

4.4. Round 4 - Combattimento

Un'Unità può essere attaccata con armi da fuoco e da lancio, e sopportare grandi minacce, ma prima o poi si troverà davanti alla prova decisiva, il combattimento in corpo a corpo. Questo è il momento in cui i guerrieri di entrambi gli eserciti affrontano gli avversari viso a viso e cercano di eliminarli durante l'inevitabile scontro corpo a corpo. I combattimenti sono normalmente sanguinosi e molto brevi. Prima o poi il morale di una delle due parti crolla e l'Unità sconfitta fugge dal campo di battaglia.

La fase della battaglia durante la quale si svolge il combattimento di mischia viene definita **FASE DI COMBATTIMENTO**. In questo capitolo troverete le regole per far combattere le vostre miniature, tra di esse e contro mostruose creature aliene; troverete le regole per i colpi mortali, per i personaggi speciali e individuali e infine per far reagire le proprie Unità al massacro.

4.4.1. Sequenza della Fase di Combattimento

- ❑ Stabilite chi è in condizione di combattere.
- ❑ Determinate le perdite inflitte dall'Unità attaccante.
- ❑ Lasciate le perdite sul campo di battaglia nel luogo dove sono cadute.
- ❑ Determinate le perdite inflitte dall'Unità che si sta difendendo. Lasciate le perdite sul campo di battaglia nel luogo dove sono cadute.
- ❑ L'attaccante controlla se il difensore ha perduto personaggi speciali o individuali.
- ❑ Il difensore effettua gli eventuali tiri salvezza delle miniature che ne hanno diritto.
- ❑ Il difensore controlla se l'attaccante ha perduto personaggi speciali o individuali.
- ❑ L'attaccante effettua gli eventuali tiri salvezza delle miniature che ne hanno diritto.
- ❑ I giocatori che hanno subito perdite effettuano un Test di Reazione.
- ❑ Entrambi i giocatori, se necessario, piazzano i segnalini di reazione e di Disorganizzazione accanto alle loro Unità.
- ❑ Entrambi i giocatori rimuovono le loro perdite.

4.4.2. Regole di Combattimento

CHI COMBATTE?

- ❑ Le miniature che sono arrivate a contatto di base con una miniatura nemica si considerano impegnate in combattimento con tale nemico.

TRUPPE CON PROFILI DIFFERENTI

- ❑ Accade talvolta che truppe con profili differenti si trovino a combattere nella stessa Unità. Per esempio, quando un Comandante o altro Personaggio Individuale si sia unito ad una Unità e combatte assieme ad essa. Quando questo caso si verifica, per la miniatura con differente profilo si utilizzerà il profilo della stessa, quindi si effettuerà un diverso test di Combattimento per essa ed il suo avversario.

UNITA'IN COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

- ❑ Ad una Unità che si trovi ingaggiata in combattimento non è consentito il disingaggio per evitarlo, anche se essa può muovere per ultima. Questo vale sia nel caso in cui stia combattendo contro un'altra Unità, sia quando stia combattendo contro un Individuale.

PERSONAGGI INDIVIDUALI NEL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Il combattimento si svolge in contemporanea, come per le Unità, secondo le normali regole..

- ❑ Quando un Personaggio Individuale fallisce un Tiro Salvezza, egli sarà considerato ucciso a meno che disponga di Ferite. Chi ha questa abilità, per ogni Tiro salvezza che fallisce subisce una Ferita; quando ha raggiunto il numero massimo di Ferite previste nel suo profilo, il successivo Tiro Salvezza fallito gli sarà fatale, quindi egli sarà considerato ucciso.
- ❑ Il Personaggio che in questa Fase di Combattimento non ha subito ferite, potrà, nella successiva Fase di Movimento (cioè nel Turno seguente), disingaggiarsi e muovere altrove. Nel caso in cui il Personaggio Individuale abbia subito ferite, esso potrà disingaggiarsi, nella successiva fase di Movimento, solo se a contatto con il nemico contro cui egli stava combattendo vi sia anche un'altra miniatura sua amica.

CREATURE TERRIBILI NEL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

- Se due creature terribili avversarie della medesima FOR si fronteggiano, nessuna delle due sarà considerata terribile dall'altra.
- **Alle Creature si applicano le stesse regole sopra riportate per le Unità: esse non possono disingaggiarsi dal combattimento.**

PERSONAGGI INDIVIDUALI IN COMBATTIMENTO CON UNA UNITÀ O CREATURA NEMICA

- Se al termine del proprio turno di movimento un'Unità viene a trovarsi con una o più delle sue miniature a contatto base contro base con un Personaggio Individuale nemico, durante il round di combattimento dovranno combattere. Ciononostante, se il Personaggio Individuale non ha ancora mosso, potrà liberamente staccarsi dal contatto base contro base, evitando così il combattimento. Lo potrà fare anche nel caso in cui abbia subito delle Ferite.
- **È sempre permesso ad un Individuale staccarsi dal contatto con l'Unità o la Creatura nemica durante la fase di Movimento, purché sia l'Individuale a poter muovere dopo l'Unità o la Creatura.**

PIU' UNITÀ ALLEATE NELLO STESSO COMBATTIMENTO

Se due o più delle vostre Unità partecipano allo stesso combattimento contro lo stesso nemico, applicate le seguenti regole:

- Considerate le Unità separate ai fini del combattimento.
- Si tiene conto del profilo delle miniature che siano a contatto di base col nemico.
- Durante il Test di Combattimento, quando calcolate se le perdite subite sono superiori a quelle del nemico, sommate le perdite di tutte le Unità che hanno partecipato al combattimento.

CAVALIERI SU CREATURE

Le miniature a cavallo di una creatura, hanno l'opzione di includere in combattimento la capacità di combattere della loro cavalcatura.

- Se scelgono questa opzione, utilizzate il profilo inferiore dei due mostrati *nell'Elenco degli Eserciti*. L'unico neo nel scegliere questa opzione è che l'Unità viene immediatamente disorganizzata.
- Se questa opzione non viene scelta, solo il cavaliere può impegnarsi in combattimento. Utilizzate il primo dei due profili. L'Unità però non diviene disorganizzata.
- *Nell'Elenco degli Eserciti* alcuni profili di Comandanti, Ufficiali e Personaggi Individuali sono combinati con quelli dei loro animali da battaglia, dando origine a un unico profilo. Essendo guerrieri straordinari, queste miniature non sono disorganizzate quando combattono in battaglia insieme alla loro cavalcatura.

UNITÀ VOLANTI E PERSONAGGI INDIVIDUALI

- Unità formate da creature capaci di volare o personaggi individuali dotati della stessa abilità possono combattere con Unità o personaggi individuali avversari che si trovano anch'essi in volo. Il combattimento aereo viene risolto impiegando le stesse regole del combattimento terrestre.

CATTURA DI UNO STENDARDO

Catturare lo stendardo di un'Unità nemica con la quale si sta combattendo è un buon modo di demoralizzarla rapidamente. Ma può non essere un'impresa facile, perché il nemico combatterà duramente per difendere la preziosa preda.

Si possono applicare le seguenti regole anche se la miniatura dell'Alfiere non sia stata ingaggiata (**cioè non si trovi a contatto di basetta con una miniatura attaccante**).

- ❑ Dichiarate la vostra intenzione di catturare lo stendardo prima di risolvere il combattimento tra le Unità interessate.
- ❑ Se vincete questa fase di combattimento (cioè infliggete più perdite al nemico di quante egli infligga a voi), avete catturato lo stendardo nemico.
- ❑ La miniatura raffigurante l'alfiere avversario viene eliminata in aggiunta a ogni altra perdita inflitta. Se l'alfiere ha diritto a un tiro salvezza, può effettuarlo. Se il tiro ha successo, lo stendardo non è stato catturato e la miniatura non viene rimossa.
- ❑ Un'Unità non può rubare uno Stendardo se si trova sotto gli effetti della "Sete di sangue" o "Demoralizzazione". Inoltre un'Unità non può rubare uno stendardo se il suo valore è inferiore a quello dell'Unità nemica.
- ❑ **I Veicoli e le Creature Terribili** non possono rubare gli Stendardi al nemico.
- ❑ Se ad una Unità che sia senza Alfiere si sia aggiunto un Portabandiera, questi fungerà anche come Alfiere dell'Unità, quindi l'Unità nemica che l'abbia ingaggiata potrà tentare di rubare lo Stendardo; se questo avverrà il Portabandiera verrà considerato eliminato, come se si trattasse di un normale Alfiere.
- ❑ Se ad una Unità nella quale sia presente l'Alfiere si sia aggiunto un Portabandiera, l'Unità nemica che l'ha ingaggiata potrà tentare di rubare sia lo stendardo dell'Alfiere sia quello del Portabandiera; quest'ultimo solo nel turno successivo a quello nel quale la prima azione abbia avuto successo.

"Armi da Fuoco in corpo a corpo".

- ❑ I modelli che sono armati di **pistola** e **pistola mitragliatrice** (comprese quelle energetiche e laser) potranno sparare sia nella fase delle Armi da Fuoco sia in quella di Combattimento, ma in questo secondo caso lo potranno fare solo contro lo stesso nemico che hanno ingaggiato in corpo a corpo, quindi **solo con la miniatura o le miniature che si trovino a contatto di basetta con chi spara**. Pertanto nella fase di Combattimento per queste miniature si effettueranno due test per colpire e per ferire: uno per la pistola o la pistola mitragliatrice e l'altro per l'arma da corpo a corpo che hanno in dotazione; la pistola e la pistola mitragliatrice NON può essere utilizzata contemporaneamente ad un'arma da c.a.c a due mani, solo con un'arma da c.a.c a una mano.
- ❑ **Nel test del Tiro per Colpire con la pistola/pistola mitragliatrice, in corpo a corpo, si applicherà un modificatore peggiorativo di -2 per chi spara, in aggiunta agli altri modificatori.**
- ❑ La pistola e la pistola mitragliatrice può essere assegnata ed utilizzata solo da chi ha questa arma raffigurata sulla miniatura e non impugna un'altra arma da fuoco; nel caso di miniature che imbracciano delle armi da fuoco diverse dalla pistola/pistola mitragliatrice ed hanno scolpita la fondina della pistola al fianco, si considera tale particolare solo come un effetto puramente decorativo.
- ❑ Le altre armi da fuoco (a due mani) NON possono essere usate durante il combattimento in corpo a corpo.

Armi da lancio a corto raggio.

- ❑ Le regole sopra riportate per la pistola e la pistola mitragliatrice si adottano anche per le altre armi da lancio a corto raggio: coltelli, asce da lancio, stelle ninja, ecc., purché le stesse siano rappresentate sulla miniatura e, essendo previste nel profilo del soldato, possano essergli assegnate pagandone il costo relativo.

4.4.3. Sequenza di Combattimento

Procedete intorno al tavolo in senso antiorario partendo dal giocatore che ha il Segnatempo alla sua sinistra. Il combattimento è simultaneo.

Non rimuovete le miniature eliminate fino a quando il combattimento non si è concluso e tutti i Test di Combattimento sono stati effettuati.

Tiro per colpire.

Per ogni modello in contatto di basetta con un nemico si tiri un numero di dadi pari al Valore del modello. Ogni risultato di 1 è un fallimento automatico mentre un 6 è un successo automatico. Agli altri dadi si applichino i seguenti modificatori:

+1 se chi colpisce è di qualità superiore

-1 se chi colpisce è di qualità inferiore

-1 se il bersaglio dispone di scudo

-1 se l'unità è disorganizzata

-1 se il modello sta trasportando un'arma pesante portatile

Con un risultato di 4-6 il colpo è andato a segno.

Tiro per uccidere.

Per ogni colpo andato a segno si tiri 1D6: ogni risultato di 1 è un fallimento automatico, mentre un 6 è un successo automatico. Agli altri dadi si applichino i seguenti modificatori:

Aggiungete il valore della **Forza** di chi colpisce.

Sottraete il valore della **Resistenza** del bersaglio.

Considerate i seguenti altri modificatori:

+1 se chi colpisce è in sete di sangue.

+1 se chi colpisce sta difendendo il proprio standardo

Quindi si consulti la tabella dell'arma sulla corazza.

| Arma | Tabella delle Armi Contro la Corazza | | | | |
|--------------------|--------------------------------------|----------------|--------------|----------------|----------------------|
| | Corazza | | | | |
| | <i>Nessuna</i> | <i>Leggera</i> | <i>Media</i> | <i>Pesante</i> | <i>Molto Pesante</i> |
| A una mano | 3 a 6 | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 | 6 |
| A due mani | 2 a 6 | 2 a 6 | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 |
| Fucile – clava | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 | 6 | 6 |
| Lancia - baionetta | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 | 6 | 6 |
| Altre armi ad asta | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 | 6 | 6 |
| Zanne & Artigli | 2 a 6 | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 | 6 |
| Corna & Zoccoli | 3 a 6 | 3 a 6 | 3 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 |
| Calci & Pugni | 4 a 6 | 4 a 6 | 5 a 6 | 6 | 6 |

Se il punteggio finale equivale a uno dei numeri mostrati sulla tabella, il bersaglio ha subito un colpo mortale e viene eliminato. Se ha diritto a un Tiro salvezza lo potrà effettuare e si terrà conto di eventuali Ferite delle quali può disporre.

Alla fine si faccia il conteggio delle perdite e si proceda a rimuovere i caduti.

Note.

- Il **Fucile**, usato come arma da combattimento in corpo a corpo, viene inteso come se fosse una clava oppure, se su di esso è innestata la baionetta, come una lancia; in entrambi i casi i parametri da considerare per il test sono i medesimi.
- Modelli armati con lo stesso tipo di armi che stiano combattendo contro modelli armati con un medesimo set di armi potranno tirare insieme i loro dadi, modelli armati con armi particolari (spade, magli, ecc) dovranno risolvere i loro attacchi singolarmente.

Colpi a segno su Personaggi Speciali.

- Prima di effettuare eventuali Tiri Salvezza per i componenti dell'Unità (se lo hanno) si tiri 1D6 ogni 3 colpi per ferire messi a segno.
- Ogni 6 si considera ferito un personaggio speciale dell'unità avversaria e chi ha effettuato l'uccisione potrà scegliere chi considerare come perdita. L'Alfiere sarà sempre l'ultimo dei guerrieri dell'Unità ad essere considerato ucciso
- Dopo questa risoluzione si potranno effettuare eventuali Tiri Salvezza.

Colpi a segno su Personaggi Individuali.

Quando un Individuale è unito ad una Unità, anche lui parteciperà al combattimento, se viene ingaggiato da almeno una miniatura dell'Unità nemica.

- Il combattimento tra l'Individuale e il componente o i componenti dell'Unità nemica che lo hanno ingaggiato si risolve esattamente come se tale Individuale si trovasse isolato. Per lui si effettueranno dunque dei test per colpire e per ferire specifici, tenendo conto delle miniature avversarie che lo abbiano ingaggiato.
- Se il personaggio ha diritto a un tiro salvezza e lo effettua con successo, si considera sfuggito agli effetti del colpo mortale e non viene eliminato.

FERITE.

I Comandanti 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.

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 posizionare 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.



Rimozione delle Perdite.

Per la rimozione delle perdite, sia che siano conseguenti al combattimento in corpo a corpo, sia dovute alle armi da fuoco e da lancio usate da distanza ravvicinata, si procederà come segue:

- per **prime** verranno tolte le miniature che si trovano a **contatto di basetta** con il nemico, salvo si riferiscano a dei Personaggi Speciali o Individuali, per i quali è richiesto l'apposito test con il successivo lancio di 1D6;
- per le perdite subite a causa del combattimento in corpo a corpo, potranno essere eliminate solo le miniature a contatto di basetta, anche se il numero di perdite subite fosse superiore;
- le miniature che non sono a contatto di basetta col nemico potranno essere eliminate nei seguenti casi:
 - 1) in sostituzione di Personaggi Speciali;
 - 2) se vengono attaccate da Creature o Unità che hanno l'abilità dello "Sfondamento".



Miniature COPPLESTONE – serie FUTURE WARS

4.4.4. Il Test delle Perdite.

Test di morale

A seguito di perdite subite nel CaC si dovrà effettuare un test di morale:
Si tiri 1D6 e si applichino i seguenti bonus-malus:

Modificatore di Qualità dell'Unità

| | |
|-------------|--|
| +2 ELITE | se l'Unità è IMPREVEDIBILE: |
| +1 VETERANA | +3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6 |
| 0 MEDIA | -3 se il dado ha avuto un risultato da 1 a 3 |
| -1 SCADENTE | |

Modificatori per le perdite subite o inflitte nel combattimento:

- +1 se l'Unità ha inflitto più perdite al nemico col quale ha combattuto in questa fase di gioco
- 1 se l'Unità ha subito più perdite del nemico col quale ha combattuto in questa fase di gioco
- 1 perdite superiori o pari al 25% in questo turno di gioco. L'unità ha subito un numero di vittime superiori al 25% dell'attuale numero di miniature che la compongono.
- 3 perdite superiori o pari 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.

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
- +2 è presente il Capo dell'Unità
- +1 in mancanza del Capo è presente un Combattente Scelto che funge da Vice Capo
- +1 è presente un Portabandiera o un Alfiere
- +1 un Eroe accompagna la vostra unità
- 1 se un Eroe nemico è coinvolto nello scontro

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:

- +1 se una creatura terribile alleata è coinvolta nel combattimento
 - 1 se sta combattendo contro una Creatura Terribile
 - +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 se il Valore complessivo dell'Unità è superiore a quello del nemico
- 1 Condizioni di luce sfavorevoli. L'Unità sta combattendo in condizioni di luce sfavorevoli
- 2 L'Unità è demoralizzata.
- 1 se l'Unità ha perso lo Stendardo
- +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 delle Perdite:

| 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 |

4.4.5. Reazioni

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

UNITÀ COMPLETAMENTE DISTRUITE

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

- Prima di tutto, tutti i guerrieri che non hanno diritto a un tiro salvezza sono eliminati.
- Secondo, tutti i personaggi speciali che non hanno diritto a un tiro salvezza sono eliminati.
- Le miniature che hanno diritto a un tiro salvezza devono effettuarlo per ogni colpo mortale, dopo che tutte le miniature descritte sopra sono state eliminate.

AZIONI POST COMBATTIMENTO.

Se dopo il combattimento le due Unità sono ancora sul campo, entrambe dovranno cercare di portare il maggior numero di modelli in contatto di basetta con il nemico secondo le seguente priorità:

1. modelli in sete di sangue
2. modelli di personaggi individuali
3. modelli dell'Unità che ha vinto il combattimento (in caso di parità di tiri 1D6, chi vince il tiro ha la priorità)
4. modelli disorganizzati
5. modelli demoralizzati

* * *



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS



Miniature MIRLITON – serie FUTURE WARRIORS