

SEQUENZA DEL TURNO

1. fase di Movimento
2. fase di Tiro
3. Fase d'Assalto

SEQUENZA DI TIRO

1. Scegliete una vostra unità, verificate la sua linea di vista e scegliete un bersaglio
2. Verificate la gittata
3. Effettuate i tiri per colpire
4. Effettuate i tiri per ferire
5. Effettuate i tiri protezione
6. Rimuovete le perdite

FASE D'ASSALTO

1. Muovete le unità in assalto
2. Reazione dei difensori
3. Risolvete i combattimenti

TIRI PER COLPIRE (TIRO)

AB	D6
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2

TIRI PER LE RISERVE

Turno	D6
1	-
2	4+
3	3+
4	2+
5+	auto.

TERRENI ACCIDENTATI - EFFETTI SUL MOVIMENTO

Tipo di Unità	Vengono rallentate?	Test di terreno pericoloso?
Fanteria	Sì	No*
Moto	No	Sì
Jetbike	No	Sì, se vi iniziano/terminano il movimento
Creature Mostruose	Sì	No*
Fanteria Volante	No	Sì, se vi iniziano/terminano il movimento
Artiglieria	Sì	No per i serventi*, sì per l'arma
Bestie & Cavalleria	Sì	No*
Veicoli - Camminatori	Sì	No*
Veicoli - A-grav	No	Sì, se vi iniziano/terminano il movimento
Veicoli - altro	No	Sì

* a meno che non sia stato definito come Terreno Pericoloso a inizio partita

CONTROLLI DI MORALE

Se l'unità subisce il 25% o più di perdite durante una fase di gioco (esclusa la fase di combattimento). Effettuate il test alla fine della fase

In caso l'unità subisca un Travolgimento. Effettua il test non appena il veicolo entra in contatto con l'unità

L'unità viene sconfitta in un assalto. La Disciplina è modificata di -1 per ogni perdita subita

TIRI COPERTURA

Tipo di copertura	TS
Siepi, griglie	6+
Erba alta, campi barili, staccionate	5+
Tutte le unità, muri, trincee, sacchi di sabbia, barricate, tronchi, crateri, rovine, creste di collina, rocce, rottami, edifici, ...	4+
Fortificazioni	3+

RIASSUNTO DEI VARI TIPI DI ARMI

Tipo	Movimento e tiro	Movimento e assalto
Pistola	Può muoversi e tirare una volta	È considerata un arma Assalto 1. Conta come una arma aggiuntiva in CaC
Raffica	Può tirare due volte fino a 12", oppure sparare alla massima distanza stando fermi	Non è possibile lanciare un assalto dopo avere sparato con queste armi*
Assalto	Può muoversi e sparare	È possibile lanciare un assalto dopo aver sparato
Pesante	Non può muoversi e tirare	Non è possibile lanciare un assalto dopo avere sparato con queste armi*

* salvo se una regola speciale lo permette

LA FASE DI COMBATTIMENTO

1. Scegliete un combattimento
2. Risolvete il combattimento. I modelli ingaggiati effettuano i loro tiri per colpire e ferire in ordine decrescente di Iniziativa. Gli avversari effettuano i tiri protezione.
3. Determinate il risultato del combattimento confrontando le ferite inflitte a ciascuna unità. Vince lo schieramento che ne ha subite meno.
4. Lo sconfitto effettua un controllo di Morale e ripiega se non lo supera. Se lo supera, passate al punto 6.
5. Un'unità che ripiega effettua un test per verificare se riesce a sfuggire ai nemici. Se non lo supera, viene distrutta. I vincitori possono Consolidare.
6. Se delle unità sono ancora bloccate in combattimento, tutti i modelli non ingaggiati sono posizionati in modo da proseguire il combattimento nel prossimo turno.

INCIDENTI - ATTACCO IN PROFONDITÀ

1D6	Effetto
1-2	Incidente!! L'unità è completamente distrutta
3-4	Errore. Il vostro avversario può schierare la vostra unità ovunque sul tavolo (anche su un terreno accidentato, che conta come un terreno pericoloso ai fini dell'Attacco in Profondità) in una formazione di AiP valida.
5-6	Ritardo. L'unità resta in riserva. Se è così sfortunata da terminare la partita in riserva, è considerata distrutta

TABELLA DEI DANNI AI VEICOLI

1D6	Effetto	Modificatori	
1	Equipaggio scosso	Colpo superficiale	-2
2	Equipaggio stordito	Arma con VP-	-1
3	Arma distrutta	Arma con VP1	+1
4	Immobilizzato*	Veicolo scoperto	+1
5	Distrutto - Rottame		
6	Distrutto- Esplose!		

* uno Squadrone di Veicoli considera un risultato di "Immobilizzato" come "Distrutto - Rottame"

MOVIMENTO E TIRO DEI VEICOLI

	Stazionario	Velocità di combattimento	Velocità di Manovra	Tavoletta
Tutti i tipi	Tutte le armi	1 arma principale*	Nessun arma	-
Veloci	Tutte le armi	Tutte le armi	1 arma principale*	Nessun arma
Camminatori	Tutte le armi	Tutte le armi	-	-

* più tutte le armi difensive

ALTRI TIPI DI ARMI COMUNI

Sagoma	sagoma a goccia	Negano i Tiri Copertura
Area	sagoma rotonda da 3"	Tira il Dado Deviazione e 2D6 (a cui sottrai il valore di AB del tiratore) per determinare di quanto devi la sagoma.
Artiglieria	sagoma rotonda da 5"	Le armi da Bombardamento non utilizzano l'AB.

