

UNION WARS

RAGNAROK



SKIRMISH 3D

REGOLAMENTO
3.0

REGOLE GENERALI

MISURAZIONI

Le misurazioni sono in cm e si effettuano dal bordo delle basette. Puoi misurare in qualunque momento.

DADI

Si utilizzano i dadi a sei facce (D6); un numero davanti al D6 indica la quantità di dadi da tirare (3D6=3 dadi da 6); un D6 può essere usato per tirare un D3 con i seguenti risultati: 1-2=1; 3-4=2; 5-6=3.

TEST

Quando effettui un test con 1D6, un risultato non modificato di 1 è sempre un fallimento e un risultato non modificato di 6 è sempre un successo. Quando effettui un test sommando 2D6 un risultato non modificato di 2 è sempre un fallimento e un risultato non modificato di 12 è sempre un successo. Un test può essere ripetuto una sola volta.

SPAREGGI

Entrambi i giocatori tirano 1D6 più bonus/malus; chi ottiene il risultato più alto vince. Uno spareggio può essere ripetuto una sola volta (tranne in caso di pareggio).

INDECISIONI

Nelle situazioni non chiare tirate un D6 per decidere che regole applicare.

ARROTONDAMENTI

Gli arrotondamenti devono essere effettuati sempre per eccesso.

MODELLI E ARSENALE

PROFILO DEI MODELLI

Il profilo dei modelli è il seguente:

NOME: identifica il modello

M (movimento): indica la distanza in centimetri che il modello può percorrere

ADT (addestramento nel tiro): indica il risultato da ottenere per colpire un bersaglio

ADM (addestramento in mischia): indica il risultato da ottenere per colpire in mischia

COS (costituzione): Indica la stazza del modello

SN (senso): indica le capacità sensoriali del modello

FS (ferite sopportabili): indica le ferite che il modello può sopportare.

AT (attacchi): indica quanti attacchi un modello può sferrare in mischia

PSI (psiche): indica il risultato da ottenere per superare i test.

CAR (carisma): indica le quantità di punti carisma che un modello può spendere per se

ARM (tiro armatura): indica il grado di protezione dell'armatura indossata dal modello

PUNTI: indica il costo in punti del modello per comporre la tua forza

ABILITA': indica quali abilità il modello può utilizzare spendendo i punti carisma

REGOLE SPECIALI: indica quali regole speciali possiede il modello

TIPO: indica a che categoria appartiene il modello

ARSENALE: indica l'armamento di base in possesso del modello

EQUIPAGGIAMENTO: indica l'equipaggiamento in possesso del modello.

AREA DI CONTROLLO

I modelli hanno un area di controllo uguale al valore di SNx2 (misurato dal bordo della basetta). Un modello può usare una reazione gratuitamente se un modello avversario passa o dichiara un azione entro tale area; i modelli nascosti entro tale area vengono

individuati. I modelli alleati entro tale distanza vengono ignorati nello stabilire la linea di vista. L'area cessa di avere effetto se si è ingaggiati in mischia.

VISTA DEI MODELLI

Si utilizza la vista reale; la vista deve partire il più verosimilmente dalla testa del modello. Tutti i modelli vedono a 180°; Fai dei segni sulle basetta per indicare il fronte (area di visuale) e il retro (senza visuale).

Modelli Sovrapposti

Se un modello bersaglio è coperto da uno o più modelli avversari tira un D6; al 4+ agisci verso il bersaglio scelto (con i malus di copertura) altrimenti risolvi l'azione verso il primo modello in linea di vista; se il modello che si sovrappone è alleato, non puoi agire, almeno che non si trovi nell'area di controllo.

PROFILO DELLE ARMI

Il profilo delle armi è il seguente:

NOME: identifica l'arma

GITTATA: indica la gittata massima dell'arma

CADENZA: il valore indica i colpi che l'arma può sferrare per ogni azione o reazione

PESO: indica il peso dell'arma (1/4, 1/2, 1, ecc ecc)

REGOLE SPECIALI: indica le regole speciali che si applicano all'arma.

PROFILO DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Il profilo degli equipaggiamenti è il seguente:

NOME: identifica il tipo di equipaggiamento

PESO: indica il peso dell'oggetto (1/4, 1/2, 1 ecc ecc)

REGOLE SPECIALI: indica le regole speciali che si applicano all'oggetto.

COMPOSIZIONE DELL'ARMATA

PUNTEGGIO

Prima di iniziare scegli un punteggio di composizione dell'armata; questo sarà il tetto massimo di punti che potrete usare per comporre le vostre squadre speciali.

ARMYLIST

Gli armylist sono dei manuali dove troverete tutto il necessario per comporre la vostra unità speciale; ogni armylist appartiene ad una fazione del gioco; le unità dovranno essere composte da modelli provenienti dalla stessa armylist.

IL COMANDANTE

Composta l'unità, devi decidere quale modello sarà il tuo comandante; Esso deve essere scelto dalla sezione QG, ottiene le regole descritte in seguito e dovrà effettuare i test di comando; se il modello scelto viene eliminato o messo fuori combattimento durante la partita, dovrai scegliere un altro comandante; in questo caso potrai scegliere anche un modello non di QG ma solo se i modelli di QG sono terminati.

Il modello scelto ha un raggio di comando pari al valore di SNx10; i modelli alleati entro tale raggio possono usare il valore di PSI del comandante; il modello può anche ripetere tutti i test basati sulla Psiche. I modelli scelti che hanno un bonus al carisma indicato da un + (es. +1; +3; ecc ecc) possono usare tali punti carisma per assegnarli, durante la fase tattica, alle proprie truppe, entro il raggio di comando.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

SUPERFICIE DI GIOCO

Puoi utilizzare una qualunque superficie di gioco (un tavolo, o il pavimento di casa); per una partita ottimale il campo di battaglia dovrebbe essere largo almeno 120x120 cm.

TERRENI

Il terreno si divide in: SGOMBRO, ACCIDENTATO e INTRANSITABILE; le aree devono essere ben definite. Il terreno sgombro è normalmente percorribile, il terreno accidentato rallenta il movimento, il terreno intransitabile è inaccessibile, anche se può essere sorvolato.

ELEMENTI SCENICI

Gli elementi scenici rendono più verosimile un campo di battaglia offrendo coperture ai propri modelli; tutti gli elementi scenici devono essere terreni accidentati o intransitabili (decidi con il tuo avversario) e devono essere ben delineati.

DISPOSIZIONE

Puoi disporre gli elementi scenici, per ricreare particolari zone di guerra in modo libero, disporli secondo le regole delle missioni o utilizzare le seguenti regole: per ogni 40 cm quadrati di campo posiziona D3 elementi scenici di diversa grandezza.

IN BATTAGLIA

MISSIONI

Tira un D6 per vedere che missione utilizzare. Ogni missione ha una durata di 12 turni; se al termine dei turni non puoi stabilire un vincitore, la partita termina con un pareggio.

1 - STERMINIO: Vince chi elimina o mette fuori combattimento più modelli avversari;

2 - PATTUGLIAMENTO: dividi il campo di battaglia in 4 zone di uguale grandezza; inserisci in ognuna di queste zone, tre elementi scenici ben delineati (non intransitabili) di equa grandezza; allo scadere dei turni il giocatore che ha esplorato più rovine vince la partita. Per esplorare un elemento devi passarci all'interno; piazza un segnalino per indicare che è stato esplorato; fintanto che un avversario non passa nel terreno con un suo modello; il terreno conta come esplorato dalla tua fazione. Allo scadere dei turni vince chi ha esplorato più elementi scenici.

3 - OBIETTIVI: piazza 3 + 1D3 obiettivi sul campo da gioco, alternandoti con il tuo avversario; chi alla fine dei turni possiede più obiettivi vince la partita. Per possedere un obiettivo devi avere un tuo modello entrò 6 cm dall'obiettivo e non ci devono essere modelli nemici entrò la stessa distanza.

4 - BASI: ogni giocatore sceglie un elemento scenico entro la propria area di schieramento; questa sarà la propria base; vince chi alla fine dei turni ha conquistato la base avversaria. Per conquistare la base avversaria devi avere un tuo modello entrò 6 cm dall'obiettivo e non ci devono essere modelli nemici entrò la stessa distanza.

5 - ASSASSINIO: Ogni giocatore deve tentare di eliminare il Comandante nemico; il primo che riesce ad eliminare o mettere fuori combattimento tale modello, prima dello scadere dei turni, vince la partita.

6 - A SCELTA: i giocatori effettuano uno spareggio: chi vince sceglie una missione.

ESPLORAZIONE

Ogni giocatore tira 1D6 più eventuali bonus o malus e aggiunge un +1 per ogni modello con la regola esploratore; chi ottiene il risultato più alto vince il tiro. I punti in eccesso rispetto al tiro avversario, possono essere usati come bonus o malus per un qualunque tiro (anche avversario), durante la partita. In caso di risultato uguale ritira. Il giocatore che vince sceglie in che lato schierare.

SCHIERAMENTO

Ogni giocatore tira un D6 più eventuali bonus o malus; chi ottiene il risultato più alto decide se schierare per primo o per secondo; in caso di risultato uguale ritira. I modelli possono essere schierati entro i 20 cm dal bordo del lato scelto ma non possono mai trovarsi a meno di 30 cm da un modello avversario; modelli con regole speciali di schieramento, possono usare le proprie.

INIZIATIVA

Ogni giocatore tira un D6 più gli eventuali bonus e malus; chi ottiene il risultato più alto decide se iniziare per primo o per secondo; in caso di risultato uguale ritira; il giocatore che inizia per primo esegue il suo primo turno di gioco.

TURNO DI GIOCO**LA FASE DI COMANDO**

Se la situazione lo richiede effettua il test di comando.

Effettua i test di disciplina per i modelli soggetti a regole particolari.

Effettua i test appropriati per far entrare i modelli tenuti in riserva.

LA FASE TATTICA

Durante questa fase potrai far agire i tuoi modelli come meglio credi mentre, l'avversario, reagirà alle tue azioni; ricorda che ogni volta che dichiari un'azione o reazione i punti carisma vengono spesi.

Scegli un modello che può agire, dichiara un'azione ed eventualmente scegli un bersaglio. Chiedi all'avversario se desidera dichiarare una reazione con uno o più modelli in vista.

Esegui l'azione e le reazioni come spiegato nelle regole seguenti.

Scegli lo stesso o un altro modello e ripeti il procedimento.

I modelli possono agire o reagire fintanto che hanno punti carisma (CAR) a disposizione; ogni turno i punti carisma si rigenerano e possono essere nuovamente utilizzati.

Le reazioni devono essere indirizzate, unicamente, verso il modello avversario che esegue l'azione.

LA FASE DI MISCHIA

I modelli ingaggiati in mischia nella fase tattica devono combattere il corpo a corpo.

Esegui i combattimenti nell'ordine che preferisci come spiegato in seguito.

LA FASE DI CONTROLLO

Durante questa fase, tutti i modelli (tuoi e avversari) dovranno testare la propria volontà di combattere.

Effettua i test di inchiodamento, nell'ordine che preferisci.

Effettua i test di soppressione per i modelli che sono stati feriti durante il turno, nell'ordine che preferisci.

LA FASE FINALE

Rimuovi i segnalini non più necessari e preparati al turno di gioco dell'avversario.

AZIONI E REAZIONI

LE AZIONI

Ogni azione ha un costo in punti carisma segnato tra parentesi; tutte le azioni possono essere ripetute ottenendo i malus spiegati in seguito; Le azioni disponibili sono le seguenti:

MOVIMENTO (1punto): il modello può muovere del valore di M (o meno) e/o ruotare; Il modello non può muovere a meno di 1 cm da un modello avversario, attraversare altri modelli o le loro basette; Se entri, esci o attraversi un terreno accidentato tira 1D6 e sottrai il risultato al valore di M; se il modello non riesce a raggiungere il terreno accidentato muovi comunque del valore ottenuto.

FUOCO (1 punto): Il modello può sparare con una delle sue armi; misura la gittata dal bersaglio scelto, in base all'arma (se sei fuori gittata i colpi mancano automaticamente); tira tanti dadi quanto il valore di CADENZA dell'arma scelta; utilizza il valore di ADT per determinare se colpisci il bersaglio; per ogni colpo subito, l'avversario effettua i tiri protezione (prima il tiro scudo, poi il tiro armatura); I colpi che non vengono deviati dai tiri protezione causano una ferita al bersaglio; posiziona un segnalino ferita per ogni ferita subita; se hai colpito anche solo una volta il bersaglio, esso ottiene anche un segnalino morale;

Se il bersaglio è a più di metà gittata dell'arma ottieni un malus di -1 al tiro per colpire

Se il bersaglio è oscurato (basta una minima parte) ottieni un malus di -1 al tiro per colpire

Se il bersaglio è entro il valore di SNx3 ottieni un bonus di +1 al tiro per colpire

FUOCO SOPPRESSIVO (1punto): Il modello può sparare con una delle sue armi; scegli un bersaglio in vista; misura la gittata in base all'arma scelta (se sei fuori gittata i colpi mancano automaticamente); tira tanti dadi quanto il valore di CADENZA dell'arma scelta; utilizza il valore di ADT per determinare se colpisci il bersaglio; per ogni colpo subito, il bersaglio ottiene 1D3 segnalini morale invece di essere ferito; applica i bonus/malus come per l'azione fuoco.

CARICA (1punto): il modello può caricare un bersaglio in vista o un bersaglio entro l'area di controllo (anche se non in vista) del valore di M+2D6; se lo raggiunge i modelli sono INGAGGIATI in mischia; se non lo raggiunge muovi il modello del solo valore di M.

Il modello che carica ottiene un bonus al valore di AT pari a 1D3

Il modello che carica sul retro un altro modello ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire

Il modello che viene caricato e che si trova al riparo (in base alla direzione dell'assalto) ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

NASCOSTO (2punti): il modello deve trovarsi a contatto con un elemento scenico; il modello è considerato fuori vista fintanto che non dichiara un'azione o una reazione. Il modello che spara da nascosto ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire in mischia. Un modello che caricare da nascosto ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire in mischia. Posiziona un segnalino appropriato per indicare il suo stato.

IN ALLERTA (2punti): Il modello deve trovarsi a contatto con un elemento scenico e deve essere parzialmente oscurato rispetto al tiratore; gli avversari ottengono un malus aggiuntivo di -1 al risultato del tiro per colpire nel fuoco. Il modello rimane in allerta fintanto che non si muove o viene ingaggiato in mischia; posiziona un segnalino per indicarne lo stato.

SOCCORSO (2punti): il modello può tentare di eliminare un segnalino ferita di un modello con cui è a contatto; tira un D6, se ottieni un 5+ la ferita è curata.

RIPRESA (2punti): il modello non può effettuare nessun'altra azione; il modello può rimuovere tanti segnalini morale quanto il valore di CAR, tanti segnalini fatica quanto il valore di COS e può eliminare anche il segnalino soppressione.

ABILITA' (1punto/variabile): il modello utilizza una delle abilità in suo possesso come spiegato nella descrizione dell'abilità stessa; alcune abilità hanno un proprio costo in punti.

MIRA (1punto): Il modello ottiene un +1 al tiro per colpire nell'azione fuoco o fuoco soppressivo che esegue immediatamente dopo.

CONCENTRAZIONE (1punto): Il modello prende tempo per concentrarsi nel tentativo di lanciare con successo un'abilità che esegue immediatamente dopo; il modello ottiene un bonus al tiro di +1 ai test di abilità nonché ai duelli mentali.

LE REAZIONI

Ogni reazione ha un costo in punti carisma indicato tra parentesi; le reazioni possono essere ripetute ottenendo dei malus come spiegato in seguito; i modelli ingaggiati non possono reagire in nessun modo; Le reazioni disponibili sono le seguenti:

CONTROMOSSA (2punti): Al termine dell'azione avversaria il modello può muovere del valore di M/2 o ruotare; per il resto applica le regole dell'azione movimento.

RIPIEGARE (2punti): al termine dell'azione avversaria sposta il modello verso il proprio bordo di schieramento del valore di Mx2; al termine del movimento il modello diventa inchiodato e va a terra. Se raggiunge il bordo del tavolo il modello è rimosso come perdita. I modelli che subiscono un assalto si spostano dopo che l'avversario ha portato a contatto il modello; se l'avversario non dovesse raggiungere il modello, ripiega ugualmente.

FUOCO DI REAZIONE (2punti): il modello reagisce ad un'azione avversaria sparando; esegui la reazione al termine dell'azione avversaria; la reazione non è altro che un azione fuoco ma con una penalità di -1 al risultato del tiro per colpire. Un modello che reagisce ad un'azione assalto effettua il fuoco al termine del movimento nemico (anche se è a contatto di base); le eventuali ferite inflitte, in caso di ingaggio, vengono contate nella mischia seguente.

CONTROCARICA (2punti): il modello reagisce ad azione avversaria eseguendo un carica; esegui la reazione come nell'azione carica ma ottieni un malus di -1 al tiro per colpire nella mischia seguente. Se la reazione avviene a seguito di un'azione carica avversaria, calcola la distanza e sposta il modello solo se il tuo nemico non ti raggiunge.

A TERRA (2punti): il modello reagisce ad un'azione buttandosi a terra; gli avversari ottengono un malus di -1 al risultato del tiro per colpire nel fuoco e il modello a terra subisce un malus di -1 nei tiri per colpire in mischia. La reazione si esegue prima che l'avversario esegua la propria azione e non è cumulabile con altri tipi di azioni o reazioni. Un modello che decide di andare a terra non può fare nulla fino alla fase finale del turno seguente. Un modello a terra che sopravvive ad una mischia torna a terra dopo aver consolidato la posizione. Posiziona un segnalino per indicare lo stato.

DUELLO MENTALE (2punti): il modello deve essere uno psionico o un mago; esso può tentare di bloccare un'abilità psionica (APS) o magica (AMG); dopo che l'avversario ha superato il test di abilità, entrambi i giocatori effettuano uno spareggio sommando i relativi punti carisma più eventuali bonus o malus; se l'attaccante ottiene un valore più alto vince e può usare l'abilità; se il difensore ottiene un valore uguale o superiore all'attaccante, l'abilità non funziona.

LA MISCHIA

MODELLI INGAGGIATI

Quando due o più modelli avversari sono a contatto di basetta devono combattere in corpo a corpo; scegli un modello, un arma da mischia a disposizione e un bersaglio; tira tanti dadi QUANTO il valore di AT più gli eventuali bonus (es. il D3 dato dall'assalto); utilizza il valore di ADM per determinare se colpisci il bersaglio; per ogni colpo subito, l'avversario effettua i tiri protezione (prima il tiro scudo, poi il tiro armatura); I colpi che non vengono deviati dai tiri protezione causano una ferita al bersaglio; posiziona un segnalino ferita per ogni ferita subita.

Ripeti la sequenza per ogni modello coinvolto tenendo conto che la mischia avviene in simultanea.

Chi elimina l'avversario o infligge più ferite è automaticamente il vincitore; in caso di pareggio effettua un ulteriore combattimento, nel caso in cui tutti i contendenti vengono eliminati lo scontro termina immediatamente. Nei combattimenti multipli somma tutti i risultati per determinare il vincitore.

I modelli che perdono la mischia sono automaticamente eliminati (rimossi dal campo); i modelli vittoriosi possono consolidare la loro posizione di 2D6.

LO STATO PSICOLOGICO

IL MORALE

I modelli possono ottenere dei segnalini morale durante la partita; per ogni segnalino morale in possesso, oltre al valore di CAR del modello, esso otterrà un malus di -1 ai test basati sul valore di psiche.

LA DISCIPLINA

Per eseguire i test di disciplina, descritti in seguito, usa il valore di PSI; Tira 2D6 e somma il risultato tenendo conto degli eventuali bonus o malus; se il valore è uguale o superiore al valore di PSI, il modello supera il test; se il valore è inferiore, il modello fallisce il test.

IL TEST DI SOPPRESSIONE

Ogni volta che un modello viene ferito (una o più volte) durante il turno, ma non eliminato, deve testare la sua forza di volontà effettuando un test di soppressione. Il test si esegue come un normale test di disciplina ma se lo fallisci il modello è soppresso; posiziona un segnalino affianco al modello; finché il modello rimane in questo stato dovrà spendere il doppio dei punti carisma per effettuare le azioni e le reazioni; se il modello fallisce un altro test di soppressione mentre è già soppresso, fuggirà dal campo; rimuovi il modello come perdita.

IL TEST DI INCHIODAMENTO

I modelli che subiscono situazioni particolari devono effettuare un test di inchiodamento. Esegui un test di disciplina ma se lo fallisci il modello viene inchiodato ed è costretto a buttarsi a terra (come nella omonima reazione); posiziona un segnalino "a terra" per indicarne lo status. Un modello già a terra ignora il test.

IL TEST DI COMANDO

Dal momento in cui la tua forza subisce più della metà di perdite (modelli rimossi dal campo o fuori combattimento) il tuo comandante dovrà effettuare un test per continuare a combattere. Effettua un normale test di disciplina; se lo fallisci le tue forze si ritirano e la partita termina con la vittoria dell'avversario.

IL TEST DI ABILITA'

Un modello che possiede abilità, deve effettuare un test di abilità prima di poterle usare; effettua il test di disciplina; se lo superi puoi usare l'abilità, se lo fallisci non puoi usare

l'abilità e nemmeno provare a ripetere l'azione; i punti carisma vengono spesi comunque.

LO STATO FISICO

LE FERITE

I modelli possono subire delle ferite durante la partita; Se il numero di segnalini ferita è uguale al valore di FS, il modello è fuori combattimento e va immediatamente posizionato a terra per indicare il suo stato.

Fuori Combattimento

I modelli andati fuori combattimento non possono fare nulla; se subiscono un'ulteriore ferita vengono rimossi come perdita. I modelli fuori combattimento possono tornare a combattere se gli viene curata almeno una ferita.

Colpi Letali

Quando ottieni un 6 nei tiri per colpire e il tuo avversario fallisce il tiro armatura con un risultato di 1, hai ottenuto un colpo letale. Il modello colpito in questo modo è rimosso come perdita indipendentemente dalle ferite rimaste; se il modello è sprovvisto di armatura tira comunque un D6.

LA FATICA

Ogni volta che un modello dichiara un'azione o una reazione già utilizzata durante il turno, eseguita normalmente ma, alla fine dell'esecuzione, ottieni un segnalino fatica; per ogni segnalino fatica in possesso, il modello ottiene un malus di -1 nei tiri per colpire e riduce di 1D6 il valore di M; se il numero di segnalini fatica è uguale o superiore al valore di COS, il modello potrà solamente dichiarare l'azione Ripresa e non potrà reagire in nessun modo.

REGOLE OPZIONALI

IL PESO

Ogni modello possiede un valore di COS che ne identifica la stazza. Questo valore serve anche per quantificare l'equipaggiamento che un modello può trasportare con sé durante la missione. La somma del peso degli oggetti trasportati non deve essere superiore al valore indicato.

MUNIZIONI LIMITATE

Prima di iniziare la partita somma tutti i punti carisma dei tuoi modelli dotati di armi da tiro o da lancio, più il carisma bonus dei comandanti; il risultato che ottieni è il totale dei punti munizione a tua disposizione per il resto della partita. Ogni volta che un modello esegue un'azione o una reazione che implica il fuoco, sottrai un punto dal totale dei punti munizione; arrivati a zero i tuoi modelli non possono più eseguire tali azioni. Segna con dei dadi l'ammontare delle munizioni a tua disposizione.

INCEPPAMENTO

Ogni volta che un modello ottiene tanti uno quanto un terzo del valore di CADENZA dell'arma, mentre esegue dei tiri per colpire; l'arma si inceppa (eventuali colpi a segno feriscono normalmente); l'arma in questione non può più sparare fintanto che il modello non esegue un'azione DISINCEPPARE (1Punto). Le armi da lancio non sono soggette a questa regola.

LE RISERVE

Un giocatore può decidere di tenere in riserva fino alla meta dei modelli che decide di utilizzare in battaglia; durante la fase comando, tira 1d6 per ogni modello che hai deciso di tenere in riserva: se ottieni 4+ il modello entra in gioco; posizionalo dove desideri entro la tua zona di schieramento o utilizza le regole speciali di posizionamento che possiede. Una volta entrato il modello può agire normalmente.

IL TEMPO

Ogni missione dura genericamente 12 turni di gioco; finito il dodicesimo turno di gioco tira un dado; al 4+ entrambi i giocatori eseguono un altro turno. Vai avanti a tirare finché non viene fallito il test; se accade, la partita termina.

LA NOTTE

Il giocatore che vince l'iniziativa decide se giocare di notte o di giorno.

Se giochi di notte applica le seguenti regole: i modelli che desiderano sparare, assaltare o usare un'abilità che richiede la linea di vista verso un bersaglio devono prima avvistarlo; tira 2D6 e aggiungi il valore di SNx10; se il bersaglio è entro questa gittata agisci normalmente, se è fuori a questa gittata il modello è considerato fuori vista. Le armi a fuoco indiretto possono sparare solo a bersagli effettivamente individuati.

REGOLE SPECIALI

ESPERTO: Un modello con questa regola può scegliere una esperienza in uno di questi settori: medicina (+1 nel tiro per l'azione soccorso); armi (+1 nel tiro per colpire nel fuoco); Arti marziali (+1 nel tiro per colpire in mischia); mente (+1 nei test di abilità e nei duelli mentali); meccanica (+1 nei test di riparazione); esplosivi (+1 nei test riguardanti esplosivi); Può capitare che l'esperienza sia già decisa (es. l'ufficiale medico che è esperto in medicina) in questo caso non puoi scegliere.

PSIONICO/MAGO: il modello è in grado di lanciare e disperdere abilità psioniche o magiche e usare equipaggiamenti particolari; il modello è in grado di effettuare una reazione Duello Mentale.

ESPLORATORE: Un modello con questa regola può effettuare un'azione movimento gratuita durante la prima fase tattica; una seconda azione movimento nello stesso turno non lo affatica.

INFILTRAZIONE: Un modello con questa regola può schierarsi ovunque sul campo di battaglia a più di 30 cm da un modello avversario.

MOVIMENTO RAPIDO: Un modello con questa regola tratta i terreni accidentati come se fossero sgombri.

VOLANTE N: Un modello con questa regola può volare; quando utilizza un'azione movimento può decidere se utilizzare il valore di volo; il modello che vola muove del valore di N ed ignora i terreni accidentati; se atterra in un terreno accidentato o decolla da esso deve effettuare un test di disciplina; se lo fallisce il modello si schianta ed è rimosso come perdita.

IMMOBILE: Un modello con questa regola non può muovere, se è costretto a farlo viene rimosso dal campo come perdita.

NON-MORTO: il modello supera automaticamente tutti i test basati sul valore di PSI; il modello deve ripetere tutti i tiri armatura riusciti contro le armi con la regola "magica" o contro le abilità magiche o psioniche.

GUARDIA: scegli un modello che verrà protetto dalla guardia; se la guardia si trova entro il valore di SNx10 dal modello scelto, potrai re-indirizzare, una volta a turno, un colpo subito da quest'ultimo, alla guardia.

REGOLE SPECIALI ARSENALE

MANI NUDE: il modello ottiene un malus di -1 ai tiri per colpire in mischia

BIANCA: +1 AT in mischia se combinata con un'altra arma bianca o pistola.

ASSALTO: l'arma non ottiene penalità alla gittata

DA LANCIO: queste armi devono essere lanciate, spendendo un'azione fuoco, della distanza di $COSx10 + 2d6$; effettua un tiro per colpire senza malus alla distanza; se lo superi indica un bersaglio o un punto, calcola la distanza e misura, se raggiungi il bersaglio o il punto indicato applica gli effetti dell'arma; se il tiro per colpire fallisce, il colpo manca.

PARATA: quando un avversario tira per colpire in mischia, puoi abbassare di 1 il tiro di un dado lanciato.

FRANTUMAZIONE: se ottieni un o più tiri per colpire di 5+ frantumi lo scudo avversario; l'avversario non può più utilizzare lo scudo per il resto della partita.

LEVASCUDO: se l'arma colpisce un modello dotato di scudo, esso viene danneggiato e non può più essere utilizzato per il resto della partita.

LUNGA: l'arma è ottima in difesa; il modello caricato sul fronte che possiede l'arma ottiene +1 al tiro per colpire in mischia; se ci sono uno o più modelli con la stessa arma entro l'area di controllo (anche se non ingaggiati) ottieni +1 al valore di AT per ogni uno di essi.

MONO-USO: l'arma può essere utilizzata una sola volta per partita.

SALVA: il valore di cadenza dell'arma è raddoppiato, tuttavia il modello non può muovere; se muove non puoi utilizzare la regola.

PERFORANTE N: l'arma abbassa il tiro armatura del modello bersaglio del valore N

VAPORE: l'arma può raddoppiare il valore di CAD; tuttavia se ottieni 1 nei tiri per colpire subisci un numero di colpi automatici pari al valore di $CADx2$

MAGICA: l'arma è intrisa di magia; per le armi da tiro, le regole per l'inceppamento non si applicano e l'arma non ottiene malus alla gittata; per le armi da mischia ripeti i tiri per colpire falliti.

ABILITA'

RICHIAMO: scegli un modello soppresso entro il valore di SNx10; il modello in questione può rimuovere il segnalino soppressione e tornare a combattere normalmente.

CARICA FURIOSA: i modelli entro il valore di SNx10 ottengono +1 al valore di AT e ripetono la distanza di carica fino alla fine del turno.

SUPERVAPORE: i modelli entro il valore di SNx10 possono usare la regola VAPORE senza penalità e aggiungono 2D6 cm alla distanza delle proprie armi fino alla fine del turno.

LANCIA DI ODINO (AMG): Il mago può scagliare la lancia di odino contro un modello avversario entro il valore di SNx10; il modello è colpito automaticamente e deve effettuare D3 tiri protezione.

EVOCAZIONE (AMG 2punti): il mago ha il potere di evocare nuove creature; superato il test di abilità tira un D6; con un risultato di 1 la magia non funziona, con un risultato di 2,3,4,5 puoi posizionare entro il valore di SNx10 un modello di Fanteria; con un risultato di 6 puoi posizionare un modello di Fanteria Pesante; i modelli devono essere della stessa fazione.

**LE RUNE SONO TORNATE A
CANTARE DI OSCURI PRESAGI,
I MORTI TREMANO SOTTO LA TERRA,
I CIELI SI RABBUIANO AD EST;
L'OSCURITÀ
È NUOVAMENTE ALLE PORTE.
IL RAGNAROK È GIUNTO.**