



REGOLAMENTO AVANZATO

In questo capitolo troverete le regole avanzate relative a un'infinità di aspetti del gioco. Alcune delle regole di cui tratteremo fanno riferimento ad altre già trattate in precedenza, ma la maggior parte è stata studiata per essere usata in modo indipendente.

Non tutti apprezzeranno le regole avanzate: se ritenete che esse rallentino in qualche modo il gioco, ignoratele. L'unica cosa veramente importante è che entrambi i giocatori concordino su quali regole usare.

MODIFICHE

Alcune regole avanzate fanno riferimento a situazioni in cui i valori delle abilità sono MODIFICATI, rendendo così più facile o più difficile il successo di un'azione.

Ad esempio, è più difficile riuscire a colpire un Personaggio che si trova nascosto nella giungla, e questo coinvolge il valore dell'abilità con le Armi da Tiro.

Es.1: Se la vostra abilità, il cui valore è 15, subisce una modifica di -2, dovrete tirare 13 (o meno) per avere successo in quello che state facendo.

Es.2: Se la vostra abilità, il cui valore è 14, subisce una modifica di +2, dovrete tirare 16 (o meno) per avere successo in quello che state facendo.

Alcune volte le modifiche si combinano in maniera tale da rendere pressoché inevitabile il successo o il fallimento.

Es.: La vostra abilità in combattimento Corpo a Corpo è 16. Siete equipaggiati con un Sonar (+2 negli attacchi Corpo a Corpo). Riuscite a sorprendere un nemico alle spalle: ciò vi procura un ulteriore +2 al vostro attacco. Dovrete perciò tirare 20 o meno per avere successo... Complimenti! Ma, se farete 20, otterrete comunque, sempre, un tiro Maldestro.

SCEGLIERE DI NON MUOVERSI

Il giocatore che tiene i Blood Berets può decidere, quando vengono estratti i suoi segnalini di Iniziativa, di aspettare ad agire: i Blood Berets sanno aspettare per cogliere l'occasione giusta. Il giocatore tiene il suo segnalino Iniziativa di fronte a sé, e pesca immediatamente un altro segnalino Iniziativa. Quando lo desidera potrà giocare uno o tutti i segnalini che ha messo da parte, ma deve aspettare che il Legionario Oscuro abbia completato il movimento di uno dei suoi uomini.

MOVIMENTO SDOPPIATO

Se non utilizzate tutte le azioni di un Personaggio per compiere dei movimenti, quelle che restano possono essere impiegate in azioni intermedie.

Es.: Un Blood Berets vuole spendere un'azione per il movi-

mento e 2 per sparare. Le sue 3 caselle di movimento possono essere utilizzate come segue: avanzare di 2 caselle per mettersi in posizione dietro un angolo, sparare 2 volte, indietreggiare di 1 casella per ripararsi dietro l'angolo.

RISULTATI PERFETTI E TIRI MALDESTRI

Se tirate 1 avete fatto un TIRO PERFETTO.

Se tirate 20 il vostro è un TIRO MALDESTRO.

RISULTATI PERFETTI E TIRI MALDESTRI

AZIONE	TIRO PERFETTO	TIRO MALDESTRO
Armi da Tiro	danno automatico	l'arma esplode o si inceppa
Corpo a Corpo	danno automatico	attaccante stordito 1 turno

Un risultato perfetto durante una sparatoria o un combattimento Corpo a Corpo provoca automaticamente il danno, cioè non si tira contro l'Armatura.

SE UN BLOOD BERETS FA UN TIRO MALDESTRO durante una sparatoria, l'arma s'inceppa. Mettete un segnalino Arma Inceppata vicino al Personaggio. Ogni tentativo per aggiustare l'arma costa 1 azione; per aggiustarla è necessario ottenere con il dado un valore inferiore o uguale all'abilità Armi da Tiro. Se il tiro riesce si rimuove il segnalino Arma Inceppata. Se il tiro fallisce l'arma resta inceppata; sarà possibile tentare di risistemarla spendendo ulteriori azioni.

SE UN LEGIONARIO OSCURO FA UN TIRO MALDESTRO durante una sparatoria, l'arma gli esplode fra le mani. A questo punto dovete tirare contro l'Armatura, facendo riferimento ai danni causati dall'arma che esplode. Se il Personaggio sopravvive, dovrete mettergli accanto un segnalino Arma Distrutta. Finché resterà in gioco, questo Personaggio potrà solo fare attacchi Corpo a Corpo utilizzando la sua spada.

A volte, quando sparano, i Nefariti possono fallire; non fanno, però, mai tiri Maldestri: sono troppo freddi per cadere in simili errori.

Se si ottiene un TIRO MALDESTRO durante un Corpo a Corpo, il Personaggio relativo resterà stordito per un turno e perderà le azioni di cui ancora dispone per quel turno di gioco.

PERSONAGGI STORDITI

Quando un Personaggio è stordito, gli si pone accanto un segnalino Stordito. Un Personaggio, in questa condizione salta il suo turno.

Come fare a sapere quando il Personaggio può rientrare in azione?

Semplicemente rimpiazzando il segnalino Stordito con un segnalino Iniziativa, quando viene estratto. Resterà evidente, così, che per quel turno il vostro Personaggio ha terminato le azioni.

Se il Personaggio ha già mosso, il segnalino Stordito viene messo sotto il segnalino Iniziativa e verrà eliminato nel TURNO SUCCESSIVO.



RIEPILOGO E NUOVE POSSIBILITÀ

A) MIRARE

Il Personaggio spende 1 azione per prendere la mira.

Aggiungete 4 all'abilità con le Armi da Tiro fintanto che il Personaggio mira allo stesso bersaglio.

Aumentate di 4 anche il danno che l'arma infligge.

B) COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Determinate il tipo di arma, controllate il valore dell'abilità e le eventuali modifiche da applicare. Lanciate il dado.

Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: il danno è automatico
- SUCCESSO: fate un tiro contro Armatura
- FALLIMENTO: l'attacco fallisce
- TIRO MALDESTRO: l'attaccante si ferisce da solo e resta stordito per 1 turno.

C) OSCURA SIMMETRIA

Il Personaggio spende 1 azione, sottrae il livello del Potere Oscuro dal valore dell'abilità e tira il dado. Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: il successo è automatico: i Blood Berets attaccati non possono fare i tiri salvezza
- SUCCESSO: i Blood Berets attaccati possono fare tiri salvezza, prendendo come riferimento il valore d'Iniziativa
- FALLIMENTO: nessun effetto
- TIRO MALDESTRO: il Nefarita resta stordito per 1 turno.

D) PRONTO SOCCORSO

Il Medico spende 2 azioni per occuparsi di un ferito che si trova in una casella adiacente (se cura se stesso, il Medico deve rimanere fermo nella stessa casella per 2 azioni) e tira il dado.

Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: girate la carta del Personaggio. Il Medico impiega 1 azione anziché 2
- SUCCESSO: girate la carta del Personaggio
- FALLIMENTO: l'intervento del Medico non produce alcun effetto, ma il Medico potrà ritentare
- TIRO MALDESTRO: il paziente muore.

E) ARMI DA TIRO

Affinché il vostro Personaggio possa sparare dovete: scegliere l'arma, controllare il valore dell'abilità e applicare le eventuali modifiche. A questo punto tirate il dado. Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: il danno è automatico
- SUCCESSO: tirate contro Armatura
- FALLIMENTO: l'arma manca il bersaglio
- TIRO MALDESTRO: l'arma si inceppa/esplode.

F) USARE LO SCANNER

Spendete 1 azione per restare in piedi, completamente immobile (se lo Scanner è inceppato, un'azione va impiegata per sistemarlo). A questo punto tirate il dado. Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: localizzate 2 segnalini
- SUCCESSO: localizzate 1 segnalino
- FALLIMENTO: non ottenete alcun risultato
- TIRO MALDESTRO: lo Scanner s'inceppa.

G) SPARARE IN MOVIMENTO

Quest'azione combina il movimento e il fuoco con un'arma all'altezza del fianco. Il Personaggio si muove di una casella in meno rispetto al normale e spara una volta. Dovete: scegliere l'arma, controllare il valore dell'abilità e modificarla con -4 (il Personaggio è in movimento), applicare le altre eventuali modifiche. A questo punto tirate il dado. Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: il danno è automatico
- SUCCESSO: tirate contro l'Armatura
- FALLIMENTO: l'arma manca il bersaglio
- TIRO MALDESTRO: l'arma s'inceppa/esplode.

H) DISINCEPPARE L'ARMA

Tirate contro l'abilità dell'arma. Se il tiro riesce l'arma non è più inceppata, perciò dovrete rimuovere il segnalino Arma Inceppata. Tirate il dado. Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: non c'è alcuna difficoltà a sistemare l'arma, perciò non conta come azione
- SUCCESSO: rimuovete il segnalino Arma Inceppata
- FALLIMENTO: Il segnalino Arma Inceppata rimane, ma si può fare un ulteriore tentativo per aggiustarla
- TIRO MALDESTRO: l'arma è distrutta per il resto della missione. Girate il segnalino Arma Inceppata per indicare che ormai essa è distrutta (anche se non è esplosa). Nel caso in cui l'arma sia rappresentata solo da una carta, rimuovetela.



STORDITO



ARMA INCEPPATA



ARMA ESPLOSA

MEDICO

Haweke, uno degli specialisti in combattimento Corpo a Corpo, è anche il Medico della squadra. Perciò prendete la carta Pronto Soccorso dell'Equipaggiamento e mettetela di fianco alle sue altre carte. Egli provvede al Pronto Soccorso di tutti i Blood Berets, se stesso incluso.

Il medico deve spendere 2 azioni in una casella adiacente al Personaggio ferito e poi tirare il dado.

Se il risultato è un:

- TIRO PERFETTO: la carta del Personaggio viene girata in modo da mostrare il lato sano. Il Medico impiega 1 azione anziché 2
- SUCCESSO: girate la carta del Personaggio in modo da mostrare il lato sano
- FALLIMENTO: l'intervento del Medico non produce alcun effetto, ma il Medico può ritentare, sempre al costo di 2 azioni
- TIRO MALDESTRO: il paziente muore. Togliete il suo Personaggio dalla mappa.

ORIENTAMENTI

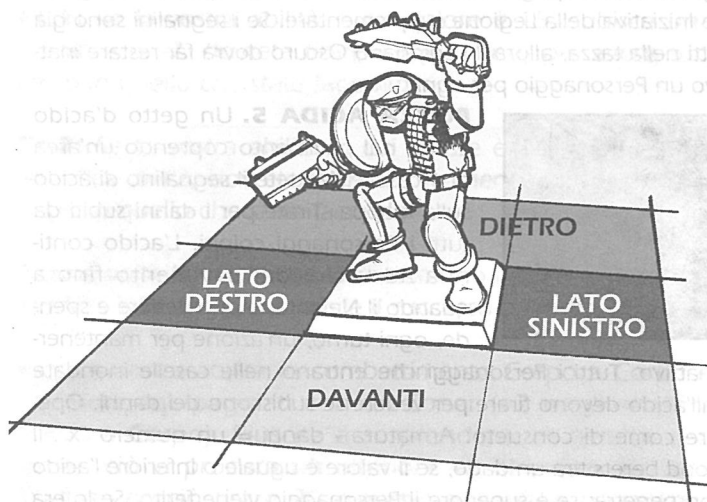
Ogni Personaggio è fatto in modo da puntare in una certa direzione. Questa informazione è molto importante



nel caso in cui si voglia sparare o si venga attaccati in Corpo a Corpo. Il lato colorato indica il davanti, il lato in bianco e nero con scritto il numero in rosso, rappresenta il retro. È possibile sparare a tutto ciò che si trova davanti. Un avversario è avvantaggiato se, nel Corpo a Corpo, attacca da dietro. In ogni azione di movimento potete cambiare 2 volte l'orientamento del vostro Personaggio, prima o dopo aver attuato l'azione.

Es.: Girare il Personaggio di 90 o di 180 gradi è sempre considerato 1 punto azione (ogni azione = 3 punti azione). Se girate il Personaggio di 90 o 180 gradi, mettete in atto la vostra azione e girando ancora il Personaggio di 90 o 180 gradi avrete fatto 2 cambiamenti.

Il Personaggio può muoversi solo in avanti. Se desiderate muoverlo indietro o di lato dovrete prima girarlo e poi fargli compiere il movimento. Se un Personaggio dà le spalle all'attaccante durante un combattimento Corpo a Corpo, il successo dell'attaccante viene così modificato: +2 al valore d'abilità e +2 ai punti Danno per ogni attacco portato da dietro.



CONTROLLO PERIMETRALE

Si dice che i Blood Berets "controllano il perimetro" quando i loro Personaggi guardano verso l'ingresso di altre sezioni. Ciò significa che le truppe dell'Oscura Legione non possono entrare di sorpresa nelle aree in cui si trovano i Blood Berets che "controllano il perimetro". I Personaggi dell'Oscura Legione dovranno, invece, iniziare il movimento nelle suddette zone controllate nello stesso modo previsto nel caso in cui perdano il tiro Iniziativa.

MIRARE

Prima di sparare, un Personaggio può spendere delle azioni per prendere la mira. In questo caso esso modifica con un +4 il tiro per colpire e con +4 i punti Danno. La modifica al tiro verrà applicata a tutti i colpi sparati al medesimo bersaglio. Nel tempo che intercorre fra prendere la mira e sparare, il Personaggio non può muoversi, né girarsi, né dedicarsi a altre azioni. I Personaggi coinvolti nel Corpo a Corpo non possono spendere azioni per prendere la mira.

ARMI PRIVE DI MODIFICAZIONE DELLA MIRA

- Armi per il combattimento Corpo a Corpo
- Lanciafiamme, Gehenna Puker, Nefasti
- Nefai (arma necrotecnologica).

AL COPERTO

Un Personaggio visibile, ma nascosto dietro un angolo, è difficile da centrare: infatti, il tiro per colpirlo subisce una modifica di -4. Chi subisce questa penalizzazione non è chi gli spara standogli di fronte, bensì chi si trova proprio dietro all'angolo. Un Personaggio è visibile se metà o più della casella un cui si trova sporge dall'angolo; per determinarlo è sufficiente tirare una linea retta che, partendo dal centro della casella di chi spara, raggiunge e supera lo spigolo dell'angolo.

A) PERSONAGGI ALLEATI

Non potete sparare a un Personaggio nemico se esso è totalmente/parzialmente coperto da un Personaggio vostro alleato! Questo discorso non vale per i Nefariti, che preferiscono sparare ad un Legionario Oscuro che si trova sulla linea di fuoco; piuttosto che lasciarsi sfuggire un avversario.

Un Nefarita può, quindi, sempre sparare ai Blood Berets che scova, ma il suo tiro ha una modifica di -4. Se il tiro di abilità fallisce, il Legionario Oscuro che si trova sulla sua linea di fuoco viene ferito.

B) TERRENO DIFFICILE

Se il Personaggio che spara, o quello che viene preso come bersaglio, si trova nella giungla o nel bosco, i tiri di abilità con le armi subiscono delle modifiche.

Se si trova SUL LIMITARE della giungla (o del bosco), il Personaggio può trarre vantaggio dalla copertura che essa fornisce, ma non è protetto quando spara.

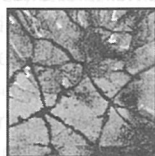
Il Personaggio è completamente fuori dal campo visivo se fra lui e l'avversario vi sono 2 o più caselle di giungla. Questa condizione rende impossibile l'uso di armi convenzionali (controllate il capitolo "Armi ed Equipaggiamento" per scoprire le eccezioni di rilievo).

Le modifiche dovute al terreno sono:

- -2 se la linea di fuoco attraversa caselle di bosco (indipendentemente da quante esse siano)
- -4 se la linea di fuoco attraversa non più di 1 casella di giungla.

ATTRAVERSARE MURI

Se i Blood Berets sono equipaggiati con uno Shellshocker possono aprirsi un varco anche in muri spessi 2 caselle. Se l'attacco ha successo, il giocatore che tiene i Blood Berets mette un segnalino "Muro Distrutto" sulla parete colpita.



Il varco ha un'ampiezza pari ad 1 casella. Per ulteriori chiarimenti consultate il capitolo "Armi ed Equipaggiamento" alla voce Shellshocker.



OSCURA SIMMETRIA

I Nefariti hanno accesso ad alcuni poteri dell'Oscura Simmetria. Ciò viene rappresentato da una serie di carte che ne descrivono sia il funzionamento, sia l'effetto. Ogni volta che si usa un Oscuro Potere si spende un'azione, sia che il potere abbia sortito l'effetto desiderato, sia in caso contrario. I Nefariti possono usare l'Oscura Simmetria solo una volta per turno. Affinché il potere prescelto abbia effetto, il Nefarita deve lanciare il dado e ottenere un numero UGUALE O MINORE al valore della sua abilità Oscura Simmetria, sottraendo, però, il valore del potere che intende utilizzare. Più alto è il valore del potere a cui si fa ricorso, più elevato è il rischio che non abbia successo.

Es.: Un Nefarita ha l'abilità Oscura Simmetria pari a 16. Se vuole dar luogo a un "Difetto di Funzionamento" (Oscuro Potere di livello 3) dovrà tirare 13 o meno per avere successo ($16 - 3 = 13$).

Se l'Oscuro Potere consiste in un qualsiasi attacco psichico nei confronti di un Blood Berets, quest'ultimo può tirare contro la propria Iniziativa: in caso di attacchi psichici essa è paragonata all'Armatura. Questo tiro non viene effettuato se l'Oscuro Potere utilizzato è lo "Zombi", in quanto il Blood Berets sarebbe già morto al momento dell'uso di questo potere. Lo Scanner non può essere utilizzato per aumentare il punteggio Iniziativa; per questo scopo si può, invece, ricorrere all'Iperattivatore e al Casco Psichico.

Se il Nefarita:

- FALLISCE il tiro abilità, non si hanno conseguenze
- fa un TIRO MALDESTRO, resta stordito per 1 turno
- fa un TIRO PERFETTO, l'Oscuro Potere sortisce subito il suo effetto (il Blood Berets non potrà fare il tiro Salvezza).

POTERI OSCURI

LANCIA DEL DOLORE 1. Il Nefarita infonde un senso di dolore improvviso nella mente dell'avversario. La vittima resta stordita per 1 turno, ma può effettuare il tiro Salvezza.

CECITÀ 1. La vittima soffre di una momentanea cecità, che dura 2 turni. Il suo movimento resta, perciò, limitato a 1 casella per azione; non sono consentite altre manovre. Se è dotata di Sonar la vittima può muoversi normalmente, ma non può fare altre manovre. Un Blood Berets dotato di Occhio Cibernetico non subisce alcun danno. La vittima può fare il tiro Salvezza.

AUREA OSCURA 2. Il Nefarita, se riesce nel tiro di Abilità, si avvolge in un'emanazione oscura e terrificante. Durante il resto del turno qualunque Blood Beret attivato, che sia in vista, o che si muova fino ad entrare nel raggio visivo del Nefarita, deve tirare contro l'Iniziativa appena lo scorge. Se il risultato è un:

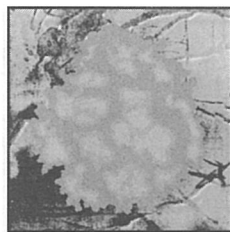
- TIRO PERFETTO: l'Oscuro Potere non ha alcun effetto: il Blood Berets ride di fronte al pericolo!
- SUCCESSO: il Blood Berets può attaccare il Nefarita e i Legionari facendo ricorso alle Armi da Tiro. Non può però avvicinarsi ulteriormente al Nefarita
- FALLIMENTO: il Blood Berets non attacca affatto
- TIRO MALDESTRO: il Blood Berets fugge; le azioni di cui dispone in questo turno di gioco DEVONO essere utilizzate per muoversi il più lontano possibile dal Nefarita.

MALFUNZIONAMENTO 3. Se il Nefarita si concentra su un oggetto elettronico di piccole dimensioni (per esempio un computer, un sistema di pilotaggio, o un'arma a energia), può distruggerlo e l'effetto è permanente. Questo potere non colpisce oggetti meccanici. L'equipaggiamento che può essere distrutto ha un'apposita annotazione sia sulla propria carta sia nelle regole del capitolo "Armi ed Equipaggiamento".

COMPRESSIONE 4. Comprimendo la realtà, il Nefarita può muoversi direttamente da un luogo a un altro; la distanza massima tra i due punti è uguale al valore di Oscura Simmetria, e nel tragitto seguente dovranno essere osservate le normali regole di movimento (non potrà, quindi, attraversare muri od altri Personaggi ecc.).

ZOMBI 4. Un Nefarita può imprigionare l'anima di un Blood Berets ucciso in combattimento Corpo a Corpo: il suo corpo diventa uno schiavo senza volontà. Il Nefarita non può consumare delle azioni per muovere o combattere tra l'uccisione e l'imprigionamento dell'anima.

Il Nefarita controlla, da ora in poi, carta e Personaggio del Blood Berets ucciso. Lo zombi-Blood Berets muove e combatte come se fosse ferito. Se esso riceve un'ulteriore ferita viene distrutto. Per ogni nemico imprigionato mettete, nella tazza opaca, un segnalino Iniziativa della Legione supplementare. Se i segnalini sono già tutti nella tazza, allora il Legionario Oscuro dovrà far restare inattivo un Personaggio per ogni turno.



POZZA ACIDA 5. Un getto d'acido erutta dal pavimento coprendo un'area di 4 caselle. Mettete il segnalino di acido sulla mappa. Tirate per i danni subiti da tutti i Personaggi colpiti. L'acido continua ad uscire dal pavimento fino a quando il Nefarita lo può vedere e spende, ogni turno, un'azione per mantenerlo attivo.

Tutti i Personaggi che entrano nelle caselle inondate dall'acido devono tirare per vedere se subiscono dei danni. Operare come di consueto: Armatura - danni = un numero "x". Il Blood berets tira un dado, se il valore è uguale o inferiore l'acido non penetra; se è superiore il Personaggio viene ferito. Se lo era già, muore.

TELETRASPORTO 5. Il Personaggio bersaglio viene teletrasportato in una dimensione di malvagità. Rimuovetelo dalla mappa per 1 turno. Un soldato sano ritorna ferito sulla mappa: uno ferito non ritorna mai più.

ROTAZIONE 6. Il Nefarita può distorcere il continuum spazio/temporale. La sezione di mappa Tattica su cui si trova il Nefarita ruota di 180 gradi, modificando l'aspetto della rete sotterranea. I Personaggi ruotano insieme all'area suddetta.

ACCELERAZIONE 6. Il Nefarita può bloccare per un attimo lo scorrere del tempo, muovendosi nello spazio temporale che si viene a creare. In pratica, il Nefarita riceve immediatamente un intero turno di azioni. Questo potere può essere utilizzato un'unica volta durante una missione (un tentativo fallito consuma comunque il potere).

BLOOD BERETS