posizionato nel punto del campo dal quale la miniatura desiderava infiltrarsi, con il numero 1 verso il centro del tavolo da gioco, moltiplicando la Classe di Fallimento per 6 per determinare dove posizionare l'infiltratore. Inoltre, la miniatura perderà il posizionamento nascosto e occulto previste da MO: Occultamento e MO: Occultamento TO.

Non è permesso Infiltrarsi all'interno dell'area di schieramento nemica, o in contatto di basetta con un'altra miniatura. Se la Dispersione, causasse ciò, muovi la miniatura indietro fino al punto in cui si trovi in una posizione legale; i.e. la miniatura sia posizionata al limite dell'area di schieramento nemica, vicino al punto d'infiltrazione iniziale.

Ingegnere [Engineer]: La miniatura con questa Abilità Speciale possiede i mezzi e le conoscenze tecniche per effettuare riparazioni sul campo di equipaggiamenti rotti o danneggiati. L'azione di riparazione dell'Ingegnere è un'Azione Breve che permette, al superamento di un Test di VOL, di riparare Punti Struttura (ST) di veicoli od altre miniature (1 punto per ogni Test VOL riuscito). Se l'Ingegnere fallisce il Test di VOL, la miniatura o la struttura perdono un punto ST invece di recuperarlo.

Gli Ingegneri possono riattivare tutti equipaggiamenti ed armature

colpite da Munizione Speciale E/M o Adesivo (ADHL) superando un singolo Test di VOL. In caso di fallimento, si considera che l'arma o l'equipaggiamento siano permanentemente Disabilitati.

Per effettuare il tentativo di recupero è necessario che le basette delle due miniature si trovino a contatto tra loro.

Le miniature che eseguono questa Azione breve possono anche, purché siano a contatto di base con esse, aprire o chiudere delle serrature come nell'abilità Impossessarsi di informazioni e forzare apparati di sicurezza (Vedi Combattimento Avanzato: Hackerare), applicando gli stessi Modificatori.

Gli Ingegneri possono poi disinnescare ogni tipo di Mina ed E-Mauler. Per disinnescare la Mina debbono entrare nel suo raggio di azione (Sagoma Circolare) e realizzare un Test di VOL. L'entrata di un Ingegnere nel raggio di azione di una Mina non la fa esplodere automaticamente, ma in caso di fallimento subirà gli effetti dell'arma che stavano tentando di disinnescare.

Medico [Doctor]: La miniatura è un medico addestrato al pronto soccorso militare, esperto nel salvare i propri compagni dalle braccia della morte.

Si tratta di un'Azione breve, che si effettua in contatto di basetta, che richiede un Test di VOL per portare il ferito dallo stato di Incoscienza alla normalità (recuperando 1 Ferita) e che comporta, in caso di fallimento, la morte del paziente. Per effettuare il tentativo di recupero è necessario che le basette delle due unità si trovino a contatto tra loro. Le unità possono essere curate un numero illimitato di volte purché si superino i necessari Lanci VOL. Alle unità che siano state così curate può essere applicato un MediKit, AutoMediKit o Rigenerazione. Un medico con l'abilità Speciale V: Ignorare Ferite Incapacitanti che ha subito una ferita può tentare di curare se stesso, ma se fallisce il test di VOL morirà automaticamente.



ActiveFILE

MetaChimica [MetaChemistry]: Composto nanochimico militare per il controllo dell'aggressività e aumento della struttura corporea. La MetaChimica ha, come effetto secondario, la comparsa di alterazioni fisiche, neurali o metaboliche, naturalmente latenti nel soggetto che possono essere potenziate con impianti biotecnologici. Prima dello scontro, lanciare 1D20 facendo riferimento alla seguente tabella per conoscere il vantaggio MetaChimico di cui dispone la miniatura.

MetaChimica			
1-3	Armatura Naturale (+1 ARM)	12-13	V: Ignorare Ferite Incapacitanti
4-5	V: Tenacia	14-15	Sesto Senso (Livello 2)
6	Immunità: Shock	16-17	Rigenerazione
7-8	Movimento Superiore (MOV 20/10 o MOV 15/15)	18	Super Salto
9-10	Visore X	19	Arrampicarsi Superiore
11	Fisico potenziato (+3 FIS)	20	Immunità Totale

Mimetismo e Occultamento (MO) [Camouflage and Hiding (CH)]: questa Abilità Speciale indica la capacità della miniatura di confondersi con il paesaggio che la circonda e muoversi senza farsi vedere da eventuali osservatori. Esistono tre livelli di Mimetismo e Occultamento (MO):

Livello-1. Mimetismo [Mimetism]: la miniatura dispone della abilità d'oscurare la sua presenza all'avversario. Più precisamente possiede strumenti di mimesi basici o abiti o mezzi di copertura realizzati in materiale fotosensibile, un'alternativa più economica degli equipaggiamenti camaleontici, e sa utilizzarla per rendere difficile la sua localizzazione da parte del nemico.

In termini di gioco, qualsiasi miniatura effettui un attacco CD contro una miniatura con abilità Mimetismo applica un Modificatore di -3 ai suoi test. Questa è sempre considerata alla medesima altezza di una fanteria di linea del suo esercito (a meno che non abbia un segnalino di Prone affianco).

Livello-2. Occultamento [Camouflage]: La miniatura ha una capacità speciale, naturale o frutto di addestramento, per l'occultamento e la segretezza e dispone inoltre di equipaggiamenti camaleontici implementati dovuti a cellule fotoreattive e simulatori di prossimità variabili e combinabili. Questi sistemi, integrati nell'uniforme, nella corazza individuale e nell'equipaggiamento, non rendono invisibile colui che le indossa ma gli permettono di confondersi con l'ambiente che lo circonda. L'abilità "Occultamento" permette al suo possessore di realizzare le seguenti azioni:

- **Posizionamento nascosto [Camouflage Deployment].** Possibile unicamente durante la fase di schieramento, non richiede Ordini o Test. La miniatura non viene posta sul campo di battaglia ma rappresentata con un Indicatore di Occultamento che permette di simulare nello stesso la presenza di fino a 3 unità (tutte dotate dell'abilità Occultamento). Una o più miniature possono distaccarsi dalle altre in qualsiasi momento dando vita ad un nuovo Indicatore. Tutte le miniature indicate da uno stesso Indicatore di Occultamento vengono rivelate non appena un avversario effettui un Lancio di Scoperta con esito favorevole o quando eseguono un'Abilità che ne implichi la scoperta. In questo caso, le miniature vengono messe in gioco ad una distanza massima di 1 cm o meno le une dalle altre e vengono orientate nelle direzioni che il giocatore preferisce.

Agli effetti del gioco, a meno che non abbia a fianco anche un Indicatore Prono/Prone, l'Indicatore di Occultamento si considera avere l'altezza di una miniatura media di truppe di linea (Fucilieri, Zhanshi...).

- **Movimento in Occultamento [Camouflage in Movement].** Permette alla miniatura di muoversi senza essere posta in campo ma spostando unicamente il suo Indicatore. Quando più unità si muovono utilizzan-

do uno stesso Indicatore, si considerano come fossero una sola e si utilizza sempre il valore MOV minore.

Le uniche abilità la cui esecuzione non comporti la rivelazione automatica della miniatura occultata sono i Movimenti Silenti ed i quelli Corti che non richiedano lanci di dado (tranne Allertare). La miniatura si rivela automaticamente se in contatto di basetta con un'altra miniatura.

Nel caso in cui la miniatura venga scoperta o debba rivelarsi automaticamente, sostituite l'Indicatore di Mimetizzazione con la miniatura orientandola nella direzione che il giocatore preferisce.

Se nel corso del turno la miniatura con MO effettua solo azioni di MOV, incluso attraversare aree sottoposte al Fuoco di Interdizione od entrare in una ZdC, le sole azioni ORA che possono essere applicate contro di essa sono Individuare o Girarsi.

- **Occultamento difensivo [Defensive Camouflage].** Senza bisogno di Ordini o lanci, costringe gli avversari a effettuare un Test di Scoperta con Modificatore -3 per poter agire contro di essa, che, se fallito, impedisce loro di attaccarla in CD, CC o con qualsiasi altra Abilità (Hacking, Sepsitor, etc...). Se la miniatura (o miniature, se l'Indicatore ne rappresenta più di una) viene scoperta, deve essere messa in campo, orientata nella direzione desiderata dal giocatore cui appartiene, al posto dell'Indicatore di Occultamento e perde i vantaggi della Mimetizzazione di Combattimento e di Movimento Nascosto, ma mantenendo un Modificatore di -3 nel CD contro di loro.

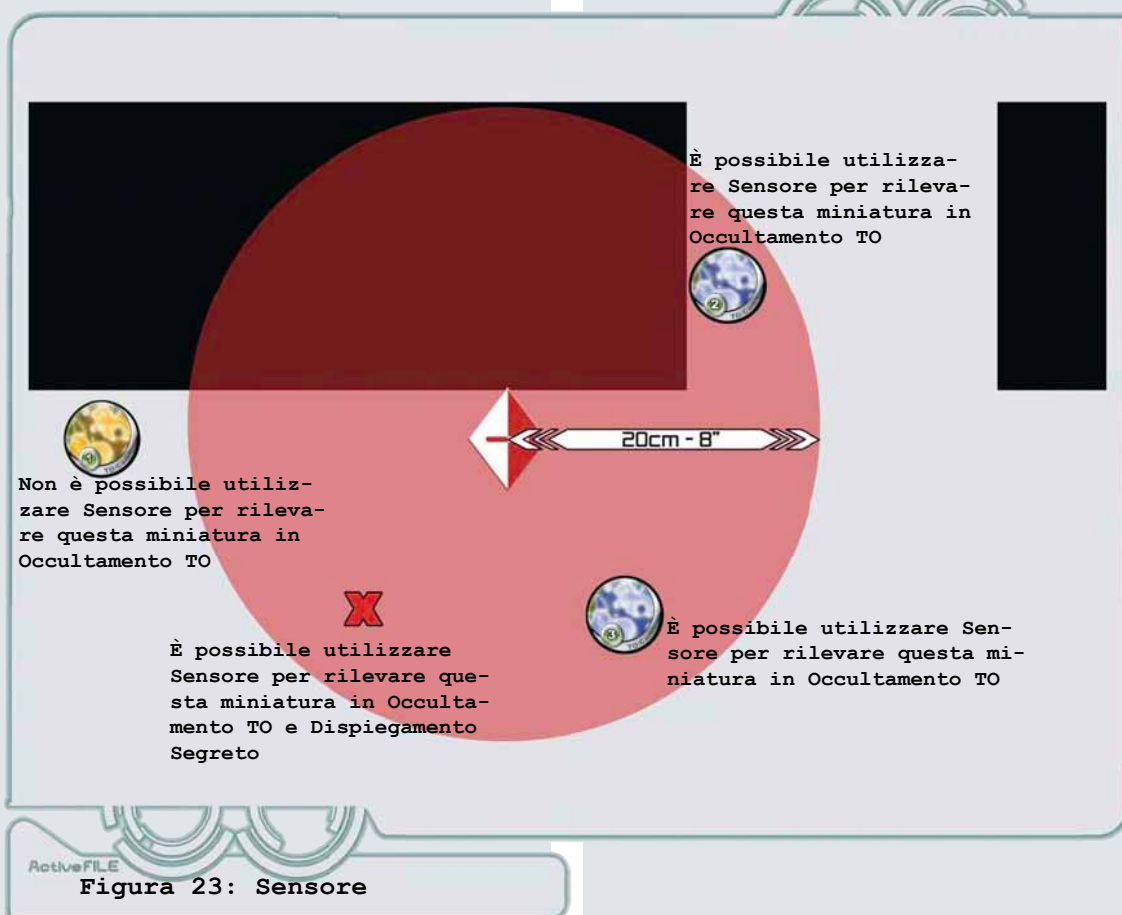
- **Occultamento Offensivo [Combat Camouflage].** Permette ad una miniatura occultata con Indicatore di Occultamento di eseguire un attacco CD, Hacking, Sepsitor o una marcatura di Osservatore di Artiglieria prima dell'avversario. Se questi sopravvive all'attacco, ha diritto a rispondere al fuoco. Questo implica che un CD effettuato da unità in occultamento viene eseguito come Lancio Normale CD e non a Confronto. Dopo il fuoco, la miniatura deve essere messa in campo. La Mimetizzazione di Combattimento è utilizzabile solo nel turno attivo; negli ORA, le reazioni delle miniature occultate sono contemporanee agli Ordini e vengono effettuate come normali Test a Confronto.

Se la miniatura occultata viene colpita da un Attacco Intuitivo senza essere stata prima scoperta, dovrà essere rivelata e posta in campo anche se supera il Test di ARM, e lo stesso avviene se l'Indicatore viene a trovarsi all'interno di una Sagoma di Fuoco che abbia per obiettivo un'altra miniatura, che superi il Test di ARM o meno.

- **Nascondersi nuovamente [Camouflaging Again].** Quando una miniatura ha perso lo stato di Occultamento (la miniatura si trova in campo al posto dell'indicatore), può recuperarlo spendendo un Ordine purché non si trovi nella LdT di miniature nemiche. Miniature con Mimetizzazione TO in Dispiegamento Occulto che possiedano una LdT con la miniatura che intende occultarsi, se desiderano impedirglielo sono obbligate a rivelarsi.

Livello-3. Occultamento TO [TO Camouflage]. Oltre alla normale Abilità Speciale, la miniatura, possiede un dispositivo termo-ottico di occultamento che, ricorrendo alle tecnologie di campo, non soltanto piega la luce attorno al portatore rendendolo pressoché invisibile ed annullando la sua traccia termica ma assorbe le possibili perturbazioni atmosferiche e le emissioni elettromagnetiche provocate dall'utilizzatore rendendolo invisibile ai radar ed ai sonar. In termini di gioco, l'Occultamento TO permette:

- **Dispiegamento Segreto [Hidden Deployment].** Permette di effettuare lo stesso schieramento previsto per MO: Occultamento il livello 2 ma senza dover mettere in campo l'Indicatore; segnando tuttavia la posizione della miniatura nella maniera più dettagliata possibile (Copertura, Prono...). Se la miniatura si muove, deve mettere in campo un Indicatore di Occultamento TO dopo aver rivelato al vostro avversario la posizione iniziale. Se svolge una qualsiasi altra azione dovrà essere inserita in campo la miniatura.



Una miniatura in Dispiegamento Segreto non si trova fisicamente sul campo e non aggiunge quindi il proprio Ordine a quelli disponibili ma, per eseguire il suo primo Ordine non dovrà spendere uno di quelli della riserva utilizzando invece il proprio

- **Occultamento in Movimento TO:** Permette alla miniatura di utilizzare il "Movimento in Occultamento".
- **Occultamento Difensivo TO.** Permette alla miniatura di utilizzare l' "Occultamento Difensivo" con un Modificatore di -6 anziché -3.
- **Occultamento Offensivo TO.** Permette alla miniatura di utilizzare l' "Occultamento Offensivo".
- **Nascondersi nuovamente.** Funziona Come per il Livello 2 di Occultamento.

Morat [Morat]: I Morat sono la razza militarista per eccellenza i cui membri posseggono un innato senso di appartenenza alla loro unità di combattimento. L'istruzione e l'addestramento che ricevono favoriscono la formazione di unità di attacco nelle quali il senso del Dovere e dell'Onore personale sono sostituiti in importanza da quelli del gruppo inteso quale insieme. I Morat sono molto rigorosi ed eseguono gli Ordini senza farsi domande e continuano a combattere ben oltre i normali limiti pertanto è estremamente difficile mandarli in rotta. Tutti i Morat possiedono l'equivalente razziale dell'Abilità Speciale Truppa Religiosa e la loro presenza in un esercito comporta l'aumento della percentuale del valore di Ritirata! dal 60% al 75%.

Movimento Superiore [Superior Movement]: La miniatura è particolarmente dotata per il movimento rapido. Questa Abilità non richiede spesa di Ordini o Test ed aumenta automaticamente i valori di Movimento della miniatura. L'aumento può essere già parte dei valori indicati o essere riportato al loro fianco tra parentesi.

Multiterreno [Multiterrain]: Abilità automatica che non richiede Test o la spesa di Ordini. Le miniature con questa Abilità Speciale si preparano coscienziosamente ad ogni missione, addestrandosi in simulatori od in zone con le stesse caratteristiche geografiche del terreno su cui si svolgerà l'operazione.

Hanno le stesse capacità Multiterreno le truppe acquisite in ambienti ostili, caratterizzati da vari tipi di Terreni Speciali (es. Acquatico, Selvaggio, ecc.).

Prima di iniziare lo scontro, le miniature con Multiterreno potranno indicare il tipo di terreno sul quale siano specializzate (vedere la sezione sui Terreni) scegliendolo tra i cinque possibili (Acquatico, Desertico, Montagna, Selvaggio o Gravità 0) o tra quelli indicati tra parentesi.

Osservatore di Artiglieria [Forward Observer]: Azione Breve grazie alla quale la miniatura è capace di trasmettere ai suoi compagni i dati telemetrici e le coordinate delle posizioni nemiche presenti in campo, aumentando così l'efficacia del fuoco amico.

Un Osservatore di Artiglieria che abbia una LdT con un avversario può marcarlo superando un Test di VOL Normale o a Confronto, a seconda della situazione, modificato in base alle condizioni di Copertura del bersaglio, della Distanza, della Abilità Speciali MO Mimetismo e Occultamento o dispositivi DDO, permettendo a qualsiasi altra miniatura amica priva di una LdT di attaccarlo se dotata di armi abilitate al Tiro speculativo o con Munizione Speciale Teleguidate di attaccarlo.

Distanza	0-20 cm	21-80 cm	81-120 cm	+120 cm
Modificatore	+3	0	-3	-6

Gli attacchi che possono essere realizzati contro obiettivi segnalati dagli osservatori di artiglieria sono di due tipi:

- **Speculativo:** quando l'osservatore supera il Test di VOL, l'obiettivo viene marcato e qualsiasi altra unità amica che voglia far fuoco contro di esso non applica i Modificatori per il Tiro speculativo.
- **Teleguidato:** quando l'osservatore supera il Test di VOL l'obiettivo viene marcato per qualsiasi alleato che possieda Munizioni Speciali

Teleguidate. Con una Azione Breve potrà quindi effettuare un attacco a distanza senza dover effettuare un Test di CD, dato che questo è stato sostituito dal Test di VOL dell'osservatore di artiglieria.

Tutte le marcature operate dagli Osservatori vengono rimosse alla fine del turno del giocatore che possiede l'osservatore di artiglieria.

L'equipaggiamento speciale degli Osservatori d'Artiglieria permette loro d'usare l'Impulso Flash.

Paramedico [Paramedic]: La miniatura è il paramedico della squadra ed ha in dotazione i MediKit per medicare i compagni caduti.

Reazione Totale [Total Reaction]: Grazie ad un servomeccanismo e ad un sistema di incremento della velocità di reazione e della mobilità, alcune miniature sono in grado di reagire più velocemente della altre. Per riflettere ciò queste unità possono utilizzare l'intera R dell'arma di cui sono dotati anche durante un'ORA.

- Se il Test di CD è Normale, effettuare un numero di Test pari alla R dell'arma impiegata.

- Se il Test di CD è a Confronto, entrambi i giocatori effettuano tutti i lanci CD previsti, e tutti i risultati che superino quello migliore dell'avversario, sono considerati essere andati a segno.

Esempio: Il Fuciliere Angus si trova in campo aperto, a 30 cm da uno Yaókòng (Remoto con Reazione Totale) e spende un Ordine per sparare allo Yaókòng. Il Remoto decide di rispondere al fuoco con la sua ORA lanciando, grazie alla sua Abilità Speciale di Reazione Totale, 4D20 (HMG ha R = 4) invece di 1, che sarebbe la norma in ORA. Angus lancia 3D20 (Fucile Combi ha R=3) con un CD di 15 (12 +3 per la Distanza) ottenendo 3 (colpito), 17 (mancato) e 12 (colpito). Lo Yaókòng ha CD 14 (11+3 per la distanza) ed ottiene 2 (colpito), 14 (Critico), 13 (colpito) e 20 (mancato). Il miglior lancio è il 14 dello Yaókòng (critico), per cui colpirà con tutti i Test superiori al migliore di Angus (12). Il Yaókòng colpisce quindi due volte, con un 14 (critico) e con il 13, per cui Angus subisce una Ferita diretta a causa del Critico e deve effettuare un Test di ARM.

Rigenerazione [Regeneration]: L'organismo della miniatura, è naturalmente predisposto all'autocura e la rigenerazione fisico-metabolica. Rigenerazione è un'Azione Breve che permette, superando un Test di FIS, di rigenerare 1 Ferita, uscendo se necessario dallo stato di Incoscienza. Se fallisce il Test di FIS per la Rigenerazione mentre si trova in stato di Incoscienza, muore. Quando l'unità ha perso tutte le sue ferite e rimane Incosciente bisogna porre l'Indicatore di ferita corrispondente. L'unità muore quando il numero di Ferite subite è superiore al numero di ferite da essa posseduta; ad esempio ha una sola ferita e fallisce due Test di ARM, cade a terra morta e non potrà più rigenerare. La figura con Rigenerazione in stato di Incoscienza non contribuisce al calcolo della Riserva di Ordini.

Le miniature con Rigenerazione posseggono anche l'Abilità Speciale Immunità Shock. La Rigenerazione è compatibile con l'uso dei MediKit e con il supporto di un medico e quindi alla miniatura può essere curata una Ferita e rigenerarne una successiva o viceversa.

Ripetitore [Repeater]: Abilità automatica che non richiede la spesa di Ordini. Si tratta di un sistema di amplificazione del raggio di azione dell'Hacking che permette a tutti gli Hacker di agire entro 20 cm dal Ripetitore indipendentemente dalla distanza che lo separa da esso e dall'esistenza di una LdT. Il ripetitore può essere utilizzato solo dagli hacker di quella armata o di una alleata.

Sensori [Sensor]: L'unità possiede un equipaggiamento di rilevamento od un senso olfattivo estremamente sviluppato che le permette di localizzare tutte le miniature nascoste che si trovino entro un raggio di 20 cm con un semplice Test di VOL senza applicare Modificatori per la Distanza o l'occultamento. Sensore è un'Azione Breve e non necessita di LdT

Una miniatura che possieda l'Abilità Speciale Sensori ed Osservatore di Artiglieria, può marcare il bersaglio anche al di fuori della sua LdT (usando la corrispondente Azione breve) senza applicare Modificatori

per la Distanza, Copertura, MO o DDO purché lo mantenga all'interno della zona di effetto del sensore (Vedi Figura 23).

L'abilità sensore permette anche di individuare unità con l'abilità Occultamento TO in dispiegamento Segreto.

Una miniatura che abbia Occultamento, Occultamento TO o Impersonare non può tornare a occultarsi o allo stato di Impersonare se si trova all'interno dell'area del Sensore.

Sesto Senso: le miniature dotate di questa abilità hanno una speciale sensibilità al pericolo e percepiscono l'aggressività del nemico anche senza vederlo riuscendo così a reagire con prontezza ai suoi attacchi. A seconda della sensibilità, esistono due livelli di Sesto Senso:

Livello 1: abilità automatica che non richiede la spesa di Ordini o Test, grazie alla quale la miniatura non può essere colta di sorpresa od assalita alle spalle in un raggio di 20 cm da altre, anche se posseggono le abilità Impersonare, Occultamento, Occultamento TO o siano coperte da Zone di Visibilità Nulla. Reagirà quindi in modo simultaneo forzando un Lancio a Confronto quando attaccata in un raggio di 20 cm da lei. Possono tuttavia reagire alle unità Impersonificate, Occultate, TO ed avversari in Zone di Visibilità Nulla solo e unicamente quando sono loro stesse bersaglio di un attacco. La miniatura non può reagire al movimento e dalle altre azioni dell'Impersonatore o avversari Occultati o coperti da Zone di Visibilità Nulla.

Livello 2: Permette che la miniatura reagisca in modo simultaneo ad attacchi, solamente attacchi e non movimenti od altre azioni, di Impersonatori, MO: Occultamento, MO: Occultamento TO, Zone di Visibilità Nulla senza vincoli di distanza e l'ostacolo alla LdT della Zone di Visibilità Nulla e senza applicare il modificatore -6. Questa abilità funziona automaticamente (non devi spendere alcun ordine o test).

Shasvastii [Shasvastii]: gli Shasvastii sono una razza aliena con una biologia totalmente diversa da quella umana. Dotati di un forte istinto di sopravvivenza, tutti gli Shasvastii sono parzialmente ermafroditi ed allevano al loro interno un Seme-Embrione a sviluppo accelerato che possono impiantare nel territorio nemico. Trascorso un breve periodo di tempo, l'Seme-Embrione si sviluppa in uno Shasvasti adulto che, grazie ad informazioni geneticamente codificate al momento dell'impianto, sarà in grado di continuare la missione del Continuum Shasvastii. Gli stessi T.A.G. Shasvasti, pur essendo unità di Presenza Remota, contengono un Seme-Embrione. Questi Seme-Embrione possono nutrirsi del cadavere del proprio Shasvastii caduto per accelerare il proprio sviluppo e per questo motivo nessun Shasvasti da diritto a Punti Vittoria o viene considerata ai fini della Ritirata! se non dopo l'eliminazione dell'Seme-Embrione.

A tali fini, per contabilizzare Punti Vittoria e i punti Ritirata! si considera che gli Shasvastii abbiano tre livelli: Incosciente, Morto e Uovo. Quando uno Shavasti è morto, rimpiazzatelo con un Indicatore Seme-Embrione (SPAWN-EMBRYO). L'Seme-Embrione non può muoversi né attaccare né difendere e possiede ARM 0, PB 0 e se subisce una ferita deve essere rimosso dal campo di battaglia.

Strategos [Strategos]: Questa abilità speciale identifica i professionisti della strategia, un individuo con la mente analitica a una profonda ed avanzata conoscenza dell'arte della guerra e della psicologia militare. Vi sono tre livelli di Strategos:

- **Strategos livello 1:** Se lo Strategos è il Tenente, può assegnare l'ordine speciale del Tenente ad ogni altro miniatura del suo gruppo di combattimento.

- **Strategos livello 2:** Questo livello permette al giocatore, durante la fase di schieramento, di mettere in riserva due miniature da schierare dopo il suo avversario. E' obbligatorio che sia il Tenente ad usare questa abilità speciale

- **Strategos livello 3:** Se lo Strategos è il Tenente, egli non solo può utilizzare i livelli precedenti di questa abilità speciale, ma anche impedire ai suoi avversari, durante la fase di schieramento, di schierare una miniatura dopo di lui. Uno Strategos L2 contro un o Strategos L3 può mettere in riserva una sola miniatura nel suo schieramento, mentre L3 può metterne in riserva 2. Due opposti Strategos L3 realizzeranno lo Schieramento al solito come è descritto nelle regole, riservandosi una

miniatura da schierare dopo l'avversario. L'origine del verbo Greco "stratego" significa "pianificare l'annientamento del nemico in ragione dell'efficace uso delle risorse". Inoltre, uno Strategos non domina solamente l'Arte della Guerra, egli la professa come filosofia di vita, applicandola ad ogni singolo momento, elaborando strategie d'azione che studia, controlla modifica, ed evolve costantemente. Per questa ragione, uno Strategos sarà sempre "il tuo uomo con un piano".

Super Salto [Super-Jump]: L'unità è stata concepita geneticamente, artificialmente o evolutivamente in grado, di eseguire salti di lunghezza ed altezza sovranaturale.

Azione Breve che Permette alla miniatura di eseguire un salto verticale, diagonale od orizzontale di lunghezza pari al MOV senza dover effettuare tiri di FIS. Super Salto è un'abilità speciale corta di Movimento che si può combinare con altre Azioni brevi. Ad esempio, la miniatura che usa il Super Salto può dichiarare l'Ordine come "Salto+CD" e fare fuoco mentre è in aria. Inoltre fintanto che compie normali azioni di movimento è in grado di saltare ostacoli della sua stessa altezza senza restrizioni al movimento.

Per calcolare il possibile danno dovuto ad una caduta di una unità che possieda questa abilità si devono solo calcolare quei cm che eccedono la somma di entrambi gli attributi di MOV dell'unità in questione; ad esempio, una unità con MOV 10-10, che salti al suolo da un'altezza di 25 centimetri, dovrà effettuare un Test di ARM contro un Danno di valore 5.

Terreno [Terrain]: Abilità automatica che non richiede la spesa di Ordini o Test di dadi. Alcune unità sono addestrate a combattere su terreni particolari, caratterizzati dalla difficoltà nell'operarvi. Il Tipo di Terreno in cui è specializzata la miniatura si indica sempre dopo il termine Terreno. Nel gioco, i tipi di terreno speciale sono Acquatico, Desertico, Montano, Selvaggio e Zero-G. Le miniature che possiedano l'Abilità Speciale relativa a quel Tipo di Terreno soffrono meno delle altre quando si trovano a combattere in esso e ne abbassano di uno il livello di difficoltà: da Impraticabile a Molto Difficile, da questo a Difficile e da quest'ultimo a Normale.

Trasmutazione [Transmutation]: Abilità Speciale che permette ad una miniatura di trasformarsi in un'altra, ad esempio da Dog-Face a Dog-Warrior, assumendone Attributi ed Abilità. Perché la Trasmutazione avvenga, la miniatura deve essere stata sottoposta ad un forte stress quale una Ferita. La Trasmutazione avviene automaticamente e senza bisogno di spendere Ordini. Si rimpiazza la miniatura in campo con quella trasmutata e con i suoi relativi attributi, meno la ferite ricevute alla fine dell'ordine nel quale lei riceve la prima ferita.

Truppa Religiosa [Religious Troop]: Abilità automatica. Gli insegnamenti e le convinzioni dei suoi comandanti hanno convertito la miniatura in un guerriero capace la cui Fede incrollabile permette di mantenere la fede e la fiducia quando gli altri l'hanno già persa. Questa abilità speciale funziona automaticamente e, durante lo stato di perdita di Tenente concede alla unità di mantenere il suo Ordine permettendole di agire mentre ne viene nominato uno nuovo e, se il giocatore lo desidera di ignorare la regola sulla Ritirata!

Valore (V) [Valor]: Abilità Speciale che indica il coraggio ed il valore in combattimento dell'unità. Esistono tre livelli di Valore:

Livello 1- Coraggio [Courage]: La miniatura non teme la morte ed è disposta a sacrificarsi per compiere il suo dovere.

La miniatura non è costretta ad effettuare il Test di VOL per rimanere al suo posto dopo essere stata colpita; sceglie o meno di muoversi per cercare un riparo.

Livello 2- Tenacia [Dogged]: Abilità automatica che non richiede la spesa di Ordini. Grazie alla sua totale mancanza di attaccamento alla vita, la miniatura è in grado di sacrificarsi per un obiettivo ignorando la gravità delle ferite e lo stato di Incoscienza.

La miniatura con Tenacia che debba cadere in stato di Incoscienza, potrà ignorare questo status fino a quando continuerà a ricevere nuovi Ordini consecutivi, morendo quando cessa di riceverne, al termine del turno o con una nuova Ferita. Tenacia, implica il possesso di Coraggio e permette alle figure Impetuose di accedere agli Ordini della Riserva agendo normalmente anche se il giocatore non ha ancora terminato l'esecuzione degli Ordini Impetuosi. L'abilità Tenacia non può essere usata in ORA

Livello 3- Ignorare Ferite Incapacitanti [No Wound Incapacitation]: grazie alla particolare resistenza del suo organismo, la miniatura, è in grado di ignorare il dolore mantenendosi cosciente oltre le umane capacità.

Questa abilità speciale ad uso automatico permette, una volta ricevuta una ferita, di restare ancora in piedi senza passare allo stato di incoscienza. Per fermarla è necessario ucciderla ferendola nuovamente. La miniatura può essere curata da un Medico, con un MediKit od AutoMediKit o con l'Abilità Speciale Rigenerazione sebbene, in caso di fallimento, muoia immediatamente.

Veleno [Poison]: La miniatura può secernere una neurotossina che rende letali i suoi colpi. Ai fini del gioco considerare le sue armi CC dotate di Munizione Speciale Shock. L'effetto del Veleno è combinabile con quello delle armi CC di cui la miniatura dispone.

Inoltre, ogni volta che una miniatura con Abilità Speciale Veleno subirà una ferita in corpo a corpo, gli schizzi del suo sangue causeranno automaticamente un impatto con Danno 9 al suo avversario. Gli schizzi causano un Danno Normale, non Speciale, e poiché sono risultato diretto di un'Azione breve di CC, non si possono schivare.

Veterano [Veteran]: la miniatura ha alle spalle diversi anni di servizio nei settori più duri del fronte e possiede alcune Abilità Speciali acquisite nel modo più difficile. I Veterani sono soldati induriti dalla guerra, capaci di rialzarsi nonostante la sofferenza delle loro ferite e di individuare il pericolo ovunque si nasconde. L'abilità Veterano fornisce Sesto senso L2 e V: Ignorare Ferite Incapacitanti.

Equipaggiamenti ed Armi

ARMAMENTO: questa sezione delle regole include i concetti relativi alle armi che vengono utilizzate nel gioco, nell'esempio sottostante un Fucile, e ne spiega il funzionamento.

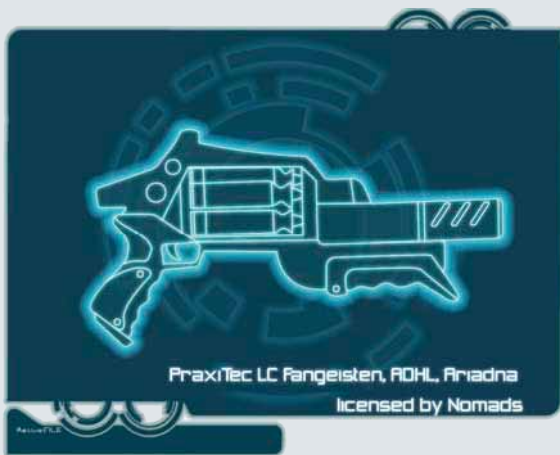
Arma	Corta	Media	Lunga	Massima	Danno	R
Fucile	20/0	40/+3	60/-3	120/-6	13	3

• **Distanza.** Esistono quattro gittate: Corta, Media, Lunga ed Massima. I Modificatori da applicare in funzione della Distanza di tiro variano a seconda dell'arma.

Facendo fuoco con un Fucile contro un bersaglio entro i 20 cm, si applica un Modificatore al valore CD di 0, sino ai 40 cm. di +3, sino ai 60 di -3, ed infine, sino al suo limite massimo di 120 cm., di -6. Oltre tale Distanza non è possibile colpire alcun bersaglio.

• **Danno.** Indica la capacità distruttiva dell'arma: quanto maggiore sarà il valore, tanto più potente sarà l'arma. Il Danno entra in gioco quando si effettua un Test di ARM. Il risultato del Test sommato al valore della ARM del bersaglio deve superare il Danno dell'arma, in caso contrario il bersaglio subisce una Ferita.

• **Raffica (R).** Caratteristica dell'arma utilizzabile solo durante la fase attiva in attacco e non durante un ORA (eccezione: Reazione Totale o Fuoco di Interdizione). Indica il numero di colpi che potete effettuare con quell'arma nel corso di un CD; se utilizzate il Fucile con un Ordine CD, potete dunque sparare tre colpi in quanto la sua R è 3. Ogni colpo può essere sparato a differenti miniature tra quelle che siano in LdT. La suddivisione dei colpi deve essere annunciata quando l'azione breve di CD viene dichiarata.



TIPI DI MUNIZIONI. Alcune armi possono impiegare particolari tipi di proiettili, detti Munizioni Speciali, che possiedono caratteristiche particolari:

- **Munizionamento Speciale Adesivo (ADH):** Si tratta di un proiettile contenente un adesivo molto potente a presa rapida la cui funzione è immobilizzare il bersaglio.

Una volta colpito, il bersaglio deve effettuare un lancio contro la sua forza (FIS) con un Modificatore di -6 . In caso di fallimento, la miniatura, passa allo stato Immobilizzato, posiziona un Indicatore (IMM) vicino ad essa. Truppe immobilizzate fallendo il tiro di FIS -6 non possono fare il tiro di Coraggio.

- **Munizionamento Speciale ad Alta Penetrazione – Armor Piercing (AP):** si tratta di un proiettile specificatamente realizzato per penetrare le armature della fanteria e le corazze dei veicoli più pesanti. Questi proiettili incorporano tecnologie perforanti che permettono loro di penetrare qualsiasi tipo di corazza con la facilità di un coltello caldo che affondi nel burro. Alcune armi realizzate per il Corpo a Corpo possono incorporare nanotecnologie con effetto perforante od avere parti in Teseum, un nuovo tipo di materiale con proprietà perforanti.

Il Munizionamento Speciale ad Alta Penetrazione dimezza il valore di qualsiasi armatura che colpisca arrotondando sempre per eccesso sino ad un valore minimo ARM 1. Se il bersaglio si trova dietro una Copertura fisica, questo tipo di munizionamento ha effetto unicamente contro l'ARM del bersaglio e non inficia il Modificatore di $+3$ ARM dato dalla protezione stessa.

- **Munizionamento Speciale a Doppia Azione (DA):** Questo munizionamento speciale è un calibro leggero ad alto potere d'impatto. Il munizionamento speciale a doppia azione è stato sviluppato come risposta alle richieste militari per una proiettile leggero con un grande capacità d'impatto, che possa essere caricato nell'arma principale di un soldato di fanteria.

Il munizionamento speciale a doppia azione obbliga il suo bersaglio ad effettuare due test di ARM. Anche se il bersaglio fallisce il primo di questi, o è inconscio, deve comunque effettuare il secondo test. Critici con munizionamento speciale DA causano una ferita diretta e necessitano che il bersaglio effettui il test addizionale comunque.

Attenzione: L'uso di questo tipo di munizioni è proibito dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà perseguito dalle Corti Internazionali.

- **Munizionamento Speciale Elettromagnetico (E/M):** È un tipo di munizione destinato a distruggere i sistemi elettronici tramite un potente impulso di microonde.

Quando il bersaglio viene colpito da munizionamento E/M deve effettuare un lancio utilizzando il suo valore PB. In caso di fallimento, armi ed equipaggiamenti vulnerabili agli attacchi elettromagnetici diverranno Disabilitati (DIS).

Disabilitato. Una miniatura che abbia fallito il Tiro di PB deve ricevere un Indicatore di Disabilitato (DIS). Fanterie Pesanti, REM e TAG,

inoltre, sono Immobilizzate (IMM). L'equipaggiamento Disabilitato cessa di funzionare, e lo stesso avviene per le marcature dell'Osservatore di Artiglieria.

Le miniature con Abilità Speciale Ingegnere possono recuperare l'equipaggiamento Disabilitato.

La Fanteria Pesante di Ariadna o le miniature che non siano Fanteria Pesante, REM o TAG che ricevano un danno da Munizioni E/M dovranno effettuare un Test di Coraggio. Come eccezione, queste fanterie pesanti, T.A.G.s and REMs che siano Immobilizzati da Munizionamento speciale E/M non possono effettuare il test di coraggio.

Equipaggiamento	Vulnerabilità	Effetto
Armamento	Vedi tabella delle armi	Disabilitato
AutoMediKit	Sì	Disabilitato
Dispositivo di Controllo	Sì	Disabilitato
Dispositivo di Hacking	Sì	Disabilitato
Dispositivo Distorsore Ottico (DDO)	Sì	Disabilitato
ECM	Sì	Disabilitato
Fanteria Pesante (FP)	Sì	Immobilizzato
Fanteria Pesante (FP) Ariadna	No	Testo di Coraggio
Impersonare	Sì	Disabilitato
MediKit	Sì	Disabilitato
MO: Mimetismo e Occultamento	Sì	MO: Mimetismo
Moto	Sì	Disabilitato
Osservatori di Artiglieria	Sì	Disabilitato
Remoti (REM)	Sì	Disabilitato
Ripetitori	Sì	Disabilitato
Ripetitore di Posizione	Sì	Disabilitato
Sensoni (eccetto Antipodi)	Sì	Disabilitato
Sepsitor	Sì	Disabilitato
T.A.G. / Veicoli	Sì	Immobilizzato
U.M. / Mneme	Sì	Disabilitato
Umani ed altre creature	No	Test di Coraggio
Visori (Multispettrale, X, 360°)	Sì	Disabilitato

Le munizioni speciali E/M emettono radiazioni, in tal modo possono attraversare la materia solida, ma questa attenua l'intensità del segnale. Questo significa che l'E/M può attraversare qualsiasi copertura, sia totale che parziale. Qualsiasi miniatura coperta, anche se non in contatto con esso applica un modificatore di $+3$ alla sua PB.

ATTENZIONE: quest'arma influenza le U.M. / Mneme e quindi è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

Esempio: lo Zhanshi Wen Liu è dietro una barricata, in contatto di bassetta con essa, quando una granata E/M esplose di fronte a lui. Attinto dall'esplosione della sagoma della granata, deve effettuare un test di PB. La sua PB è 0, ma essendo in copertura parziale, ha un modificatore di $+3$ alla sua PB.

Fallisce il suo test PB, quindi un indicatore di Disabilitato di fianco a lui. Il suo affidabile Combi non funziona, e ora Wen Liu deve effettuare il test di Coraggio.

Nello stesso tempo, lo Zhanshi Jang Qi, che era pochi centimetri dietro Wen Liu e la barricata, è comunque influenzato dalla sagoma, ed effettua il suo test di PB. Jan Qi, che non è in contatto di base con la copertura, può applicare il $+3$ del modificatore perché la sagoma deve passarci attraverso. Il suo test di PB è un successo, ma ora deve effettuare il test di Coraggio se vuole rimanere in posizione.

La medesima sagoma circolare influenza l'Hac Tao Wu Shenru, che pensava di essere al sicuro all'interno di un edificio, in copertura totale, fuori dalle LdT. Wu Shenru non è in contatto di base con il muro, ma l'impulso E/M è attenuato, ed ottiene il $+3$ alla PB. Questo modificatore non è sufficiente e Wu Shenru fallisce il tiro. Il suo Multi non funziona, e quel che è peggio, la sua armatura si disconnette, intrappolandolo e immobilizzandolo al suo interno. (guardare il grafico A)

- **Munizionamento Speciale Esplosivo (EXP):** I proiettili speciali ad effetto Esplosivo combinano i devastanti effetti dei proiettili a punta cava con un nucleo centrale HE, High Explosion, migliorato grazie alle nanotecnologie. Si tratta di un tipo di munizionamento progettato



specificatamente per generare danni di grave entità mediante la deflagrazione della carica esplosiva subito dopo il contatto con il bersaglio. Le armi da Corpo a Corpo con Munizione Speciale EXP sono frutto di tecnologie militari avanzate e per tanto sono molto rare e di impiego estremamente limitato. Applicano un sistema simile a quello del proiettile elettrotermico. Il filo della lama dispone di micro scanalature nelle quali circola un gel superconduttore che viene convertito dall'energia cinetica dell'impatto in plasma ionizzato che sviluppa una piccola ma potentissima esplosione che si sviluppa nella direzione del bersaglio.

Il munizionamento speciale ad effetto esplosivo costringe la miniatura che riceve l'impatto ad effettuare tre Test di ARM, indipendentemente dal fatto che il bersaglio ne fallisca qualcuno o diventi Incosciente. I critici da munizionamento EXP causano una ferita automatica e due Test di ARM del bersaglio.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

- **Munizionamento Speciale Fumogene (FUMO):** Questo tipo di munizioni creano una zona di visibilità nulla, con delle dimensioni di una Sagoma Circolare e senza limite di altezza. Solo granate e lanciagranate possono utilizzare queste munizioni. La cortina di Fumo resterà sul campo per tutto il turno nel quale è stata creata: venendo poi ritirata al termine del turno.

Il Munizionamento Speciale Fumogeno annulla totalmente la vista, e l'area della sagoma deve essere considerata Zona a visibilità Nulla. Questo munizionamento speciale è usato per interrompere le LdT nemiche e coprire l'avanzata delle truppe alleate.

L'impiego di Munizionamento Speciale Fumogeno è sempre da considerarsi un attacco ma, poiché non si tratta di un'arma offensiva, non è necessario un bersaglio ma può essere lanciato in un punto qualsiasi del campo di battaglia.

- **Munizionamento Speciale Fuoco (FUOCO):** Questo tipo di munizionamento è concepito per causare danni tramite intenso calore e

fiamme, nonché per bruciare il più a lungo possibile. Inoltre, il fuoco ed il calore intenso mettono fuori uso i dispositivi di Occultamento TO e di Distorsione Ottica.

Una miniatura sottoposta a danno da fuoco deve effettuare un Test di ARM: se fallisce riceve una ferita e dovrà continuare ad effettuare Test di ARM finché non riesca a superare il Tiro oppure finché non muoia. Se supera il Test di ARM il fuoco si estingue.

Le Munizioni Speciali FUOCO danneggiano i dispositivi di Occultamento TO, riducendoli a MO: Mimetismo e quelli di Impersonare e di Distorsione Ottica che risultano colpiti dalle fiamme. In questi casi i dispositivi devono essere considerati come Disabilitati finché non vengano riparati.

- **Munizionamento Speciale Monofilare:** Le armi monofilari, come indicato dal nome, hanno una lama con un filo dello spessore di una molecola, stabilizzato da un leggero campo E/M, capace di attraversare qualsiasi materiale con un minimo sforzo. Proiettili ed armi Monofilo, riducono a zero il valore dell'ARM del bersaglio infliggendogli un Danno di valore 12 che, indipendentemente dal numero di Ferite o di Punti Struttura, uccide direttamente (stato di morte: ritirate la miniatura dal tavolo di gioco) nonostante qualsiasi abilità speciale possa avere (Seme-Embrione, Presenza remota). Le armi monofilamento per Combattimento Corpo a Corpo non concedono Bonus di Difesa. Le armi Monofilari sono vulnerabili agli E/M. Le Mine Monofilamento, una volta detonate, coprono l'area di impiego con una rete di monofilamenti che possono essere rimossi solo impiegando un'arma E/M o da un Ingegnere.

- **Munizionamento Speciale Nanotec.** Il munizionamento nanotecnologico scarica nel suo obiettivo un getto di nanorobot programmati per la totale distruzione del bersaglio. L'effetto sul bersaglio varia in funzione della programmazione ma l'effetto è sempre lo stesso: perdita di una Ferita. Le armi Nanotec ignorano il valore ARM, ma sono contrastate dalla PB; per difendersi, quindi, il bersaglio effettua un Test sulla PB.



- **Munizionamento Speciale Plasma.** Il Plasma che da il nome a questa Munizione Speciale è un gas ionizzato e controllato da campi elettromagnetici che si disgregano al momento dell'impatto provocando l'espansione esplosiva del plasma. Questo tipo di munizionamento è caratteristico della VoodooTec, la tecnologia dei Razionalisti Ur e pertanto se ne ignorano i parametri specifici di funzionamento. Questo tipo di Munizione Speciale causa danni sia Normali che E/M in modo da poter mandare in avaria anche l'equipaggiamento del nemico. Inoltre sul punto di impatto deve anche venire situata una Sagoma di area originata dal punto di impatto. La difesa da questo tipo di munizionamento richiede il successo del Test di ARM per evitare la Ferita e di quello PB per evitare il blocco di armi ed equipaggiamenti soggetti ad attacchi E/M. Un critico con quest'arma significa una ferita diretta al bersaglio oltre ad un test di PB.

- **Munizionamento Speciale Shock (SH):** Studiata per provocare un forte shock idrostatico all'organismo del bersaglio non appena penetrata la corazza, utilizza una serie di tecnologie specifiche e differenziate in base ai singoli fabbricanti; il più usato è il classico proiettile a punta cava che si frammenta al momento dell'impatto provocando lacerazioni e ferite agli organi interni. Le armi da Combattimento Corpo a Corpo di questo tipo, hanno la lama impregnata di una neurotossina sintetica selettiva ad effetto istantaneo.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

Le armi Shock Causano, al fallire un Test di ARM il passaggio diretto allo stato di morte saltando quello di incoscienza.

Inoltre queste munizioni speciali annullano gli effetti dei Livelli 2 e 3 dell'Abilità Speciale Valore ma non hanno alcun effetto speciale contro miniature con più di una Ferita (come la fanteria pesante con armatura potenziata) o contro le strutture (quelle che usano il valore ST come Droni e T.A.G.). Contro di esse si comportano come munizionamento normale.

- **Munizionamento Speciale Stordente.** Si tratta di un tipo di munizionamento non letale che viene utilizzato in caso di rivolta, operazioni con ostaggi o di cattura di prigionieri nonché in aree sensibili come quelle mal pressurizzate. Infligge un danno speciale che pone imme-

diatamente il bersaglio in stato di Incoscienza per l'intero turno. Ogni danno successivo da questo tipo di munizione provocherà l'aumento dell'effetto di un ulteriore turno.

Questo tipo di munizioni speciali si suole impiegare in missioni in cui si intenda catturare un bersaglio vivo. Può essere caricata in qualsiasi tipo di arma MULTI

- **Munizionamento Speciale Teleguidato (TELEGUID):** il munizionamento Teleguidato può muoversi autonomamente sul campo di battaglia evitando gli ostacoli e dirigendosi verso un bersaglio marcato da un Osservatore di Artiglieria senza aver bisogno di una LdT o di un Test di CD. La massima frequenza di fuoco di munizione teleguidate, per la capacità di stoccaggio e il ricalibramento del sistema di fuoco, è di 5 colpi per turno di gioco. Le munizioni teleguidate possono essere hackerate ed intercettate dagli ECM. Le munizioni teleguidate hanno PB -3.

ARMAMENTO COMBI & MULTI

COMBI. Arma leggera di facile maneggiabilità studiata in funzione delle necessità del moderno campo di battaglia. Usa un disegno basato sulla soppressione del rinculo e dell'ottimizzazione della stabilità di tiro permettendo così una maggior precisione tanto alla corta distanza quanto alla media mantenendo le stesse caratteristiche di letalità di un normale Fucile (D 13) a qualsiasi distanza.

MULTI. Sono armi Combi Multifunzione che permettono di caricare allo stesso tempo vari tipi di munizioni. Munizione ordinario. Funzionamento standard e nessuna riduzione al valore R.

- **MULTI Leggero:** accetta munizionamento AP o DA. Il tiratore può decidere il tipo di munizionamento da impiegare ma il valore R si riduce a 2. Tutte le munizioni di una stessa raffica devono essere dello stesso tipo di munizionamento.

- **MULTI Pesante:** accetta munizionamento AP o EXP. Il tiratore decide di volta in volta il tipo di munizionamento da impiegare ma il valore R si riduce a 2. Tutte le munizioni di una stessa raffica devono essere dello stesso tipo di munizionamento

Munizionamento Speciale Integrato. AP e EXP (MULTI Pesante) o AP e DA (MULTI Leggero). Usando una di queste due combinazioni il valore R si riduce a 1.

In ORA, le armi MULTI possono selezionare un solo tipo di Munizione Speciale, ma mai quello Integrato.

Armi ed Equipaggiamenti Limitati o Consumabili

Armi ed equipaggiamenti con munizioni o quantità limitate (PanzerFaust, Ripetitori di Posizione etc.) sono consumati ogni volta che il suo uso è dichiarato, sia che il risultato del test sia un successo o meno.





ActiveFILE

Figura 24: Fucile a Pompa

TIPI DI ARMI

• **Armi da Combattimento Corpo a Corpo (CCW).** Questa denominazione raccoglie tutte le armi bianche di media e grande dimensione quali spade, sciabole, asce e lance. Il valore generico di danno di tali armi è dato dal valore FIS di colui che le usa. Possono impiegare Munizionamento Speciale.

In alcuni casi, l'abilità e l'addestramento degli appartenenti ad alcune unità di élite, fa sì che questi siano in grado di impiegare il comune coltello da combattimento con la stessa efficacia di un'arma per il Combattimento Corpo a Corpo. In questo caso, il coltello comparirà segnalato come Arma CC nella scheda delle armi in dotazione alla miniatura.

Sebbene disprezzati da molti, coloro che seguono la Via della Spada sanno che, nel combattimento ravvicinato, questa può essere tanto letale quanto un'arma ad alta tecnologia. La grande varietà di armi bianche (machete, katana, spade normali ed in Teseum...) che si incontra regolarmente negli eserciti della Sfera Umana è tale che risulta impossibile descriverle tutte estesamente. Il Maestro dice: "Onora la tua arma e preparati contro quella del tuo nemico".

• **Cannone Automatico Portatile (Autocannon).** Arma a lungo raggio non utilizzabile in Combattimento Corpo a Corpo e caricata con Munizionamento Speciale Integrato ad alta penetrazione ed esplosivo (AP+EXP).

Il Cannone Portatile Automatico è la versione compatta ed alleggerita dell'arma principale dei vecchi blindati leggeri del passato XXI secolo. I tecnici di Ariadna sono riusciti a ridurre le dimensioni del sistema di alimentazione e di soppressione del rinculo. Per renderlo totalmente portatile hanno aggiunto un dispositivo di fuoco manuale ed un sistema ottico di puntamento. Pur avendo un aspetto sorpassato, possiede una innegabile capacità operativa.

• **Cannone Magnetico Iper-Veloce (HMC).** Arma a lungo raggio non utilizzabile in Combattimento Corpo a Corpo e disponibile solo per i T.A.G. e veicoli, che carica munizionamento perforante (AP). Il Ca-

none Magnetico Iper-Veloce non può essere raccolto né con l'Abilità Speciale Bottino né con l'Abilità Speciale Impersonare.

Il Cannone Magnetico Iper-Veloce è un acceleratore rail ad alimentazione Gatling che lancia asticelle metalliche di 3 mm di calibro ad alta velocità e con una potenza superiore a quella di un HMG, raggiungendo le stesse distanze effettive ma con maggior penetrazione. Per il suo peso è utilizzato unicamente da unità di artiglieria.

• **Cariche-D (D-Charges).** Arma telecomandata ad esplosione direzionale solitamente impiegata per lavori di demolizione. Le cariche da demolizioni dispongono di un involucro sagomato che indirizza la forza dell'esplosione unicamente sulla superficie cui abbiano aderito e non utilizzano quindi una Sagoma Circolare in quanto sono state ideate per ottenere una detonazione direzionale e concentrata capace di penetrare la corazza del bersaglio. La carica esplosiva delle Cariche-D è del tipo AP+EXP, utilissima per distruggere i veicoli e demolire muri, pareti ed intere strutture.

Collocare Cariche-D è un'Azione Breve che non richiede alcun lancio e lo stesso per quanto riguarda l'Ordine di farle detonare. Possono essere impiegate nel Combattimento Corpo a Corpo, utilizzando un'Azione Breve e superando un Test di CC per collocarle sull'obiettivo. Se il bersaglio è Immobilizzato non è necessario un test di CC. Per farle detonare in CC basta un'Azione Breve, non è necessario nessun lancio a Confronto CC. Le Cariche-D possono essere collocate o fatte esplodere in ORA. Le Cariche D possono essere fatte detonare a distanza da un qualsiasi ingegnere dello stesso esercito. Ogni miniatura può trasportare sino a 3 Cariche-D.

• **Chain Rifle.** Arma a sagoma a goccia (quella grande) indipendente priva di gittata, senza Dispersione e non utilizzabile in Combattimento Corpo a Corpo. Il vertice della sagoma si colloca a contatto con la basetta della miniatura che fa fuoco. L'arma non richiede Test CD e colpisce automaticamente il bersaglio. Il test per poter schivare questa arma viene effettuato con un Modificatore di -6. Le miniature che



impiegano 2 Chain Rifles, come i Dog-Warriors, possono sparare con lo stesso Ordine contro obiettivi distinti, se lo desiderano, seguendo le regole previste per le armi a sagoma. Quest'arma permette Attacchi Intuitivi.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

Ideato per le campagne militari nel Terzo Mondo, ove non si ha il tempo per insegnare ai contadini a sparare, il Chain Rifle, grazie al suo sistema di alimentazione a catena con un sistema di sparo elettrico che proietta il munizionamento sotto forma di mitraglia al calor rosso, ha un effetto devastante a corto raggio. Il suo basso costo di produzione sommato alla sua letale efficacia, ne ha fatto un'arma estremamente popolare all'interno dell'intera Sfera Umana.

• **Coltello.** Arma bianca da Combattimento Corpo a Corpo infligge un danno FIS-2. Le sue ridotte dimensioni, la rendono l'ultima arma di difesa del soldato.

I coltelli da combattimento moderni variano per forma e dimensione a seconda del fabbricante ma sono sempre armi multiuso, leggere ed equilibrate, affilate e resistenti che sono utilizzabili sia come baionette che come strumento di sopravvivenza.

• **E/Marat.** Arma E/M portatile, con Sagoma Circolare. Si attiva usando una Azione Breve. Emette un impulso E/M di danno 13, con raggio di effetto delle dimensioni di una Sagoma Circolare. La Sagoma dovrà essere centrata sulla miniatura che porta l'E/Marat, che subirà anche essa gli effetti dell'impulso E/M (Test di Coraggio). Il dispositivo di emissione dell'E/Marat non viene danneggiato dalle sue emissioni. Questa arma può essere usata in CC sostituendo l'Attributo di CC con VOL. L'E/Marat può essere usato in ORA e permette Attacchi Intuitivi.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

L'E/Marat, il cui nome significa Potere in arabo, è un dispositivo di armamento rozzo e poco sofisticato, ma efficace. Delle dimensioni di un piccolo zaino, è composto da un generatore a batteria e da un emettitore radiale compatto a corta gittata. Lo scarso raggio di azione di questo dispositivo ha impedito che diventasse popolare come arma di fanteria, dal momento che il suo operatore deve necessariamente avvicinarsi all'obiettivo. Comunque, si tratta di un'arma che può riequilibrare il confronto tra truppe volontarie e poco addestrate ed eserciti dotati di addestramento e tecnologie superiori.

• **E/Mauler.** Arma E/M dispiegabile, con sagoma circolare d'effetto, si attiva per prossimità sottoponendo tutti coloro che si trovano all'interno della Sagoma Circolare ad un impulso E/M di danno 13. Viene posizionato nel terreno ed attivato con un'Azione Breve. Rimane attivo per tutto lo scontro o sino alla sua distruzione operata da un colpo d'arma o da un'arma a sagoma. L'E/Mauler ha ARM 0, PB 0 e STR 1. Ogni miniatura può trasportare 3 E/Mauler
A causa della loro forma e dimensione, gli E/Maulers non possono

essere occultati e non hanno Modificatori al fuoco. Sono in grado d'identificare gli alleati e non si attivano in presenza di questi ultimi anche quando questi sono in stato di incoscienza. Gli E/Mauler disattivano tutte le munizioni teleguidate che passino nella loro area di effetto emettendo il loro impulso E/M per farlo. Quest'arma non può essere usata in CC. Quest'arma permette Attacchi Intuitivi.

Gli E/Mauler sono una via di mezzo tra i Ripetitori di posizione e le mine equipaggiati con un sensore di movimento ed un impianto IFF collegati ad un emettitore di impulsi E/M. Gli E/Maulers sono Nomadi per progetto e brevetto ma in seguito all'esperienza nei Conflitti Commerciali sono stati venduti in gran quantità agli Ariadna.

ATTENZIONE: quest'arma può danneggiare gli Impianti Mnemonici Rimovibili / Mneme ed è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

• **Flash Pulse.** Le sofisticate attrezzature quali alcune miniature come gli osservatori d'artiglieria possiedono, permettono loro di emettere un segnale concentrato di luce o dati al bersaglio, denominato Flash Pulse. La massiccia scarica del segnale disturba la visione e i sistema dei sensori del bersaglio, sicché l'unica azione, sono le azioni brevi di movimento (tranne individuare) e quelle che non necessitano di LdT per essere eseguite.

L'uso del Flash Pulse è considerato un attacco ed è un'azione breve o ORA che necessita LdT (anche se usata attraverso l'Hacking Device Plus) ed il successo di un lancio normale o a confronto. Il bersaglio deve fare un test PB contro danno 13. L'effetto del Flash Pulse rimane attivo fino alla fine del turno del giocatore.

• **Fucile (Rifle).** Arma usata a medio raggio che non può essere impiegata in Combattimento Corpo a Corpo. Permette l'impiego Combi e MULTI, con Munizionamento Leggero (proiettili AP e Shock). Tanto i fucili moderni quanto quelli MULTI e Combi sono equipaggiati con un accoppiatore Standard che permette di inserire e di poter utilizzare in combattimento il meccanismo interno ed il munizionamento previsto per un Fucile a Pompa Leggero, un Lanciagamme Leggero o un Lanciagranate Leggero in un solo pezzo, senza alterare l'aspetto esterno dell'arma o il suo peso. Gli accoppiatori sono collegati alla scatola di scatto del fucile facilitandone l'uso e permettendo il Tiro Istantivo. La versatilità di questa soluzione è innegabile ed è abituale negli eserciti con un livello tecnologico medio - alto ed una certa disponibilità economica.

• **Fucile al Plasma (Plasma Rifle).** Arma aliena a medio raggio che non può essere impiegata in Combattimento Corpo a Corpo, impiega proiettili al Plasma. Nel punto di impatto viene posta, a scelta, una Sagoma Circolare o a Goccia Piccola per indicare l'area d'effetto. Il Fucile al Plasma è il miglior indice del livello e della qualità dell'armata VoodooTec, l'alta tecnologia dei Razionalisti Ur. Gli scienziati umani studiano ed analizzano queste armi con la speranza di poterne comprendere il funzionamento e riprodurlo con le tecnologie accessibili alla razza Umana e questo le rende un prezioso bottino per i soldati che possono rivenderle ad alto prezzo nel circuito dei laboratori scientifici clandestini o sul mercato nero delle armi. Possono talvolta essere viste nelle mani dei membri di alcune unità speciali cui è permesso l'impiego di equipaggiamento catturato al nemico.

• **Fucile a Pompa (Light/Boarding/Heavy Shotgun).**

Armi non utilizzabili in Combattimento Corpo a Corpo e prevalentemente impiegate a corto raggio che utilizzano una Sagoma a Goccia Piccola il cui vertice viene posto nel punto di impatto del colpo e segue la Linea di Tiro (Vedi Figura 24). La Goccia Piccola viene posizionata solo in caso di successo del test di CD e di un conseguente impatto.

In termini di gioco, una miniatura con due fucili a pompa leggeri è considerato come armato con un fucile a pompa con R 3.

I Fucili a Pompa d'Abbordaggio e Pesanti sono in grado di utilizzare oltre al Munizionamento Normale anche una sagoma, o le munizioni speciale riportate nella tabella delle armi (come AP, per esempio) con

un valore standard di raffica 2 e senza il template. Si può scegliere il singolo tipo di munizione anche durante le ORA.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali. I Fucili a Pompa sono dotati di un selettore laser degli obiettivi che trasmette i dati di tiro alle cartucce di grosso calibro caricate a Flechette (piccole frecce con alette affilate progettate per stabilizzarsi in volo mediante rotazione e produrre devastanti effetti al momento della penetrazione nel corpo del bersaglio) che si trovano in canna e che a loro volta dispongono di un sensore di prossimità che permette loro di detonare nelle immediate vicinanze del bersaglio. A causa del peso delle cartucce, il Fucile a Pompa Leggero dispone solo di fuoco automatico a corto raggio mentre il Fucile a Pompa d'Abbordaggio, più potente e dotato di maggior gittata, è stato specificatamente progettato per le situazioni di assalto e combattimento ravvicinato. I Fucili a Pompa Pesanti sono armi di grandi dimensioni e grosso calibro che di solito sono montati su veicoli per operazioni di appoggio.

• **Fucile di Precisione (Sniper)**. Arma di precisione con una lunga gittata ma che non può essere impiegata in Combattimento Corpo a Corpo. Permette la modalità MULTI Leggera con munizionamento leggero e proiettili AP e DA. Il fucile di precisione è un'arma dalla gittata tanto grande che permette dominare l'intero campo di battaglia. Un tiratore equipaggiato con quest'arma, tanto con munizioni MULTI quanto normali, può riuscire a paralizzare l'intero esercito nemico.

• **Granate (Grenades)**. Armi a corto raggio soggette a Dispersione, classe di fallimento per 6 (CFx6) centimetri, che utilizzano una Sagoma Circolare per l'esplosione. Possono essere ordinarie, speciali Fumogene (FUMO) o speciali E/M. Si utilizzano con il valore di FIS del lanciatore e possono essere impiegate con il Tiro speculativo.

Le possibilità tattiche delle granate, specialmente nelle operazioni di assalto, possono essere spettacolari. In condizioni di combattimento urbano od in ambienti selvaggi, l'uso delle granate risulta indispensabile ed i veterani portano sempre con se sempre una buona scorta di queste.

• **Impulso Elettrico (Electric Pulse)**. Arma da Combattimento Corpo a Corpo a funzionamento automatico che agisce per contatto, non richiede alcun Test di CC. ma impone un modificatore di -6 all'avversario. Questo effettuerà un Test modificato ma non contrapposto e se fallirà nella Classe di Fallimento determinata dal -6 cadrà a terra immobilizzato fino a fine turno.

L'impulso Elettrico è un'arma difensiva che si colloca abitualmente sui veicoli o nelle zone ad alta sicurezza. Genera una scarica elettrica di potenza tale da far cadere al suolo qualsiasi avversario senza ucciderlo.

• **Lancia-Adesivo (ADHL)**. Armi a tamburo rotatorio che sparano proiettili autopropulsi contenenti adesivo liquido a presa rapida. I Lancia-Adesivo vengono solitamente utilizzati contro i veicoli per immobilizzarli e facilitarne l'eliminazione. Sebbene non si tratti di un'arma letale, il Lancia-Adesivo è molto economico e può fermare i bersagli meglio armati e corazzati. I piloti di T.A.G. e veicoli hanno imparato a temerli. Un colpo a segno di un Lancia-Adesivo può rendere totalmente indifese le macchine più potenti.

• **Lanciafiamme Leggero/Pesante (Light FT/ Heavy FT)**. Arma a goccia, piccola o grande, il cui vertice va collocato al centro della bassetta della miniatura che usa questo tipo di arma. Il lanciafiamme colpisce automaticamente tutto ciò che si trova all'interno della Sagoma senza bisogno di lanci CD. Contro i Lanciafiamme non esistono Lanci a Confronto ma sempre e solo normali. I lanciafiamme impiegano un



ActiveFILE

liquido incendiario che funziona come Munizionamento Speciale Fuoco e che richiede al bersaglio un Test di FIS con Modificatore -6 per poter schivare il getto. I Lanciafiamme permettono Attacchi Intuitivi. **ATTENZIONE:** quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

Fra le armi d'assalto, i Lanciafiamme sono un vecchio classico che ha subito poche evoluzioni divenendo solo più piccoli, leggeri, sicuri e manovrabili di quanto non fossero un tempo ma il concetto di base è lo stesso: creare una cortina di fuoco con la quale aprirsi la strada eliminando la resistenza nemica bruciandola con un unico colpo.

• **Lanciagranate Leggeri/Pesanti (Light GL/ Heavy GL).** Arma a lunga gittata a Sagoma Circolare soggetta a Dispersione, classe di fallimento per 6 (CFx6) centimetri, che non può essere usata nel Combattimento Corpo a Corpo ma può essere impiegata per il Tiro Speculativo.

I lanciagranate permettono di bombardare con un fuoco concentrato le posizioni nemiche anche se si trovano al di fuori della LdT del tiratore e sono particolarmente utili contro formazioni chiuse e o per coprire l'avanzata di unità amiche.

• **Lanciamissili (ML).** Arma a lunga gittata a Sagoma Circolare che non può essere usata nel Combattimento Corpo a Corpo. I lanciamissili tattici hanno una doppia funzione: causare un danno AP ed EXP sul bersaglio per penetrarne la corazza e provocare il massimo danno al suo interno e causare all'impatto una grande esplosione, trasformandolo in una palla di fuoco.

Quando il lanciamissile colpisce il bersaglio si deve collocare anche un sagoma circolare con come centro il bersaglio stesso. La miniatura bersaglio riceve un danno AP+EXP mentre tutte le altre all'interno od a contatto con la sagoma, unicamente EXP.

I Lanciamissili Teleguidati dispongono di caricatori con proiettili intelligenti, che si dirigono verso il bersaglio grazie ai dati trasmessi da un Osservatore di Artiglieria ed aggiornati in tempo reale grazie alle reti satellitari. Le testate che guidano i missili ad autoguida Ago dispongono di un selettore programmabile per l'acquisizione degli obiettivi che può essere disinserito per permettere il tiro diretto così da essere insensibile agli attacchi degli Hacker o ECM. La massima capacità di tiro per questo tipo di armi è in funzione del caricatore e del tempo necessario a ricalibrare il sistema di tiro ed è quindi limitata a 5 colpi per turno.

Riassumendo, i Lanciamissili Teleguidati possono impiegare Munizione Speciale Teleguidata contro un bersaglio indicato da un Osservatore di Artiglieria, senza avere bisogno di una LdT o di un Test di CD, o far fuoco in tiro diretto così da risultare immuni agli Hacker nemici e gli ECM ma sempre ma sempre con la restrizione di solo sino a 5 volte per turno.

I moderni Lanciamissili impiegano micromissili Ago, di piccole dimensioni ma grande capacità offensiva, che permettono all'operatore al sistema d'arma di gestire il munizionamento di scorta senza dover dipendere da un servente che trasporti le munizioni e ricarichi l'arma di volta in volta. Allo stesso tempo, le loro limitate dimensioni fanno sì che i colpi di scorta possano essere suddivisi tra gli altri membri della squadra senza che questo si traduca in un particolare aggravio nel



peso dell'equipaggiamento di base che ciascuno di essi trasporta.

• **Mine.** Le Mine sono armi a Sagoma variabile che possono usare sia la sagoma circolare che quella a goccia piccola, come preferisce il giocatore durante il gioco. Vengono attivate per prossimità, da parte di una qualsiasi miniatura nemica o indicatore/segnalino che entri o agisca nel raggio d'effetto della sagoma circolare o quello corrispondente alla sagoma a goccia piccola, ma hanno effetto solo nell'area della sagoma. Sono sempre dotate di Munizionamento Speciale e possono essere Antiuomo (SH) o Monofilamento, a seconda degli obiettivi. Si può schivare l'esplosione di una mina con un test con FIS -6.

Le mine moderne sono semi-intelligenti, possiedono un dispositivo IFF (identificazione friend or foe/ identificatore amico o nemico) di conseguenza non esploderanno se un membro dell'esercito che le ha posizionate è intorno anche se incosciente. Le mine non sono detonate dalla presenza di Impersonatori non individuati o truppe Sepsitorizzate non individuate.

Le mine hanno una LdT di 360° per agire, detonando quando una miniatura o un indicatore penetra o viene attivato da un ordine o un ORA all'interno della loro area d'effetto (solamente se non vi siano miniature alleate all'interno) usando il tipo di sagoma scelto dal giocatore che le possiede. Un sistema di detonazione ritardata della mina permette al giocatore di scegliere il momento dell'esplosione.

Le mine sono posizionate occultate. Posizionare una mina è un'azione breve che permette il posizionamento di un indicatore di Occultamento in contatto di base con la miniatura. Per Individuarle, è necessario effettuare un tiro di Individuare con VOL -3, applicando i modificatori di distanza. Una volta individuata, l'indicatore d'occultamento è sostituito da un indicatore mina (MINES). Quindi le si può sparare o usare un'arma a sagoma per disattivarle. Le mine hanno ARM 0, PB 0 e STR 1 e non esplodono quando vengono distrutte. Possono essere attivate da miniature che possiedano l'abilità speciale Ingegnere. Le mine sono armi ad uso unico, e devono essere rimosse dal campo dopo l'esplosione. Ogni miniatura che trasporti Mine ne ha un totale di 3. Le mine possono essere posizionate in ORA.

Queste armi non possono essere oggetto di hacking nonostante siano influenzabili da munizioni E/M.

Se una copertura ostruisce l'area d'effetto della mina (sagoma circolare o a goccia piccola) di conseguenza la copertura limita la sua operatività e area di individuazione, creando un punto cieco dietro il quale non potrà esplodere, bloccando di conseguenza la sua LdT. Non è permesso posizionare una mina con un avversario con Indicatore di Occultamento o TO nel suo raggio d'effetto. L'unica eccezione è la presenza di un nemico non occultato nella sua area d'effetto, o realizzare un Attacco Intuitivo.

Al momento dell'esplosione, le Mine Monofilamento coprono l'area di esplosione con una rete di monofilamenti che può essere rimossa solo impiegando un'arma E/M, o da un Ingegnere che effettui con successo





ActiveFILE

un Test di VOL. Una volta esplose queste mine non vengono ritirate dal campo ma invece si colloca una sagoma circolare o a goccia piccola per segnalare l'area di effetto della rete monofilare. Le miniature subiscono il danno all'inizio di ogni Ordine o ORA speso all'interno dell'area d'azione.

Le Biomine, secrete dai Pretas, espellono spore neurotossiche, che rispettano solamente gli appartenenti alla razza degli Affamati – Gakis e Pretas - mentre esplodono in presenza di qualunque altro essere. A parte ciò si considerano come mine antiuomo

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali.

• **Mitragliatrice (HMG)**. Arma a lungo raggio non utilizzabile in Combattimento Corpo a Corpo le cui versioni più pesanti possono ricevere Munizionamento Speciale permettendo di operare in funzione MULTI Pesante. Le Mitragliatrici MULTI non possono essere raccolte né con l'Abilità Speciale Bottino né con l'Abilità Speciale Impersonificazione.

Le Mitragliatrici moderne incorporano un sistema di raffreddamento integrato che permette loro di mantenere un'alta cadenza di tiro senza danneggiare il meccanismo di sparo o fondere la canna. Caricatori multipli e sistemi operativi programmati, permettono di variare il munizionamento garantendo all'arma un'alta versatilità e la possibilità di adattarsi alle mutevoli condizioni del campo di battaglia.

• **Nanopulser**. Arma a corto raggio con Munizione Speciale Nanotec. I Nanorobots che vengono lanciati utilizzano propulsori a breve raggio per disperdersi all'interno di una goccia piccola, non richiedendo così un lancio per la precisione, e colpiscono qualsiasi cosa vi si trovi con un Danno 13 che richiede un Test sulla PB per essere evitato.

Quest'arma permette Attacchi Intuitivi. I Nanopulser non possono essere recuperati per mezzo delle Abilità Speciali Bottino o Impersonare.

ATTENZIONE: quest'arma è stata proibita dalla Convenzione di Concilium. Il suo uso sarà punito dai Tribunali Internazionali. Il Nanopulser viene solitamente integrato/impiantato nel corpo di colui che lo trasporta e possa essere attivato senza mostrare bocca di fuoco. Essendo un'arma invisibile e silenziosa, è considerata un'arma di impiego esclusivamente militare ed è totalmente proibita all'interno dell'intera Sfera Umana.

• **Ojótnik**. Variante militare di un fucile Ariadna da caccia grossa. Più potente dei fucili d'assalto standard, utilizza Munizionamento Speciale ad Alta Penetrazione – Armor Piercing (AP), ma ha una cadenza di tiro inferiore. Non può essere usato in Corpo a Corpo. Gli Ojótnik sono realizzati artigianalmente con legni autoctoni Ariadna mentre le canne hanno un'anima di Teseum e vengono tramandati di padre in figlio o donati dagli istruttori di tiro ai loro allievi migliori. Le ottiche sono quanto di meglio gli Ariadna possano produrre al livello dei fucili di precisione. Questi fucili, sono armi esclusive degli Scout del corpo Spetnatz Cosacco, e sono ricercati ed apprezzati, per gli Ariadna rappresentano un simbolo di status sociale.

• **Panzerfaust**. Arma anticarro, impiegata a lunga gittata e non utilizzabile in Corpo a Corpo. Impiega munizionamento AP/EXP simultaneamente. Attenzione: è un'arma a due colpi non ricaricabile. Grazie al suo peso ridotto ed ad un sistema tubolare di trasporto, ogni soldato può essere dotato di quest'arma in aggiunta al suo equipaggiamento di base essendo quindi la opzione leggera anticarro per la fanteria.



EQUIPAGGIAMENTO

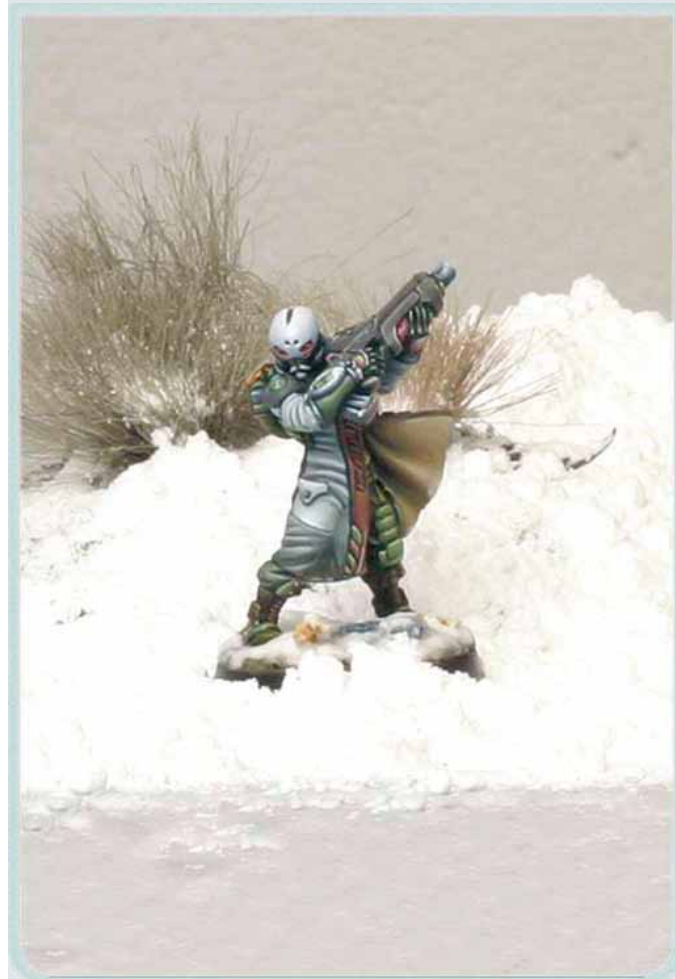
• **Armature pesanti potenziate e tradizionali.** Le armature pesanti potenziate implicano tanto un sensibile aumento nella protezione dei soldati quanto un incremento della loro forza e dei dispositivi elettronici per il controllo del tiro. I sistemi di automedicazione collocati al loro interno sono in grado di prevenire sino a un certo limite i traumi interni, rendendo coloro che le indossano Immuni al Munizionamento Shock ma sono influenzabili dagli attacchi degli Hacker ad alle armi E/M.

Un'armatura pesante potenziata ottenuta per mezzo dell'Abilità Speciale Bottino fornisce unicamente il suo valore di ARM, e nessun altro Attributo, e non è influenzata da Munizioni Speciali E/M

Le armature pesanti tradizionali, caratteristiche degli Ariadna, non sono potenziate ed offrono unicamente un maggior livello di protezione risultando immuni agli attacchi degli Hacker ad alle armi E/M. L'impiego del Teseum in questo tipo di armature fornisce un buon rapporto tra protezione, peso e praticità d'uso.

• **AutoMediKit.** Si tratta di un sofisticato apparato Nano-Medico ad alta tecnologia che si trova integrato nelle dotazioni base di alcune unità ed inietta automaticamente dei Nano Riparatori che permettono al portatore di uscire dallo stato di Incoscienza. Richiede la spesa di 1 Ordine ed il superamento di un Test di FIS; se lo si supera, la miniatura recupera una Ferita e contribuisce nuovamente con il suo Ordine a quelli della riserva. Se invece fallisce il Test muore e viene rimossa dal gioco. Con l'AutoMediKit la miniatura può effettuare il Test di FIS per uscire dallo stato di Incoscienza un numero illimitato di volte. L'AutoMediKit è soggetto agli attacchi E/M che lo rendono Disabilitato.

• **Dispositivo di Controllo.** Il Dispositivo di Controllo degli Antipodi. Permette di controllare un Branco d'Assalto Ariadna. Il Dispositivo di Controllo è soggetto agli attacchi E/M che lo rendono Disabilitato.



• **Pistola (Pistol).** Evoluzione delle normali pistole militari, è un'arma da fuoco che ha la possibilità di operare a raffiche brevi ed utilizza unicamente munizionamento ordinario. Dotazione standard degli appartenenti all'apparato militare, viene impiegata nei combattimenti ravvicinati e Corpo a Corpo. Nel Combattimento Corpo a Corpo viene utilizzata con l'Attributo CC e non CD, e con R 1, sebbene il Danno inflitto sia quello ordinario.

• **Sepsitor.** Il Sepsitor è un sistema d'arma a corto raggio che permette alle menti informatiche più potenti di infiltrarsi nei sistemi e nelle reti di livello inferiore acquisendone il controllo. Il danno più pericoloso viene ottenuto tramite l'intrusione, la corruzione ed il controllo delle U.M. / Mneme, che permette di assumere il controllo dei soldati che ne dipendono.

Il Sepsitor ha R=1, raggio di effetto 20 cm e non necessita di una LdT Il suo impiego è un'Azione breve che si realizza con un tiro a confronto della VOL o altro Attributo usato dal bersaglio tra il Sepsitor ed il suo bersaglio che deve essere una figura dotata di U.M. / Mneme. In caso di successo del Sepsitor, questi assume il controllo dell'unità avversaria, ma non aggiunge alcun Ordine alla riserva del possessore del Sepsitor. Il proprietario originale considera l'unità come morta. A causa dell'abisso tecnologico che esiste tra la razza Umana e la IE, il Sepsitor non è soggetto agli attacchi degli Hacker. Quest'arma non può essere ottenuta per mezzo delle Abilità Speciali Bottino o Impersonare.

Per identificare una miniatura come "Sepsistorizzata", e poterla successivamente attaccare, è necessario un Test di VOL con Modificatore -3. Una volta scoperta, la miniatura "Sepsistorizzata" potrà essere attaccata regolarmente per tutto il resto della battaglia. Sarà quindi necessario mantenere a fianco delle miniature Sepsistorizzata ma non ancora scoperte un Indicatore di Occultamento. Se la miniatura Sepsistorizzata esegue una qualsiasi azione non di Movimento si rivela automaticamente come tale. Il Sepsitor non ha effetto contro miniature Senza U.M. / Mneme o di Presenza Remota.

• **Dispositivo di Distorsione Ottica (DDO):** Dispositivo automatico di perturbazione dei fotoni che non richiede la spesa di Ordini per essere attivato ed impedisce una chiara visualizzazione della miniatura che lo usa, confondendola con lo sfondo. I suoi Modificatori non si applicano durante i combattimenti CC. Esistono due tipo di dispositivo: quelli semplici ad effetto individuale e quelli a campo, più potenti ed efficaci

Livello 1- Distorsore Ottico: Questa Abilità Speciale crea un campo di perturbazione dei fotoni personale rendendo più difficile mirare contro il suo portatore. Il D.O. può essere attivato senza bisogno di Ordini o Test, fin dall'inizio della partita, costringendo gli avversari ad applicare un Modificatore di -6 ai lanci di combattimento eseguiti contro di lui.

Livello 2- Campo di Distorsione Ottica: Più potente e di raggio più esteso del precedente, crea attorno alla miniatura un Campo di Distorsione Ottica delle dimensioni di una Sagoma Circolare.

Dispiegamento in CDO. Permette di disporsi in campo senza bisogno di Ordini o Test con il generatore CDO attivo. Funziona unicamente nella fase di schieramento iniziale.

Uso difensivo del CDO. Durante la battaglia, qualsiasi miniatura che cerchi di prendere a bersaglio il portatore del CDO o una miniatura all'interno del campo subisce un Modificatore al tiro di -6. L'impiego difensivo del CDO non consuma Ordini ne richiede alcun Test.

CDO in combattimento. Miniature che si trovino all'interno del campo di azione di un CDO possono agire normalmente senza perdere il Modificatore di -6 di cui beneficiano quando vengono sottoposte al fuoco. Il Modificatore per il Campo di Distorsione Ottica non può mai essere sommato a quello per il M.O., e non si applica in caso di combattimento CC.

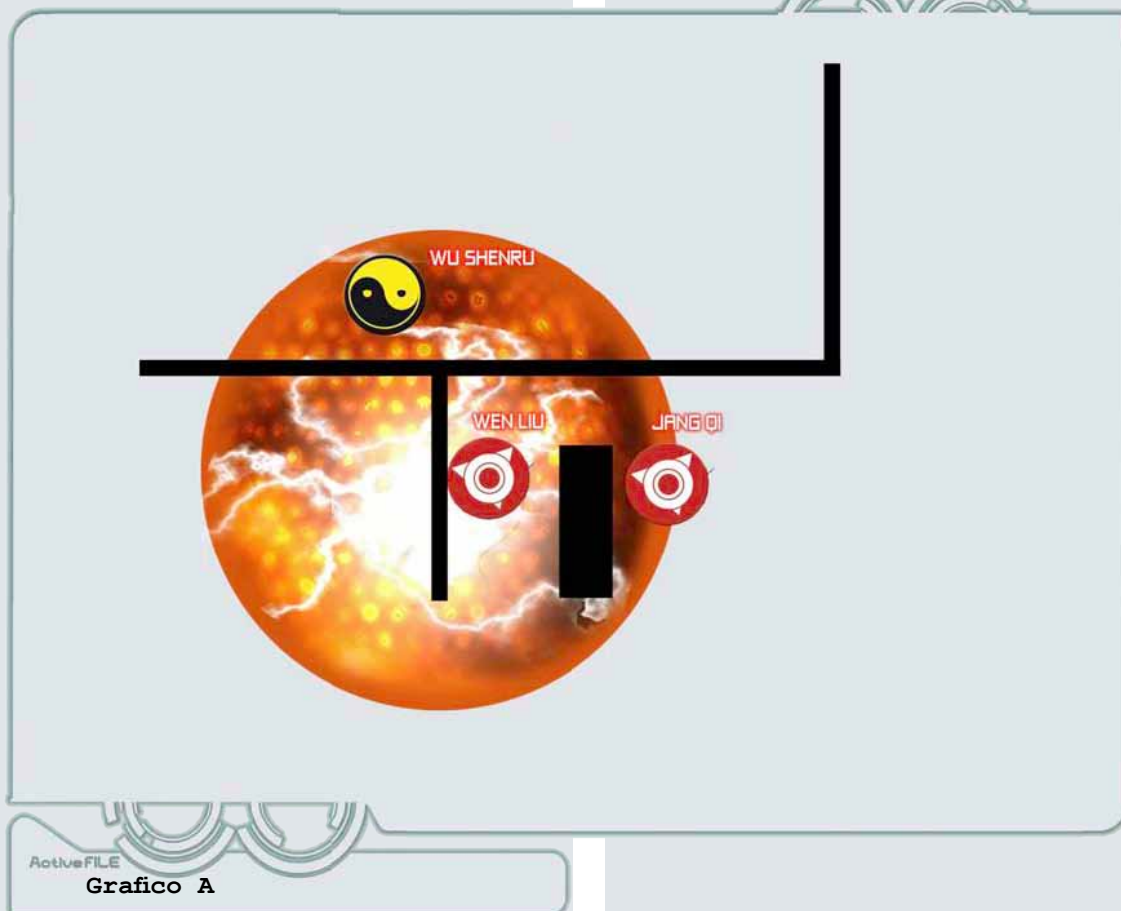
• **Dispositivo di Hacking (Hacking Device).** Questo dispositivo permette tanto di attaccare informaticamente altri sistemi e dispositivi, quanto di difendersi da tali attacchi. Consultate le regole per l'Hacking. Tutte i dispositivi Hacking sono Ripetitori per gli altri hacker

della stessa armata.

Il Dispositivo d'Hacking Plus dispone di un sofisticato sistema di Localizzazione/Riconoscimento/Collegamento che permette all'Hacker di operare come Osservatore di Artiglieria, entro la sua ZdC (20 cm), o di un suo Ripetitore, senza bisogno di avere una LdT con il bersaglio ma con un Test di VOL. Il bersaglio può tentare di sganciarsi attraverso l'intervento di un Hacker amico (Lancio a Confronto delle VOL) o, se ha una LdT con l'hacker che lo sta marcando, effettuando un tentativo di Schivata.

I Dispositivi di Hacking sono basati su superprocessori quantici in dotazione agli Hacker appartenenti alle unità di combattimento e collegati agli Hacker attraverso i loro sistemi di comunicazione individuale con un sistema Kalyptra, una specie di Realtà Virtuale potenziata che proietta i dati direttamente sulla retina dell'Hacker, sovrapponendoli alle immagini reali, che li riconosce in base al loro codice quali dati di riferimento. Il sistema Kalyptra, genera inoltre un tenue campo elettrico che attraversa il corpo dell'Hacker, che lo percepisce ed adatta i propri movimenti in risposta alle tastiere ed agli schermi che gli si proiettano davanti. Tutti i Dispositivi di Hacking sono caricati con software militare, programmi difensivi e virus informatici di attacco. Il loro collegamento costante ai Remoti di vigilanza e controllo presenti sul campo di battaglia permette agli Hacker di esaminare continuamente le reti di dati esistenti e cogliere istantaneamente ogni occasione ed ogni possibilità di attacco.

• **ECM.** Contromisure elettroniche ad attivazione automatica che permettono di reagire in ORA all'arrivo di munizioni teleguidate nemiche. Questo termine riunisce tutti i dispositivi di cui sono dotati veicoli e T.A.G. per evitare e confondere munizioni teleguidate nemiche. Il valore standard delle ECM è 5. Per ogni attacco con munizione teleguidata contro il veicolo od il T.A.G., si effettua un Test al 5 o meno e in caso di successo, la munizione teleguidata esploderà prematuramente o mancherà il bersaglio. ECM non richiede la spesa di ordini per essere attivata ed è l'unica abilità che permetta un'ORA contro il lancio di una munizione teleguidata nemica.



Le ECM standard includono un sistema di individuazione e localizzazione dei radar di attacco ed una piccola batteria di micromissili caricati con chaff a nanotecnologia capaci di interferire con i sistemi operativi dei missili guidati nemici facendo perder loro l'acquisizione del bersaglio e detonare prematuramente. Le ECM Ariadna sono simili a quelle moderne sebbene più voluminose ed i loro sistemi, al posto dei micromissili a nanotecnologia, dispongono di una batteria di minirazzi che creano un muro con il rilascio a mitraglia di sferette di metallo, in grado di provocare la detonazione dei missili nemici o confonderli sulla posizione del bersaglio.

• **MediKit.** Il dispositivo medico per la riduzione delle ferite più frequentemente impiegato sul campo di battaglia, è in dotazione a tutto il personale sanitario. Serve unicamente a recuperare le miniature in stato di Incoscienza. L'uso del MediKit è un'Azione breve da utilizzare mediante un Test sulla FIS del paziente, applicando un Modificatore di -3. In caso di fallimento il paziente muore e viene rimosso dal gioco, altrimenti recupera una ferita e riprende ad essere cosciente aggiungendo nuovamente il suo Ordine a quelli della riserva. Con il MediKit, le miniature possono essere recuperate dallo stato di Incoscienza un numero illimitato di volte purché continuo a superare il Test di FIS -3. I MediKit umani non funzionano sulle creature aliene (Antipodi, Dog-Warriors, Morat...) e viceversa.

Il MediKit funziona con nano-iniettori. La versione più moderna è a forma di pistola ed utilizza una bobina magnetica che, all'introduzione della capsula di nanotrattamento dal serbatoio ed allo schiacciamento del grilletto elettrico, scarica un acceleratore di campo magnetico che proietta nel corpo del paziente i nanobots medici sospesi nel liquido della capsula. Altre versioni di MediKit sono le più lente hipospray o le arcaiche pistole a pressione.

• **Moto.** Veicolo leggero individuale caratterizzato da una grande velocità e maneggevolezza. Le moto militari sono veicoli multifunzione capaci di operare su ogni tipo di terreno e di adattarsi a qualsiasi ambiente e situazione. In termini di gioco, le moto possono Schivare con un MOD di -6. Normalmente, le moto militari includono un Lanciagranate Leggero integrato al telaio con Munizionamento Speciale FUMO e, sebbene vulnerabili agli attacchi E/M, non sono soggette agli attacchi degli Hacker.

Le moto prodotte dalle Dirayat Ind. sono caratterizzate da una compatta struttura che include il motore, montata su un'unica ruota girostabilizzata ed integrata da un sistema di sospensioni intelligenti capace di adattare il baricentro della struttura ai movimenti del pilota. Il modello militare Dirayat Armale è il solo impiegato dalle unità motorizzate Kum, sebbene oggi quasi ogni pilota abbia applicato ad esse le modifiche che riteneva più consone al suo stile di guida e di combattimento.

• **Ripetitore di Posizione.** Strumento portatile e dispiegabile che amplia il raggio di azione degli Hacker destinato ad essere collocato in posizione fissa, che si mantiene effettivo in un raggio di 20 cm. Ogni miniatura equipaggiata con questi, ne può portare con sé un massimo di 3. Collocare e ed attivare un Ripetitore di Posizione è un'Azione breve. Il Ripetitore di Posizione viene rappresentato dall'Indicatore (REP), e posizionato in contatto di basetta con l'utilizzatore, possiede una ARM 0, PB 0 e STR 1 ed al contrario delle mine non può essere occultato.

• **Staffe.** Alcuni veicoli e T.A.G. sono predisposti all'imbarco di truppe od al loro trasporto esteriormente al vano di combattimento. Per ogni veicolo dotato di Staffe, il numero riportato tra parentesi sulla scheda del veicolo/T.A.G., corrisponde la capacità di trasportare quel numero di miniature.

Per salire o scendere dalle Staffe è necessario l'uso dell'Azione breve Salire/Scendere. Le miniature agganciate alle Staffe non possono effettuare altra azione che non scendere o Schivare e quest'ultima sempre utilizzata per saltare giù dal veicolo. Non è permesso effettuare lo schieramento con le miniature già agganciate alle Staffe. Per quel che riguarda il calcolo delle LdT e delle coperture, le miniature aggarrate alle staffe devono essere considerate accanto alla

posizione delle staffe presenti sulla miniatura del veicolo. La guardia Maghariba ad esempio, ha le sue staffe nella parte retro posteriore. Facendo fuoco contro un veicolo o un T.A.G. che abbia una o più miniature aggarrate all'esterno, si deve dichiarare se si spara all'uno o alle altre. Fanno eccezione le Armi a Sagoma che colpiscono sia l'uno che le altre.

• **T.A.G.: con Pilota a bordo, di Presenza Remota ed arcaici.** I

T.A.G. sono veicoli completamente chiusi e corazzati pertanto eventuali danni si applicano prima al T.A.G. e poi al Pilota. Per questo motivo, tra i suoi valori il T.A.G. non riporta Ferite ma punti struttura. I T.A.G. con Pilota a bordo, una volta passati dallo stato di "Incoscienza" a quello di "morte", non possono essere riparati, mentre quelli con Presenza Remota, potendo essere recuperati dallo stato di "morto", possono essere soggetti ad attività di riparazione da parte degli Ingegneri. Per indicare lo status di "morte" del T.A.G., ponete al suo fianco un Indicatore addizionale di Ferita.

Tuttavia, se un T.A.G. a presenza remota soffre due ferite più di quelle indicate dal suo attributo dovrà essere ritirato dal tavolo e non potrà essere più riparato.

I T.A.G. con Presenza Remota possiedono l'Abilità Speciale di Valore - Coraggio poiché i loro piloti, trovandosi al di fuori della battaglia, non temono gli effetti del fuoco nemico. I T.A.G. con pilota sono quelli cui manca l'abilità G: Presenza Remota.

Al pari degli Hacker, grazie a linee di comunicazione schermate con protocolli di attivazione protetti ed in grado di evitare i programmi avversari di decodifica delle procedure di movimento, combattimento ed attivazione a distanza, i T.A.G. permettono di allineare dei Remoti tra le fila del proprio esercito.

I T.A.G. Arcaici sono talmente vecchi da risultare immuni agli attacchi degli Hacker, in quanto privi di sistemi informatici avanzati.

Nel Combattimento Corpo a Corpo, i T.A.G. che non hanno bisogno di armi in quanto i loro pugni, attaccano con danno FIS -2.

I T.A.G. Non possono essere raccolti come bottino da unità che posseggano tale abilità.

• **Visore 360°.** La miniatura possiede la capacità naturale o artificiale di una visione a 360°. Si tratta di un equipaggiamento speciale che funziona automaticamente e non richiede la spesa di Ordini per essere attivato, che crea una LdT di 360° facendo sì che la miniatura non abbia punti ciechi e non possa essere sorpresa da attacchi provenienti da dietro.

• **Visore Multispettrale.** Questo dispositivo aumenta la capacità visiva della miniatura aumentando il numero delle lunghezze d'onda che la sua visione può rilevare e facilitando così il riconoscimento delle miniature occultate. Questi equipaggiamenti speciali possono essere di tre livelli:

Livello 1: Permette di effettuare i Lanci di Scoperta e CD senza applicare i Modificatori dovuti a MO:Mimetismo e MO: Occultamento e Zone di Bassa Visibilità.

Livello 2: Permette di effettuare i Lanci di Scoperta e di Sparare senza applicare Modificatori per qualunque livello dell'Abilità Speciale MO: Mimetismo e Occultamento o per Dispositivi di Distorsione Ottica (DDO). Inoltre permette di vedere e sparare attraverso Zone di Bassa Visibilità e attraverso quelle a Visibilità Nulla senza applicare il Modificatore -6.

Livello 3: Come per il Secondo Livello, ma permette di eseguire un attacco contro Indicatori di Occultamento o Occultamento TO senza dover prima Individuare le miniature, sebbene tale attacco non le renda visibili agli occhi delle altre miniature. Inoltre, Livello 3 impedisce l'uso dell'Occultamento da Combattimento e di dell'Occultamento da Combattimento TO contro il suo portatore.

• **Visore X.** Progressi tecnologici o evolutivi hanno dotato la miniatura di una visione con effetto zoom di amplificazione e approssimazione. I Modificatori alla Lunga Distanza scendono a 0 e quelli per la Massima a -3.

VEICOLI

• **Capsule di Sbarco:** Veicoli aero-orbitali da trasporto con capacità di dispiegamento aviotrasportato di Livello 3. Quando una Capsula di Sbarco scende sul campo di battaglia, si considera stia effettuando un Lancio di Combattimento e non può quindi essere distrutta durante la discesa. Se fallisce il Test di FIS di atterraggio, la capsula si disperde normalmente ma, essendo equipaggiata con sensori collegati alla rete satellitare, non può atterrare fuori dal campo di battaglia (tutt'al più viene posta sul bordo del tavolo), su edifici od altre miniature, caso in cui sceglie il punto di sbarco favorevole più vicino. La capsula effettua un Test di ARM subendo un danno FIS a conseguenza del brusco atterraggio. Un Test di ARM fallito provoca la perdita di un punto STR. Le capsule non possono atterrare in zone di terreno inadatte, all'interno di aree a Bassa o Nulla Visibilità o coperte da sagome Fumogene. La capsula apre automaticamente i portelli di sbarco subito dopo aver completato le procedure di atterraggio.

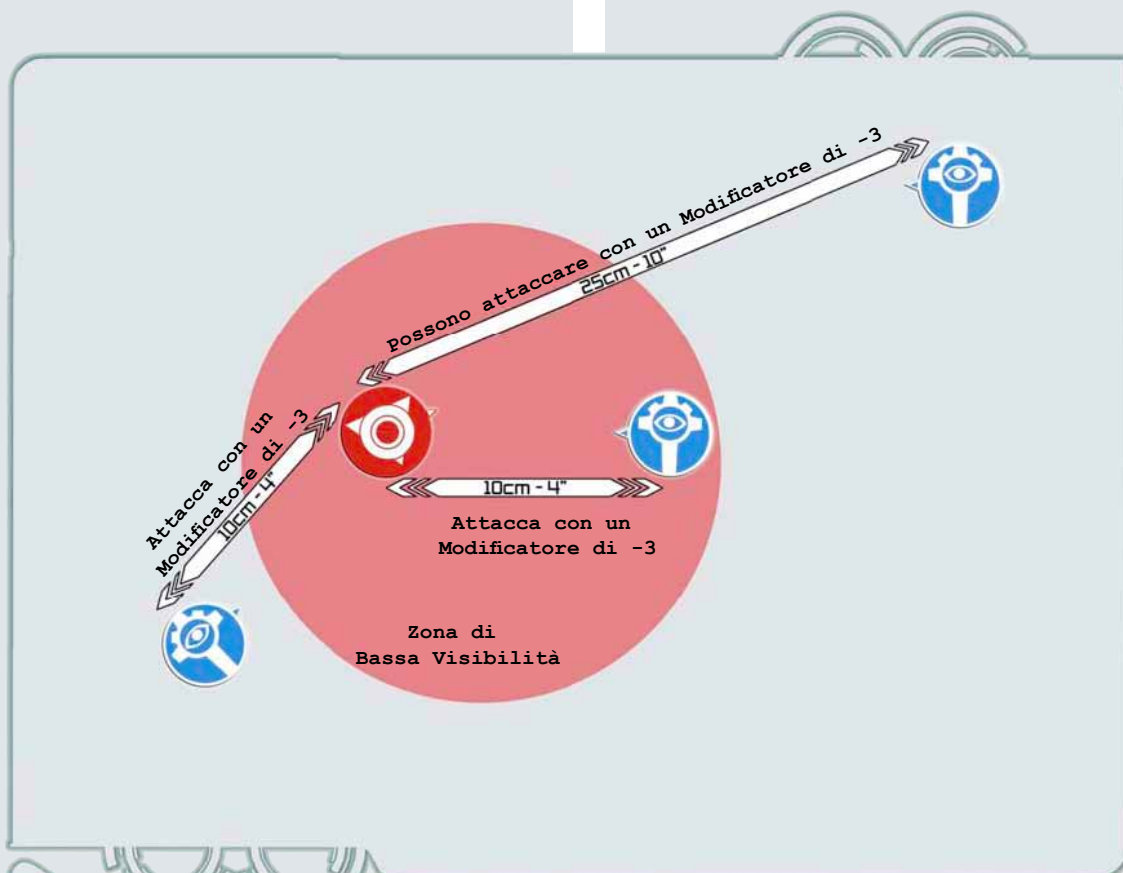
Le Capsule di Sbarco, come tutte le miniature con l'abilità Lancio di Combattimento, sono soggette agli attacchi degli Hacker, e si considera distrutta quando perde tutti i suoi punti STR; se ne perde un'altro, subisce un'esplosione interna che uccide automaticamente tutto il personale imbarcato. Una volta distrutta o svuotata, la capsula diviene unicamente un elemento del campo di battaglia.

Le miniature site all'interno di una capsula che si trovi al suolo possono reagire agli attacchi, scendendone e ponendosi all'esterno ma solo dopo che l'attaccante abbia terminato il proprio attacco.

Come regola generale, la spesa di un Ordine permette di far scendere una sola capsula, sebbene tale parametro possa variare a seconda dello scenario. Non si può sparare alle capsule mentre scendono. Per far decollare una capsula è necessario spendere un Ordine. Una volta che la capsula ha decollato, non si potrà spararle. Se, al momento del decollo, vi sarà qualche miniatura all'esterno della capsula, questa cadrà e morirà.

Le Capsule di Sbarco possono contenere 4 miniature. Mentre Fanti Leggeri, Medi e Pesanti contano come una miniatura, Moto e Droni contano come 2, ed i T.A.G. come 3. Nella sezione Download del sito Ufficiale di Infinity si trova un modello paper-cut e una sagoma della capsula per ricreare questa presenza sul campo di battaglia.

	FIS	PB	ARM	STR
Capsula di Sbarco	15	-9	8	3



ActiveFILE

Figura 25: Zona di Bassa Visibilità

TIPI DI TERRENO

I tipi di terreno presenti sul campo di battaglia sono zone ben precise che possono essere disposte a volontà e segnalate con un diverso colore del terreno o con la relativa scenografia, le cui caratteristiche (classificazione, limitazioni a MOV e Visibilità) devono essere specificate prima dell'inizio del gioco.

Limitazioni al MOV. Indipendentemente dal loro nome: giungla, foresta, deserto o ghiacciaio, montagna, tundra, palude ecc. I terreni speciali appartengono a tre categorie:

- **Terreno Difficile:** FM, FP, T.A.G., REM, Moto e veicoli potranno muovere solo a metà MOV.
- **Terreno Molto Difficile:** T.A.G., REM, Moto e veicoli non possono entrare o eseguire il Dispiegamento Meccanizzato. Tutti gli altri tipi di unità, esclusi gli Esploratori, hanno MOV dimezzato.
- **Terreno Impraticabile:** FM, FP, T.A.G., REM, Moto e veicoli non possono entrare od eseguire Dispiegamento Aviotrasportato o Dispiegamento Meccanizzato. Tutti gli altri tipi di unità hanno MOV dimezzato.

Miniature con addestramento ad un terreno specifico subiscono meno limitazioni e si comportano come se il terreno appartenesse al gruppo inferiore (Impraticabile diviene Molto Difficile, Difficile diviene normale). Si considera che tutti gli Esploratori abbiano ricevuto un addestramento più intenso che gli permette di muovere agevolmente in qualsiasi terreno non impraticabile. Alcune Fanterie Medie e altri tipi di truppa sono specializzate nell'operare su specifici tipi di terreno, mentre altri partecipano a corsi di addestramento prima della missione così da poterla eseguire con maggiore efficienza, ottenendo, in tal modo, l'Abilità Speciale Multiterreno. Prima di iniziare la battaglia potete scegliere un tipo di Terreno Speciale per il quale siano state addestrate.

Condizioni di Visibilità. Alcuni terreni come pietraie o zone molto rocciose e condizioni meteo quali tempeste di sabbia, oltre ad ostacolare il movimento presentano ostacolo sia alla visione che al fuoco. Per simulare ciò, queste zone si dividono in due categorie ciascuna con particolari effetti sul gioco:

- **Zona a Bassa Visibilità:** Con questo tipo di scenario qualsiasi azione che richieda una LdT passante attraverso la zona ha un modificatore di -3 al tiro (CD, Individuare, Osservatore d'Artiglieria, etc). Applicate un Modificatore di -3 al CD a tutte le miniature che si incontrino su questi terreni. Inoltre, le miniature che possiedano l'Abilità Speciale MO: Mimetismo e Occultamento a un qualunque livello, applicheranno un ulteriore -3 al Modificatore per la Scoperta ed CD. Una miniatura Occultata in Zona a Bassa Visibilità avrà un Modificatore alla Scoperta o ad essere colpito di -6 invece del solito -3, mentre un TO avrà -9 invece di -6. Impedisce il DA: Lancio da Combattimento.

- **Zona a Visibilità Nulla:** Con questa zona di visibilità, non ci sono LdT. Solo quelle azioni che non necessitano LdT, o quelle che necessitano di contatto di basetta possono essere usate all'interno di una Zona di Visibilità Nulla. Inoltre il DA: Salto Combattimento sarebbe impossibile in queste zone. Nonostante ciò, è permesso posizionare Fuochi d'Interdizioni a Tiri Speculativi su ZVN, aggiungendo in entrambi i casi un modificatore di -6 ai modificatori di distanza.

Nel turno attivo, miniature con abilità speciali o equipaggiamenti che ignorano il blocco delle LdT delle ZVN, possono realizzare attacchi CD o Osservatore di Artiglieria sul loro bersaglio. Il loro avversario se sopravvive (successo nel test di ARM o azione corrispondente) e tutte le miniature che abbiano una LdT verso l'avversario attaccante possono eseguire delle ORA, nonostante la zona, poiché l'attaccante ha rivelato per un momento la sua posizione. Se la reazione è un attacco di CD, o osservatore di artiglieria, devono applicare non solo i modificatori di distanza e copertura ma anche il -6 dovuto alla Zona a

Visibilità Nulla. In questo caso all'interno delle ZVN, per attacchi CD, non vi sono Lanci a Confronto ma Normali.

In un turno reattivo, qualsiasi unità con abilità speciali o equipaggiamenti che ignorino il blocco delle LdT creato dalle Zone a Visibilità Nulla, reagiscono in ORA con un attacco CD o Osservatore d'Artiglieria, possono effettuare un Lancio a Confronto CD o di osservatore d'Artiglieria, ma non devono applicare il modificatore -6.

Se la miniatura avversaria a un equipaggiamento o abilità speciale che ignori il blocco delle LdT, effettuerà un Lancio a Confronto.

Esempio: Turno Attivo di una miniatura con Visore Multispettrale: L'Intruder Zakalwe, nel suo turno attivo, dichiara un attacco di CD al Fuciliere Angus. C'è una sagoma di fumo nella sua LdT, considerata una Zona a Visibilità Nulla, ma Zakalwe, grazie al suo Visore Multispettrale L2, può ignorarla. Questa ZVN, impedisce ad Angus di reagire in Ora, dato che non ha visori. Avvantaggiandosi della Zona a visibilità Nulla, che gli permette di sparare per primo, Zakalwe effettua 2 test di CD con il suo Fucile di Precisione Multi (R2) ma ottiene un solo successo. Sorprendentemente, Angus ha successo nei suoi test di ARM, quindi può reagire in ORA. Angus dichiara un attacco CD, sparando con il suo Combi. Ora, dato che Zakalwe come Intruder ha MO: Occultamento, Angus deve aggiungere il modificatore da Occultamento (CD-3) a quello per la Zona a visibilità Nulla (-6) ed ogni modificatore di copertura e distanza.

Esempio: Turno Attivo con due miniature con Visore Multispettrale: Se Zakalwe attacca un Nisse, e non un Fuciliere, la situazione sarebbe un poco diversa. Il Nisse ha anch'egli il Visore Multispettrale L2, quindi può reagire contemporaneo a Zakalwe, realizzando un tiro a confronto. Entrambi devono applicare i modificatori per la distanza e copertura, ma non quelli per occultamento e nascondersi, perché entrambi hanno i visori. Il Nisse non deve applicare il modificatore per la Zona di Visibilità Nulle, poiché il suo Visore permette LdT attraverso questo.

Esempio: Turno Reattivo di una miniatura con Visore Multispettrale: Il Fuciliere Angus dichiara una azione breve di movimento, e in una parte del suo movimento è visto dall'Intruder Zakalwe attraverso una Zona a Visibilità Nulla. Zakalwe dichiara un Ora di CD. Angus dichiara la sua seconda azione breve, che è un attacco CD a Zakalwe. Entrambi effettuano un Lancio a Confronto, ma Angus, non avendo il Visore Multispettrale, deve aggiungere i modificatori della Zona a Visibilità Nulla di -6 alla Distanza e al MO: Occultamento.

Possedere l'Abilità Speciale Terreni Speciali o Multiterreno, non elimina i Modificatori alla Visibilità.

In generale, i terreni speciali fanno capo a cinque tipologie:

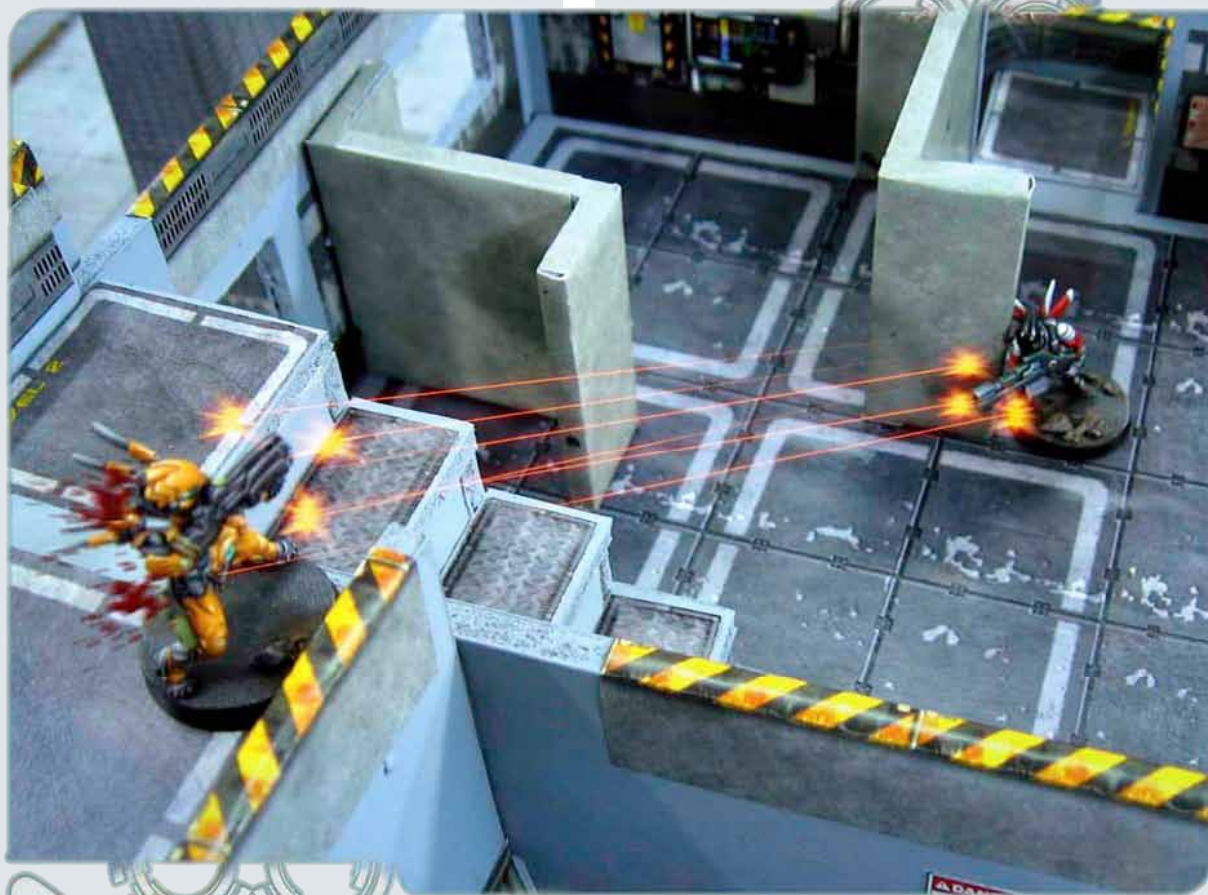
Terreno Acquatico: quello dove l'acqua è l'elemento principale: zone sommerse, mari, laghi, fiumi, pantani, paludi, etc...

Terreno Desertico: quelli in cui dominano sabbia e calore. Zone di gioco desertiche possono essere dune, pietraie, steppe desolate, etc...

Aree Montane: include zone situate a grandi altezze sopra il livello del mare, con formazioni rocciose e poca vegetazione, e quelle artiche e subartiche. Sono aree montane le colline, la montagna e l'alta montagna, canyon, zone rocciose, pianure artiche gelate e nevose, tundra, etc...

Aree Selvagge: quello caratterizzato da una fitta vegetazione, come giungle o foreste.

Aree G-Zero: sono quelli in cui la forza di gravità è molto bassa o inesistente ed esigono una capacità di orientamento e di movimento differenti. I terreni G-Zero includono zone con atmosfera e pressione tanto quanto il vuoto esterno. Scenari possibili per aree G-Zero includono le aree di carico delle grandi astronavi, gli anelli esterni delle basi spaziali oppure orbitali di dimensioni ridotte, lo spazio esterno,



le operazioni di abbordaggio, la struttura interna delle astronavi la cui gravità artificiale sia venuta a mancare, etc...

Esempi indicativi di terreni:

Esempio	Tipo di Terreno	Categoria di MOV	Categoria di Visibilità
Spiaggia	Acquatico	Difficile	---
Mare Aperto	Acquatico	Impraticabile	---
Palude	Acquatico	Molto Difficile	---
Pietraia	Desertico	Difficile	---
Deserto sabbioso	Desertico	Molto Difficile	---
Colline	Montano	Difficile	---
Pianure artiche	Montano	Difficile	---
Montagna	Montano	Molto Difficile	---
Alta montagna	Montano	Impraticabile	Bassa visibilità
Bosco	Selvaggio	Difficile	Bassa visibilità
Giungla	Selvaggio	Molto Difficile	Bassa visibilità
Foresta	Selvaggio	Impraticabile	Visibilità nulla
Spazio, G-Zero	G-Zero	Impraticabile	---
Tormenta	Acquatico / Desertico / Montano / Selvaggio	---	Aggiungere un livello alle Condizioni di Visibilità

CONDIZIONI DI VITTORIA

Per cominciare una battaglia si devono decidere ad inizio partita i punti da giocare. Ad esempio, da 150 a 300 per uno scontro di breve media durata o più di 300 per una battaglia lunga. Su questi punteggi vengono calcolate sia le disponibilità di armi d'appoggio che le percentuali di Ritirata!

La battaglia ha fine quando uno degli eserciti perde più del 60% dei punti iniziali e va in Ritirata! o quando uno degli eserciti raggiunge l'obiettivo della missione, nel caso ve ne fosse uno.

Un altro modo per calcolare la vittoria è comparare i Punti Vittoria ottenuti dai giocatori, ossia il valore o il numero dei pezzi avversari eliminati: vince colui che ottiene più Punti Vittoria, ovvero che ha

eliminato più miniature avversarie o che è sopravvissuto con una percentuale maggiore di Punti.

CONSIGLI PRATICI

INDICATORI: per facilitarne l'uso, potete piegare gli indicatori fissandoli ad una basetta da miniatura.

CAMPO DI GIOCO: Data la gittata delle armi, le battaglie possono risultare più interessanti se le Zone di schieramento per entrambi i giocatori sono quelle sui lati corti del tavolo (si giocherà per la lunghezza invece che per la larghezza del tavolo).

ORDINI: potete usare un dado a 10 facce per indicare il numero di Ordini di cui i Gruppi di Combattimento del vostro esercito dispongono.

LISTE D'ARMATA: Le liste sono segrete. Un giocatore deve identificare ciascuna unità durante lo schieramento, ma non deve dichiarare al suo avversario quali unità sono schierate come Indicatori e senza una miniatura, e nemmeno dichiarare chi sia il Tenente o se ha alcuna truppa in Dispiegamento Segreto o Dispiegamento Aviotrasportato.

MISURAZIONI: Non è permesso la misurazione prima di aver dichiarato un Ordine/Azione breve/ORO a meno che entrambi i giocatori, per qualche specifica situazione durante il gioco, decidano il contrario.

Per ulteriori informazioni
e aggiornamenti, visita:

www.infinitythegame.com
www.corvusbelli.com

Traduzione a cura della
*Confederazione del Drago
Rosso Italia*

<http://www.cdritalia.org/>



INFINITY