

Quick Start v.1.4.13

Sequenza del Turno

1. Iniziativa

All'inizio di ogni Turno, il giocatore con il **minor** numero di modelli deciderà chi esegue la prima Attivazione. Se i giocatori hanno lo stesso numero di modelli, tirano 1D6 e deciderà chi ottiene il risultato più alto.

2. Attivazione di un Modello

Il primo giocatore sceglie un modello non ancora Attivato in questo Turno.

3. Azioni

Il modello Attivato può eseguire ciascuna delle seguenti **AZIONI**, nell'ordine che preferisci:

- **Movimento O Carica:** Il modello può muovere dell'intera Velocità di Movimento - senza tirare il dado. In alternativa, può Caricare un nemico. Dichiarare un bersaglio visibile e verifica che si trovi entro 12". Poi tira un D6, aggiungilo al Movimento del modello e Muovilo verso il bersaglio. Se arriva a 1", il modello si considera In Mischia con il bersaglio.
- **Scatto:** Qualsiasi modello (salvo eccezioni) può muovere una seconda volta fino alla sua intera Velocità di Movimento, eseguendo con successo un'AZIONE RISCHIOSA. Potrà farlo in qualunque momento dell'Attivazione, e in aggiunta a Movimento o Carica.
- **Attacco a Distanza:** Se un modello è equipaggiato con un'Arma a Distanza e non si trova In Mischia, può Attaccare usando il profilo dell'arma. Tuttavia, non può **Sparare** e poi **Caricare** nella stessa Attivazione, salvo abbia eseguito un singolo Attacco a Distanza con un'arma dotata della Parola Chiave **ASSALTO**.
- **Attacco in Mischia:** Se il modello è ingaggiato in un Combattimento in Mischia, può attaccare seguendo le indicazioni del profilo dell'Arma da Mischia.
- **Qualunque altra Azione:** Alcuni modelli hanno a disposizione altre Azioni da eseguire nel corso dell'Attivazione (*Regole pg. 5*).

Quando un modello esegue un'AZIONE (inclusi gli Attacchi in Mischia e a Distanza), tira 2D6 aggiungendo eventuali **+DADI** o **-DADI** indicati dal profilo del modello, da ferite o da altri elementi, scegli i due risultati più alti (o i più bassi, se ci sono **-DADI**) e consulta la tabella seguente per sapere se l'AZIONE ha avuto successo:

Tabella degli Esiti

2-6 **Fallimento**

7-11 **Successo**

12+ **Successo Critico:** Alcuni Attacchi a Distanza e in Mischia comportano effetti aggiuntivi in caso di Successo Critico quando tiri per determinare se vanno a segno.

In caso di successo, il modello esegue l'AZIONE così come descritta nelle regole. In caso di fallimento, può ancora muovere o eseguire qualsiasi altra AZIONE rimasta a sua disposizione. Se l'AZIONE è classificata come AZIONE

RISCHIOSA e il risultato del tiro è un fallimento, l'Attivazione del modello termina e l'avversario potrà procedere ad attivare un proprio modello!

+Dado e -Dado

In più casi le regole indicano modificatori ai tiri di dado come **+DADO** e **-DADO**. Questi sono descritti nel formato **'+1 DADO'** e **'-1 DADO'**.

Per ogni **+DADO**, aggiungi un dado al pool di dadi per il tiro che stai per fare e che parte da 2D6. Perciò **+1 DADO** porta il tiro a 3D6. Poi tira tutti i dadi e scegli i due risultati più alti. Se devi aggiungere due **+DADI**, tira 4D6 e scegli i due risultati più alti, e così via.

I **-DADI** funzionano al contrario. Per ogni **-1 DADO**, aggiungi un dado al pool dei 2D6 che stai per tirare. Perciò **-1 DADO** porta il tiro a un totale di 3D6. Poi tira tutti i dadi e scegli i due risultati più bassi.

Se il pool contiene sia **+DADI** che **-DADI**, rimuovi coppie di dadi dal segno opposto finché non ne rimangono di un solo tipo.

Segnalini Sangue

Durante una battaglia i tuoi guerrieri possono essere feriti. Di questi danni si tiene traccia con i **SEGNALINI SANGUE**.

Quando uno dei tuoi modelli subisce un danno, posiziona un **SEGNALINO SANGUE** accanto ad esso per tenerne traccia. Ogni volta in cui quel modello eseguirà un'AZIONE, l'avversario potrà dichiarare di spendere uno o più dei **SEGNALINI SANGUE** sul modello per aggiungere **-1 DADO** al pool di un eventuale tiro sulla **Tabella degli Esiti**.

L'avversario potrà anche usare i **SEGNALINI SANGUE** quando un modello subisce danni di qualsiasi tipo: ogni **SEGNALINO SANGUE** può essere convertito in **+1 DADO** sulla Tabella delle Ferite, rendendo più probabile una ferita grave e, proprio come accade con le **AZIONI**, può essere convertito più di un dado per influenzare un singolo tiro sulla **Tabella delle Ferite**.

Bagno di Sangue

Puoi tirare un D6 aggiuntivo nei Tiri per Ferire al costo di **6 SEGNALINI SANGUE** presenti su un modello, o di **3 SEGNALINI SANGUE** se il modello è **Atterrato**. Tirerai 3D6 sul Tiro per Ferire e ne sommerai i risultati.

Segnalini Benedizione

I **SEGNALINI BENEDIZIONE** sono simili ai **SEGNALINI SANGUE**, ma potrai spenderli per supportare le **AZIONI** di un tuo modello.

Quando un modello esegue un'AZIONE, puoi dichiarare di voler spendere uno o più **SEGNALINI BENEDIZIONE** a sua disposizione. Puoi aggiungere **+1 DADO** al pool quando tiri sulla **Tabella degli Esiti**.

"Una generazione malvagia e adultera cerca un segno; e nessun segno le sarà dato, se non il segno del meta-cristo".

Combattimento

Il Combattimento può essere **A Distanza** e **In Mischia**.

Attacchi a Distanza

1. Usa un'AZIONE per Attaccare con un'Arma a Distanza, dichiara un bersaglio e controlla la Linea di Vista.
2. Controlla se il bersaglio è a distanza dell'arma.
3. Tira i dadi e confrontali con la **Tabella degli Esiti**.
4. Se il modello nemico viene colpito, tira i dadi e controlla la **Tabella delle Ferite**.

Sparare su una Mischia

Se spari a un modello In Mischia, tira un D6 per ogni attacco: con 1-3 l'attacco colpisce uno dei tuoi modelli a caso entro 1" dal bersaglio; con 4-6 l'attacco colpisce un modello nemico a caso entro 1" dal bersaglio. Risolvi l'attacco normalmente una volta determinato il bersaglio.

Modificatori:

- **Nemico in Copertura:** Aggiungi -1 DADO al tiro. Un modello è considerato in copertura quando è a contatto con un elemento scenico. Se il modello che attacca è in grado di vedere il modello bersaglio nella sua interezza (basetta inclusa), questo modificatore non si applica, anche se il modello bersaglio è a contatto con un elemento scenico.
- **Lunga Gittata:** Se il modello nemico si trova oltre la metà della gittata massima dell'arma, aggiungi -1 DADO al tiro.
- **Sparare da una posizione sopraelevata:** Aggiungi +1 DADO al tiro sulla **Tabella degli Esiti** se il modello attaccante fa fuoco da una posizione sopraelevata ed è almeno 3" più in alto al bersaglio.

Attacchi in Mischia

1. Dichiarare quale Azione in Mischia vuoi utilizzare e qual è il modello bersaglio.
2. Tira sulla **Tabella degli Esiti** e aggiungi eventuali +/- DADI da elementi come **SEGNALINI SANGUE**, abilità speciali dei modelli coinvolti, etc.
3. In caso di successo, tira sulla **Tabella delle Ferite** per determinare cosa accade al bersaglio (e sempre che un Equipaggiamento o una qualche Abilità non indichi diversamente).

Modificatori:

- **Doppia arma da mischia:** Un modello equipaggiato con due armi da mischia può eseguire due distinte AZIONI per Attaccare in Mischia. La seconda subisce -1 DADO al Tiro per Colpire.
- **Paurosa:** Se il modello nemico causa PAURA aggiungi -1 DADO al tiro. Se entrambi causano PAURA, i due effetti si annullano.
- **Ostacolo presidiato:** Aggiungi -1 DADO al tiro. Il modello bersagliato da un Attacco in Mischia si considera a difesa di un ostacolo, sempre che sia a contatto con esso e non si trovi Atterrato.

Ritirata: Un modello può usare l'AZIONE di Movimento (ma non di Scatto) per Abbandonare la Mischia. Prima che si allontanano, ogni nemico in Mischia può eseguire un'AZIONE di Attacco in Mischia contro di esso.

Carica dall'Alto: Un tuo modello può Caricare un nemico posizionato sotto a una sporgenza su cui si trova. Ciò è permesso da un'altezza massima di 6" dal punto d'arrivo e se un modello nemico è a 2" da quel punto. Questa è un'AZIONE RISCHIOSA. Se fallisce, il tuo modello cade. Tira sulla Tabella delle Ferite e posizionalo a 1" dal bersaglio. Se ha successo, il tuo modello può aggiungere +1 DADO sia al tiro sulla Tabella degli Esiti che a quello per Ferire contro il bersaglio durante l'Attivazione in corso e ignora l'Ostacolo Presidiato.

Tabella delle Ferite

Quando un attacco colpisce il nemico, tira 2D6 aggiungendo +/- DADI in base al profilo o altri elementi, poi consulta la seguente tabella.

1 (o meno)	Nessun effetto
2-6	Ferita leggera
7-8	Atterrato
9+	Fuori Combattimento

Nessun Effetto

L'armatura del bersaglio incassa il colpo. Nulla di fatto.

Ferita leggera

Aggiungi +1 **SEGNALINO SANGUE** accanto al modello per rappresentare una ferita. Utilizza i numeri su un dado rosso per tenerne traccia (massimo 6 per modello).

Combattente Atterrato!

Aggiungi +1 **SEGNALINO SANGUE** accanto al modello e segnala lo status Atterrato. Se però il modello è già Atterrato, riceve +2 **SEGNALINI SANGUE** e rimane Atterrato. Un modello Atterrato subisce -1 DADO a ogni sua AZIONE, e non può usare le proprie AZIONI per Muovere durante la sua Attivazione. All'inizio della sua Attivazione, un modello Atterrato può Rialzarsi, ma ogni suo Movimento verrà dimezzato.

Fuori Combattimento

Il modello subisce una ferita così grave da essere rimosso dal gioco per il resto della battaglia, perciò rimuovilo dal campo da gioco.

Modificatori ai Tiri per Ferire (cumulativi):

- **Scudo da Trincea:** -1 ai Tiri per Ferire
- **Armatura Standard:** -1 ai Tiri per Ferire
- **Armatura Rinforzata:** -2 ai Tiri per Ferire
- **Armatura Meccanizzata:** -3 ai Tiri per Ferire (senza scudo)
- **RESISTENTE:** Quando questo modello dovrebbe andare *Fuori Combattimento*, viene Atterrato. Tuttavia, dopo che questa situazione si è verificata almeno una volta, il modello può normalmente essere messo *Fuori Combattimento*.
- **Modello Atterrato:** Aggiungi +1 DADO al pool sul Tiro per Ferire un modello Atterrato.

4. Fine dell'Attivazione

Dopo che hai mosso un modello e gli hai fatto eseguire tutte le AZIONI che avevi pianificato, o dopo il fallimento di un'AZIONE RISCHIOSA, l'Attivazione di quel modello termina, e il tuo avversario può Attivare uno dei propri modelli. Continuate così ad Attivare modelli fintanto che sono presenti in campo modelli non ancora attivati. Una volta che tu e il tuo avversario avrete Attivato tutti i vostri modelli almeno una volta, passate alla Fase di Morale.

5. Morale

La tua Banda da Guerra potrebbe abbandonare lo scontro se dovesse subire troppe perdite. Alla fine di ogni Turno, quando almeno metà dei modelli nella tua banda da guerra è *Atterrata* o *Fuori Combattimento*, tira sulla **Tabella degli Esiti**. In caso di fallimento, la tua banda da guerra fugge dal campo di battaglia e perde immediatamente. Se entrambe le bande da guerra si trovano costrette a fare il Test, inizia quella in inferiorità numerica.

6. Fine del Turno

Il Turno termina e ne inizia uno nuovo.