

Nome (NOME)

Il nome identifica il tipo di unità presente in un esercito.

Abilità (ABIL)

Il primo numero rappresenta l'abilità difensiva del modello nei combattimenti ravvicinati. Il secondo numero rappresenta l'abilità balistica.

Disciplina (DISC)

Indica la capacità di eseguire gli ordini e mantenere il sangue freddo sul campo di battaglia.

Forza (FOR)

Contraddistingue la forza fisica del modello: maggiore è la *forza*, maggiori sono le possibilità di infliggere ferite ai nemici nei combattimenti ravvicinati.

Attacchi (ATT)

Questo valore esprime le potenzialità del soldato nei combattimenti ravvicinati, indicando il numero di dadi che bisogna utilizzare durante un singolo *ordine* di combattimento ravvicinato.

Fattore difensivo (FD)

Dipende il più delle volte dall'armatura indossata dal modello.

Arma (ARM)

Grazie a delle sigle viene indicato l'equipaggiamento bellico utilizzato.

Movimento (MOV)

È espresso in centimetri ed indica la distanza massima che il soggetto può percorrere per ogni ordine di movimento eseguito.

Dimensione (DIM)

Quantifica le dimensioni del modello.

Esistono **cinque** dimensioni diverse: piccola (**P**), normale (**N**), grande (**G**), molto grande (**MG**), norme (**E**).

Costo (PTS)

Ogni singolo modello ha un costo che ne quantifica l'efficacia nel gioco. Un modello che costa **100** punti è molto più efficace di una che costa **10** e con tutta probabilità ne avrà ragione in poco tempo.

PRIMA DEL GIOCO**Organizzare l'esercito**

Ogni esercito è composto da unità: queste possono essere soldati o veicoli. Ogni giocatore può includere il numero desiderato di unità, ricordando però che per alcuni vi è un numero limite indicato accanto al nome. *Attenzione!* Tutti i soldati appartenenti alla stessa unità devono rimanere entro **2cm** da almeno un altro soldato appartenente alla stessa unità.

Schieramento

Per determinare l'ordine di schieramento i giocatori tirano **1D6**: il punteggio maggiore determina il vincitore che decide chi inizia a schierare. Il giocatore che posiziona la prima unità sceglie lungo quale dei lati schierare. L'avversario è obbligato a schierare sul lato opposto.

I giocatori si alternano schierando una unità a testa fino a che tutti i modelli sono sul campo di gioco.

TURNO DI GIOCO**Sequenza del turno di gioco**

Per dare ordine agli avvenimenti che accadano sul campo di gioco è necessario seguire una sequenza di eventi.

1. Fase introduttiva**Iniziativa**

I giocatori tirano **1D6** ciascuno: il punteggio maggiore determina il vincitore. questi sceglie chi inizia ad attivare le proprie unità.

2. Attivazione delle unità

Seleziona una unità non ancora attivata, questa può eseguire al massimo **2 ordini**.

- Ogni unità può essere attivata una sola volta per turno di gioco, quindi tutti gli *ordini*, devono essere eseguiti di seguito.
- Gli *ordini* in generale **non** possono essere ripetuti anche se possono essere eseguiti nella sequenza desiderata (è possibile sparare e muovere, oppure muovere e sparare).
- I giocatori si alternano, attivando una unità a testa fino a che tutte sono state attivate oppure entrambi i giocatori hanno passato il gioco.

3. Fase conclusiva

Le unità che nel corrente turno di gioco hanno perso il **25%** o più degli attuali effettivi, devono superare un *test di DISC* per evitare la fuga.

Test di disciplina

Per verificare se il test di disciplina ha successo è necessario tirare **1 D6** per ogni unità che deve sostenere il test: questo viene superato se il punteggio ottenuto è uguale o superiore al valore di DISC riportato nel profilo.

- Aggiungi **+1** al risultato del tiro di dado se nell'unità è presente il Sergente.

Le unità che falliscono il test fuggono e devono essere immediatamente rimosse dal campo di gioco.

Furia

Le unità **specificatamente indicate** che ottengono un risultato di **6** nei test di morale diventano furiose. Le unità furiose devono utilizzare:

- il primo *ordine* per muovere verso il nemico più vicino alla massima velocità, utilizzando il percorso più diretto e se possibile lo devono caricare.
- il secondo per eseguire un ordine di combattimento.

Riduci di **1** il FD delle unità furiose, inoltre deve essere rimosso dal gioco un soldato ogni **2** ferite subite.

Le unità furiose che falliscono un test di morale, anziché fuggire, perdono lo stato di furia.

ORDINI

Gli **ORDINI** sono il fulcro del gioco: la corretta gestione di questo patrimonio, favorisce la vittoria. Nel gioco esistono i seguenti *ordini*

Muovere/caricare

Ogni modello può muovere o in alternativa eseguire una carica, percorrendo, in qualsiasi direzione, la distanza in cm riportata nel profilo, meno **5cm** se si attraversa una configurazione del terreno. Non è possibile muovere attraverso altri soldati o terminare il movimento a meno di **1cm** da un avversario a meno che non si stia eseguendo una carica.

Caricare

I soldati che, muovendo, entrano in contatto di base con dei nemici eseguono una carica, al termine del movimento è obbligatorio eseguire l'ordine *Attaccare: combattimento ravvicinato*. Questo è aggiuntivo e parte integrante dell'ordine *caricare*.

Attaccare: combattimento ravvicinato!**Tiri per colpire**

Tira un numero di **D6** corrispondente al numero di *attacchi (ATT)* di ogni soldato adiacente ad uno o più nemici. Ogni risultato uguale o superiore all'ABIL del bersaglio indica un colpo a segno.

Tiri armatura

Il giocatore che esegue l'attacco tira **1 D6** per ogni colpo andato a segno; i risultati uguali o superiori al FD del bersaglio infliggono **1** ferita. Modifica i tiri armatura con il valore di **PEN** dell'arma utilizzata e con il valore di **FOR** di chi esegue l'attacco.

Nota che risolti gli attacchi, come parte integrante di questo *ordine*, i soldati che **non** sono adiacenti a dei nemici devono muovere a contatto con degli avversari.

Attaccare: combattimento a distanza!

I soldati equipaggiati con armi da tiro possono eseguire questo ordine per "sparare" alle unità nemiche visibili (non occultate da modelli o configurazioni del terreno di DIM uguale o superiore), che si trovino entro la gittata dell'arma utilizzata e nella linea di tiro (**360°**) dei soldati che eseguono l'attacco.

Tiri per colpire

Tira un **D6** per ogni soldato che esegue l'attacco: ogni risultato uguale o superiore alla propria abilità balistica; indica un colpo andato a segno.

- Aggiungi **+1** ai tiri per colpire se il bersaglio è entro **25cm** da chi tira.
- Sottrai **1** ai tiri per colpire se il bersaglio è in copertura (dietro modelli o configurazioni del terreno di DIM uguale o inferiore).
- I risultati di **6** indicano sempre un colpo andato a segno.
- I risultati di **1** indicano sempre un fallimento.

Tiri armatura

Il giocatore che esegue l'attacco tira **1 D6** per ogni colpo andato a segno; i risultati uguali o superiori al FD del bersaglio infliggono **1** ferita.

- Modifica i tiri armatura con il valore di **PEN** (penetrazione) dell'arma utilizzata.

Mirare/finta

È possibile eseguire questo *ordine* immediatamente prima di eseguire un qualsiasi ordine: *Attaccare!* In questo modo è possibile aggiungere **+1** ad ogni risultato ottenuto nei tiri per colpire.

Attendere

L'ordine Attendere può essere eseguito da qualsiasi unità ad eccezione di quelle che devono forzatamente muovere ogni turno di gioco. Le unità che eseguono questo ordine ritardano la loro attivazione per eseguire un ordine *Attaccare: combattimento a distanza* in qualsiasi momento, interrompendo se necessario l'avversario. Quando assegni l'ordine Attendere, l'unità che lo utilizza non può eseguire altri ordini.

A terra

Incrementa di **1** il FD delle unità che si gettano a terra. Questo bonus rimane fino a che l'unità esegue un qualsiasi altro ordine.

Utilizzare equipaggiamenti

Alcune unità sono dotate di equipaggiamenti singoli: nella loro descrizione è specificata l'eventuale necessità di utilizzare l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*. Quest'ordine può essere eseguito più volte durante la stessa attivazione ma solo per attivare equipaggiamenti diversi.

ORDINI SPECIALI

Gli *ordini* speciali possono essere sfruttati solamente dagli Ufficiali.

Attivare

Ogni Ufficiale può utilizzare **1 ordine** per attivare una unità alleata con almeno un modello entro **25cm**.

Calmare/incitare

Ogni Ufficiale può calmare e/o incitare una unità alleata. Il tentativo ha successo se l'Ufficiale supera un test di DISC.

Riorganizzare

Gli Ufficiali possono riorganizzare le unità in fuga con gli *ordini* inutilizzati durante la propria attivazione. Le unità riorganizzate non vengono rimosse dal gioco se l'Ufficiale supera un test di DISC. Contrariamente alle normali regole questo *ordine* può essere eseguito una volta per ogni unità in fuga, durante la stessa attivazione.

Attivare

Ogni Ufficiale può utilizzare **1 ordine** per attivare una unità alleata sul campo di gioco. L'unità non deve essere già stata attivata nel corso del turno.

Trasmettere le coordinate

Gli Ufficiali e le unità specificatamente indicate possono utilizzare uno dei propri ordini per dirigere il fuoco delle armi a tiro indiretto.

L'unità che esegue l'ordine, per *trasmettere le coordinate* deve superare un test di DISC e avere la linea di tiro sul bersaglio.

Le unità equipaggiate con armi a tiro indiretto, durante la propria attivazione potranno "sparare" al bersaglio indicato senza avere la linea di tiro.

