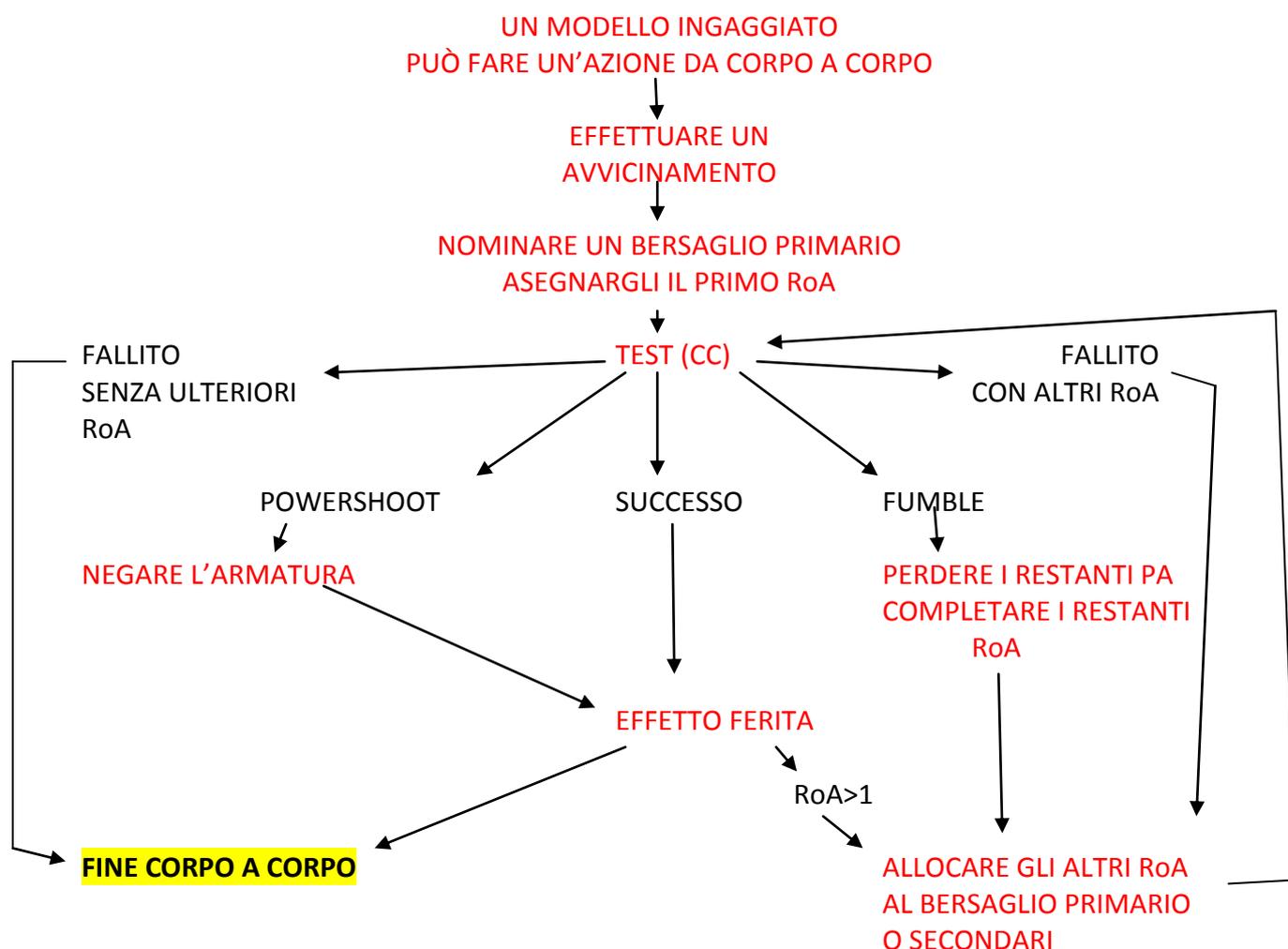


Corpo a Corpo



Close Combat Weapon Range (CCWR)

Il (CCWR) è la distanza in pollici che indica se un modello può fare un attacco in corpo a corpo; questa misura dipende dall'arma da mischia brandita.

Di base ogni modello è armato e può effettuare attacchi da corpo a corpo, e se non brandisce armi specifiche, il suo areale da mischia dipende dalla sua basetta:

- basette piccole - il (CCWR) è a contatto di basetta
- basette medie - il (CCWR) è 1"
- eroi su basette medie - il (CCWR) è 1,5"
- basette grandi - il (CCWR) è 2"

Il (CCWR) può essere incrementato da Carte equipaggiamento o da altri fattori durante il gioco.

Caricare

1. Attivare un modello e dichiarare che effettuerà un'azione di Caricare.
2. Dichiarare il modello bersaglio e valutare il movimento da effettuare – tenendo conto che è possibile pre-misurare in qualsiasi momento.
3. Il modello deve solo arrivare con il Fronte entro la propria (CCWR), attraverso la linea più breve.

Se un modello che sta caricando attraversa una (CCWR) di un modello avversario, si può verificare una Controcarica. Il modello avversario per effettuare la Controcarica deve superare un test sulla (LD) – se il modello in questione è in stato di Guardia, il test è superato automaticamente.

Se la Controcarica si verifica, il modello che stava caricando è fermato all'interno della (CCWR) del modello che l'ha contro-caricato.

Modelli ingaggiati non possono contro-caricare.

Modelli su basetta piccola o media non possono contro-caricare modelli su basetta grande o i veicoli.

I modelli ingaggiati, una volta attivati, hanno solo 1PA da spendere; che può essere speso o in un'azione da combattimento o di movimento, oppure in un'azione speciale.

Un modello è definito ingaggiato se è all'interno di una (CCWR) di un modello nemico.

Un modello ingaggiato, ma che non ha nemici all'interno della propria (CCWR), appena viene attivato può effettuare un Avvicinamento, un movimento gratuito che gli permetterà di portarsi in zona di combattimento. L'Avvicinamento non costa PA, non permette rotazioni del modello e deve essere fatto verso il nemico più vicino; nel caso di modelli equidistanti il giocatore potrà scegliere verso chi muoversi.

Gli Avvicinamenti possono essere eseguiti anche da modelli che abbiano già dei nemici all'interno della loro (CCWR) – questo per permettere a modelli nemici di aggiungersi al combattimento, tenendo conto che l'Avvicinamento prevede un movimento solo verso il Fronte del modello nemico con cui si è ingaggiato.

Durante l'Avvicinamento non risentono del 'Colpo Gratuito'.



L'immagine mostra entrambi i modelli ingaggiati; con la differenza che Alakhai può effettuare i suoi attacchi da mischia perché il nemico è all'interno della sua (CCWR), mentre il Fante Capitol non può attaccare in corpo a corpo perché la sua (CCWR) è a contatto di basetta. Di conseguenza il Fante per combattere, una volta attivato dovrà eseguire un Avvicinamento.

Caricare dall'alto

I modelli che si trovano più in alto dei propri avversari possono balzare su di essi per caricarli. Questi modelli ottengono dei bonus aggiuntivi alla loro (St) in carica per il primo test sulla (CC) che effettueranno:

- basette piccole: +1 (St) per ogni 1" d'altezza
- basette medie: +2 (St) per ogni 1" d'altezza
- basette grandi: +3 (St) e +1 (AVV) per ogni 1" d'altezza

Il modello che esegue una Carica dall'Alto deve seguire le regole di Saltare e quelle di Cadere dall'alto.



Corpo a Corpo e Differenti Altezze

I modelli per ingaggiarne altri devono raggiungere lo stesso livello d'altezza con la carica (ed entro la CCWR). Se non possono essere piazzati in quel livello, non possono ingaggiare.

Effettuare un attacco da corpo a corpo

1. Un modello dichiara di effettuare un'azione di combattimento.
2. Può effettuare un Avvicinamento.
3. Se ha più nemici nel suo Fronte e CCWR, il modello deve selezionare un Bersaglio Primario (che riceverà sempre il suo primo attacco).
4. Effettuare i test di (CC), in base al RoA.
5. I test superati con successi provocano Effetto Ferita.
6. La (St) equivale a quella del modello, e dal modificatore dell'arma da mischia usata, e da eventuali altri fattori.
7. Il bersaglio effettua i suoi test Armatura.
8. Se fallisce il test subisce una ferita, e nel caso viene rimosso come perdita.
9. Se la RoA è maggiore di 1, il modello può scegliere di dividere i suoi attacchi fra il bersaglio primario e altri secondari. Sui secondari può effettuare un solo singolo attacco.
10. Quando gli attacchi, pari al RoA, sono terminati, questa fase è conclusa.

Disingaggiarsi

Un modello che volontariamente o obbligatoriamente si allontana dalla (CCWR) del modello avversario, con cui era ingaggiato, è definito "Disingaggiato". Disingaggiarsi attiva due regole passive:

Presca – I modelli su basetta piccola e media che tentano di disingaggiarsi da modelli con basetta media vi riescono solo se superano un test sulla loro (St).

Cattura – I modelli con basetta piccola, media o grande che vogliono disingaggiarsi da un modello con basetta grande vi riescono solo se superano un test sulla loro (St).

Se il disingaggiarsi è determinato da un obbligo (come un test di Rotta fallito), Presca e Cattura sono ignorati.

I modelli che si disingaggiano subiscono un Colpo Gratuito dal nemico (o nemici) con cui erano ingaggiati.

Colpo Gratuito

Un Colpo Gratuito colpisce in automatico, con una (St) pari a quella del modello che lo effettua, più quella più alta delle loro armi da mischia moltiplicata per due.

Esempio: il giocatore disingaggia Alakhai da un Chasseur, per cui Alakhai subirà un colpo automatico con $St=10 (8+1 \times 2)$.

I Veicoli che disingaggiano, subiscono anche essi un Colpo Gratuito, dove (AVV) è pari a quello più alto fra le armi del nemico. Il colpo è localizzato a caso fra le sue sezioni. I modelli equipaggiati con granate anti-carro possono usarle in questi casi.

Ingaggiare sul Retro

Un modello può ingaggiare sul Retro i propri nemici – l'unico limite è che il nemico deve trovarsi sul Fronte di chi carica. Chi combatte con un nemico che gli rivolge il Retro guadagna un bonus di +4 alla propria (CC). Questo bonus non è utilizzabile quando si applica una SAS.

Azioni Speciali di Combattimento (ASC)

Qualsiasi modello può effettuare un'Azione Speciale di Combattimento invece che una normale azione di combattimento. A meno che non sia specificato diversamente, l'Azione Speciale di Combattimento va sempre considerata un'Azione da Combattimento. Un modello può usare in un turno una singola Azione Speciale di Combattimento.

Durante un Azione Speciale di Combattimento, la RoA dell'arma è ridotta a 1, e non può mai essere aumentata in nessun modo; inoltre l'attacco è considerato svolto con un'arma Penetrante, a meno che l'arma usata non abbia regole proprie.

Queste Azioni Speciali di combattimento variano di scelta a seconda della taglia della basetta del modello.

Azioni Speciali di Combattimento per modelli su basetta piccola

Pugnalata alla schiena – Il modello deve essere ingaggiato sul Retro dell'avversario, che siano modelli su basetta piccola o media, per poter eseguire questa ASC. Il modello deve superare un test sulla (CC), e se lo supera l'avversario riceve un Effetto Ferita e il suo valore armatura è dimezzato.

Tenerlo! – Il modello deve trovarsi in un combattimento multiplo, dove vi sia almeno un altro modello amico per fare questa ASC. Inoltre il modello che deve svolgere questa ASC, deve essere in contatto di basetta col modello nemico, e deve trovarsi sul suo Retro, e il modello avversario deve avere una basetta piccola o media.

Il modello per completare questa ASC deve superare un test sulla (CC), a questo punto l'avversario è 'trattenuto' (non riceve alcun Effetto Ferita da questa ASC), di fatto tutti i successivi attacchi in corpo a corpo per questo turno contro di lui sono binati nel colpire.

Azioni Speciali di Combattimento per modelli su basetta media

Travolgere – Scegliere un modello e dichiarare un punto sul tavolo che sia entro una distanza pari al doppio del suo (M). Il modello allora si muoverà in linea retta fino a quel punto, e ogni modello con basetta piccola che verrà travolto (ovvero vi sarà contatto fra le basette) subisce un Colpo Automatico con (St) non modificata del modello che travolge.

Il modello che travolge viene bloccato se: un modello colpito non viene rimosso; o se si imbatte su un modello con basetta media o grande;

Chiaramente questa ASC non può essere compiuta da un modello ingaggiato.

Attacco Brutale – si tratta di un attacco normale, ma se il modello nemico è rimosso, la sua squadra deve immediatamente effettuare un test di Inchiodamento con un malus di -4 alla (LD).

Fendente – Ogni modello nemico, entro la CCWR e Fronte del modello che compie il Fendente subisce un singolo attacco in corpo a corpo, con (St) o (AVV) non modificate del modello attaccante.

Lanciare – questa azione può essere fatta contro modelli su basetta piccola che si trovino entro la CCWR del modello che compie questa ASC. Il modello deve superare un test sulla (CC), poi “tirerà” lontano l’avversario; il modello nemico deve essere posizionato entro 4” dal lanciatore, allo stesso Livello o su un livello inferiore d’altezza, ma entro il Fronte del lanciatore. Il modello può essere posizionato oltre ad altri modelli, ma mai su altri modelli o su Terreni Intransitabili.

Il modello lanciato subisce un Colpo Automatico a (St) pari a quella del lanciatore più un bonus di +4. Se il modello lanciato viene disingaggiato non subisce gli effetti del Colpo Gratuito.

Se il modello viene lanciato verso un livello inferiore, il colpo guadagna ulteriori bonus alla (St), precisamente un +1 alla (St) per ogni pollice percorso fino all’atterramento.

Tenerlo! – Il modello deve trovarsi in un combattimento multiplo, dove vi sia almeno un altro modello amico per fare questa ASC. Inoltre il modello che deve svolgere questa ASC, deve essere in contatto di basetta col modello nemico, e deve trovarsi sul suo Retro; il modello avversario può avere una basetta piccola o media o grande.

Il modello per completare questa ASC deve superare un test sulla (CC), a questo punto l’avversario è ‘schiacciato’ (non riceve alcun Effetto Ferita da questa ASC), di fatto tutti i successivi attacchi in corpo a corpo per questo turno contro di lui sono binati nel colpire.

Azioni Speciali di Combattimento per modelli su basetta grande

Stroncare – questa ASC può essere fatta contro modelli avversari su basetta piccola o media entro CCWR del modello. È compiuta come un attacco normale, con la (St) del modello attaccante che guadagna Forza Critica (3). Se il modello avversario è rimosso, la sua squadra deve effettuare immediatamente un test d’inchiodamento con un malus di -4.

Tirare – questa azione può essere fatta contro modelli su basetta piccola o media che si trovino entro la CCWR del modello che compie questa ASC. Il modello deve superare un test sulla (CC), poi “tirerà” lontano l’avversario; il modello nemico deve essere posizionato entro 6” dal lanciatore, allo stesso Livello o su un livello inferiore d’altezza, ma entro il Fronte del lanciatore. Il modello può essere posizionato oltre ad altri modelli, ma mai su altri modelli o su Terreni Intransitabili.

Il modello lanciato subisce un Colpo Automatico a (St) pari a quella del lanciatore più un bonus di +4. Se il modello lanciato viene disingaggiato non subisce gli effetti del Colpo Gratuito.

Carica Tonante – Scegliere un modello e dichiarare un punto sul tavolo che sia entro una distanza pari al doppio del suo (M). Il modello allora si muoverà in linea retta fino a quel punto, e ogni modello con basetta piccola o media che verrà travolto (ovvero vi sarà contatto fra le basette) subisce un Colpo Automatico con (St) non modificata del modello che travolge.

Il modello che travolge viene bloccato se: un modello colpito non viene rimosso; o se si imbatte su un modello con basetta grande;

Chiaramente questa ASC non può essere compiuta da un modello ingaggiato.

Fase Psichica

Regole Generali: se non specificato diversamente, una squadra può lanciare più poetri psichici nello stesso turno di gioco, ma non due volte lo stesso.

In WZR esistono tre tipologie di poteri psichici.

Da Sparo (S) – Invece che sparare con le proprie armi da fuoco, un modello può usare uno dei suoi poteri psichici da sparo, il che equivale ad un’Azione Base di Sparo, con la differenza che il test effettuato per colpire è basato sulla (WP), e se il modello avversario riceve un Effetto Ferita, da questo attacco, deve usare il suo valore di (WP), al posto dell’armatura. I modelli possono usare “Cura”. Un veicolo che subisce un danno da questi attacchi, deve comunque usare il suo valore (AV).

Esempio: Esplosione di Demnogonis:

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	20	1	-	Psichico (S)

N.B. i poteri psichici da sparo seguono le regole dello sparo, così un modello può fare un solo Attacco da Fuoco indipendentemente dal tipo (psichico o un normale sparo).

Benedizioni (B) – Questi poteri psichici possono bersagliare solo modelli amici. Richiedono come di consueto un test sulla (WP). Gli effetti delle Benedizioni se non specificato, durano fino alla fine del turno. Modelli ingaggiati possono lanciare le Benedizioni, modelli ingaggiati possono essere bersaglio delle Benedizioni; l’unico fattore limitativo è che il bersaglio sia in vista da chi lancia la benedizione. Se non specificato diversamente, lanciare una benedizione costa 1PA.

Esempio: Pazzia Furibonda di Muawijhe

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	18	-	1	Psichico (B)

Follia: Ogni modello dell’unità, guadagna Armatura Impenetrabile (15)

Depotenziare (D) – Questi poteri psichici possono bersagliare tutti i modelli. Richiedono come di consueto un test sulla (WP). Gli effetti se non specificato, durano fino alla fine del turno. Modelli ingaggiati possono lanciaarli, modelli ingaggiati possono essere bersaglio; l’unico fattore limitativo è che il bersaglio sia in vista da chi lancia il potere. Se non specificato diversamente, lanciare una benedizione costa 1PA.

Esempio: Decadimento di Demnogonis

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	-	1	-	Psichico (D)

Lenta Usura: Tutti i modelli dell’unità, ricevono un malus di -6 alla loro Armatura

Armeria

Pistole (P) – le pistole sono armi da fuoco che possono essere usate nel Corpo a Corpo come armi da mischia. I modelli che utilizzano le pistole in mischia non possono usufruire dei bonus alla (St) dati dalla Carica; difatti il modello utilizza il profilo della Pistola per quel combattimento, dove il RoF diviene il suo RoA in questo caso. Inoltre il Raggio della pistola viene ignorato, e il CCWR del modello dipende dalla sua basetta. Regole speciali, attive o passive, della pistola sono ignorate durante il Corpo a Corpo. Se una pistola ha un doppio profilo, nel Corpo a Corpo si utilizzano i suoi valori più alti di (St) e (RoF)

Esempio: Sherman Model 7 "Enforcer" Revolver

R	St	RoF	AVV	Tipo
14	12	2	1	Penetrante (P)

Colpo alla Testa: se si ottiene un "1" nel test della (RS) con quest'arma, l'Effetto Ferita guadagna Forza Critica (2).

Automatica (A) – sono le classiche armi da fuoco; non sono mai utilizzabili nel Corpo a Corpo.

Esempio: Car-24 SMG con UBGL

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	13	1	1	Penetrante (A)
18/SE	10	1	1	Esplosivo (A)

Lancia Granate (attiva): occorre spendere una Carta Risorsa per attivare questa opzione dell'arma (solo 2 modelli di un'unità possono utilizzare questa opzione per un Turno di Gioco).

Speciale (S) – Si tratta di peculiari armi da fuoco; non sono utilizzabili nel Corpo a Corpo.

Esempio: Chthonic Transfuser

R	St	RoF	AVV	Tipo
14	12	2	1	Penetrante (S)

Icore: se un modello è eliminato da quest'arma, posizionare la sagoma SE, centrata sulla posizione del modello eliminato, i modelli toccati dalla sagoma subiscono un Colpo Automatico a (St)8 (AVV)0 di tipo Esplosivo.

Nauseabondo: la squadra che subisce perdite da quest'arma deve sostenere un test d'Inchiodamento con un malus di -3 alla (LD).

Pesanti (H) – armi da fuoco ingombranti, i modelli che le imbracciano non guadagnano mai i bonus alla (St) dati dalla Carica, e il loro (RoA) è sempre 1.

Esempio: Charger HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	14	3	1	Penetrante (H)

Granate (G) – le granate sono particolari armi da fuoco, la cui gittata è pari alla (St) del modello che le lancia. Le Granate seguono le regole delle armi a sagoma ad Area, con alcune particolarità:

- Il punto selezionato per centrare l'esplosione non ha obbligo di essere centrato su un modello, solo entro la gittata;
 - Se il punto di "impatto" si trova in copertura, il modello può Reclamare la Copertura, a meno che non lo abbia già fatto perché si trovi lui stesso in Copertura o entro 1" da una copertura;
 - Se la granata devia, essendo gettate a mano si sposterà di poco, per cui il D20 della distanza deve essere diviso per 4;
 - Le granate ignorano la regola del Power Shot;
 - Se il test sulla (RS) è fallito con un "20", la granata esplode nelle mani del modello che le sta lanciando. La sagoma ad area va centrata sul modello e non devia;
- Il (RoF) delle granate il cui Raggio è il "contatto di basetta" (B2B) non può mai essere maggiore di 1 o venire incrementato.

Esistono delle granate generiche:

Granate antifanteria

R	St	RoF	AVV	Tipo
St/SE	13	1	0	Esplosivo (G)

Granate antiveicolo

R	St	RoF	AVV	Tipo
B2B	15	1	6	Penetrante (G)

Adesive: le granate anti-veicolo possono essere usate solo come armi da mischia. Il modello che le usa non usufruisce dei bonus dati dalla Carica.

Granate Stordenti

R	St	RoF	AVV	Tipo
St/SE	-	1	-	Esplosivo (G)

Stordire: ogni modello su basetta piccola toccata dalla sagoma riceve immediatamente un token Stordito.

Granate Incendiarie

R	St	RoF	AVV	Tipo
St/SE	12	1	-	Esplosivo (G)

Incendiarie: i modelli in copertura che sono toccati dalla sagoma hanno il proprio valore di Armatura dimezzato.

Raffica (R) – si tratta di armi da fuoco atte a colpire più modelli in contemporanea.

Seguono le normali regole del fuoco, ma con una differenza; una volta ottenuto il successo del test sulla (RS), va tracciata un'ipotetica linea da chi spara verso il bersaglio (e nel caso anche i bersagli secondari), lunga fino alla massima gittata dell'arma.

Ogni modello, segnalino e struttura attraversata da questa linea subisce un Effetto Ferita o Danno se si ottiene un risultato di 1-10 su un D20, alla (ST) e (AVV) pari a quella dell'arma usata.

Queste armi possono essere usate solo contro bersagli che si trovino allo stesso livello d'altezza.

Se il test sulla (RS) dà come risultato un valore fra 1-4, queste armi guadagnano contro i veicoli Danno Critico (2).

Abilità Speciali

Le Abilità Speciali sono sia Generiche che Specifiche di Squadra; con la differenza che le prime possono interessare tutte le fazioni del gioco, le secondo determinate unità.

Agente dell'Alleanza – i modelli con tale dicitura possono essere acquistati da ogni fazione, esclusa la Legione Oscura.

Balzo (X) – un modello con questa regola può essere piazzato, senza alcun malus al movimento entro (X) pollici. Conta sempre come un'azione di movimento. Il valore (X) rappresenta anche l'altezza di livello che il modello può superare col suo balzo.

Berserk – quando un modello con questa Abilità Speciale elimina il suo primo modello durante la partita deve sostenere un test sulla (LD), e se lo fallisce cede alla frenesia di battaglia divenendo un berserk. Guadagna i seguenti modificatori: +4 (CC), +2 (St), -2 (A) e -2 (RS). Un Berserker può spendere i suoi PA nei seguenti modi: Correre, Combattimento e Caricare, e sempre nei confronti del nemico più vicino. Un modello rimane nello status di berserker finché non perde una ferita.

Brutale – un modello con questa regola speciale se elimina un modello avversario, obbliga l'unità che ha subito la perdita a sostenere un test d'Inchiodamento.

Cacciatore – un modello con questa regola quando carica può farlo fuori linea di vista e/o senza muoversi in linea retta (se lo fa però perde i bonus alla St dati dalla Carica).

Camuffaggio (X) – un modello con questa regola se è bersaglio di un attacco da sparo ed è in copertura, ottiene un ulteriore bonus alla sua copertura pari a (X).

Cecchino – i modelli con questa regola, quando effettuano un attacco da fuoco, ignorano il più vicino pezzo che fornisce copertura; in ogni modo un modello dietro a 3 coperture rimane non bersagliabile, anche con questa regola.

Cercatracce – i modelli con questa regola possono muoversi nei terreni leggeri come fossero in terreno aperto; ma godono lo stesso degli effetti della copertura.

Cura (X) – questa regola rappresenta un ulteriore tiro salvezza da un danno ricevuto. Può essere usata dopo che un tiro armatura è stato fallito. Per ignorare la ferita, occorre ottenere col D20 il valore pari a (X). Il massimo valore di Cura possibile è 8. Cura non è utilizzabile da una ferita subita da un Power Shot.

Dissenso – qualsiasi Comandante di Squadra o Sostituto nemico entro 12" da un modello con questa regola riceve un malus di -2 alla (LD).

Doomtrooper – i modelli con questa regola possono essere appaiati. Un paio di Doomtrooper occupano uno slot Lord e uno slot Supporto nell'Organizzazione d'Armata. Un esercito può avere al massimo solo un paio di Doomtrooper, e possono essere presi solo dalla fazione Fratellanza, o dalla propria Megacorporazione, a meno che le loro regole non specifichino diversamente. Se un modello è utilizzato come Warlord perde l'abilità speciale Doomtrooper.

Duellante – una volta per attivazione, un modello con questa regola, può ritirare un test fallito sulla (CC) se attacca modelli su basetta identica o più piccola.

Esecuzione :

Warlord/Lord: al costo di 1 PA, Warlord e Lord con questa regola possono scegliere di rimuovere un modello amico entro 6" dal gioco. La squadra del modello alla sua attivazione supererà in automatico un test Morale di Raggruppamento o per Disinchiodarsi. Inoltre i modelli della squadra non perdono alcun PA per essersi ripresi.

Comandante di Squadra: all'inizio dell'attivazione della squadra, il Comandante di Squadra con questa regola, può rimuovere un modello dell'unità dal gioco per

superare in automatico un test di Raggruppamento o per Disinchiudarsi. I modelli dell'unità non perdono alcun PA per riprendersi.

Ferocia – un modello con questa regola ottiene un ulteriore bonus di +1 ai modificatori alla (St) durante la Carica.

Furtivo – se un modello cerca di far fuoco su un modello con questa regola, che si trovi oltre 12", deve prima superare un test sulla (RS) senza modificatori, e se lo passa può allora effettuare l'attacco di fuoco. Se il test è fallito, può nominare un altro bersaglio.

Ignifugo – un modello con questa regola se colpito da un lanciafiamme guadagna un bonus di +4 all'Armatura, ed essa non viene dimezzata se si trova in copertura.

Implacabile – modelli con questa regola superano in automatico i test di Paura, Rotta e Inchiudamento.

Indifferente – un Sostituto con questa regola non riceve malus alla (LD) per la perdita del Comandante.

Inesorabile – i modelli con questa regola non possono mai ricevere un effetto stordito.

Infiammabile – un modello con questa regola se colpito da un lanciafiamme riceve un ulteriore malus di -4 alla sua armatura.

Infiltrazione – terminato lo schieramento delle unità, ma prima che il gioco inizia i giocatori possono schierare le proprie unità infiltrate, alternandosi e partendo dal giocatore che ha vinto l'iniziativa. Le squadre infiltrate devono essere schierate all'interno di terreni leggeri o pesanti, ma non entro 12" da un modello nemico. Nel caso che un'unità non possa essere schierata con le regole dell'infiltrazione dovrà essere posizionata all'interno della Zona di Schieramento.

Irriducibile – un Comandante di Squadra o un Sostituto con questa regola superano in automatico i test di Rotta.

Ispirazione – i modelli amici entro 8" ad un modello con questa regola ottengono un bonus di +1 alla (LD).

Medico (X) – qualsiasi modello amico entro (X) pollici da un modello con questa regola può effettuare un test Cura pari a (X).

Mitragliere – un modello con questa regola può sparare a 360°.

Odio (X) – una volta per attivazione del modello può ritirare un singolo test di CC fallito contro la fazione (X).

Paura (X) – un modello ingaggiato o che sta caricando un modello con questa regola deve sostenere un test (LD) con un malus pari a (X). Se fallisce il test il suo valore di (CC) è dimezzato. Un modello deve sostenere un unico test per la Paura in un turno, purché i successivi siano basati su un valore di Paura pari o inferiore a (X) che abbia già testato; se si trovasse a combattere con un modello con Paura con un (X) più alto dovrà sostenere un altro test, anche nello stesso turno.

'Prendi l'Arma' – quando un modello con un'arma Pesante o Speciale è rimosso dal gioco, un membro dell'unità entro 3" può cercare di recuperarla. Vi riesce se ottiene 1-10 con un D20 (conviene sostituire i modelli per riconoscere l'arma). I Comandanti di Squadra o Lord non possono tentare di recuperare le armi.

Psychico (X) – un modello con questa regola può acquistare un n° di poteri psichici pari a (X) dalla sua lista d'armata.

Puntare – un modello con questa regola se esegue un'azione di Mirare guadagna un ulteriore bonus di +2 alla (RS).

Ranger – i modelli con questa regola possono muoversi nei terreni leggeri e pesanti come fossero in terreno aperto; ma godono lo stesso degli effetti della copertura.

Rilevare – un modello con questa regola ignora la regola del Bersaglio Prioritario.

Scanner – modelli con questa regola superano in automatico i test "Bersaglio Identificato".

Schieramento Rapido – alcune unità entrano in gioco provenendo dalle retrovie, per cui non seguono le normali regole di Schieramento. Durante i turni di gioco, un giocatore al momento della sua attivazione può scegliere una di queste unità in riserva. Deve allora scegliere un punto sul tavolo da gioco (Punto d'Arrivo), in un terreno aperto non occupato, ed effettuare un test di Schieramento Rapido, che è effettuato sulla (LD) dimezzata del Comandante di Squadra dell'unità che sta entrando in gioco.

Se il test è superato, il Comandante di Squadra va piazzato sul punto di atterraggio scelto in precedenza, e tutti gli altri membri entro 3" da lui. I modelli possono essere posizionati solo su spazi non occupati e mai su terreni intransitabili, e se per qualche motivo ciò non è possibile, i modelli vanno rimossi dal gioco. In ogni modo lo schieramento rapido conta come un PA speso da tutti i membri dell'unità, per un'azione base di movimento al pieno valore di (M).

Il Punto d'Arrivo ha un diametro pari a quello della basetta del Comandante di Squadra. Ogni modello che deve essere posizionato su un terreno leggero o pesante deve sostenere un test sulla (Con), e se lo fallisce riceve un Colpo Automatico a (St) 10 Penetrante.

Se il test è fallito con un "20", qualcosa è andato storto e l'unità è rimossa dal gioco.

Se il test è riuscito con un "1", la squadra non spende alcun PA per lo Schieramento Rapido (benché si consideri lo stesso mossa al suo pieno valore).

Se il test è fallito, l'unità devierà, nello stesso modo delle sagome ad Area, per una distanza pari a un D20/2. Se l'unità devia su un terreno intransitabile, fuori dal campo, o su altri modelli, occorre tirare un D20:

1-5: Ritardo: l'unità non è distrutta e potrà entrare in un turno successivo.

6-10: Schieramento d'Emergenza: seguendo la direzione della deviazione ridurre al minimo la distanza per permettere di posizionare il Punto 'Arrivo su un terreno non occupato (che può essere aperto, leggero o pesante). La squadra posizionata è immediatamente disattivata.

11-15: Schieramento Critico: seguendo la direzione della deviazione ridurre al minimo la distanza per permettere di posizionare il Punto 'Arrivo su un terreno non occupato (che può essere aperto, leggero o pesante). La squadra posizionata è immediatamente disattivata, e tutti i suoi membri sono storditi.

16-20: Schieramento Pericoloso: seguendo la direzione della deviazione ridurre al minimo la distanza per permettere di posizionare il Punto 'Arrivo su un terreno non occupato (che può essere aperto, leggero o pesante). La squadra posizionata è immediatamente disattivata, e ogni suo membro riceve un colpo automatico a (St)10 Penetrante.

N. B. se il test di schieramento rapido è fallito con un valore fra 16-20, i modelli che sono schierati su terreni leggeri e pesanti ricevono 2 colpi, e non uno.

Scudato – tutti i Lord e Warlord hanno questa regola. Se ricevono un effetto ferita da un attacco da fuoco, può essere passato ad un modello amico entro 2", che non possieda le regole "Scudo Umano" o "Scudato".

Scudo Umano – questa abilità può essere usata solo se la squadra è composta da almeno due modelli. Se un modello con questa regola riceve un Effetto Ferita da un attacco da fuoco, questo può essere passato da un modello della stessa unità posto entro 2". Il modello prescelto per ricevere il colpo non deve avere anche lui la regola Scudo Umano.

Sfuggente – i modelli che cercano di combattere in corpo a corpo modelli con questa regola ricevono un malus di -2 alla (CC).

Sparpagliarsi – un modello con questa regola utilizza il suo intero valore di (LD) per valutare la coesione di squadra.

Specialista – alcuni modelli rappresentano figure chiave nelle azioni militari. I modelli con questa regola possono essere presi indipendentemente, oppure acquisiti per essere uniti ad un'unità a inizio partita – in quest'ultimo caso non occupano alcun slot d'armata. Uno Specialista unito ad una squadra non può mai lasciarla o guidarla (neppure come Sostituto), a meno che non sia l'ultimo modello rimasto; non può eseguire l'azione 'Prendi l'Arma', e la sua (LD) è considerata la stessa della squadra. Lo specialista ha il proprio equipaggiamento e le proprie regole, e non guadagna quelle dell'unità a cui si è unito. In ogni modo le abilità speciali del Comandante di Squadra soverchiano quelle del Specialista (p.es. una squadra Implacabile passa la sua abilità anche al Consigliere).

Spionaggio – un modello con questa regola, può compiere un'azione di Spiare, dove il giocatore avversario deve annunciare quale sarà la prossima unità che attiverà. In un Turno di Gioco, i giocatori possono utilizzare questa abilità solo una volta ciascuno.

Unico – i modelli o le squadre con questa regola possono essere presenti solo una volta in una lista d'armata.

Voluminoso – tutti i modelli che bersagliano un modello con questa regola guadagnano un bonus di +4 a (RS) e (CC).

Strutture

Strutture in Rovina

Per semplicità, ogni struttura senza il tetto è una Rovina, che in termini di gioco è considerata Terreno Pesante.

Strutture Intatte

Ogni tipo di edificio con un tetto. Se è possibile mettervi all'interno dei modelli, sono strutture presidabili; in questo caso vanno designati i Punti d'Accesso, come porte, finestre et similia. Importante definire la grandezza della porta, ovvero quali modelli e su che tipo di basetta possono accedervi dentro.

Se una struttura intatta non ha punti di accesso, può essere trattata come Intransitabile.

L'importante è decidere tutte le caratteristiche prima della partita.

Dai Punti d'Accesso si valuterà la linea di vista per il fuoco, sia verso l'interno che l'esterno.

Bersagliare Terreni e Strutture

In WZR ogni terreno o struttura intatta è distruggibile. I giocatori possono attaccarli sia in sparo che in mischia. Gli attacchi da fuoco colpiscono sempre con un risultato da 1-16, indipendentemente da (RS) e modificatori; gli attacchi da mischia colpiscono sempre in automatico. I modelli che hanno combattuto con una struttura, una volta disattivati non sono ingaggiati.

Strutture e Terreni non hanno CCWR.

Effettuare un Attacco da Fuoco contro un Terreno o Struttura

1. Il giocatore dichiara quale terreno o struttura in vista e nel suo Fronte vuole attaccare. In questo caso si ignora la regola del Bersaglio Prioritario. Se l'arma usata ha un (RoF) maggiore di uno tutti gli attacchi vanno allocati alla stessa struttura.
2. Effettuare il test per colpire, che ha successo con 1-16.

3. Ogni test superato con successo, provoca un Effetto Danno con (AVV) pari a quella dell'arma usata.
4. L'altro giocatore effettua i test sulla (AV) per vedere di ignorare i danni. Ogni test fallito provoca la perdita di un punto struttura.

Bersagliare un Terreno con armi a sagoma

Nel caso un giocatore dichiari di attaccare un Terreno con un'arma a sagoma, solo quel Terreno subirà il danno, modelli e altre strutture toccate non risentono di alcun danno, anche nel caso che la sagoma devi.

Punti Struttura e Valori Armatura dei Terreni

Struttura	AV	PS	PS addizionali
Bunker	20	8	
Edifici in mattoni	18	8	+2 per ogni piano oltre il pianterreno
Edifici in legno	16	6	+2 per ogni piano oltre il pianterreno
Mura (fino a 7")	14	6	+2 per ogni pollice aggiuntivo di lunghezza
Casse e barricate	12	4	
Alberi	12	4	

Tutte le armi che hanno un AVV uguale o inferiore a 2 non possono mai danneggiare le strutture.

I Terreni distrutti vanno sostituite con un'area identica ma di terreno leggero.

Le Strutture Intatte, quando il loro n° di Punti Struttura è ridotto a "0" collassano; sostituirle con delle rovine della stessa area. Tutti i modelli all'interno della struttura che collassano subiscono un Colpo Automatico a (St) pari al valore di (AV) della struttura demolita. I modelli entro 2" dalla struttura collassata subiscono un Colpo Automatico a (St) pari al valore di (AV)/2 della struttura demolita. Per questo tipo di ferite non è possibile usare test Cura.

Dopo aver sostituito l'area con una rovina posizionare i modelli, e tutti quelli riposizionati contano come Inchiodati.

Carte nel Gioco Avanzato

Nel gioco avanzato ogni giocatore ha un proprio mazzo di carte, e prima che inizi il primo turno di gioco, ognuno pesca 5 carte dal mazzo. Se un giocatore vuole, può scartare la sua mano, e all'inizio del suo primo turno la ripesca; la seconda mano va tenuta. Le carte in mano sono segrete.

Mazzo

Ogni giocatore deve crearsi un mazzo di almeno 35 carte di tipo Strategia, Tattica ed Equipaggiamento, ma non Carte Risorsa. Prima che inizi la partita il mazzo va mescolato e alzato, poi va pescata la prima mano di 5 carte. Ad ogni turno i giocatori possono pescare una carta. Ma i giocatori non possono mai avere più di 5 carte in mano; se si superano le 5 carte, vanno scartate fino ad averne 5 in mano. Anche se possono esistere Abilità Speciali o Carte che modificano questo limite.

Le carte scartate formano la Pila degli Scarti.

La durata del gioco non risente mai del fatto che un giocatore finisca le carte del suo mazzo.

Accendere



questo simbolo è presente su tutte le carte Strategia, Tattica ed Equipaggiamento; il loro n° indica quante Carte Risorsa occorre accendere per utilizzare la carta. Cos' se una carta ha due di questi simboli richiederà l'accensione di due carte risorsa, e così via.

Tipi di carte

Carte Riferimento Squadre – riportano il profilo e le regole delle unità del gioco.

Carte Risorsa – rappresentano il "mana" del gioco, spendibile per attivare le altre carte, azioni e regole speciali. Per usare una carta risorsa occorre "accenderla" ovvero girarla. Se non è specificato, una carta risorsa vale sempre 1 risorsa.

Come nel gioco base, il n° di carte Risorsa dipende dal warlord utilizzato:

- Tech 7 carte risorsa
- Da Corpo a Corpo 8 Carte Risorsa;
- Da Sparo 6 Carte Risorsa;
- Psy 8 Carte Risorsa;

Carte Strategia – queste carte hanno effetto sull'intero campo da battaglia. Possono essere giocate solo fra le Fasi di Attivazione di qualsiasi giocatore, con la precedenza di chi ha l'iniziativa.

Solo 1 carta Strategia alla volta può essere in gioco. A meno che non sia specificato diversamente, le carte Strategia vanno rimosse nella Fase di Controllo, e scartate.

Carte Tattica – queste carte hanno effetto su Squadre o singoli modelli. Queste possono essere giocate tra l'attivazione di un modello o un altro. In un Turno solo una carta Tattica può essere allocata ad una squadra. Un giocatore può scegliere di scartarle in qualsiasi momento. Queste carte possono essere giocate sia su modelli amici che nemici. A meno che non sia specificato diversamente, le carte Tattica vanno scartate nella Fase di Controllo.

Esempio: il giocatore 1 attiva una squadra, ora il giocatore 1 o 2 può giocare una carta Tattica prima che il primo modello venga attivato, dopo l'attivazione non può essere giocata nessuna carta finché il modello non viene disattivato.

Carte Equipaggiamento – queste carte non sono normalmente rimovibili (a meno che non sia specificato diversamente) e possono avere effetto su squadre, il campo di battaglia, singoli modelli e le carte Risorse. Ogni giocatore può avere in gioco fino a 3 carte Equipaggiamento, che può scartare, poi, in qualsiasi momento.

Carte vincolate

Alcune carte sono vincolate a fattori precisi, ma possono essere presenti nel mazzo di un giocatore solo se tal fattore è parte dell'armata del giocatore stesso. Se poi tal fattore viene rimosso dal gioco, la carta poi potrà essere giocata lo stesso.

Fase di Controllo

Nella Fase di Controllo i giocatori devono pescare una carta dal mazzo, partendo da quello che ha l'iniziativa. Possono accendere una Risorsa per pescare un'ulteriore carta. Possono farlo fino ad arrivare a 5 carte, tenendo in mente che ogni volta che superino le 5 carte devono scartarne fino a rimanerne 5 in mano. Le carte da scartare sono scelte dal giocatore, che le pone nella Pila degli scarti.

Utilizzo delle carte

- Solo 1 carta Strategia può essere giocata nel corso di un Turno (indipendentemente dal n° di giocatori).
- Solo 1 carta Tattica può essere allocata in una squadra in un turno.
- Solo 3 carte Equipaggiamento possono essere in gioco per giocatore.

Costruzione del Mazzo

Un mazzo deve avere almeno 35 carte, e deve seguire i seguenti precetti:

- non vi possono più di 3 copie della stessa carta Strategia.
- non vi possono più di 5 copie della stessa carta Tattica.
- non vi possono più di 3 copie della stessa carta Equipaggiamento.

Accendere le carte Risorsa

Nel gioco avanzato, le carte risorse possono essere accese per i seguenti scopi:

- Per dare ad un modello (ma non un veicolo) un terzo PA; può essere fatto solo per un modello in un turno.
- Per dare Cura (3) ad un modello; può essere usata una volta per una ferita.
- Per attivare una Abilità Speciale di Squadra, quando richiesto.
- Per modificare il (RoF) o il (RoA) di un'arma di +1. Va fatto prima di tirare qualsiasi dado. Non può mai essere fatto per un Azione Speciale. Solo 1 carta Risorsa per modello per Turno, può essere usata in questo modo.
- Per pescare una carta extra dal mazzo. Può essere fatto solo quando l'attivazione passa ad un altro giocatore, e solo se si hanno in mano meno di 5 carte.
- Per scartare una carta dalla mano. Può essere fatto solo quando l'attivazione passa ad un altro giocatore.

N.B. se si hanno più di 5 carte in mano il scartare non richiede l'accensione di carte Risorsa.

Veicoli

In WZR i veicoli seguono delle regole generali:

1. Tutti i veicoli, ad esclusione delle Moto e delle Moto a Reazione, hanno la regola Voluminoso.
2. Tutti i veicoli, ad esclusione delle Moto e Moto a Reazione, hanno la regola Implacabile.
3. I Carri e i Carri Aerei non hanno i propri PA ridotti per essere ingaggiati.
4. I Carri e i Carri Aerei possono solo compiere azioni di movimento se ingaggiati, e non possono svolgere nessuna Azione Speciale dei Veicoli.
5. Tutti i veicoli possono completare solo le seguenti azioni:
 - Movimento
 - Sparare
 - Mirare
 - Caricare
 - Combattimento
 - Azioni Speciali dei Veicoli
 - Passare
6. Tutti gli attacchi da fuoco con armi con AVV5, o più alto, acquisiscono la regola "Rilevare".

7. Tutti i veicoli possono ritirare un test fallito di AV, se danneggiati da un'arma con AVV uguale a 0.

Profilo dei Veicoli

(M) – Movimento; rappresenta la distanza in pollici che il veicolo può percorrere in un'azione di movimento. Tale valore non può mai essere ridotto sotto a 2, a meno che non sia specificato diversamente.

La massima distanza percorribile, da un veicolo, in un turno è il triplo del suo valore (M). Inoltre i veicoli possono ruotare durante il movimento, a seconda delle loro caratteristiche.

(CC) – Corpo a Corpo; indica la loro capacità combattiva in mischia.

(RS) – Range Skill; indica la loro capacità in sparo.

(WP) – Will Power; indica la loro capacità di lanciare o resistere ai poteri psichici.

(LD) – Leadership; è il valore usato nei test di Morale.

Tabella di Locazione Danni – ogni locazione di un veicolo ha un determinato valore di Punti Struttura (PS) ed un specifico valore di Armatura (AV), ed elenca quali tipi di conseguenza comporta un danno in quell'area, se i PS sono ridotti a "0". La tabella è utilizzata per distribuire i colpi a caso sul veicolo.

AV Fronte – indica il modificatore al valore di (AV) se colpito sul suo Fronte.

AV Retro – indica il modificatore al valore di (AV) se colpito sul suo Retro.

PA- i suoi punti azione

Punti – il suo costo in punti.

Esempio di un Profilo di un Veicolo:

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Pilota/AV		PS Armi/AV		PS Guida/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
7	14	12	12	16	2	12	2	12	3	11	2	12	0	-4	3	100
					Con PS=0 il veicolo è distrutto, e va sostituito con un'area di Terreno Pesante	Con PS=0 il veicolo non può più usare la sua arma primaria.		Con Ps=0 il veicolo non può più muovere.		Con Ps=0 il veicolo esplode. Tutti i modelli entro D20/4" subiscono un colpo automatico a St10 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.						

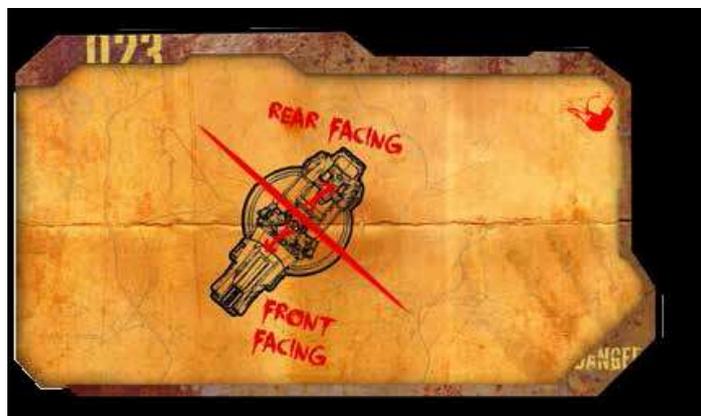
Tipo di Veicoli

Camminatori – l'ingombro è calcolato dal diametro della basetta per la loro altezza (che non può essere inferiore a 1.75").

Veicoli Pesanti (Bipodi, Carri e Carri Aerei) – utilizzare il loro reale volume ed ingombro (escludendo le armi). I Carri Aerei non possono venire speronati.

Moto – l'ingombro è calcolato dal diametro della basetta per la loro altezza (che non può essere inferiore a 1.5").

Moto a Reazione – l'ingombro è calcolato dal diametro della basetta per la loro altezza (che non può essere inferiore a 2"). A meno che non siano ingaggiate, sono costrette a muoversi ogni turno di almeno $\frac{1}{2}$ del loro (M); se per qualche motivo non si muovono di questo minimo ricevono un Colpo Automatico a ST15 con AVV10 Penetrante sulla Locazione "Corpo". Le moto a reazione non possono essere speronate.



Azioni dei Veicoli

Come per gli altri modelli i veicoli hanno il proprio valore di PA spendibili; se sono richieste un certo n° di azioni obbligatorie all'attivazione, il giocatore ne sceglierà l'ordine. Nessuna azione può essere più di una volta per Turno.

Azioni di Movimento

Un veicolo per turno può usarne solo una fra queste:

Movimento Tattico: costa 1 PA, e permette al veicolo di muoversi in pollici pari al (M), inoltre in questo movimento, può ruotare fino a 45°. Inoltre i veicoli (eccetto le Moto a Reazione) eseguendo questo movimento possono indietreggiare in linea retta.

Movimento d'Attacco: costa 2 PA, e permette di muoversi fino al doppio di (M), inoltre permette una rotazione pari a 90°.

Movimento Rapido: costa 3 PA e permette di muoversi fino al triplo di (M) – inoltre permette una rotazione di 180°.

Ruotare sul posto: i veicoli devono ruotare sul loro centro fisico; in genere possono farlo durante i loro movimenti, sebbene alcuni abbiano regole speciali sulla rotazione.

La rotazione delle torrette non rientra sulla rotazione del veicolo, e può essere fatta senza spendere PA o limitazioni al movimento.

Camminatori: si tratta di veicoli molto veloci; in termini di gioco appena attivati possono ruotare sul posto gratuitamente fino a 90°

Veicoli Pesanti:

- Bipodi, all'inizio della loro attivazione possono ruotare gratuitamente fino a 45°.
- Carri, possono ruotare solo durante il movimento (in un qualsiasi momento lungo la distanza coperta).
- Carri Aerei, possono ruotare solo durante il movimento, ma solo all'inizio o alla fine di questo.

Moto: devono muoversi di almeno 1" prima di ruotare.

Moto a Reazione: possono ruotare in qualsiasi momento durante il movimento.

Azioni di fuoco

Un veicolo può usare per turno una di queste:

Fuoco!: costa 1 PA e permette di far fuoco con una delle armi da fuoco del veicolo.

Torrente di Fuoco!: costa 2 PA e permette di far fuoco simultaneamente con tutte le armi del veicolo.

Azioni di Carica

Carica: costa 2 PA e può essere effettuata solo da Camminatori, Bipodi, Moto e Moto a Reazione. Questi veicoli guadagnano tale bonus in carica:

- Moto e Moto a Reazione: +2 ST +1 AVV
- Camminatori: +4 St + 2 AVV
- Bipodi: +6 St +3 AVV

Questi bonus valgono solo per il primo combattimento svolto nel Turno, come per gli altri modelli. Ma per ottenere tali bonus, il veicolo deve muoversi per una distanza almeno pari al proprio valore di (M).

Azioni Speciali

Speronare: costa 3 PA, e può essere eseguita solo da Carri e Bipodi. Questa azione conta come un Movimento d'Attacco (vedere azioni di movimento dei veicoli).

Nominare un punto sul campo di battaglia, entro una distanza pari a (M)x2, poi muovere il veicolo in linea retta verso di esso. Il veicolo con questo movimento può venire a contatto con altri modelli:

- modelli non veicoli; questi modelli devono immediatamente fare un test sulla (Con), se lo passano schivano il veicolo e vanno spostati del minimo per evitarlo. Se lo falliscono subiscono un Colpo Automatico Penetrante con (St) pari ai pollici percorsi dal veicolo fino allo scontro.
- modelli ingaggiati; come prima, ma se i modelli sopravvivono devono essere spostati del minimo e rimanere ingaggiati. Se questo non è possibile, i modelli saranno disingaggiati forzatamente (per cui niente Colpi Gratuiti) e posizionati dal giocatore proprietario del veicolo speronante.
- altri veicoli; entrambi i veicoli ricevono un Colpo Automatico per ogni 6" percorsi dal veicolo speronante. Il valore di (AVV) è pari alla distanza totale percorsa diviso 2 per il veicolo colpito, e diviso 3 per quello speronante. Per il resto si tratta il colpo normalmente, tirando a caso la locazione e così via.

L'azione termina quando il veicolo raggiunge il punto designato oppure nel momento che sperona un altro veicolo (la collisione blocca il movimento).

A tutto gas: costa 3 PA, e permette al veicolo di muovere di extra 6", ma sussiste il rischio di danneggiare il Sistema Guida. Appena compiuta questa azione il veicolo riceve un Colpo Automatico con (AVV)0 sulla locazione 15-18, come se l'avesse ricevuto sul proprio Fronte.

Un veicolo può effettuare questa azione anche se non ha più PS nella locazione Guida, il colpo è in questo caso ricevuto nella locazione 1-10.

Movimento dei Veicoli attraverso i Terreni

I Colpi Automatici che i veicoli subiscono attraversando terreni accidentati sono ricevuti sempre dal Fronte.

Camminatori: non sono rallentati dai Terreni Leggeri, ma devono effettuare un test (AV) a (AVV)2 sulla loro locazione 'Gambe' alla fine del movimento. Nei Terreni Pesanti, i camminatori, ricevono un malus di -2 al movimento, ed effettuare un test (AV) a (AVV)4 sulla locazione 'Gambe' a fine movimento.

Bipodi: non sono rallentati da Terreni Leggeri o Pesanti, ma alla fine di un movimento dove hanno attraversato Terreni Pesanti devono effettuare un test (AV) a (AVV)2 binato sulla locazione 'Gambe'.

Carri: non sono rallentati da Terreni Leggeri o Pesanti, ma alla fine di un movimento dove hanno attraversato Terreni Pesanti devono effettuare un test (AV) a (AVV)2 binato sulla locazione 'Ruote'.

Carri Aerei: non sono rallentati dai Terreni Leggeri, ma ricevono un malus di -2 al movimento se attraversano Terreni Pesanti. Non possono attraversare Terreni Intransitabili.

Moto: non sono rallentati dai Terreni Leggeri. Nei Terreni Pesanti hanno un malus di -2 al movimento, ed effettuare un test (AV) a (AVV)4 a fine movimento.

Moto a Reazione: non sono rallentati dai Terreni Leggeri, ma ricevono un malus di -2 al movimento se attraversano Terreni Pesanti. Non possono attraversare Terreni Intransitabili.

Punti Struttura dei Veicoli

In termini di gioco rappresentano le ferite dei modelli veicolo, divisi in precise locazione a seconda della tipologia del veicolo, descritte nei loro profili. Ogni locazione ha il suo n° di Punti Struttura (PS) e il suo valore d'armatura (AV).

Quando una locazione è ridotta a "0" PS è considerata distrutta, e se riceve altri danni vanno assegnati alla locazione 1-10.

I PS possono essere riparati da Abilità Speciali, Poteri Psicici e Carte. Un veicolo può essere riparato finché non è considerato distrutto, persino in una locazione con "0" PS.

Effettuare un Attacco di Fuoco con un veicolo

I veicoli seguono le normali regole dello sparo con le seguenti eccezioni:

- Ogni arma di un veicolo può sparare a bersagli differenti, ma seguono le regole del Bersaglio Prioritario.
- Per ogni arma va scelto un Bersaglio Primario.
- Se un test (LD) per guadagnare la regola "Rilevare" è fallito, il (RoF) dell'arma è ridotto a "0" per quel turno e non può essere aumentato in nessun modo.
- La linea di vista va valutata dall'arma che fa fuoco, ma la gittata è misurata dallo scafo del veicolo, o dalla sua basetta.
- Moto a Reazione e Carri Aerei ignorano sempre le Coperture Leggere.

Sparare ad un veicolo

Un modello deve selezionare un veicolo come Bersaglio Primario, in vista e nel suo Fronte; se l'arma utilizzata ha AVV 5 o maggiore si ignorano le regole del Bersaglio Prioritario per sparare ad un veicolo.

1. Se il modello ha un'arma con un (RoF) maggiore di 1 scegliere un Bersaglio Primario (tenendo conto che un'arma a AVV 5 o più ignora le regole del Bersaglio Prioritario) e i Bersagli Secondari, che devono essere entro 3" dal Bersaglio Primario. Il primo attacco deve essere rivolto al Bersaglio Primario, e solo un 'attacco può essere rivolto a ciascun Bersaglio secondario. Le coperture devono essere calcolate prima di tirar qualsiasi dado, dato che comunque tutti gli attacchi di fuoco sono simultanei.
2. Effettuare i test sulla (RS), considerando gli eventuali modificatori.
3. Ogni test superato causa un Effetto Danno.
4. Tirare un D20 per localizzare il danno.

5. Il difensore deve effettuare il test armatura, considerando l'AVV dell'arma, ed eventuali modificatori.
6. Se il test è fallito il veicolo perde 1 PS; se la locazione è ridotta a "0" PS applicare gli effetti del danneggiamento scritti nelle caratteristiche del veicolo.

Effettuare un Combattimento contro un veicolo

I modelli che attaccano in corpo a corpo i veicoli, seguono le normali regole del combattimento, con l'unica eccezione, che quando combattono contro i Carri i modelli attaccanti possono scegliere la locazione del danno, senza tirarla a caso.