



INTRODUZIONE AL GIOCO

Blood Berets è un gioco di simulazione dedicato ai combattimenti furiosi che si svolgono sulla superficie di Venere, tra una squadra di uomini scelti della Corporazione Imperiale e una forza di Legionari Non Morti.

Ogni giocatore manovra un gruppo di Personaggi sulla mappa del gioco composta da nove mappe Tattiche componibili. Le regole sono scritte in maniera tale da insegnarvi il gioco passo dopo passo, iniziando con le spiegazioni relative al movimento e al combattimento prima di poter giocare la prima missione.

In seguito imparerete norme specifiche per ambientare gli scontri nelle giungle di Venere. L'ultima parte delle spiegazioni, quelle avanzate, vi forniranno dei particolari aggiuntivi da inserire nel gioco.

A questo punto potrete rigiocare le prime due missioni usando tutte le regole, o passare alla terza missione.

MISSIONE 1: NELLE GROTTI

La prima missione si svolge tutta nelle grotte. Prima di entrare in quest'ambiente proibito dovete conoscere ancora alcune cose. La mappa è composta da 9 sezioni: un lato rappresenta la giungla, l'altro una rete di grotte.

Chi impersona un Blood Berets non deve sapere in anticipo che genere di grotte troverà sotto un determinato tipo di giungla (e ogni giungla ha un diverso sistema di grotte sul retro).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per la missione nelle grotte il giocatore che impersona il Legionario Oscuro sistema le parti che compongono la mappa sotterranea Tattica in modo da creare più difficoltà possibile ai Blood Berets. Fatto ciò, fa ruotare le mappe Tattiche, in modo che sia visibile la giungla. Questa operazione viene fatta di nascosto al giocatore Blood Berets.

Per girare le parti che compongono la mappa Tattica: dovete prendere ciascuna tavola dal lato più corto e farla ruotare fra le dita, attorno a un immaginario asse longitudinale. In questo modo, durante il gioco, non si modifica la composizione dell'intera mappa.

È importante ricordare che, quando i Blood Berets esplorano le grotte, le zone della mappa Tattica che rappresentano la giungla indicano, in realtà, sezioni ancora sconosciute del sottosuolo. Lo stesso discorso vale per le truppe della Corporazione Imperiale quando queste si muovono nella giungla: le grotte rappresentano le parti inesplorate.

Quando un Blood Berets entra in una nuova sezione della mappa Tattica, essa viene girata in modo da rivelare la situazione reale. Queste sezioni vengono chiamate "girate", indipendentemente dal fatto che indichino grotte o giungla. Le parti non ancora voltate possono essere utilizzate dal Legionario Oscuro per effettuare movimenti rapidi e in parte segreti, mediante la mappa Strategica.

Rapidi, perché i segnalini Truppe Nascoste possono muoversi attraverso aree più ampie del normale e attaccare all'improvviso e inaspettatamente. Segreti, perché le sue truppe sono rappresentate da segnalini posti a faccia in

Segnalino
Truppe



Fronte

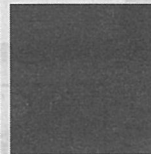
1

Retro

Segnalino Falso
Allarme



Fronte



Retro

giù. Inoltre, il giocatore che tiene il Legionario Oscuro dispone di alcuni segnalini Falso Allarme con i quali può confondere il nemico (numerati dall' 11 al 14).

Tutti i segnalini che rappresentano le truppe devono essere posizionati con i numeri coperti. Il giocatore che tiene il Legionario Oscuro può guardare i segnalini delle sue truppe ogni volta che lo ritiene necessario.

Ogni casella della mappa Strategica è divisa a metà; le truppe della Legione vanno messe tutte nelle zone blu.

Un segnalino Truppe Nascoste della Legione può essere utilizzato solo quando viene "attivato", cioè viene assegnato un suo segnalino Iniziativa. Ogni volta che viene pescato un suo segnalino Iniziativa, il Legionario Oscuro può:

- 1) porre un suo Personaggio sulla mappa Tattica corrispondente alla mappa Strategica in cui si trova;
- 2) spostare un segnalino Truppe Nascoste su una sezione adiacente della mappa Strategica;
- 3) attaccare un Blood Berets con una pedina già preesistente sulla mappa Tattica.

Infine mette il segnalino Iniziativa vicino al segnalino Truppe Nascoste o alla pedina che rappresenta il Personaggio della Legione per ricordarsi che ha già agito.

- Non è importante l'esatta dislocazione di un segnalino Truppe Nascoste in una sezione della mappa Strategica: per i Blood Berets si tratta semplicemente di "attività nemica sullo Scanner".

- I segnalini si muovono direttamente in sezioni adiacenti. Non è consentito il movimento obliquo.

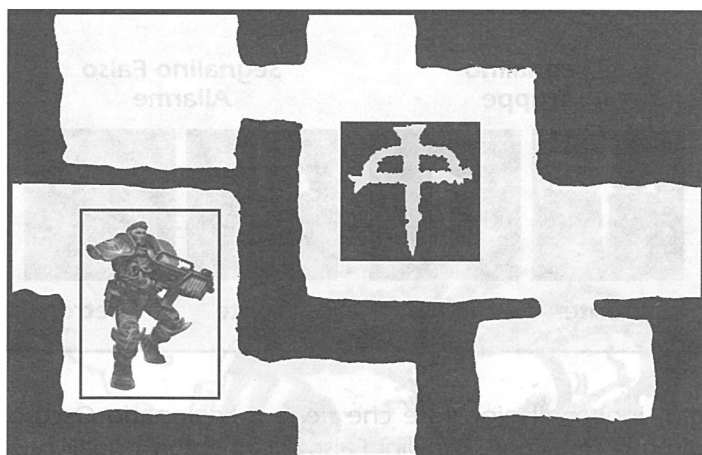
- I segnalini Truppe Nascoste vengono convertiti in pedine Personaggio quando entrano in sezioni Tattiche delle grotte in cui si trovano dei Blood Berets. Ciò non accade se le pedine entrano dal lato opposto di una sezione di corridoio (vedi il disegno nella pagina seguente).

- In una sezione della mappa Strategica potete mettere quanti segnalini volete.

- I segnalini dei Legionari possono muoversi da una sezione all'altra.

- I segnalini dei Nefariti o i Falsi Allarme possono spostarsi di 1 o 2 sezioni.

- Quando un Blood Berets entra in una mappa Tattica dove è presente un segnalino Falso Allarme, questo va rimosso e non può più essere utilizzato (interpretate questa situazione come un'interferenza nello Scanner).



INCONTRI A SORPRESA

Quando un Blood Berets entra in una nuova mappa Tattica, la "giungla" viene girata in modo da rivelare il sottostante sistema di grotte. Se nella sezione Strategica ci sono contrassegni che indicano truppe, i giocatori dovranno decidere chi di loro schiererà le pedine dell'Oscura Legione. Entrambi i giocatori tirano il dado e sommano al risultato ottenuto il Valore Iniziativa appropriato: chi muove il Blood Berets userà il punteggio Iniziativa DEL Personaggio CHE ENTRA nella sezione; chi muove il Legionario Oscuro userà il punteggio Iniziativa del Personaggio MIGLIORE fra quelli che ha in quella sezione. Il VINCITORE pone le pedine dei Personaggi della Legione in un qualunque punto della mappa Tattica; resta inteso che il giocatore che impersona l'Oscura Legione piazza sempre gli obiettivi primari e secondari.

Quando un SEGNALE DELL'OSCURA LEGIONE entra in una sezione Strategica relativa ad una mappa Tattica in cui si trovano dei Blood Berets, si tira il dado e si calcola l'Iniziativa come sopra (questa volta, però, sarà il Blood Berets ad usare il miglior punteggio disponibile tra i Personaggi presenti su quella specifica mappa Tattica).

Se il Blood Berets ottiene il numero maggiore, il segnalino del Legionario Oscuro viene convertito in pedina e posto appena fuori dalla mappa Tattica in cui vuole entrare. Tale pedina DEVE iniziare il suo turno entrando nella mappa Tattica selezionata (utilizzando 1 azione).

Se vince il Legionario, egli può decidere dove porre il proprio Personaggio all'interno della mappa Tattica. In questo caso non utilizza alcuna azione.

Tutte le pedine che si trovano ancora sulla mappa Strategica quando un Blood Berets entra nella mappa Tattica corrispondente, devono essere sostituite dalle appropriate pedine Personaggio (salvo i falsi allarmi). Il giocatore che impersona i Blood Berets le piazzerà a suo piacimento all'interno della sezione. Le truppe della Legione ritornano ad essere segnalini Truppe Nascoste se e quando si muovono in MAPPE TATTICHE ANCORA SCONOSCIUTE.

Se un segnalino Truppe Nascoste entra in una SEZIONE CONOSCIUTA DELLA MAPPA STRATEGICA PRIVA DI AVVERSARI non viene scambiato con la relativa pedina.

N.B.: Le truppe dell'Oscura Legione si muovono più in fretta sotto forma di segnalini Truppe Nascoste che non sotto forma di pedine Personaggio.

NELLE GROTTA

La squadra dei Blood Berets guidata dal Serg. McBride ha trovato un'entrata che conduce ad una fortezza sotterranea dell'Oscura Legione. La loro missione consiste nel salvare un gruppo di ufficiali di grado superiore della Corporazione Imperiale. Usate il segnalino "Obiettivo Primario" per indicare i prigionieri.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Il giocatore che tiene la Legione prepara la disposizione delle mappe Tattiche.
2. Il giocatore che tiene la Legione posiziona i suoi segnalini sulla mappa Strategica.
3. Il giocatore che tiene i Blood Berets decide da dove entrare.
4. Il giocatore che tiene la Legione sposta i suoi segnalini dalla corrispondente sezione della mappa Strategica.
5. Il giocatore che tiene i Blood Berets mette le sue pedine Personaggio nella sezione prescelta.
6. Si mettono i segnalini Iniziativa in una tazza opaca e se ne estrae uno.
7. Inizia il gioco.

LA MAPPA

Il giocatore che tiene la Legione, compone la mappa come più gli aggrada, formando un rettangolo di 3 x 3 mappe Tattiche.

I PRIGIONIERI

Obiettivo Primario



Fronte



Retro

Il segnalino "Obiettivo Primario" rappresenta i prigionieri. Il gruppo di ufficiali può essere posizionato in una qualunque sezione della mappa Strategica ma, una volta comparsi sulla mappa Tattica, essi non possono essere posti in zone inaccessibili delle sezioni di corridoi (ciò accade quando le sezioni di corridoi sono agli angoli della mappa). I prigionieri possono essere mossi come una qualunque pedina di Legionario Oscuro: per questo scopo si utilizzano i segnalini Iniziativa. Quando il segnalino "Obiettivo Primario" viene scoperto, esso può essere mosso solo se nella stessa mappa Tattica si trova un Nefarita (la forza dell'Oscura Simmetria).

L'"Obiettivo Primario" viene immediatamente fermato se deve attraversare caselle attigue ai Blood Berets.

Il segnalino "Obiettivo Primario" ostacola la linea di tiro.

LE FORZE

- Il giocatore che impersona i Blood Berets utilizza tutte le sue pedine (1, 2, 3, 4, 5, 6), ma non ha carte extra di Equipaggiamento.
- Il giocatore che impersona la Legione, utilizza tutti i



Legionari, ma solo un Nefarita. Se giocate con le regole base, in questa missione il Nefarita potrà disporre solo di 2 carte di Necrotecnologia: un fucile d'assalto Belitshe e un'arma per il combattimento Corpo a Corpo (Azogar).

Il giocatore che impersona l'Oscura Legione pone tutti i suoi segnalini (compresi quelli Falsi Allarmi e Obiettivo Primario) sulla sua mappa Strategica.

Il giocatore che impersona gli Imperiali, sceglie una mappa Tattica qualunque per il suo schieramento di partenza. Per prima cosa, tutti i segnalini della Legione che si trovano in quella mappa vengono mossi in un'adiacente sezione della mappa Strategica (anche diagonalmente).

A questo punto, chi tiene i Blood Berets schiera la sua squadra all'interno della mappa Tattica: se parte da una mappa con i corridoi non può dividerne i componenti.

CONDIZIONI PER LA VITTORIA

I Blood Berets devono individuare l'Obiettivo Primario, raggiungerlo e rimanere insieme al gruppo di prigionieri per 3 turni di gioco completi, in modo da riuscire a salvarli tutti. Se, durante uno dei suddetti tre turni, l'Obiettivo Primario viene spostato (mediante il potere del Nefarita), almeno uno dei Blood Berets deve essere in grado di seguirlo (nel medesimo turno). Quando ciò non è possibile, dovrete ricominciare a contare i turni.

PERSONAGGI E CARTE DEI PERSONAGGI

Le pedine dei Personaggi sono il cuore del gioco. Ogni Personaggio è rappresentato da una carta che fornisce tutte le informazioni necessarie.

Il giocatore della Corporazione Imperiale ha due specialisti di combattimento Corpo a Corpo, il Serg. McBride e il Medico Hawkes, accompagnati da quattro soldati regolari. L'Oscura Legione vede nelle sue fila un Nefarita e otto Legionari Non Morti senza nome.

L'AMBIENTE DI GIOCO

La mappa Tattica di gioco ha due ambienti, la giungla e le grotte.

Nella prima missione "Nelle Grotte", i Blood Berets sono entrati in una rete di grotte inesplorate alla ricerca di un gruppo di prigionieri.

Nella seconda missione "Nella Giungla di Venere", la squadra è impegnata nella ricerca di una fortezza sotterranea.

La terza missione "Attacco Fulmineo", combina i due aspetti del gioco in una partita che prevede il piazzamento, la ricerca e l'infiltrazione nella fortezza. Nel frattempo i Legionari tentano di bloccare e distruggere gli invasori.

Il giocatore che raggiunge per primo i suoi obiettivi vince la partita.

LE AZIONI

Ogni Personaggio ha un certo numero di azioni che può compiere in ogni turno:

- un attacco ad un nemico è un'azione
- muoversi di tre caselle sulla mappa è un'azione.

Un Personaggio con 3 azioni può scegliere se sparare tre volte, muovere fino ad un totale di nove caselle o combinare movimento e combattimento.

LE ABILITÀ E I TIRI DI DADO

Le abilità e i tiri di abilità decidono il risultato della maggior parte delle azioni. Il giocatore tira un dado a 20 facce (**D20**) e confronta il risultato del tiro con il valore dell'abilità. Se il tiro è uguale o inferiore all'abilità, allora l'azione riesce con successo. Se il tiro è superiore all'abilità l'azione fallisce.

- Un Blood Berets, con un'abilità di Armi da Tiro uguale a 14, utilizza le sue tre azioni sparando a tre Legionari. Se egli, per esempio, tira "8", "14" e "19", ne colpisce due e ne manca uno. Tutti i Personaggi sono forniti di Armatura da Combattimento e di diverse armi. Per determinare se un Personaggio viene ferito da un colpo ricevuto, il difensore fa un tiro d'Armatura utilizzando il valore Armatura. Controllate i punti Danno dell'arma e sottraete tale risultato dal valore d'Armatura, quindi tirate il dado. Se il tiro è più alto del risultato della sottrazione, il Personaggio viene ferito.
- I due Legionari colpiti avevano un valore d'Armatura di 22.
- Il Blood Berets utilizzava la sua arma d'Ordinanza, un fucile d'assalto da 12 punti Danno.
- Valore d'Armatura 22 meno 12 punti Danno uguale a 10.
- Il giocatore Legionario Oscuro tira un dado per ogni colpo subito, ottenendo un "8" ed un "15": il primo Legionario Oscuro si salva, il secondo viene ferito.
- Quando un Personaggio viene ferito, girate la carta relativa.

I COMPONENTI DEL GIOCO

Pedina Personaggio



Fronte



Retro

I Personaggi, come anticipato, rappresentano il cuore del gioco. Ritagliateli con attenzione e piegate le pedine lungo le linee tratteggiate. Unite quindi la base con un goccio di colla per dare maggiore stabilità. I numeri, riportati sul retro, identificano i diversi Personaggi.

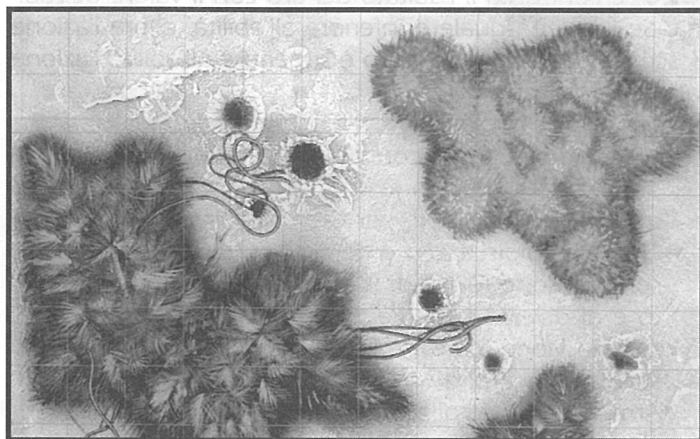


Ci sono due tipi di Blood Berets: gli specialisti del combattimento Corpo a Corpo, numerati 1 e 2, e i quattro soldati numerati dal 3 al 6.

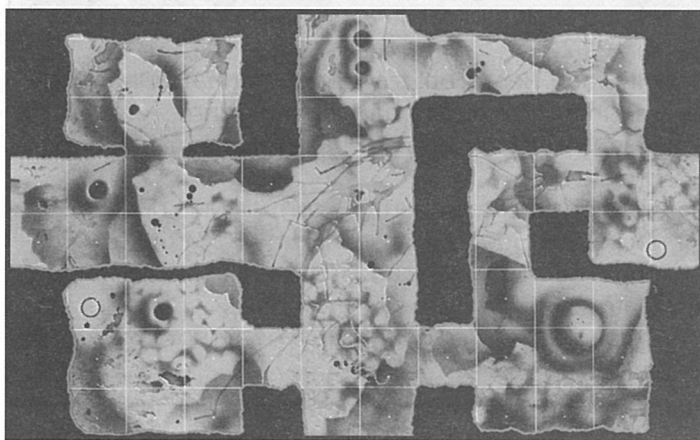
I Nefariti avranno il numero 1 e 2, e i Legionari Non Morti saranno numerati da 3 a 10.

LE SEZIONI DELLA MAPPA TATTICA

Ognuna delle nove sezioni della mappa Tattica è stampata con la giungla da un lato ed il sistema di grotte dall'altro. Ci sono tre diversi tipi di sezione per le grotte; esse verranno in seguito definite come "corridoi", "labirinti" e "stanze".



Mappa Tattica: sezione Giungla



Mappa Tattica: sezione Grotte

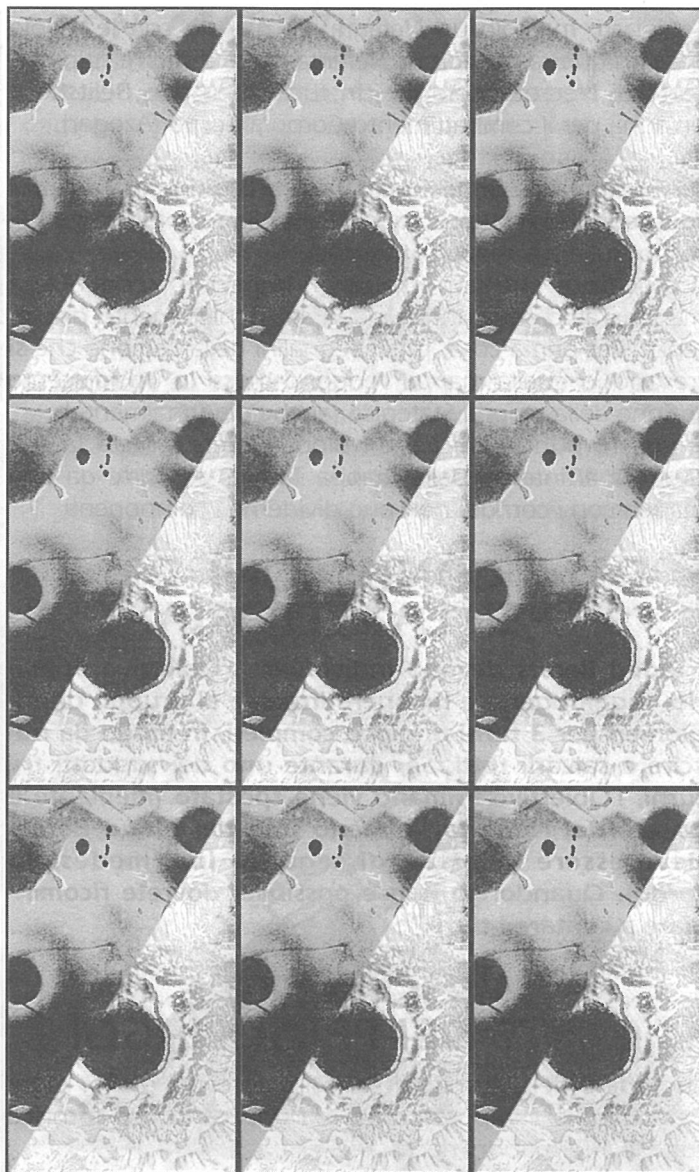
LA MAPPA STRATEGICA

Il giocatore della Legione utilizza la mappa Strategica per piazzare le sue truppe, per collocare le Mine e le Entrate nascoste dei Tunnel.

I nove riquadri sulla mappa Strategica rappresentano le nove sezioni della mappa Tattica.

I segnalini sulla mappa Strategica rappresentano i relativi Personaggi, le Entrate nei Tunnel e le Mine che verranno poi poste sulla mappa Tattica.

La metà blu mostra le unità nelle grotte, quella marroncina mostra gli oggetti in superficie.



Mappa Strategica

LE CARTE

Nel gioco troverete i seguenti tipi di carte: carte Personaggio per i Blood Berets e la Legione Oscura, Equipaggiamento Imperiale, Equipaggiamento dell'Oscura Legione e Oscura Simmetria.

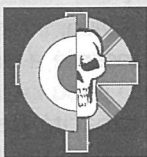
Vi sono anche 6 carte per una squadra della Bauhaus, le cui pedine sono state inserite.

I SEGNALINI

I segnalini servono per ricordarsi di varie cose.

I segnalini di Iniziativa determinano quando un giocatore può agire con le sue truppe e indicano poi chi ha già agito.

I segnalini Truppe Nascoste vengono usati dal giocatore dell'Oscura Legione per tenere segreto il movimento delle sue truppe.



**Segnalino Iniziativa
Blood Berets**



**Segnalino Iniziativa
Oscura Legione**



Segnalino Iniziativa Bauhaus



Segnalino Stordito

I **segnalini Stordito** servono per indicare i Personaggi momentaneamente fuori combattimento, e così via. Ogni tipo di segnalino viene descritto nelle relative regole.

IL DADO

Per giocare utilizzerete sempre il dado a 20 facce. Il numero valido è quello che si legge in alto dopo averlo tirato.

LE CARTE DEI PERSONAGGI

Sulle carte dei Personaggi sono concentrate molte informazioni. Per poterle capire a fondo leggete le relative sezioni delle regole.



Fronte - soldato illeso



Retro - soldato ferito

IL VALORE DI INIZIATIVA

Ogni Personaggio ha un suo valore d'Iniziativa. Esso riflette l'abilità di reagire velocemente ed efficacemente in diverse situazioni.

Il valore d'Iniziativa serve nelle seguenti circostanze:

- quando un Blood Berets sta controllando un'Entrata Tunnel o una Mina
- quando i Blood Berets vengono attaccati dai Legionari che utilizzano i loro Poteri Oscuri
- quando i Blood Berets entrano in sezioni della mappa che contengono delle pedine di Legionari Oscuri
- quando pedine di Legionari Oscuri entrano in sezioni che contengono dei Blood Berets.

AZIONI

Il numero riportato indica il numero di azioni che un Personaggio può eseguire.

PUNTI ARMATURA E PUNTI DANNO

Quando un Personaggio viene colpito i punti Danno di un'arma vengono detratti dal valore di Armatura, ottenendo un numero.

A questo punto tirerete un dado: se il risultato sarà superiore a tale numero il Personaggio verrà ferito.

LE ABILITÀ

Non tutti i Personaggi possiedono le stesse abilità. Sulla carta troverete le abilità di ognuno di essi.

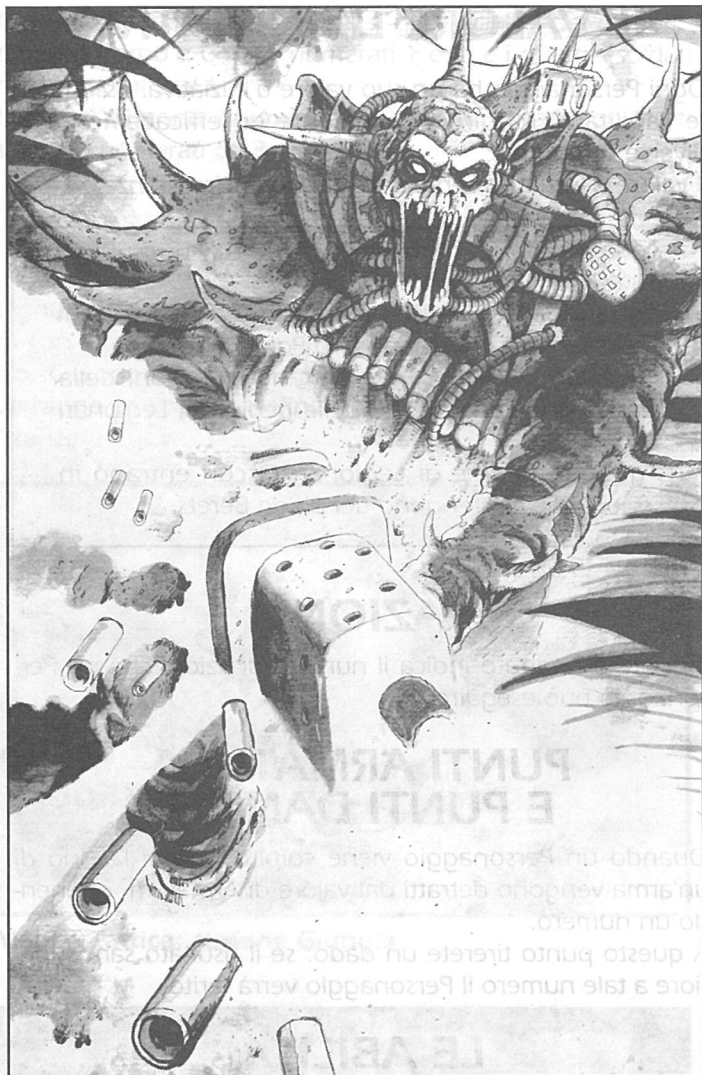
ARMI DA TIRO - Questa abilità riguarda tutte le armi da tiro: pistole, fucili, lanciafiamme, lanciagranate. Essa serve anche per eliminare gli inceppamenti delle armi.

PRONTO SOCCORSO - È l'abilità utilizzata da chi dà i primi soccorsi.

SCANNER - Riguarda la capacità di utilizzare lo Scanner portatile per rilevare attività nemiche, Mine ed Entrate ai Tunnel nascosti.

CORPO A CORPO - In questo scenario vale il valore segnato sulla carta Personaggio per i combattimenti ravvicinati. Con le regole avanzate, le armi per il Corpo a Corpo sono identificate da un asterisco.

OSCURA SIMMETRIA - Questa abilità può venire utilizzata solo dai Nefariti. Essa serve per lanciare degli attacchi psichici contro i nemici ed il loro equipaggiamento.



IL TURNO DI GIOCO

1. ORDINE DI INIZIATIVA

I giocatori pescano i segnalini Iniziativa al fine di determinare l'ordine di gioco.

Guardate i segnalini: 10 hanno il simbolo di Algeroth e 7 l'insegna militare degli Imperiali (oltre ai 7 segnalini Iniziativa dei Ranger Venusiani della Bauhaus).

Mettete tanti segnalini quanti sono i Personaggi in gioco in una tazza opaca, da cui verranno estratti uno per volta. Un giocatore entra in gioco quando il segnalino estratto corrisponde a quello delle sue truppe. Quando l'azione del Personaggio è conclusa, il giocatore lo pone accanto alla pedina. I segnalini possono essere estratti da un qualunque giocatore.

Quando un Personaggio viene eliminato, bisogna rimuovere il suo corrispondente segnalino d'Iniziativa. Se il Personaggio non ha ancora agito (cioè al suo fianco non vi è ancora un segnalino Iniziativa), verrà tolta dalla tazza un segnalino Iniziativa. Il turno finisce quando tutti i Personaggi hanno agito. A questo punto si raccolgono tutti i segnalini Iniziativa relativi ai Personaggi ancora in gioco (e agli eventuali rinforzi) e si rimettono nella tazza opaca.

AZIONI AGGIUNTIVE

Fintanto che il Sergente dei Blood Berets è vivo, il giocatore dispone di un segnalino in più che consente a un suo soldato, una mossa aggiuntiva di 3 azioni.

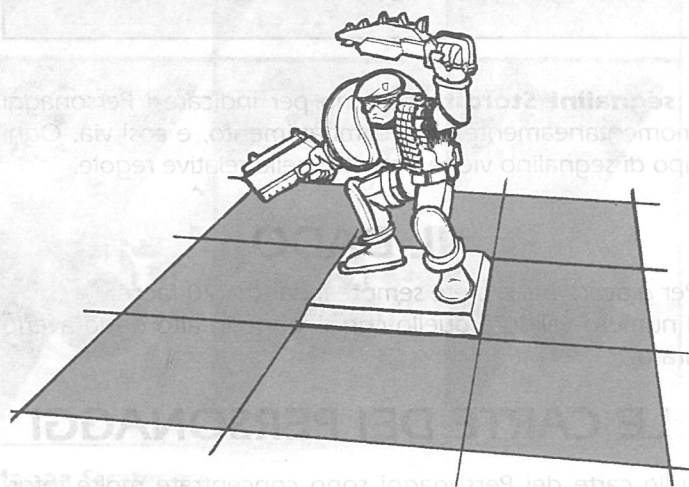
Questo segnalino extra rappresenta la capacità del Sergente di motivare così fortemente i suoi uomini da convincerli a raddoppiare i loro sforzi. Questo segnalino extra viene rimosso non appena il Sergente muore.

2. MOVIMENTO

Ci si muove su caselle attigue libere. Le pedine Personaggio NON POSSONO né attraversare, né sostare in caselle già occupate.

Un Personaggio può passare (obliquamente) fra due caselle occupate, solo se ciò gli permette di raggiungere una casella vuota.

Utilizzate sempre le pedine Personaggio, perché la loro forma è fatta su misura per le caselle. In alternativa potrete utilizzare le miniature specifiche.



Tutte le caselle ombreggiate sono adiacenti

3. AZIONI

Tutte le azioni, escluso il movimento, sono regolate dalle abilità. Per determinare se la vostra azione ha avuto successo dovete tirare il dado e confrontare il risultato ottenuto con il valore dell'abilità più appropriata.

Se il numero tirato è uguale o minore del valore dell'abilità, l'azione ha avuto successo.

Se il numero tirato è maggiore, invece, l'azione è fallita.

Es.: L'abilità in combattimento Corpo a Corpo di un Legionario Oscuro è 14.

Per riuscire a colpire l'avversario il giocatore deve tirare 14 o meno.

AZIONE

Attacco ravvicinato

Attacco a distanza

ABILITÀ

Corpo a Corpo

Armi da Lancio



4. USO DELLE ARMI

ARMI DA TIRO

Decidete quale arma intendete usare (per lo scenario attuale, utilizzate il valore segnato sulla carta Personaggio), selezionate il bersaglio e lanciate il dado. Se:

- il risultato è MAGGIORE del valore dell'abilità Armi da Tiro:

avete mancato il bersaglio

- il risultato è UGUALE o MINORE del valore dell'abilità Armi da Tiro:

avete fatto centro; a questo punto dovrete fare un tiro contro l'Armatura.

Affinché il Personaggio possa sparare, la linea di tiro verso il bersaglio deve essere libera.

Se la linea di tiro non è chiaramente distinguibile, usate un righello e tracciate una linea (immaginaria) che parte dal centro della casella del Personaggio che spara e arriva al centro della casella del Personaggio-bersaglio.

Se tale linea attraversa muri o caselle occupate da altri Personaggi, la linea di tiro risulta bloccata.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Decidete quale arma intendete usare (per lo scenario attuale, utilizzate il valore segnato sulla carta Personaggio), selezionate il bersaglio e lanciate il dado. Se:

- il risultato è MAGGIORE del valore dell'abilità Corpo a Corpo:

l'attacco è fallito

- il risultato è UGUALE o MINORE del valore dell'abilità Corpo a Corpo:

avete fatto centro; a questo punto dovrete fare un tiro contro l'Armatura.

Si può cominciare un Corpo a Corpo quando due Personaggi avversari si trovano in caselle adiacenti. Il combattimento Corpo a Corpo non è automatico, ma deve essere iniziato da un Personaggio attivo.

Con Personaggio attivo si intende il Personaggio a cui viene assegnato il segnalino Iniziativa pescato. Quel soldato potrà infatti compiere il suo numero di azioni.

I Personaggi che sono in posizione per il combattimento Corpo a Corpo possono utilizzare, l'uno contro l'altro, solo le armi previste per il combattimento Corpo a Corpo.

Le alternative possibili, in questo caso, sono due: sparare ad altri Personaggi oppure spostare il proprio Personaggio in una posizione diversa da quella per il combattimento Corpo a Corpo. Le Armi per il combattimento Corpo a Corpo sono identificate con un asterisco che ne precede il nome. Nella carte dei Personaggi è compresa un'Arma da Tiro e una per il combattimento Corpo a Corpo; i dati sono riportati sulle carte Personaggio relative.

Questo regolamento da per scontato che la missione "Nelle Grotte" verrà probabilmente rigiocata utilizzando il Regolamento Avanzato.



TIRO CONTRO L'ARMATURA

Quando un Personaggio viene colpito da un'arma è necessario effettuare un tiro contro l'Armatura; in questo modo si scopre se essa, per pura fortuna o grazie al suo spessore, è riuscita ad assorbire o deviare il colpo, evitando così, il ferimento del Personaggio.

- Individuate il VALORE D'ARMATURA del vostro obiettivo.

- Sottraete i PUNTI DANNO dell'arma: otterrete così il VALORE MODIFICATO D'ARMATURA.

Il giocatore che si trova in posizione difensiva, tirerà tante volte il dado quanti sono i colpi ricevuti.

- Se il risultato del tiro è MAGGIORE del VALORE MODIFICATO D'ARMATURA:

il Personaggio è stato ferito.

- Se il risultato è UGUALE o MINORE del VALORE MODIFICATO D'ARMATURA:

il Personaggio è illeso.

Es.: Un Legionario Oscuro con abilità con le armi da tiro uguale a 11 spara ad un Blood Berets.

Se ottiene 11 o meno lo colpisce.

- Il valore dell'Armatura del bersaglio è 24.

- Il fucile di grosso calibro del Legionario Oscuro provoca 10 punti Danno, che devono essere sottratti al valore d'Armatura. Perciò: $24 - 10 = 14$.

- Se il Blood Berets ottiene 14 o meno con il tiro del dado, il colpo viene assorbito dall'Armatura senza nessun effetto. Se ottiene 15 verrà invece ferito.



FERITE

Sia i Legionari sia i Blood Berets muoiono alla seconda ferita; i Nefariti muoiono alla quarta.

Alla prima ferita di un Blood Berets (o di un Legionario), la sua carta viene girata.

Per il Nefarita la carta viene voltata alla seconda ferita, perciò dopo la prima e la terza dovrete metterle sopra un segnalino per ricordarvi di questa situazione.

Su questo secondo lato sono riportati valori inferiori.

Quando un Personaggio muore, vengono rimosse dal gioco sia la sua pedina che la sua carta.

Se il Personaggio non ha ancora iniziato a giocare, bisogna togliere dalla tazza che contiene i segnalini Iniziativa, uno della sua fazione.

Es.: Se il morto era un Legionario che non aveva ancora agito, eliminate dalla tazza un segnalino Iniziativa dell'Oscura Legione.

Alcune armi sono più pericolose di altre; in tal caso, nelle singole descrizioni, troverete la dicitura "Doppio Danno" e due asterischi in corrispondenza dei punti Danno.

In questo caso, se fallisce il tiro contro la propria Armatura, un Legionario Oscuro (o un Blood Berets) muore immediatamente, mentre il Nefarita riceve due Danni.

Es.: Punti Danno **13

Se un Blood Berets o un Legionario viene colpito da quest'arma, muore immediatamente.

LA GITTATA

Le armi, in base alla loro Gittata, vengono suddivise in 3 diverse categorie (vd. il capitolo 'Armi ed Equipaggiamento' nel Regolamento Avanzato, per i dettagli):

1) RAGGIO ILLIMITATO: potete, sparare attraverso l'intera mappa entro i limiti della linea di vista.

2) RAGGIO LIMITATO: l'arma ha una Gittata Massima (indicato in numero di caselle).

3) COMBATTIMENTO CORPO A CORPO: le armi contraddistinte da un asterisco sono utilizzabili solo ed esclusivamente per il combattimento Corpo a Corpo. Sono ammesse due sole eccezioni: la Pistola Aggressor e la Necrolancia.

Per la Missione 1 tutte le armi hanno Gittata illimitata. Se rigiocerete con le Regole Avanzate, rispettate invece i dati relativi alle armi utilizzate.



BLOOD BERETS

Adesso potete iniziare a giocare.

Buon divertimento!