

Versione Alpha 1.0



Tactics Rulebook

INTRODUZIONE

Benvenuti ad Anima Tactics, un gioco di combattimento fra miniature in cui ciascun giocatore controlla un potente gruppo di personaggi che lottano per la supremazia su un campo di battaglia sconvolto dalla guerra.

Vittoria

Lo scenario standard prevede che il giocatore con più Livelli rimasti sul tavolo alla fine dei dieci turni sia dichiarato vincitore.

Carte Personaggio

Tutti gli Attributi di un personaggio sono stampati sulla carta corrispondente e comprendono le abilità, le capacità speciali e i poteri del personaggio. Ogni Carta Personaggio include le seguenti informazioni:

- 1.- Attacco: Il valore offensivo del personaggio. Più alto è questo punteggio, più facile sarà colpire i vostri nemici in combattimento.
- 2.- Danno: La potenza dei tuoi attacchi. Più alto è questo punteggio, maggiore sarà il danno provocato da ogni singolo colpo.
- 3.- Difesa: Il valore difensivo di base del personaggio. Più alto è questo punteggio, più difficile sarà per i tuoi nemici riuscire a colpirti in combattimento.
- 4.- Armatura: Il valore di armatura di base dell'unità. Più alto è questo punteggio, minore sarà il danno inflitto dai tuoi nemici quando ti colpiranno.
- 5.- Punti Vita: La quantità di danno che il personaggio può ricevere prima di essere sconfitto.
- 6.- Resistenza: La capacità del personaggio di resistere agli attacchi che generano effetti speciali o che ne alterano lo stato.
- 7.- Velocità: I valori di movimento del personaggio. Il primo numero indica la distanza in centimetri che il personaggio può coprire quando cammina, il secondo indica invece la distanza coperta quando corre. I numeri inseriti sotto questi valori si applicano soltanto se si decide di utilizzare le regole opzionali per giocare con i tabelloni divisi in caselle.
- 8.- Barra Azioni e Recupero: Questa sezione indica il numero massimo di azioni che un personaggio può effettuare e quante azioni recupera durante la Fase di Recupero di ogni turno. Il numero complessivo di sfere indica il totale delle azioni che un personaggio può eseguire ogni turno, mentre il numero delle sfere illuminate indica il numero di azioni che il personaggio recupera durante la Fase di Recupero.
- 9.- Categoria: Esistono tre categorie: Mistico, Guerriero e Predatore.
- 10.- Affiliazione: Il gruppo cui appartiene il personaggio.
- 11.- Fazione: Indica l'allineamento del personaggio e può essere Luce, Tenebra o Indipendente.
- 12.- Abilità Speciali: Poteri, tecniche e incantesimi a disposizione di alcuni personaggi. Analogamente alle abilità di Base, ognuna costa un numero di punti Azione pari al numero di sfere accanto ad essa.
- 13.- Livello del Personaggio: Il costo in punti dell'unità.



Fazioni di Gioco

Anima Tactics è suddiviso in tre fazioni, a seconda dell'allineamento di ogni personaggio: Luce, Tenebra e Indipendenti. Nessuna di esse rappresenta il bene o il male, quanto piuttosto la filosofia personale di ogni individuo, la forza elementare racchiusa nella sua anima. In base a questa suddivisione, i personaggi allineati con la Luce si oppongono a quelli allineati con le Tenebre, mentre gli Indipendenti rimangono neutrali. Come vedremo nella sezione Organizzare il tuo gruppo, la regola generale impedisce di combinare personaggi della Luce e delle Tenebre, visto che i loro obiettivi sono radicalmente differenti. Oltre a questi allineamenti, ogni personaggio può appartenere ad un'affiliazione, il gruppo di cui fa parte il personaggio. Le otto affiliazioni esistenti sono:

Chiesa: La Chiesa custodisce la Fede in Gaia. Il suo compito è quello di dare instancabilmente la caccia alle forze soprannaturali che minacciano il mondo. Gli affiliati alla Chiesa sono devoti credenti, disposti a sacrificare tutto ciò che è necessario per compiere la loro sacra missione.

Samael: Si tratta degli ultimi eredi rimasti delle creature soprannaturali di Gaia, rimasti celati agli occhi degli umani per oltre sette secoli. Ora i loro leader, i misteriosi Angeli Caduti, hanno iniziato a mettere in moto i loro agenti, preparandoli a modificare il mondo secondo i loro insondabili progetti.

Wissenschaft: L'oscura organizzazione fondata dall'enigmatico principe Lucanor è come un'ombra che si estende sul mondo intero, il suo scopo è far progredire i misteriosi progetti del suo signore. Grazie alle formidabili e tremende invenzioni tecno-magiche di cui dispongono, gli agenti possiedono impianti e potenziamenti che gli conferiscono abilità straordinarie.

Sole Nero: Una potente mega-corporazione che cerca di recuperare i formidabili congegni ed artefatti delle epoche passate. Dopo la scoperta del leggendario Libro dei Morti, la corporazione ha cominciato a sviluppare delle potenti creazioni necromantiche con le quali intendono ottenere il predominio militare su Gaia.

Impero: Il Sacro Impero Inviolabile di Abele è stato per oltre settecento anni la principale potenza sull'intera Gaia. Dopo la morte del precedente Imperatore e l'ascesa al trono della principessa fanciulla Elisabetta, Abele ha cominciato a radunare le proprie forze per acquisire nuovamente il potere.

Alleanza Azur: Nelle epoche passate faceva parte dell'Impero, ora invece è diventata il suo più acerrimo oppositore. Come Abele, anche i suoi agenti cercano di impadronirsi delle conoscenze della Loggia Perduta, tramite le quali spera di ottenere un potere sufficiente ad alterare il mondo secondo la propria volontà.

Tol Rauko: I Templari dell'Isola Tol Rauko hanno il compito di preservare le memorie delle civiltà passate. Il potere e la conoscenza in loro possesso sono talmente vasti che potrebbero destabilizzare interi stati o cambiare radicalmente il corso degli eventi mondiali.

Viandanti: Questo gruppo comprende tutti i personaggi senza un'affiliazione fissa. Possono essere mercenari o avventurieri che esplorano il mondo alla ricerca di meraviglie nascoste.

Carte Vantaggio

I Vantaggi sono oggetti e abilità speciali che influiscono sul personaggio. Ognuno di essi ha un costo in punti per poter essere giocato o aggiunto ad un personaggio.

Carta Indicatore

Questa carta contiene i segnalini che ti serviranno per conteggiare cose come lo Stato e i Punti Vita di un Personaggio durante la partita. Dovrai ritagliarli prima di giocare per la prima volta.

Carte Abilità

Questa carta contiene tutte le abilità di base possedute da ogni singolo personaggio. Ciascuna di esse costa tanti punti Azione quante sono le sfere presenti accanto alla singola abilità. Questa carta contiene anche un elenco dei significati di ogni icona di stato utilizzata nel gioco.

Cosa ti serve per giocare?

materiale:

- Due miniature dei Personaggi.
- Due Carte Personaggio.
- Una Carta Vantaggio.
- Una Carta Indicatore.

- Alcuni segnalini Azione.
- Un dado a dieci facce.
- Questo libretto d'istruzioni.

Ti servirà anche un metro in centimetri per misurare le distanze, inoltre vi consigliamo di allestire uno scenario per arricchire l'esperienza di gioco, anche se non è strettamente necessario.

PREPARARE UNA PARTITA

Prima di iniziare una partita di Anima Tactics sono necessari alcuni preparativi di base.

Organizzare il tuo gruppo

Il primo passo consiste nel decidere di quanti livelli sarà la partita. Questo valore determina la portata della battaglia. I giocatori possono spendere i livelli per acquistare Personaggi e Carte Vantaggio, fino al totale in livelli stabilito per la partita. Una partita standard consiste in 300 livelli, ma un inizio ottimale per i principianti sarebbe fra i 100 e i 150 livelli, in modo da ricreare piccole schermaglie. Per battaglie su scala maggiore potete giocare fra i 400 e i 500 livelli. Le partite da 600 o più livelli sono scontri veramente infuocati fra interi eserciti. Il costo in livelli di ogni personaggio è indicato nella parte bassa della sua carta corrispondente. Quando costruisci la tua squadra, tieni sempre a mente che ogni personaggio di Anima Tactics è un individuo unico, quindi non puoi scegliere due volte lo stesso personaggio, a meno che la sua carta non lo permetta esplicitamente. Lo stesso personaggio può tuttavia comparire su fronti diversi di uno stesso conflitto (in questo caso uno dei due è semplicemente un impostore che sta imitando il personaggio reale). Un'altra limitazione importante quando crei il tuo gruppo è che non puoi unire personaggi provenienti da Fazioni opposte. La prima Saga include tre differenti fazioni: Luce, Tenebra e Indipendenti. Luce e Tenebra sono gruppi opposti, quindi non è possibile inserire in uno stesso gruppo miniature appartenenti a queste due fazioni. I personaggi Indipendenti si considerano neutrali e possono appartenere a gruppi con esponenti di qualsiasi fazione. Inoltre alcuni personaggi appartengono a certe organizzazioni, ad esempio Samael, la Chiesa o Wissenschaft. Se tu e i tuoi avversari lo desiderate, potete decidere di comporre un gruppo utilizzando solamente personaggi che provengono da un'unica organizzazione. In questo caso potete ignorare le fazioni di Luce e Tenebra fintantoché tutti i vostri personaggi appartengono alla medesima organizzazione. Puoi anche includere alcune Carte Vantaggio nella tua armata. Aggiungi il livello di ogni Carta Vantaggio scelta al costo della tua armata, esattamente come faresti con un Personaggio. Il numero complessivo di Carte Vantaggio che possiedi all'inizio di una partita non può mai superare il numero totale dei tuoi Personaggi iniziali. Pianificare un gruppo strategicamente valido ed efficace è ovviamente più complesso di ciò che sembra, dato che devi sapere come combinare al meglio le capacità e le abilità speciali di ciascun personaggio per creare la tattica migliore. Come ci riuscirai dipenderà da te.

ALPHA			
Livello	100	Punti Vantaggio	10
N° Lider	0	Vantaggi organizzazione	0
Gnosis	1		
BETA			
Livello	200	Punti Vantaggio	20
N° Lider	0	Vantaggi organizzazione	1
Gnosis	2		
GAMMA			
Livello	300	Punti Vantaggio	30
N° Lider	1	Vantaggi organizzazione	1
Gnosis	3		
SIGMA			
Livello	450	Punti Vantaggio	40
N° Lider	1	Vantaggi organizzazione	2
Gnosis	4		
OMEGA			
Livello	600+	Punti Vantaggio	60+
N° Lider	2	Vantaggi organizzazione	3
Gnosis	6		

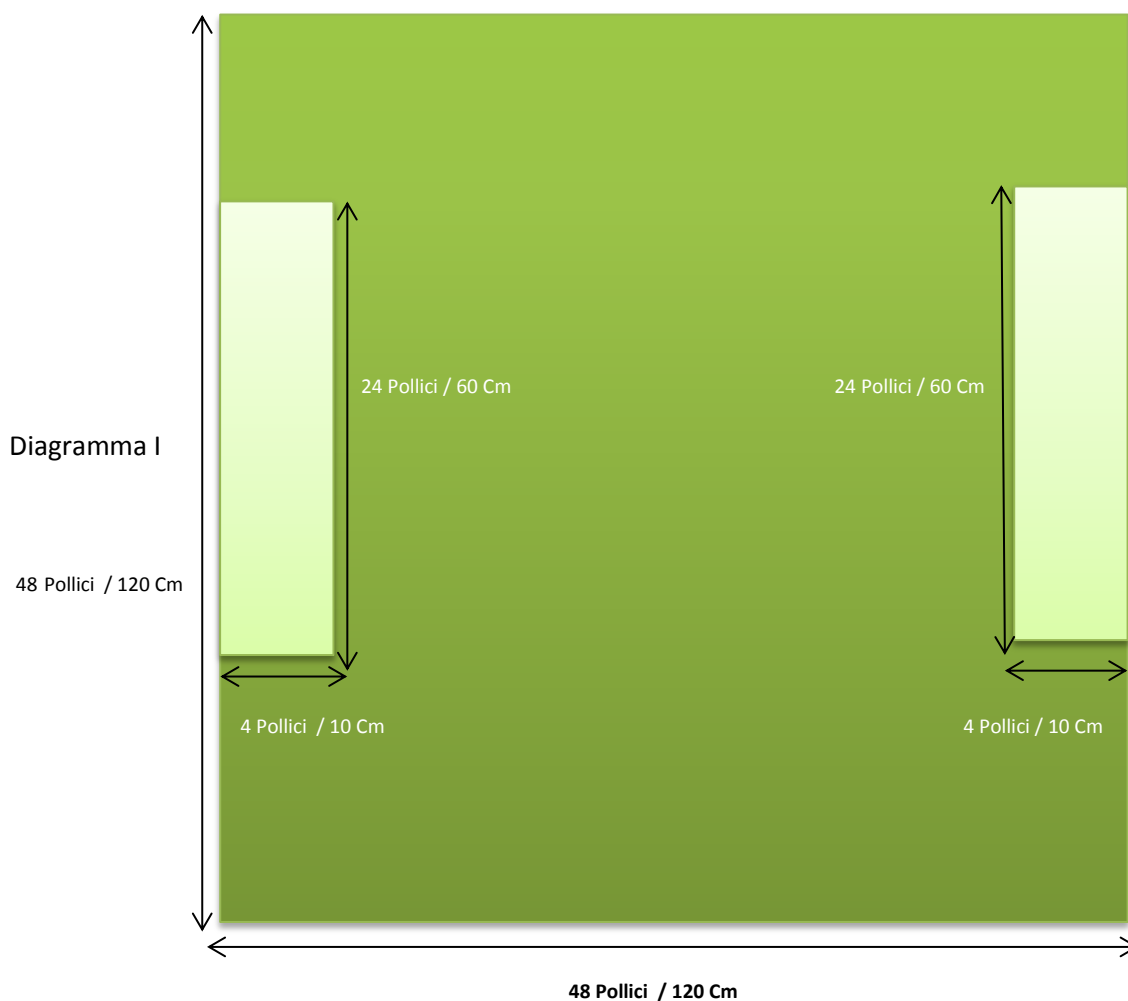
Preparare il Tavolo e lo Scenario

Ora è il momento di allestire il tavolo sul quale giocherete. Vi consigliamo una superficie di gioco di 120 x 120 cm, anche se potete scegliere le dimensioni che più vi aggradano. A questo punto ogni giocatore lancia un dado e consulta il seguente schema dopo aver visto il risultato: 1-3 un elemento Scenico, 4-6 due elementi Scenici, 7-10 tre elementi Scenici. La somma complessiva ottenuta rappresenta il numero di elementi Scenici che verranno utilizzati durante la partita. Entrambi i giocatori lanciano nuovamente un dado, chi ottiene il risultato maggiore piazza sul tavolo il primo elemento Scenico. I giocatori si alternano finché tutti gli elementi Scenici non sono stati sistemati. Gli elementi Scenici non possono essere posizionati entro 7,5 centimetri dai bordi del tavolo e devono essere ad almeno 2,5 centimetri di distanza fra loro. Se non possedete dei veri elementi Scenici da modellismo potete sostituirli con dei comuni oggetti casalinghi. Vi serve soltanto un po' d'immaginazione. Un libro potrebbe ad esempio diventare un'ottima collina, mentre una scatola da scarpe potrebbe essere un edificio o un'enorme ammasso roccioso.

Schierare le vostre Armate

In una partita standard, ciascun giocatore sceglie la propria zona di schieramento come mostrato nel Diagramma I. A questo punto ogni giocatore lancia un dado, chi ottiene il numero più basso posiziona per primo uno dei suoi Personaggi nella propria zona di schieramento. I giocatori si alternano a schierare i Personaggi nelle loro rispettive zone di schieramento finché sono stati messi tutti sul tavolo di gioco.

Posiziona i segnalini Azione e decidi chi inizia per primo. Posiziona i segnalini Azione sulle Carte Personaggio. Durante il primo turno di gioco, tutti i Personaggi iniziano con un numero di segnalini Azione pari al loro valore di Recupero PIU' 1. Quindi un Personaggio con Recupero 3 inizierà con 4 Azioni. Infine ogni giocatore lancia un dado, chi ottiene il numero più alto decide chi inizia per primo. Ora siete pronti a cominciare la partita!



COME SI GIOCA

Diamo un'occhiata a come funziona il gioco.

Fasi e Turni

Ogni Turno di gioco è composto da tre Fasi differenti: Recupero, Mantenimento e Azione. Tutti i giocatori completano ogni loro attività durante ogni Fase prima di passare alla Fase successiva. Quando tutti i giocatori hanno mosso i loro Personaggi durante la Fase di Azione, il Turno termina ed inizia quello successivo. Qui di seguito vi presentiamo un riassunto delle azioni che si possono compiere durante ogni Turno, verranno descritte in dettaglio più avanti:

1-Recupero

- Raddrizza tutte le tue Carte.
- Recupera le Azioni dei tuoi Personaggi.

2-Mantenimento

- Paga il costo di mantenimento delle tue abilità speciali.
- Rimuovi i segnalini Stato corrispondenti.

3-Azione

- Muovi i tuoi Personaggi.
- Usa le tue Carte Vantaggio.

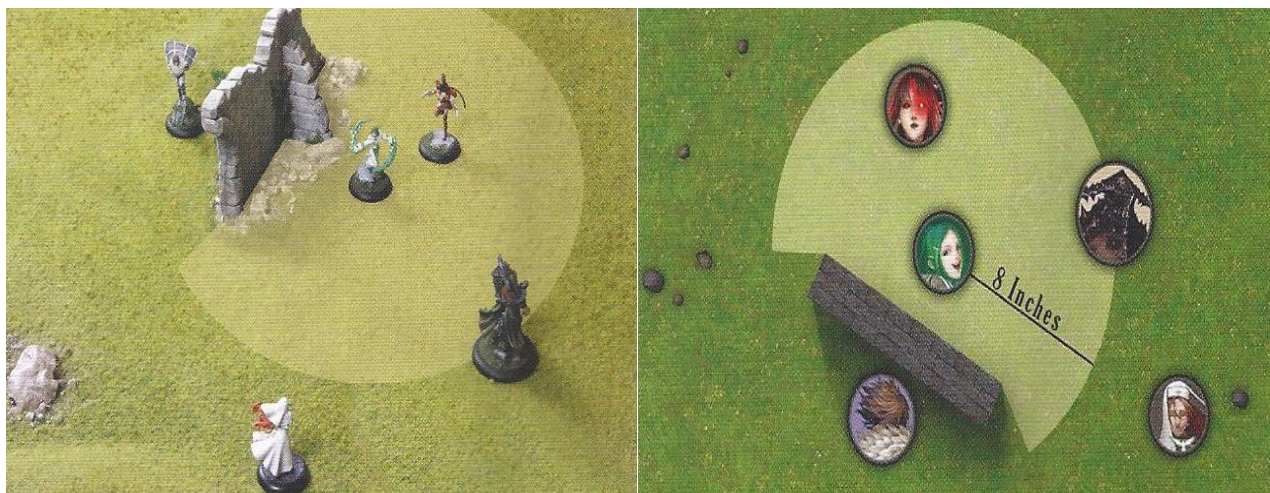
Fase di Recupero: Per prima cosa raddrizza tutte le tue Carte. Durante questa Fase i Personaggi recuperano tante azioni quante ne permette il loro Attributo Recupero. Il valore di Recupero viene indicato dal numero di sfere illuminate presenti sulla carta. Indipendentemente dal numero di azioni che un personaggio è in grado di recuperare in un turno, un Personaggio non può mai avere più Azioni del suo numero complessivo di sfere.

Fase di Mantenimento: Alcune Abilità Speciali hanno un costo di Mantenimento, il che richiede di spendere un certo numero di azioni per mantenere in gioco i loro effetti. Durante questa Fase rimuovi i segnalini Azione necessari per mantenere in gioco le abilità che desideri restino attive. Durante questa Fase devi anche rimuovere un segnalino per ogni tipo di effetto Stato in cui si trova il tuo Personaggio. Ad esempio, se un Personaggio sta subendo gli effetti di due Stati differenti, rimuovi un segnalino per ogni tipo.

Fase di Azione: La Fase di Azione è la più importante del gioco. I giocatori muovono a turno le loro unità e compiono azioni di vario tipo con esse. Il giocatore che agisce per primo sceglie uno dei suoi Personaggi ed esegue tutte le azioni che vuol far compiere a quel Personaggio. Quando il giocatore non vuol far compiere altre azioni ad un Personaggio, o quando non può compierne altre, ruota di traverso la carta di quel Personaggio per indicare che ha terminato le sue attività. Ora tocca al prossimo giocatore agire e fare la stessa cosa con uno dei suoi Personaggi. Il gioco prosegue in questo modo finché tutti i Personaggi hanno terminato le loro azioni e tutte le carte Personaggio sono state ruotate. La Fase di Azione si considera conclusa ed ha inizio un nuovo Turno, partendo sempre dalla Fase di Recupero.

Zona di Controllo

La Zona di Controllo di un Personaggio è tutto ciò che si trova entro 20 centimetri da lui (8 Pollici), entro la sua Linea di Vista.



Misurazioni

Un giocatore non può misurare la distanza fra il suo personaggio e un obiettivo prima di dichiarare le azioni del personaggio. Ad esempio, desideri caricare un nemico o usare un'arma da lancio con un personaggio, devi dichiarare questa intenzione prima di misurare la distanza fra il Personaggio e il suo bersaglio. Se il tuo personaggio risulta essere troppo distante dal bersaglio per quanto riguarda l'azione dichiarata, l'attacco si considera perduto, oppure la carica non ha coperto una distanza sufficiente per raggiungere il nemico. Ogni misurazione va effettuata a partire dal fronte della bassetta del personaggio.

Azioni

Il sistema di Anima Tactics è basato sulle azioni. Durante ogni turno ciascun giocatore possiede un numero specifico di azioni che può tentare di compiere. Un personaggio può cercare di eseguire tante azioni quanti segnalini Azione possiede sulla sua carta. I segnalini vengono rimossi ogni volta che il Personaggio compie le varie azioni. Non tutte le Abilità hanno lo stesso costo in punti Azione. Difendersi, ad esempio, costa soltanto un punto Azione, mentre Attaccare o Caricare costano rispettivamente due e tre punti. Rimuovi dalla carta un numero di segnalini Azione corrispondente al costo dell'Abilità utilizzata. Ovviamente se il tuo personaggio non ha punti Azione a sufficienza non può usare quell'Abilità. Un Personaggio può eseguire Azioni e usare Abilità nell'ordine che preferisci. Un Personaggio può anche decidere di ripetere le stesse Azioni. Ad esempio, un Personaggio con quattro o più punti a disposizione può Attaccare due volte (Attaccare costa due punti). Le uniche eccezioni sono le azioni di Movimento e l'abilità Cercare, ognuna delle quali può essere compiuta una sola volta per turno. Non sei obbligato ad utilizzare tutti i punti azione di un personaggio prima di dichiarare che egli ha smesso di agire per il Turno corrente. Talvolta è molto più saggio tenere da parte qualche segnalino Azione per averne a disposizione un numero maggiore durante il Turno successivo, o per le azioni reattive.

Utilizzare le Azioni:

Azioni Attive e Reattive

Come abbiamo già visto, i personaggi eseguono le azioni durante la Fase di Azione. I giocatori muovono a turno i loro personaggi e ne utilizzano le abilità. Esistono però due tipi differenti di Azioni: quelle Attive e quelle Reattive.

Per compiere un'Azione Attiva, un personaggio dev'essere quello attualmente selezionato come attivo dal giocatore che lo controlla. Quando il giocatore ha eseguito tutte le azioni che desiderava compiere con un personaggio, la carta corrispondente viene ruotata di traverso per indicare che il personaggio ha terminato le sue azioni per quel turno. Per il resto del turno non potrà più eseguire azioni attive. Le Azioni Reattive, al contrario, possono essere compiute in qualsiasi momento, anche quando non toccherebbe a quello specifico personaggio agire. Puoi immaginarle come una specie di azioni di interruzione, utilizzate in risposta alle azioni di altri personaggi. L'esempio migliore è Schivare, un'azione eseguita in risposta all'Attacco di un altro personaggio. A meno che non sia specificato diversamente, le abilità reattive devono essere utilizzate prima di qualsiasi lancio di dado.

Tieni presente che talvolta è più saggio terminare la Fase di Azione di un personaggio senza spendere tutti i suoi segnalini Azione, in modo da poterli utilizzare per eventuali azioni reattive, o semplicemente per averli a disposizione nel turno seguente. È altrettanto accettabile ruotare la carta di un personaggio senza avergli fatto compiere alcuna Azione. Un utilizzo accorto e corretto delle azioni è la chiave per vincere le partite.

Recupero e Totale delle Azioni

Indipendentemente dal numero di Azioni che un personaggio può avere il permesso di recuperare, non può mai possedere più Azioni del numero complessivo di sfere presenti accanto al suo nome. Tutte quelle oltre questo numero vengono ignorate. Ad esempio, un personaggio con un massimo di quattro Azioni disponibili ogni turno termina il suo turno con due punti Azione non utilizzati. Anche se il suo valore di Recupero è 3, durante la successiva Fase di Recupero il personaggio avrà il suo solito massimo di quattro Azioni disponibili, quella in eccesso non viene conteggiata.

Movimento

Un giocatore può scegliere di far muovere un suo personaggio a tre differenti andature. A differenza delle altre azioni, tuttavia, un personaggio può muoversi una sola volta per Turno, indipendentemente dal numero di punti Azione a sua disposizione. Quindi, un personaggio che dichiara di Correre non può Camminare né effettuare un Movimento Libero nello stesso turno. Un personaggio non può muoversi se si trova impegnato in un combattimento Corpo a Corpo; prima deve Fuggire dal combattimento.

Movimento Libero: Qualsiasi personaggio può muoversi di 5 centimetri senza spendere alcun punto Azione. Il Movimento Libero può essere utilizzato reattivamente, quindi il personaggio può intercettare una Carica diretta contro un'unità alleata (ma non può far andare a vuoto una carica diretta contro di sé).

Camminare: Il primo numero posto sotto l'icona della Velocità sulla carta di un personaggio è la distanza in centimetri di cui quel personaggio si muove quando cammina. Mentre cammina, un personaggio può cambiare direzione e orientamento come desidera, finché la distanza totale percorsa non supera l'andatura corrispondente indicata sulla carta.



Correre / Caricare: Quando corre o carica, un personaggio si muove di tanti centimetri quant'è il valore del secondo numero indicato sotto l'icona della Velocità. A differenza di quando cammina, un personaggio in corsa deve muoversi in linea retta e non può girarsi né cambiare direzione. Il personaggio può essere spostato attraverso qualsiasi elemento scenico, ma non può caricare attraverso uno scenario intransitabile.



ABILITA' E POTERI

Ogni personaggio dispone di alcune abilità e poteri particolari. Alcuni (come la abilità di base o quelle speciali) utilizzano le Azioni, altri sono invece automatici o specificano alcuni requisiti per poter essere utilizzati.

Diamo un'occhiata a come funzionano:

Abilità di Base

Le Abilità di Base sono azioni a disposizione di tutti i personaggi :

Attacco (2 Azioni)

L'Attacco permette ad un personaggio di colpire un personaggio nemico in combattimento. Quando un personaggio decide di attaccare, il giocatore lancia un dado e aggiunge il risultato al valore di Attacco del personaggio per vedere se ha colpito o no il nemico. Se possiede l'abilità Attacco a Distanza, può decidere di bersagliare un nemico che si trova entro la sua distanza di tiro.

Carica (3 Azioni, Movimento: Una sola volta per Turno)

Quando un personaggio decide di caricare, attacca un nemico correndogli incontro e sfruttando l'impeto accumulato per ottenere un vantaggio. Il personaggio si muove della propria Velocità di Corsa e il giocatore lancia due dadi per l'attacco, aggiungendo +2 al risultato. Come per la corsa, quando un personaggio Carica deve muoversi in linea retta, detta anche Linea di Carica. Un personaggio non può eseguire una Carica contro un nemico con il quale è già

ingaggiato in combattimento. Pur essendo un'azione d'Attacco, la Carica conta anche come azione di Movimento, quindi un personaggio può Caricare una sola volta per turno e non può eseguire nessun'altra azione di Movimento.

Schivata (1 Azione, Reattiva)

La Schivata è un'Azione Reattiva usata per cercare di evitare danni provenienti da attacchi in corpo a corpo o a distanza. Quando un nemico dichiara l'intenzione di attaccare un personaggio, il personaggio bersaglio può spendere un punto Azione per lanciare un dado e aggiungere il risultato alla sua Difesa. Questa Azione deve essere dichiarata prima che il giocatore attaccante lanci il dado.

Contrattacco (3 Azioni, Reattiva)

Un Contrattacco è una forma di difesa in corpo a corpo con cui il personaggio attaccato trae vantaggio da una Schivata riuscita e cerca di restituire l'attacco al nemico. Come Azione di Difesa, il giocatore lancia un dado e aggiunge il risultato alla Difesa del personaggio. Se non è stato inflitto alcun danno dall'attaccante (senza contare il valore di Armatura), l'Azione di Contrattacco permette al difensore di effettuare un'Azione di Attacco automatica contro il nemico, applicando però un malus di -2 a questo tiro.

Camminare (1 Azioni, Movimento: Una sola volta per Turno)

Permette ad un personaggio di muoversi di tanti centimetri quant'è il primo valore del suo Attributo Velocità. Il personaggio può cambiare direzione a piacimento mentre cammina. Come tutte le Azioni di Movimento, può essere effettuata una sola volta per Turno.

Corsa (2 Azioni, Una sola volta per Turno)

Permette al personaggio di muoversi di tanti centimetri quant'è il secondo valore del suo Attributo Velocità. A differenza di Camminare, il personaggio deve Correre in linea retta. Come tutte le Azioni di Movimento, può essere effettuata una sola volta per Turno.

Fuga (1 Azione)

Fuggire permette ad un personaggio di disingaggiarsi da un combattimento in corpo a corpo. Per riuscirci il giocatore deve lanciare un dado, se il risultato è 6 o più, il tentativo di Fuga è riuscito. Il personaggio può quindi spendere normalmente punti azione per compiere un'Azione di Movimento e allontanarsi ulteriormente.



Modificatore alla Fuga	
Il modello è un Predatore	Più 1
La velocità e carica di 12/16 Pollici	Più 1
Il personaggio a la bassetta Media/Grande	Più 2
Il modello è ingaggiato con 2 modelli	Meno 1
Il modello è ingaggiato con 3 o più modelli	Meno 2

Cercare (1 Azione, Una sola volta per Turno)

Cercare è un'azione che permette al personaggio di scoprire un personaggio nemico nascosto nella propria Zona di Controllo, ammesso che ci sia Linea di Vista verso il personaggio nascosto. Per riuscirci il giocatore deve lanciare un dado, se il risultato è 7 o più tutte le unità nascoste all'interno della Zona di Controllo sono considerate visibili.

Un personaggio può Cercare una sola volta per Turno, indipendentemente dal fatto che ci sia riuscito o meno.

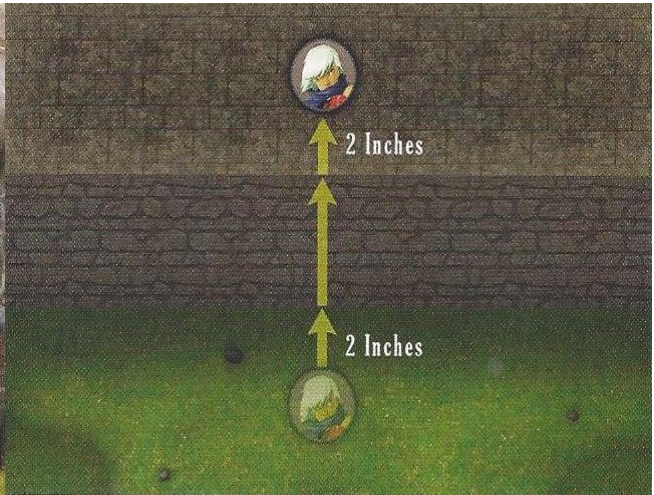
Spinta (3 Azioni, Movimento: Una sola volta per Turno)

Spingere è un attacco speciale che non è destinato a danneggiare l'unità nemica, ma a spostarla a distanza. Per risolvere questa azione il personaggio fa un attacco convenzionale contro una miniatura è in contatto con se. Il risultati dell'attacco che avrebbe inflitto danni al difensore, questo invece di perdere punti vita , viene spinto. l'attaccante sceglie la direzione del difensore in cui viene spinto, fintanto che è entro l'arco frontale del punto di contatto tra le basi, come mostrato nel Diagramma. l'armatura di un difensore non ha alcun effetto su una spinta, fatta eccezione per i personaggi con resistenza ai danni.



Scalare (1 Azioni, Movimento: Una sola volta per Turno)

Un personaggio può salire su una superficie verticale non superiore a 8 pollici. Per farlo, deve trovarsi a meno di 2 pollici dalla superficie o muro che vuole scalare. Dopo aver scalato, la miniatura è posta all'interno di 2 cm dal bordo su cui è salita. Scalare è un movimento, quindi un personaggio che intraprende l'azione non si può muovere di nuovo durante il turno.



Slam (3 Azioni, Movimento: Una sola volta per Turno)

Slam è come una spinta. Slam è una carica che permette ad un personaggio di lanciare un nemico in aria. E' fatta seguendo le regole consuete della carica, ma invece di infliggere danni, essa viene spinta indietro. a differenza di una spinta, la miniatura sarà sempre spostato nella direzione mostrata dalla linea di carica, come mostrato nel Diagramma. L'armatura di un difensore non ha alcun effetto su slam, fatta eccezione per i personaggi con resistenza al danno.



Capacità e Poteri

Molti personaggi possiedono capacità o poteri innati che funzionano automaticamente, senza dover spendere Azioni. La maggior parte di esse sono descritte sulla carta stessa del personaggio. Le altre le trovate qui di seguito:

Attacco a distanza: se un personaggio possiede questa abilità, significa che è armato con un'arma che gli permette di attaccare a distanza, oppure è capace di proiettare scariche di energia sovranaturale, senza ricorrere ad abilità speciali. Un'unità con questa abilità, può usare l'azione di attacco sia contro nemici impegnati con essa in corpo a corpo, sia con quelli a distanza. La gittata dell'attacco è sempre specificata nella descrizione dell'abilità del personaggio. Unità con questa abilità, non possono effettuare un attacco a distanza, mentre sono impegnate in corpo a corpo con un nemico.

Attacco a distanza con Area d'effetto: Alcuni attacchi a distanza, consentono di colpire più nemici. Generalmente, questi attacchi bersagliano un'unità specifica, ed il loro successo nel colpirla è necessario per produrre l'esplosione che andrebbe a colpire le altre miniature vicine. Nel caso in cui, il bersaglio primario dell'attacco, riuscisse ad evitare quest'ultimo, l'eventuale effetto multiplo viene negato. Quanto un attacco a gittata con un'area ad effetto viene dichiarato, il bersaglio deve dichiarare o meno la sua intenzione di schivarlo. Solo se l'attacco ha successo, si provvederà a misurare l'area d'effetto e le miniature in esso coinvolte. A questo punto, tutti i personaggi nell'area d'effetto, possono dichiarare se vogliono o meno evitare l'attacco. Tuttavia è possibile per una miniatura nella traiettoria di tiro, di intercettare l'attacco. Ma l'area di effetto non può essere intercettata, una volta che questa si manifesta a seguito del colpo andato a segno.

Schieramento avanzato: questa abilità logistica, permette al personaggio di combattere più avanti dei suoi compagni di battaglia; conseguentemente viene posto in una posizione più avanzata rispetto al resto del gruppo. Un'unità con suddetta abilità, può essere posizionata 16 pollici oltre la propria zona di schieramento di partenza.

Immunità: un personaggio con Immunità, ha una resistenza naturale contro gli effetti di alcuni status negativi. Per esempio, un'unità immune a "Condanna", non può ricevere i corrispettivi segnalini, ignorandone quindi l'effetto.

Infiltrazione: il personaggio con questa abilità è in grado di infiltrarsi nel campo di battaglia e ricevere una posizione avvantaggiata.

- Segnalini Infiltrazione -

Per schierare una miniatura con questa abilità, il giocatore posiziona tre segnalini sull'area di gioco, i quali rappresentano i posti possibili ove il personaggio si è nascosto. Nessuno dei segnalini può essere entro 6 pollici da un altro dei propri, né dall'area di schieramento avversaria. Uno schieramento, può possedere più personaggi con queste abilità, in tal caso si avranno 3 segnalini dispiegamento + 1 per ogni miniatura con Infiltrazione.

Indipendentemente da quanti personaggi con questa abilità, un giocatore non può schierarne infiltrandoli più della metà del suo schieramento iniziale.

- Rivelare un'unità infiltrata -

A partire dal secondo turno di gioco, durante la fase di Recupero (ma prima del tiro di Iniziativa), un giocatore può dichiarare di voler rivelare un personaggio. In questo caso, egli sostituisce un segnalino infiltrazione con l'unità voluta. Se il giocatore possiede più miniature con l'abilità infiltrazione, può rivelarle tutte allo stesso momento, oppure in turni differenti.

Quando non vi sono più personaggi da infiltrare, rimuovete i restanti segnalini.

Una miniatura a contatto di un segnalino, quando questi viene rivelato, può essere spostata di 2 pollici. Questo movimento non può essere usato per entrare a contatto con un'unità nemica.

Un personaggio rivelato, inizia il turno come se fosse stato schierato, con un numero di azioni pari alle sue di recupero più una. Può anche iniziare con un'abilità di mantenimento attivata, che gli costi un quantitativo di azioni inferiore a quello di partenza. Per esempio, una miniatura con l'abilità speciale "Movimento nell'ombra" può iniziare con un punto azione in meno per essere in condizione nascosta. Se un personaggio non viene rivelato entro la fine del gioco, è considerato come una perdita quando vengono calcolati i punti Vittoria.

- Individuare un'unità infiltrata -

Un giocatore avversario può provare a scoprire se un segnalino infiltrazione, nasconde o meno un'unità infiltrata. Per farlo, un personaggio può usare un'azione di individuazione e, se questa ha successo, il giocatore che controlla l'unità infiltrata deve dichiarare se effettivamente la stessa si trova in quella posizione. In caso contrario, il segnalino viene rimosso dal tavolo di gioco. Se il numero di segnalini rimasti sul tavolo, è uguale a quello delle miniature da infiltrare, il giocatore che le controlla deve per forza posizionarne una qualora l'avversario attui l'azione di individuazione. Quando una miniatura è individuata, è posizionata sul tavolo di gioco con solamente un quantitativo di punti azione, pari a quelli del suo Recupero (NON il suo recupero più uno). Inoltre, si considera che abbia già mosso in questo turno, quindi non può muovere o caricare fino al suo prossimo turno.

- Abilità Speciale durante l'infiltrazione -

Mentre un personaggio non è posizionato sull'area di gioco, non può ottenere vantaggi da qualsiasi regola speciale del gruppo, né può fornirla. Per esempio, una miniatura con la regola speciale dell'Iniziativa, non offre il +1 al risultato del tiro di dado finché non viene rivelato. (Le regole relative sono spiegate di seguito nella sezione "Schieramento")

Iniziativa: questo significa che il personaggio è capace di rispondere ad una situazione inaspettata, con riflessi fulminei quando viene richiesto il test di Iniziativa. Personaggi con questa abilità, ottengono un +1 al risultato. Questa abilità è cumulativa, quindi un gruppo con vari personaggi che la posseggono, ottiene un +1 per ognuno di essi. Il bonus di iniziativa è applicato anche durante lo schieramento iniziale. Conseguentemente, un giocatore può aggiungere il +1 al risultato del dado, per ogni suo personaggio con l'abilità Iniziativa, al fine di decidere chi posizionerà per primo le unità

Creature accumulatori di danni: Vi sono dei personaggi che, a causa della loro stazza e natura, sono incapaci di difendere sé stessi da attacchi in modi convenzionali. In compenso però, utilizzano la loro alta resistenza nel sopportare l'effetto di un impatto, che normalmente devasterebbe le altre unità. Queste unità vengono chiamate "Creature Accumulatori", e non possono utilizzare punti azione, per schivare attacchi o contrattaccare. Esse si difendono sempre usando il loro attributo base di Difesa. Personaggi di questo tipo, non perdono mai le proprie azioni, a seguito del danno subito da una caduta o da un impatto.

Intangibile: un'unità di questo tipo, possiede una forma immateriale. Un personaggio con questo potere, può muovere attraverso i vari tipi di terreno, senza che questi ne riducano il movimento. Può inoltre passare attraverso terreni di norma non-oltrepassabili (come un muro), ma non può sostare all'interno degli stessi. Questa abilità non consente al personaggio di muovere attraverso un'altra unità, amica o nemica che sia. Essendo immateriale, il personaggio è immune alla maggior parte degli attacchi convenzionali. Di conseguenza, ignora il danno di un arma, a meno che questi sia causato da un attacco Magico o Ki, o da altri effetti speciali.

Nb: Un nemico con un livello più alto del personaggio intangibile, ignora quest'ultima regola.

Infine, un'unità intangibile, può allontanarsi da un combattimento senza spendere punti azione. Questa abilità non si applica se anche l'avversario è un personaggio intangibile.

Colpo critico: Se un personaggio ottiene un 10 naturale sul tiro di dado, effettua un colpo critico. Questo attacco oltrepassa la difesa del nemico, ed ha automaticamente successo, indipendentemente dal valore della difesa dello stesso. Anche in quei casi in cui, grazie alla "Schivata", il valore di difesa del nemico è più alto del valore di attacco, ed il livello di successo è considerato essere 10, un colpo critico causa sempre danno. Anche se l'armatura del difensore, azzerasse completamente l'effetto dell'attacco, il personaggio che subisce un colpo critico, perde comunque un punto vita. Alcuni attacchi, attivano al personaggio abilità speciali, ogni volta che viene ottenuto un colpo critico. In questo caso, il loro effetto appare sulla descrizione dell'abilità stessa.

Maestria: questo personaggio ha l'abilità speciale di oltrepassare facilmente la difesa dell'avversario. Un'unità con maestria, infligge un Colpo Critico con un risultato di 9 o 10.

Lancio: Se un attacco causa un Lancio, significa che non provoca solo il classico danno, ma il bersaglio viene spinto via dal colpo, di tanti pollici quanti danni subisce nell'impatto. Per esempio, se un attacco causa 8 punti danno, la miniatura bersaglio non perde solo 8 punti vita, ma viene anche mossa indietro di 8 pollici. Attacchi che sfruttano una linea di tiro, così come le cariche o gli attacchi a gittata, spostano sempre il difensore seguendo la direzione dalla quale provengono. Se si tratta di un attacco corpo a corpo, il personaggio attaccante può scegliere la direzione dello spostamento.

Cadute o Schianto:

Una miniatura che viene proiettata indietro da una spinta o da un Lancio, può subire varie conseguenze a seconda del tipo di scenario che si trova ad attraversare durante la caduta.

Nb: Ricordate che l'armatura non riduce il danno subito da un personaggio a seguito di una caduta.

a) Ostacoli minori: non riducono lo spostamento della miniatura. Un personaggio subisce un punto di danno automatico per ogni ostacolo minore che colpisce mentre è nell'aria.

b) Foreste: lo spostamento della miniatura viene ridotto di due pollici. Il personaggio subisce automaticamente due punti danno, quando viene proiettato attraverso una foresta, diviene "Intontito" e non può essere attivato in questo turno (se ancora non lo è stato).

c) Muri o altre simili superfici solide: il movimento della miniatura è ridotto di 4 pollici, e la stessa subisce 3 punti danno nell'istante in cui il personaggio collide con il muro. Per esempio, se una miniatura impatta contro un muro, quando le rimane un pollice di spostamento, questi termina ed essa perde 3 punti vita. Se il personaggio avesse ancora 6 pollici ancora di spostamento, può continuare a muovere di 2 pollici oltre il muro e perdere 3 punti vita. Come per le foreste, il personaggio diviene "Intontito" e non può essere attivato in questo turno.

d) Superfici non oltrepassabili: queste arrestano completamente lo spostamento della miniatura. Il Personaggio subisce 5 punti danno e rimane "Intontito".

e) Il bordo del tavolo da gioco: questi arresta completamente lo spostamento della miniatura. Il personaggio non perde punti vita, ma diviene "Intontito" e non può essere attivato in questo turno.

Se invece che attraversare uno scenario, la traiettoria di un personaggio spinto, attraversa la base di un'altra miniatura (indipendentemente che questa sia amica o nemica), il proprietario di quest'ultima, può decidere di rinunciare al movimento di questo turno (se non lo ha già eseguito), per schivare automaticamente la traiettoria di impatto con la miniatura spinta; la quale terminerà il suo spostamento oltre di essa. In caso contrario, il controllore della miniatura tira un d10, e riuscirà a schivare l'impatto solo con un risultato di 6+ (8+ nel caso che la miniatura che è stata spinta, possiede una basetta più larga di quella cui va ad impattare). In caso contrario, entrambe le miniature perderanno 1 punto vita a causa dell'urto.

Conseguentemente, la miniatura urtata, muoverà nella stessa direzione di quella spinta precedentemente, dello stesso numero di pollici.

Nb: Se la miniatura urtata possiede una basetta larga, entrambe le miniature muoveranno della metà dello spostamento.

Nb: Miniature incorporee non soffrono delle condizioni qui sopra citate.

Movimento libero: questo personaggio è un abile esploratore, oppure possiede abilità sovranaturali che gli consentono di camminare su qualsiasi superficie. L'unità può ignorare le penalità di un terreno difficile, benché non possa attraversare oggetti non-oltrepassabili.

Volo: il personaggio può muovere oltre ogni ostacolo, senza riduzioni al movimento. Può muovere liberamente anche oltre oggetti non-oltrepassabili o altre unità, ma non può terminare il movimento su di essi. Questa abilità, consente di caricare un'unità nemica senza essere intercettati da altre unità avversarie, eccetto quelle con l'abilità volo.

Nascondersi

Alcuni personaggi sono in grado di utilizzare l'Abilità Speciale Nascondersi. Finché restano nascosti, non possono essere bersagliati da attacchi in corpo a corpo, attacchi a distanza, effetti o intercettazioni; in breve, i personaggi nemici non sono consapevoli della loro presenza. Gli altri giocatori non possono dichiarare attacchi o utilizzare Abilità Speciali contro un personaggio nascosto. Quando un personaggio nascosto effettua un attacco o esegue una qualsiasi azione offensiva, si rivela immediatamente e non viene più considerato nascosto. È inoltre possibile individuare un personaggio nascosto utilizzando l'abilità Cercare. Un personaggio non può nascondersi se si trova già nella Zona di Controllo di un personaggio nemico.

COMBATTIMENTO

La componente fondamentale di Anima Tactics è il combattimento, ovvero quando diversi personaggi si scambiano colpi, incantesimi e tecniche speciali nel tentativo di sconfiggere i loro avversari. Diamo un'occhiata a come si svolge un combattimento.

Combattimento Corpo a Corpo

Il combattimento in corpo a corpo si ha quando le basette di due personaggi nemici entrano in contatto fra loro. In questo caso si dice che entrambi i personaggi sono ingaggiati in combattimento. Se la basetta di un personaggio è in contatto con più di un nemico, egli può decidere chi attaccare o, se ha abbastanza Azioni a disposizione, può effettuare attacchi multipli contro vari. I personaggi ingaggiati in un combattimento corpo a corpo non possono eseguire attacchi a distanza. Se un personaggio ingaggiato in un combattimento corpo a corpo desidera liberarsi, deve per prima cosa eseguire con successo un'Azione di Fuga. Attaccare e colpire un personaggio nemico: Mediante un'Azione di Attacco, una Carica o un'Abilità Speciale, un personaggio può cercare di colpire un'unità nemica in combattimento. Per riuscirci il giocatore lancia un dado e aggiunge il risultato all'Attributo di Attacco del personaggio. L'attacco riesce se questa somma è uguale o superiore al valore di Difesa del difensore. Se il totale è inferiore, l'attacco è andato a vuoto e non ha altre conseguenze. Se l'attacco è riuscito, la differenza tra la somma ottenuta e il valore di Difesa del bersaglio è detta Livello di Successo. Qualunque sia la differenza fra i valori, un risultato di 10 in un tiro di attacco è considerato automaticamente un successo, anche se il valore di Difesa è superiore alla somma.

Difesa e Contrattacchi

In risposta ad un Attacco, un difensore può utilizzare un'Azione per cercare di scansare o bloccare il colpo. Un'Azione di Schivata è reattiva e permette al difensore di lanciare un dado e di aggiungere il risultato all'Attributo di Difesa del personaggio. Un Contrattacco funziona allo stesso modo, tranne che se l'Azione di Difesa ha successo e l'attacco non infligge danni, il difensore può effettuare automaticamente un'Azione di Attacco contro il nemico senza alcun costo aggiuntivo, ma con un -2 al tiro. In entrambi i casi, una Difesa deve essere dichiarata prima che l'attaccante lanci il dado.

Calcolare il Danno

Se un personaggio attaccante riesce a colpire (eguagliando o superando il valore di Difesa del nemico) un personaggio nemico, il Livello di Successo viene sommato all'Attributo di Danno dell'attaccante. Il valore di Armatura del difensore viene quindi sottratto dal Livello di Successo totale, il risultato è il numero di Punti Vita persi dal difensore. Quindi, un personaggio con un Attributo di Danno pari a 3 che ottiene quattro Livelli di Successo nel corso di un Attacco toglierà 7 Punti Vita al bersaglio, meno il valore di Armatura di quest'ultimo.

Facciamo un esempio: Lemures (Attacco 5 e Danno 4) dichiara un attacco contro Celia (Difesa 9 e Armatura 2), spendendo due punti Azione. In risposta, Celia esegue un'Azione di Difesa per cercare di bloccare il colpo. Celia lancia un dado e ottiene 2, quindi la sua Difesa sale a 11; Lemures lancia il suo dado di attacco e ottiene 9, che aggiunto al suo Attributo di Attacco fa 14, 3 punti oltre il valore di Difesa di Celia. Non solo Lemures ha colpito il suo avversario, ma aggiunge tre al proprio valore di Danno grazie al Livello di Successo ottenuto, infliggendo quindi 7 Punti Vita di danno complessivo. Dato che Celia possiede Armatura 2, questo attacco le fa perdere soltanto 5 Punti Vita (o PV).

Attacchi a Distanza

Un attacco tentato da un personaggio che possiede la capacità di usare armi da tiro, incantesimi o di usare tecniche Ki ad una distanza superiore di quella del combattimento in corpo a corpo viene chiamato Attacco a Distanza. Gli Attacchi a Distanza utilizzano lo stesso sistema di quelli in corpo a corpo, con l'eccezione che non si possono effettuare Contrattacchi contro gli Attacchi a Distanza. Per attaccare un nemico utilizzando un Attacco a Distanza, l'unità nemica deve trovarsi nella Linea di Vista del personaggio attaccante ed entro la gittata dell'attacco utilizzato, indicata sulla carta personaggio dell'attaccante. A differenza del combattimento corpo a corpo, esistono alcuni modificatori speciali che influenzano il valore di Attacco del personaggio attaccante. Le penalità ai valori di Attacco a Distanza sono cumulative.

Distanza Lunga: Quando un Attacco a Distanza viene effettuato contro un'unità che si trova ad una distanza superiore a metà della gittata indicata per quell'attacco, l'Attacco subisce una penalità di -1. Ad esempio, un Attacco a Distanza con una gittata di 40 centimetri subirà una penalità di -1 quando bersaglia un nemico che si trova a più di 20 centimetri di distanza.

Copertura: Quando il bersaglio è parzialmente coperto da elementi scenici o quando ci sono ostacoli minori sulla Linea di Vista fra l'attaccante e il difensore, l'attaccante riceve una penalità di -2 al suo valore di Attacco. I personaggi di taglia normale non forniscono copertura quando si trovano sulla Linea di Vista. Per ulteriori informazioni sulla

copertura consulta la sezione dedicata agli Scenari. Personaggio ingaggiato in combattimento in Corpo a Corpo: Gli Attacchi a Distanza diretti contro personaggi attualmente ingaggiati in combattimento corpo a corpo subiscono una penalità di -1 al loro valore di Attacco.

Posizione Rialzata: Un personaggio che si trova in posizione rialzata rispetto al bersaglio riceve un bonus di +1 al suo valore di Attacco. Inoltre gli attacchi effettuati da una posizione rialzata non possono essere intercettati da altre unità tramite la regola sullo Scudo Umano.

Modificatore al Tiro	
Distanza Lunga	Meno 1
Il bersaglio è ingaggiato in combattimento	Meno 1
Il personaggio si è mosso più di 8 pollici	Meno 1
Il personaggio è in copertura	Meno 1
Posizione Sopraelevato	Più 1

Manovre Difensive

Oltre agli attacchi e alle difese convenzionali che abbiamo descritto, esistono altre due manovre che consentono ai personaggi di proteggere le unità alleate dagli attacchi nemici. Intercettare una Carica: Un personaggio a distanza di Movimento Libero dalla Linea di Carica di un attaccante può intercettare la carica nemica ed entrare in corpo a corpo con il modello nemico in carica. In questo modo un personaggio può proteggere gli alleati più deboli intercettando le cariche nemiche. Un personaggio che si trova attualmente ingaggiato in corpo a corpo con un modello nemico non può intercettare una Carica. Nonostante questa manovra implichi un movimento, può essere effettuata anche se il personaggio si è già mosso. Un personaggio può comunque effettuarla una sola volta per turno.

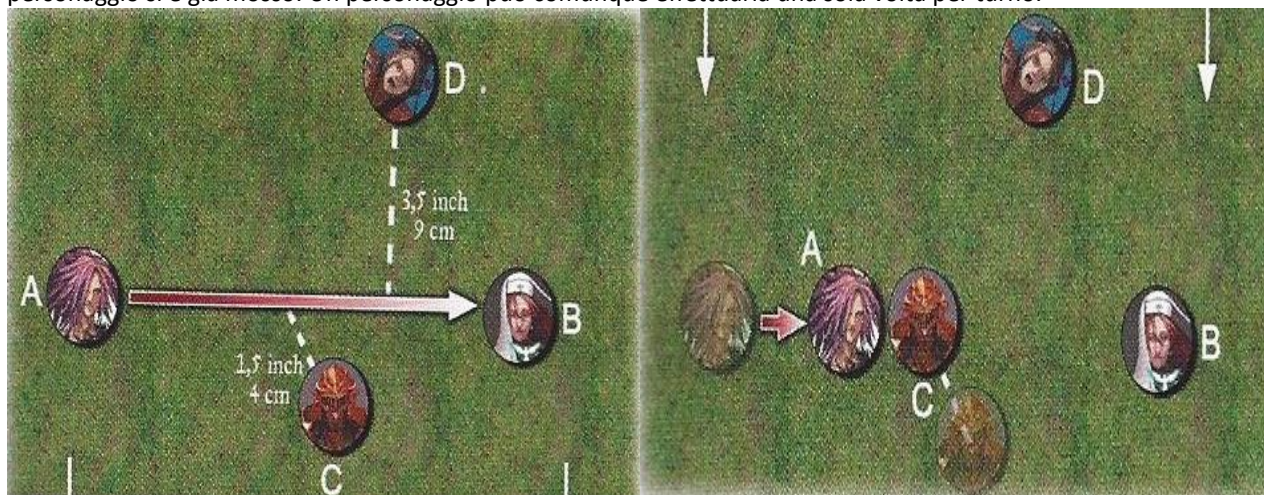


Diagramma II

Nel Diagramma II, A dichiara una Carica contro B. C tenta di proteggere B e intercetta il Movimento di A spostandosi sulla Linea di Carica. D, invece, non è in grado di intercettare la carica, essendo troppo distante dalla Linea di Carica.

Scudo Umano: In maniera analoga all'Intercettazione, uno Scudo permette ad un personaggio di posizionarsi nella traiettoria di un Attacco a Distanza per proteggere un modello alleato. In questo modo un personaggio può scegliere di ricevere l'impatto di un attacco a distanza se la traiettoria si trova a distanza di Movimento Libero da lui (meno di 5 centimetri). A differenza di Intercettare una Carica, lo Scudo Umano non è un'Azione di Movimento, quindi un personaggio può farlo quante volte desidera per proteggere i personaggi alleati.

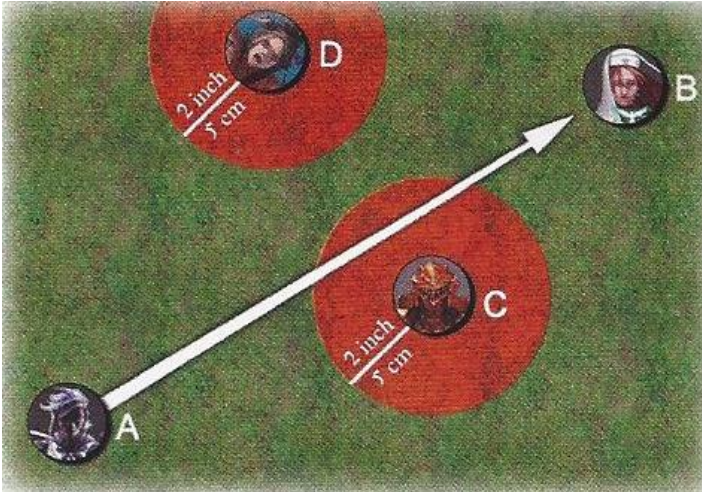


Diagramma III

Nel Diagramma III, A dichiara un Attacco a Distanza contro B, ma dato che la Linea di Vista attraversa l'area coperta da C, quest'ultimo può fare Scudo al suo compagno e subire l'attacco al suo posto. D invece non potrebbe farlo perché si trova troppo distante.

Danni e Morte

Quando un personaggio subisce dei Danni perde progressivamente i Punti Vita a sua disposizione. Per conteggiare i Danni ricevuti da un personaggio posiziona dei segnalini sulla sua carta. Quando i Punti Vita di un personaggio scendono a 0, egli si considera morto o fuori combattimento e deve essere rimosso dal gioco.

Resistenza

Le Abilità Speciali che contengono la parola chiave Effetto richiedono un tiro di Resistenza contro il bersaglio per determinare se hanno avuto qualche conseguenza. L'Effetto può anche essere automatico, come per alcuni incantesimi, o può infliggere dei Danni, come per alcuni attacchi velenosi. Tutti gli Effetti hanno un livello di difficoltà che indica quanto sia arduo per un personaggio cercare di resistere all'Effetto specifico. Quando è necessario effettuare un tiro Resistenza, tutti i personaggi interessati devono lanciare un dado e aggiungere il proprio valore di Resistenza al risultato. Se la somma è superiore al livello di difficoltà dell'Abilità Speciale, il bersaglio non ne è stato influenzato.

STATI

Alcuni personaggi possono alterare il proprio Stato o quello altrui, il che può creare vantaggi o svantaggi. Per indicare che un personaggio si trova in un certo Stato, posiziona sulla sua carta un numero di segnalini Stato pari al livello relativo. Ad esempio, un personaggio sotto l'effetto di un incantesimo Rapidità di livello 2 avrà due segnalini Rapidità sulla sua carta. Gli effetti degli Stati non durano per sempre: rimuovi un segnalino di ciascun tipo di Stato durante la Fase di Mantenimento. Quando non rimangono più segnalini di un particolare tipo di Stato sulla carta di un personaggio, quest'ultimo non si considera più sotto gli effetti di quello Stato.

I tipi di Stato includono i seguenti:

Rapidità: Il personaggio recupera un'Azione aggiuntiva durante la Fase di Recupero.

Scudo: Il valore di Armatura del personaggio aumenta di 4.

Protezione: Il valore di Resistenza del personaggio aumenta di 4.

Guarigione: Il personaggio recupera 2 PV all'inizio del turno.

Veleno: Il personaggio perde 1 Punto Vita per ogni punto Azione speso. Quindi, se un personaggio Attacca perde 2 Punti Vita. Applica questo effetto non appena l'Azione viene completata.

Cecità: Provoca una penalità di 4 punti al valore di Attacco del personaggio accecato.

Sventura: Quando rimuovi un segnalino Sventura durante la Fase di Mantenimento, lancia un dado per il personaggio sotto questo effetto: se il risultato è 8, 9 o 10, il personaggio perde immediatamente tutti i PV che gli rimangono.

Lentezza: Il personaggio recupera un'Azione in meno durante la Fase di Recupero.

Sigillo: Il personaggio non può usare Abilità Speciali.

Paralisi: Il personaggio è paralizzato e non può compiere alcuna Azione durante il Turno.

Berserker: Un personaggio sotto questo effetto riceve un bonus di +1 ai suoi valori di Attacco e Danno. Tuttavia, nel momento in cui viene attivato, il personaggio deve sempre effettuare immediatamente una Carica (punti Azione permettendo) contro il personaggio nemico più vicino e utilizzare tutte le sue Azioni per attaccare. Non può usare alcuna Azione per Difesa.

SCENARI

L'utilizzo di elementi scenici in Anima Tactics, pur non essendo strettamente necessario, aumenterà sicuramente il divertimento e la varietà delle vostre esperienze di gioco. Se decidete di usare elementi scenici, leggete qui di seguito i modificatori e le regole che dovrete applicare.

Terreno Aperto

Superfici lisce e pianeggianti che rappresentano pavimentazioni, pianure o altre zone più o meno vaste, libere da elementi scenici naturali. Non impongono alcun modificatore al Movimento né alla Linea di Vista.

Terreno Inospitale

Comprende alberi, zone rocciose, cespugli e boscaglia in genere; si tratta praticamente di qualsiasi tipo di terreno che intralcia il Movimento e la Linea di Vista, senza tuttavia bloccarli del tutto. Tutte le unità che attraversano un Terreno Inospitale dimezzano il loro Movimento finché si trovano all'interno dell'elemento scenico e ricevono il modificatore della Copertura se cercano di sparare attraverso il Terreno Inospitale.

Terreno Intransitabile

Comprende edifici imponenti, canyon, formazioni rocciose... qualsiasi ostacolo impossibile da attraversare. Nessun personaggio può muoversi attraverso il Terreno Intransitabile. Per quanto riguarda la Linea di Vista, viene fatta una distinzione fra due tipi particolari di Terreno Intransitabile:

Terreno Elevato: Si tratta di pareti e costruzioni. Non è possibile tracciare alcuna Linea di Vista che attraversi e raggiunga qualsiasi cosa posta dietro elementi scenici di questo tipo.

Terreno Ribassato: Si tratta di fiumi o burroni. Impediscono il Movimento ma non bloccano la Linea di Vista e non vengono considerati coperture.

Alture

Montagne e colline sono elementi scenici piuttosto comuni che influenzano sia il Movimento che la Linea di Vista. Quando un personaggio si muove per raggiungere un livello più elevato rispetto alla posizione attuale, il suo Movimento viene dimezzato come sul Terreno Inospitale. Non c'è alcuna penalità al Movimento quando ci si sposta verso un livello inferiore. Le variazioni di elevazione bloccano la Linea di Vista se un personaggio cerca di colpire a distanza attraverso l'elemento scenico. Cerca di assumere il punto di vista della miniatura controlla se un particolare

elemento scenico blocca la Linea di Vista verso l'alto o verso il basso. Un personaggio in posizione rialzata non subisce i modificatori dovuti alla Copertura quando colpisce a distanza attraverso un Terreno Inospitale situato ad un livello inferiore.

CARTE VANTAGGIO

Le Carte Vantaggio sono una componente che aumenta di gran lunga la varietà e la versatilità delle partite di Anima Tactics. Si tratta di modificatori che influiscono su personaggi o situazioni di gioco e che possono essere acquistati pagando un certo numero di Livelli quando si crea la propria armata. Non puoi mai avere un numero di Carte Vantaggio superiore a quello dei Personaggi con i quali intendi iniziare la partita. Esistono due tipologie principali di Carte Vantaggio:

Equipaggiamento e Poteri

Le carte Equipaggiamento e Potere vengono posizionate sui personaggi all'inizio della partita. Una volta che un Equipaggiamento o un Potere sono stati assegnati ad un Personaggio non è possibile spostarli su un altro Personaggio durante il gioco. Alcuni hanno un numero limitato di utilizzi, al termine dei quali devono essere scartati, altri invece hanno un effetto continuativo. Se un Equipaggiamento o un Potere non presenta il termine "Automatico" nella sua descrizione, allora richiede un certo numero di Azioni per essere utilizzato. Durante la partita non è permesso assegnare più di una carta equipaggiamento o potere a ciascun personaggio. Alcuni oggetti e abilità possono essere giocati solamente su particolari categorie di personaggi.

Trama

Le carte Trama ti permettono di modificare alcuni aspetti del gioco, ad esempio spostare elementi scenici o ripetere alcuni lanci di dado. A meno che non sia specificato diversamente sulla carta, possono essere giocate in qualsiasi momento. Tieni sempre coperte le tue carte Trama, non mostrarle agli avversari finché non decidi di usarle.