

4.2. Round 2. - Attacco con Armi da Fuoco

In questo round della battaglia entrambi gli schieramenti cercano di infliggere perdite agli avversari con le **armi da fuoco** (*ed in certi casi particolari con altre armi da lancio di tipo più antiquato, ad esempio delle balestre*).

4.2.1 Munizioni e Segnalini di Salva

Nella generalità dei casi, le armi da fuoco hanno la possibilità di effettuare una salva per ogni turno di gioco, pertanto per esse non sarà necessario dover utilizzare degli appositi “segnalini” per rappresentare tali salve.

Per alcune armi di tipo speciale, invece, si ha una dotazione ridotta di munizioni, pertanto le stesse dovranno essere rappresentate da appositi segnalini di salva. Ogni segnalino rappresenta una salva di munizioni lanciata dai componenti dell'intera Unità che utilizzano il medesimo tipo di arma. I segnalini di salva sono tenuti accanto (e mossi insieme) alla loro Unità. Ogni volta che l'Unità lancia una salva di questi proiettili particolari, deve «spendere» uno di questi segnalini.

- I segnalini di salva non possono essere trasferiti da un'Unità all'altra.
- Se un'Unità con armi da fuoco speciali (quelle le cui salve sono rappresentate dai segnalini) termina le munizioni, non verrà più considerata un'Unità armata con armi da fuoco.
- Un segnalino di salva rappresenta un **caricatore** a disposizione di ogni componente dell'Unità che utilizza una particolare arma. Ogni caricatore, rappresentato da un segnalino, vale un certo numero di proiettili, come indicato nella casella “Valore” della tabella del profilo dell'arma.

4.2.2 Sequenza della Fase di Fuoco

I giocatori effettuano un test di Iniziativa col lancio di 1D6, applicando i seguenti modificatori:

si aggiunge il Valore Comando del Comandante

-1 per il Giocatore il cui Comandante patisca la Luce Sfavorevole

Il Giocatore che ha ottenuto il valore maggiore ha vinto, quindi dichiara se vuole iniziare per “primo” o per “secondo” a dichiarare quali sono i bersagli delle sue armi da fuoco.

Un Giocatore sceglie una serie di segnalini con sfondo azzurro, l'altro Giocatore utilizzerà quelli con sfondo cremisi.

A turno, iniziando da quello che deve dichiarare per primo il suo primo bersaglio, ogni Giocatore dichiara:

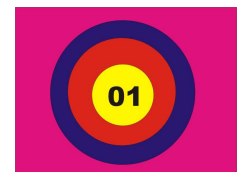
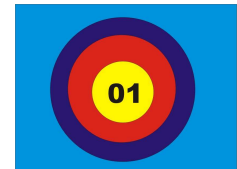
- a) quale Unità o Personaggio o Veicolo intende effettuare una salva
- b) quale Unità o Personaggio o Veicolo nemico sarà preso a bersaglio
- c) pone davanti a chi spara un segnalino con lo sfondo azzurro avente un determinato numero indicativo;
- d) pone davanti al bersaglio un segnalino con il medesimo sfondo e stesso numero.

Se chi spara utilizza un'arma che ha un numero determinato di segnalini di salva, piazza davanti al bersaglio anche un segnalino di salva dell'arma.

Se l'Unità o il Veicolo effettua tiri con armi diverse che possono essere dirette verso bersagli diversi, si dichiarano tutti i bersagli, ponendo i relativi segnalini di target davanti all'arma di chi spara ed il corrispondente segnalino davanti al relativo bersaglio.

Dopo che un Giocatore ha indicato il suo primo bersaglio (o i diversi bersagli della sua prima Unità o veicolo), sarà l'altro Giocatore ad effettuare la sua scelta, e così via, prima uno e poi l'altro Giocatore, una sola Unità (o veicolo o Personaggio armato con armi da lancio) per volta, fino a quando tutti i bersagli di tutte le Unità, veicoli e Personaggi che effettuano i lanci saranno stati indicati.

Non è possibile ritornare sulle proprie decisioni e modificare la propria scelta una volta che sia stata effettuata, il che avviene quando si pongono i segnalini davanti al bersaglio.



Bersaglio.

- Le Unità, i Veicoli, i Velivoli ed i Personaggi Individuali possono scegliere un qualsiasi bersaglio sul quale abbiano la linea di vista. Vedere le regole per la linea di vista riportate in un successivo apposito paragrafo. Regole speciali sono state previste per le armi che effettuano il tiro a parabola.
- Gli Addetti alle armi speciali e pesanti di una Unità e gli Individuali con armi speciali o pesanti, effettuano il tiro con i parametri della loro arma e possono scegliere un diverso bersaglio rispetto a quello sul quale fa fuoco l'Unità.
- Dopo aver individuato tutti i bersagli, i Giocatori, a turno, iniziando da quello che ha vinto il Test di iniziativa:
 1. Effettuano i test dei Tiri per Colpire e dei Tiri per Ferire e si calcolano le perdite causate dall'attacco.
 2. Rimuovono i segnalini di "target" e quelli di "salva".
 3. Effettuano il Test di Perdite per le Unità che hanno subito perdite.
 4. Piazzano i segnalini di reazione appropriati accanto alle Unità che hanno reagito a causa del Test di Perdite.
 5. Piazzano i segnalini di Disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.

Bersaglio: chiarimenti.

a.) Obiettivo di una Unità di Fanteria.

- Ad eccezione dei modelli armati con armi speciali o pesanti, tutti i componenti di una Unità devono effettuare i tiri contro il medesimo obiettivo. Questa regola vale anche per i Personaggi Speciali e gli eventuali Personaggi Individuali che fanno parte o si sono uniti all'Unità, salvo essi abbiano in dotazione un'arma speciale o pesante.
- La Sezione Speciale (Armi da appoggio) ed i modelli che hanno in dotazione un'arma speciale o pesante potranno invece sparare contro un diverso obiettivo rispetto a quello preso di mira dagli altri componenti dell'Unità.

b.) Obiettivo di una Unità di Artiglieria.

- Tutte le armi da appoggio o pesanti di una Unità di Artiglieria (Batterie) devono effettuare i tiri contro il medesimo obiettivo. Questa regola non si applica ai Personaggi Speciali dell'Unità ed agli eventuali Personaggi Individuali che si siano uniti ad essa, i quali potranno utilizzare singolarmente le armi personali che hanno in dotazione.

c.) Obiettivi delle armi da fuoco installate su un veicolo da battaglia.

- Vedere nel Compendio dedicato all'Arsenale & Veicoli le regole speciali introdotte per i Veicoli da combattimento.

4.2.3. Come si Attacca con le Armi da Fuoco.

LINEA DI VISUALE E COPERTURA

Linea di vista.

- Le Unità interrompono la linea di vista. Non è possibile tracciare una linea di vista tra una Unità e l'altra se una terza Unità interrompe tale linea di vista.

Eccezioni:

a) Creature Giganti.

- Questa regola non si applica alle Creature nelle cui note del profilo sia assegnata la caratteristica "Creatura Gigante", quindi esse potranno essere bersagliate anche se davanti ad esse vi sia una Unità che interrompa la linea di vista con quella che effettua i lanci.

b) Veicoli.

- Questa regola non si applica ai veicoli, sui quali quindi si potrà sparare anche se tra essi e chi spara vi sia una Unità di soldati a piedi o su cavalcatura.
- Un veicolo interromperà la linea di vista su un altro veicolo (non importa quali siano le dimensioni di entrambi) ed ai Personaggi Individuali e alle Unità di soldati, sia a piedi che su cavalcatura.

c) Unità in posizione sopraelevata.

- Questa regola non si applica alle Unità Volanti (se in volo) ed a quelle collocate in posizione sopraelevata (su una torre o sugli spalti di un castello, su una collina, su un veicolo scoperto o sullo scafo o pianale del medesimo, su una piattaforma sostenuta da una Creatura Gigante, ecc.), le quali potranno bersagliare una Unità nemica, ed essere bersagliate dalla stessa, anche se tra di esse vi sia un'altra Unità, a patto che si possa tracciare una linea diretta non interrotta da ostacoli tra chi effettua i tiri e il bersaglio.
- I Velivoli, tra di loro, NON si danno copertura, perché si suppone che si trovino a diversa altezza, quindi possono sparare ed essere bersagliati anche se davanti a loro vi sia un altro velivolo.

Determinazione della Linea di Vista.

Nella generalità dei casi, sia i componenti di una Unità, sia i Personaggi Individuali, hanno Linea di Vista su un possibile bersaglio se questo si trova entro un arco di **180°** in posizione frontale rispetto ad essi.

- Per stabilire se esiste una linea di vista tra l'attaccante e il suo bersaglio, applicate la seguente regola:
- Se è possibile tracciare una linea retta tra chi effettua i tiri e il bersaglio e se tale linea non è interrotta da Unità o Personaggi o Veicoli (amici o nemici) o elementi scenici/configurazioni allora esiste una linea di vista.
- **Eccezione: le miniature di una Unità non interrompono la linea di vista alle altre miniature della stessa Unità.**
- La linea di vista deve poter congiungere il centro della basetta dell'attaccante con una qualunque parte della basetta di un bersaglio. Regole speciali sono state inserite per le miniature senza basetta e per i veicoli.

Chiarimento:

- Nel caso di una Unità, possono sparare solo i componenti della stessa che abbiano linea di vista e gittata sul bersaglio. Come per i Personaggi Individuali, la distanza sarà calcolata dal bordo della basetta di chi spara al bordo della basetta del bersaglio.

COPERTURA

Qualunque bersaglio in copertura che non si trova in una copertura classificata come «pesante» si considera in copertura leggera. Alcune configurazioni di terreno, come boschi, cespugli, parti di edifici, come pure dei veicoli possono essere considerati copertura leggera, se nascondono parzialmente i bersagli. Almeno metà dell'Unità deve essere in copertura leggera per beneficiare di questo bonus. I giocatori devono concordare prima dell'inizio della battaglia quali tipi di terreno e di veicoli garantiscono una copertura leggera e quali una copertura pesante.

Bersagli appostati in luoghi appositamente preparati per la difesa e l'uso di armi da fuoco sono considerati in copertura pesante: le trincee, i bunker, le depressioni del terreno (buche) scavate dai proiettili di artiglieria sono un ottimo esempio. Per beneficiare di questo bonus tutta l'Unità deve essere in copertura pesante. Quando solo metà delle miniature (numero arrotondato per difetto) è in copertura, questa viene considerata leggera e non pesante.

Copertura: chiarimento

Prima dell'inizio della battaglia si stabilirà il grado di copertura fornito dai vari elementi scenici (configurazioni di terreno) presenti sul campo e se l'altezza di ogni configurazione è quella fisicamente rappresentata (una configurazione potrebbe essere alta solo 3 cm ma rappresentare una altezza decisamente superiore), in modo da evitare discussioni più avanti.

Per stabilire di quale tipo di copertura gode un Personaggio Individuale o i componenti di un'Unità si applicano le seguenti regole:

- a) *si stabilisce nell'Unità attaccante quale delle miniature che abbia la vista di linea completa sull'Unità bersaglio possa fungere da "puntatore";*
- b) se il "puntatore" dell'Unità attaccante vede meno del 50% del suo bersaglio, allora quest'ultimo godrà appieno della copertura: pesante o leggera a seconda del riparo in questione;
- c) se il "puntatore" dell'Unità attaccante vede il 50% o più del suo bersaglio, allora la copertura in questione scalerà di un grado: una copertura pesante fornirà copertura leggera ed una copertura leggera non darà alcun riparo;
- d) se il "puntatore" dell'Unità attaccante vede più di 2/3 del suo bersaglio quest'ultimo non è mai considerato in copertura.

COPERTURA: Protezione offerta dalle "Difese Campali" contro i proiettili di artiglieria.

Per i vari tipi di "**Difese Campali**" previste (bunker, trincee, buche nel terreno, ecc.), illustrate nell'apposito capitolo del Compendio delle Regole Speciali, sono riportate le regole che le stesse forniscono contro i proiettili delle varie armi da fuoco.

DISTANZA

- ❑ È vietato misurare la distanza tra due Unità prima di dichiarare il fuoco.
- ❑ La distanza si misura tra la miniatura attaccante più vicina al bersaglio e la miniatura bersaglio che sia in vista e più vicina all'attaccante.
- ❑ Quando l'attacco viene effettuato da un'arma da lancio pesante, la distanza si misura tra la miniatura bersaglio in vista e più vicina e la miniatura raffigurante l'arma (non tra il bersaglio e gli inservienti dell'arma).

MOVIMENTO E ATTACCO CON ARMI DA FUOCO (o da LANCIO)

- ❑ Un'Unità può attaccare con armi da fuoco (o da lancio) e muoversi nello stesso turno.

ATTACCARE CON ARMI DA FUOCO DA UNITÀ VOLANTI

- ❑ Un'Unità che si trova in volo può attaccare altre Unità che si trovano in volo o Unità a terra.
- ❑ Questi attacchi sono sempre considerati attacchi a **lunga distanza**.

ATTACCARE CON ARMI DA FUOCO UNITA VOLANTI

- Un attacco con armi da fuoco (o da lancio) contro un'Unità che si trova in volo è sempre considerato un attacco a **lunga distanza**.

Nota:

- **altre regole speciali sono state definite per i Veicoli Volanti: vedere il Compendio dell'Arsenale & Veicoli.**

Fuoco di copertura: Sparare a raffica.

Con alcuni tipi di arma, è possibile effettuare più salve nel corso dello stesso turno. Questa tattica è chiamata «**fuoco di copertura**» o anche «**sparare a raffica**».

Usare un'arma che può effettuare il fuoco di copertura (o "sparare a raffica") significa che essa raddoppia il suo Valore in quella fase di Fuoco, con le seguenti regole:

- a) si piazza accanto a chi spara un segnalino di «**fuoco di copertura**»;
- b) il Valore di Fuoco di chi spara viene moltiplicato per 2 (cioè si lancia il doppio di dadi consentiti dalle armi in dotazione a chi spara);
- c) chi spara subirà una penalizzazione nel test del "Tiro per Colpire" (come indicato nei parametri dei modificatori di detto test);
- d) chi ha sparato a raffica non potrà muoversi nel turno in corso;
- e) chi ha sparato a raffica non potrà sparare nella fase di Fuoco del turno successivo;
- f) al termine della fase di Fuoco del turno successivo, per chi aveva sparato a raffica il turno precedente e quindi non ha sparato, si toglie il segnalino suddetto ed esso, nella successiva fase di Movimento potrà nuovamente muovere.
- g) Nella fase di fuoco del turno successivo, nel quale non potrà sparare, chi abbia effettuato il "Fuoco di Copertura" e che si trovi su terreno scoperto, sarà considerato in "**Copertura Leggera**" nei confronti delle armi da fuoco nemiche; se già si trova in tale situazione o in copertura pesante non godrà di ulteriori protezioni. Si presume infatti che dopo aver fatto fuoco, chi ha effettuato il fuoco di copertura si sia gettato carponi per cercare riparo dal terreno sul quale si trovava, anche per poter ricaricare le sue armi.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

4.2.4. Metodo di Attacco con Armi da Fuoco

- ❑ Si parte con il giocatore che ha il Segnatempo alla sua sinistra e si procede in senso antiorario.
- ❑ L'attacco è simultaneo.
- ❑ Non rimuovete le perdite fino a quando tutti gli attacchi non sono stati risolti e tutti i test di perdite necessari effettuati.

Armi da fuoco

Quasi tutti gli eserciti di Naran Future Wars utilizzano armi da fuoco che hanno il seguente profilo:

Armi da fuoco leggere

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
Fucile d'assalto (fa)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	5	0	sì
Fucile laser (fl)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	6	.+1	sì
Fuc. di precisione (fp)	30-75	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	11	0	no
Shotgun (shot)	"10-20"	"2-6"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	1	2	0	no
Pistola (pist)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	2	0	no
Pistola laser (pl)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	3	.+1	no

I parametri del profilo sono i seguenti:

Nome: nome dell'arma (descrizione abbreviata tra parentesi)

Gittata: gittata dell'arma (corta gittata – lunga gittata)

Ness (=Nessuna) – Legg (=Leggera) – Media – Pes. (=Pesante) – Extra (=ExtraPesante):

- ◆ questi parametri indicano i range di risultati utili con 1D6 per consentire all'arma di penetrare la corazza dell'avversario.

Val = Valore: quanti dadi si tirano per ogni salva, cioè quanti proiettili contiene un caricatore.

Costo: costo dell'arma (*da aggiungere al costo del guerriero/soldato che la impugna*).

MdF = Modificatore di Forza: indica l'eventuale bonus di forza da applicare al tiro per ferire.

FdC = Fuoco di Copertura: se è indicato "sì" significa che l'arma può effettuare il "**Fuoco di Copertura**" (*Sparare a Raffica*) – vedere le regole speciali riportate nella pagina precedente.

Fase di fuoco

TIRO PER COLPIRE

Per ogni modello armato di arma da fuoco (o altra arma da lancio) si tiri 1D6: con 4-6 il colpo sarà andato a segno. Ogni 6 sarà un successo automatico; ogni 1 sarà un fallimento automatico.

Modelli armati con armi da fuoco speciali dovranno sparare separatamente utilizzando un numero di dadi pari al Valore dell'arma e mantenendo inalterato il resto.

Per i risultati diversi da "6" e da "1", si applichino i seguenti parametri:

+2 qualità elite

+ 1 qualità veterana

-1 qualità scadente

Imprevedibile: -3 se il risultato del D6 è stato 1-3 - +3 se invece è stato 4-6

-1 lunga distanza

-1 chi spara è in luce sfavorevole

-1 se l'Unità è demoralizzata o in sete di sangue

-1 se l'Unità è disorganizzata

-1 se chi spara effettua il "Fuoco di Copertura" (Sparare a Raffica).

TIRO PER UCCIDERE

Per ogni colpo andato a segno si faccia un tiro di dado prendendo in considerazione i parametri dell'arma sulla corazza del bersaglio, modificando il risultato applicando i bonus di Forza dell'arma e i malus di Resistenza del bersaglio.

- ❑ Lanciate 1D6 per ogni colpo andato a segno.
- ❑ Un risultato di 6 causa automaticamente un morto. Mettete il dado da parte per ricordarvelo.
- ❑ Un risultato di 1 indica un colpo che automaticamente non è riuscito a perforare la corazza o ha solo sfiorato il bersaglio. Mettete da parte anche questi dadi per ricordarvelo.
- ❑ I risultati dei dadi rimasti (2, 3, 4 o 5) vengono modificati come segue:

Aggiungere il valore di forza dell'arma che ha sparato e sottraete il valore di resistenza del bersaglio.

Inoltre si avranno i seguenti malus:

- 1 se il bersaglio è in copertura leggera
- 2 se è in copertura pesante.
- 1 se il bersaglio si protegge con uno scudo.

Verificate ora gli effetti dell'arma sulla corazza come riportato nella tabella dell'arma specifica.

Risultato.

- ❑ Se il risultato finale del tiro così modificato è compreso nel campo di numeri corrispondente all'arma usata e all'armatura del bersaglio, questi è ucciso.
- ❑ Se il bersaglio ne ha la possibilità, può tentare il proprio Tiro Salvezza. Il Tiro Salvezza può essere tentato anche contro i successi automatici.
- ❑ Se il bersaglio dispone di una o più ferite, per ogni Tiro Salvezza fallito subisce una Ferita; un segnalino di ferita si metterà accanto alla miniatura; al raggiungimento del totale delle Ferite disponibili, il successivo Tiro Salvezza fallito comporterà l'immediata morte del bersaglio.

Controllo del morale.

- ❑ Un'Unità che abbia subito perdite deve controllare la saldezza del proprio morale quando subisce delle perdite causate dalle armi da fuoco nemiche superiori al 25% del suo organico.
- ❑ Inoltre se più unità nemiche hanno inflitto perdite alla stessa Unità nella medesima fase di gioco, il numero di queste perdite deve essere sommato prima di verificare se l'Unità colpita deve effettuare un test di perdite.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

4.2.5. COLPI MORTALI A PERSONAGGI SPECIALI E INDIVIDUALI.

TIRI SALVEZZA

Dopo che avete stabilito quante miniature nemiche avete eliminato, è il momento di controllare se tra i morti ci sono personaggi speciali o personaggi individuali. Per la maggior parte delle creature che prendono parte alla battaglia un colpo mortale è un colpo mortale, senza possibilità di appello. Fanno eccezione quegli equipaggiamenti e quelle creature che hanno diritto a un tiro salvezza. Le seguenti regole trattano i colpi mortali inflitti a personaggi speciali, personaggi individuali e creature che hanno diritto a un tiro salvezza.

Colpi mortali inflitti a Personaggi Speciali o Individuali

- Per ogni 3 colpi mortali (o frazione di 3 colpi mortali) inflitti a un'Unità, il giocatore lancia 1D. Se ottiene un 6 una delle miniature eliminate dovrà essere un personaggio speciale o individuale.
- Gli Alfieri non possono mai essere uccisi da attacchi effettuati con armi da fuoco (o da lancio), tranne nel caso in cui essi rappresentano gli unici sopravvissuti della loro Unità, oppure se la loro Unità è stata totalmente eliminata.
- Il giocatore attaccante può decidere quale Personaggio Speciale, a parte l'Alfiere, ha eliminato.
- Se il personaggio eliminato ha diritto a effettuare un tiro salvezza, il giocatore che lo controlla può lanciare il dado. Se il tiro salvezza ha successo, il personaggio non viene eliminato. Si considera sopravvissuto e può continuare a combattere normalmente.
- Se il giocatore attaccante ottiene diversi 6, può scegliere liberamente di eliminare lo stesso personaggio speciale o individuale più di una volta. La cosa ha senso, se tale personaggio ha diritto a un tiro salvezza.

4.2.6. IL TIRO SALVEZZA

Condottieri, Comandanti e Personaggi Individuali hanno sempre diritto a un tiro salvezza. Le creature particolarmente grandi, come certi Alieni, e i guerrieri che fanno parte di Unità particolari, come le Unità di Cavalleria, molto spesso hanno diritto a un tiro salvezza. Infine, alcuni veicoli corazzati possono fornire un Tiro Salvezza ai loro equipaggi. Potete verificare quali delle vostre miniature possono beneficiare di un tiro salvezza esaminando *l'Elenco degli Eserciti*.

Quando una miniatura che ha diritto a un tiro salvezza riceve un colpo mortale, il giocatore che la controlla può tentare di impedire che venga eliminata.

Per ogni colpo mortale inflitto su una miniatura che ha diritto a un tiro salvezza, lanciate 2D. Se il totale è maggiore del valore del tiro salvezza della miniatura, il colpo mortale è annullato e la miniatura continua a combattere normalmente.

4.2.7. FERITE.

I Condottieri ed altri personaggi e creature particolari hanno diritto, oltre al Tiro Salvezza, anche ad una o più Ferite. Avere a disposizione una ferita significa che si può superare un Tiro Salvezza fallito, come se lo stesso fosse stato superato. Ad ogni Tiro Salvezza fallito si consuma (spende) una Ferita. Quando le Ferite sono esaurite, il primo Tiro Salvezza fallito causerà la morte del personaggio o della creatura.

Per le Ferite è stato predisposto l'apposito segnalino, qui a fianco riprodotto.

Quando un Personaggio o una Creatura ha diritto ad una o più Ferite, ogni volta che fallisce un Tiro Salvezza posizionate un segnalino rappresentante la ferita accanto ad esso; quando accanto alla miniatura vi saranno tanti segnalini per quante sono le ferite di cui dispone il personaggio rappresentato dalla stessa, al prossimo Tiro Salvezza fallito detto personaggio sarà considerato ucciso.



4.2.8. UNITÀ COMPLETAMENTE DISTRUTTE

Se il numero di colpi mortali inflitto a un'Unità supera il numero delle miniature che la compongono, applicate le seguenti regole:

- ❑ Tutti i guerrieri dell'Unità che non hanno diritto a un tiro salvezza vengono eliminati.
- ❑ Tutti i personaggi speciali o individuali che non hanno diritto a un tiro salvezza vengono eliminati.
- ❑ Le miniature che hanno diritto a un tiro salvezza devono tentare di resistere a tutti i colpi mortali non ancora inflitti all'Unità (*per esempio: se ad una Unità composta da 6 guerrieri si è unito un Personaggio Individuale con T.S. riceve 8 colpi mortali, i 6 guerrieri vengono eliminati e il Personaggio deve effettuare con successo 2 tiri salvezza o essere anch'esso eliminato.*).

4.2.9. Attaccare con armi da fuoco Personaggi Individuali singoli

È possibile attaccare **singoli Personaggi Individuali** con armi da fuoco (o da lancio). Una miniatura rappresentante un Personaggio Individuale viene considerata isolata **se non è a contatto di base con alcuna miniatura dell' Unità**.

Per stabilire se i proiettili lanciati riescono a eliminare lo sfortunato bersaglio applicate le seguenti regole:

- ❑ Per ogni colpo mortale inflitto sul *Personaggio Individuale isolato* lanciate 1D. Se il risultato è 6 la miniatura è eliminata, altrimenti è illesa.
- ❑ Se una miniatura eliminata ha diritto a un tiro salvezza può naturalmente tentarlo per evitare l'eliminazione. Se ha delle Ferite le potrà utilizzare.



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS

4.2.10. il Test delle Perdite

Se un'Unità subisce troppe perdite causate da armi da fuoco avversarie, essa dovrà controllare la saldezza del proprio morale. Può superare la prova senza problemi, oppure essere invasa da Sete di Sangue o demoralizzarsi o fuggire abbandonando la battaglia.

- Un'Unità deve effettuare un test di perdite se perde oltre il 25% del suo organico a causa di armi da fuoco (o da lancio) nemiche.
- Se più Unità nemiche hanno inflitto perdite sull'Unità nella stessa fase di gioco, il numero di queste perdite deve essere sommato prima di verificare se l'Unità colpita deve effettuare un test di perdite.

Metodo:

Si tiri 1D6 e si applichino i seguenti bonus-malus:

Modificatore derivante dalla Qualità dell'Unità

+2 ELITE
+1 VETERANA
0 MEDIA
-1 SCADENTE

se l'Unità è IMPREVEDIBILE:
+3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6
-3 se il dado ha avuto un risultato da 1 a 3

Modificatori per le perdite subite dal fuoco nemico:

- 1 Perdite. L'unità ha subito delle perdite in questo turno di gioco.
- 3 Perdite superiori al 50% in questo turno di gioco. L'unità ha subito un numero di vittime superiori al 50% dell'attuale numero di miniature che la compongono.
- 1 perdite determinate da veicoli, artiglieria, lanciafiamme o armi portatili pesanti (ad es. mitragliatori)

Altri Modificatori:

a) Modificatori positivi per la presenza di particolari Personaggi Speciali o Individuali:

- + 2 un Ufficiale o il Comandante generico accompagna la vostra unità
- +3 il Comandante Eroico accompagna la vostra unità
- +1 Un Eroe accompagna la vostra unità.
- +2 è presente il Capo dell'Unità
- +1 in mancanza del Capo è presente un Combattente Scelto che funge da Vice Capo
- +1 Un Alfiere o un Portabandiera accompagna la vostra unità; la contemporanea presenza di un Alfiere e di uno o più Portabandiera darà comunque sempre e solo un bonus di +1.

b) Modificatori derivanti dalla vicinanza con altre Unità:

- +1 c'è almeno una Unità amica a 20 cm.
- 1 c'è almeno una Unità nemica a 20 cm.

c) Modificatori derivanti dalla vicinanza con Creature o Veicoli:

- +2 c'è almeno un veicolo o una creatura terribile amico a 30 cm
- 2 c'è almeno un veicolo o una creatura terribile nemico a 30 cm

Nel caso in cui una creatura terribile alleata ed una nemica si trovino entrambe entro 30 cm dall'Unità che sta effettuando questo test, solo la creatura con il punteggio di forza più elevato si considera terribile.

d) Modificatori derivanti dallo stato in cui si trova l'Unità:

- 1 Condizioni di luce sfavorevoli. L'Unità sta combattendo in condizioni di luce sfavorevoli
- 2 L'Unità è demoralizzata.
- +2 L'Unità è pervasa da sete di sangue.

Applicate i modificatori per la vicinanza di uno Stendardo del Comando e/o di quello dell'Esercito o di un Personaggio Adorato.

Controllate il risultato sulla *Tabella degli Effetti del Test delle Perdite* che trovate riportate nella pagina seguente.

Effetti del test di morale:

Tabella Risultati dei Test di Reazione				Reazione	
Tipo	<i>Disciplinata</i>	<i>Tribale</i>	<i>Fanatica</i>	<i>Istintiva</i>	
	10+	7+	6+	6+	SETE DI SANGUE
	3-9	4-6	4-5	4-5	OK
	1-2	2-3	2-3	—	DEMORALIZZATA
	0-	1-	1-	3-	FUGA

4.2.13. Reazioni

Le reazioni sono identiche a quelle causate da un Test di Minaccia (cap. 4.1.3.).



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS