

**La Regola Principe:** quando una regola non ha senso in una particolare situazione, ignorarla o modificarla. Queste sono solo due pagina di regole, dopotutto.

**Convenzioni Sui Dadi A Sei Facce**

Ogni tiro non modificato di Sei è un successo.

Ogni tiro non modificato di Uno è un fallimento.

**Unità**

Un giocatore possiede una o più unità, come definito dal supplemento dedicato alla fazione.

Ogni unità è definita dal suo livello di addestramento e di esperienza e dalle armi / armature che utilizza.

Tutti i membri di una unità devono rimanere entro i 3 "/ 8 centimetri l'uno dall'altro o incorrere alla loro attivazione in una penalità di 1 per ogni figura che non rispetta questa distanza.

**Addestramento/Esperienza Dell'Unità**

Livello	Attivazione	Esperienza
Recluta	5	6
Esperto	4	5
Veterano	3	4
Elite	2	4

**Giocare**

Questo wargame si gioca in "turni".

In un turno tutti i giocatori possono tentare di attivare e utilizzare ogni unità sotto il loro comando.

**Iniziativa**

All'inizio di un turno ogni giocatore tira 1D6 e aggiunge eventuali modificatori dello scenario. I pareggi si ritirano.

Il giocatore con il tiro più alto può tentare di attivare una prima unità. Se l'attivazione riesce allora l'unità può scegliere un'azione e realizzarla.

Il Giocatore può continuare ad attivare unità fino a quando non gli riesce il tiro di attivazione, che gli fa cadere l'iniziativa al suo avversario.

L'iniziativa passa da un giocatore all'altro a seconda se i giocatori superano o non superano i tiri di attivazione, fino a quando tutti hanno avuto la possibilità di attivare ogni unità al loro comando.

In partite con molte unità in campo può essere di aiuto posizionare un segnalino accanto ad una unità dopo la sua attivazione.

**Attivazione**

Per attivare un'unità, un giocatore deve tirare un numero pari o superiore, al numero di attivazione indicato nella tabella di addestramento/esperienza dell'unità. Se

un'unità ha un leader con un livello più alto di attivazione allora utilizzate il livello di quest'ultimo.

Aggiungere uno al tiro se non ci sono nemici visibili.

Una volta attivata, un'unità può fare una delle seguenti azioni:

Scelta	Movimento	Note
Camminare	6"/ 15cm	Può anche sparare con un'arma comune, o lanciare una granata, in qualsiasi momento durante il suo spostamento.
Correre	12"/ 30cm	non può usare armi o lanciare granate.
Correre riparandosi	8"/ 20cm	non può usare armi o lanciare granate. Usufruisce di copertura leggera
In attesa	0"	Una volta per turno può reagire sparando al nemico che entra nella sua linea di vista.
Andare a terra	3"/ 8cm	Si ripara nella copertura più vicina. Aumenta il livello di copertura di uno. non può sparare o lanciare granate.
Mirare	0"	Tutte le miniature dell'unità guadagnano un +1 a colpire
Assaltare	8"/ 20cm	Si muove in corpo a corpo con il nemico

Unità che falliscono l'attivazione si considerano in attesa.

Unità che hanno subito più del 50% di vittime si ritirano di 6 "/ 15 centimetri di distanza dal nemico visibile più vicino, oppure, se non ci sono nemici si ritirano verso la loro zona di schieramento.

**Sparare**

Una miniatura non può sparare se va in inchiodamento.

Una unità può sparare a qualsiasi miniatura o veicolo nemico con cui ha una chiara linea di vista. Questa può dividere il fuoco tra più di un obiettivo.

Ogni figura in una unità lancia un dado per ogni suo Punto Arma, cercando di uguagliare o superare il suo valore di Esperienza. Ogni tiro riuscito colpisce il bersaglio.

Ogni Bersaglio che indossa una specie di armatura o si trova dentro / dietro un veicolo corazzato ottiene un tiro armatura contro questi colpi. Se il veicolo riesce nel suo tiro armatura, i passeggeri al suo interno non hanno bisogno di farne uno.

I colpi non salvati contro un'unità vanno considerati come perdite, figure in inchiodamento, o una combinazione di entrambi, entro i limiti consentiti che l'Unità può sostenere.

Una figura non può essere considerata sia in inchiodamento che una perdita a causa del medesimo attacco di arma da fuoco che ha ricevuto.

Le unità possono sparare da una copertura solo se le figure coinvolte (tiratori e / o bersagli) si trovano entro 2 "/ 5 centimetri dal bordo della zona di copertura.

Le figure che si trovano a più di 2 "/ 5cm dal bordo in una zona di copertura possono bersagliare solo le unità che condividono la stessa copertura e che si trovano entro 6 " / 15cm da loro. Sia l'unità che spara, che il loro obiettivo, potranno beneficiare di tale copertura.

Una zona di copertura definita blocca la linea di vista.

**Inchiodamento**

Una figura in inchiodamento viene posta su un lato. Non può sparare e la sua unità prende una penalità per la sua successiva attivazione di -1 per ogni figura in inchiodamento.

Dopo il successivo tiro di attivazione di quell'unità la figura viene riportata su e non è più considerata in inchiodamento.

Il numero massimo di figure in inchiodamento che una unità può avere dipende dal suo addestramento / esperienza:

Livello	Max	Livello	Max
Recluta	1	Veterano	3
Esperto	2	Elite	4

**Copertura**

Almeno la metà di un'unità deve essere in copertura perché l'intera unità possa beneficiarne. Se il bersaglio di un attacco a distanza è in copertura allora il numero che l'attaccante deve tirare per colpire viene modificato come indicato di seguito.

Copertura	Modifica	Esempi
Leggera	+1	Sottobosco, boschi, costruzioni in legno, veicoli civili, recinzioni, siepi, buche,
Media	+2	Muri in pietra o mattoni, Edifici o macerie, trincee
Pesante	+3	Bunker

Nessun modificatore di copertura può modificare l'esperienza di un'unità di un valore maggiore di 6 +.

La fanteria, attraversando la copertura, si muove alla sua velocità normale.

**Corpo a Corpo**

L'Unità deve entrare in combattimento ravvicinato con un'unità nemica utilizzando un'azione di assalto.

L'Unità che assalta muove per prima le sue miniature in contatto di base con le miniature nemiche, nessuna miniatura può

muoversi più di 8 "/ 20cm, quindi l'avversario può muovere tutte le sue miniature non ingaggiate che si trovano nel raggio di 3" / 8 centimetri da una miniatura nemica che assalta.

Entrambi i lati tirano contemporaneamente un dado per ogni miniatura e utilizzano il loro valore di esperienza per determinare i tiri riusciti.

Le miniature che si trovano in inchiodamento prima che l'attacco sia iniziato prendono un -1 sul loro tiro di Corpo a Corpo.

Tirate i loro dadi separatamente.

Tutti i tiri riusciti non salvati dall'armatura personale si considerano come perdite. La Copertura non ha effetto.

Le unità possono solo subire perdite, non inchiodamento.

Il combattimento continua, all'inizio di ogni turno successivo. Le unità coinvolte in combattimento si attivano automaticamente all'inizio del turno. Successivamente anche se vincono il combattimento, non possono essere riattivate in quel turno.

### Armi

Le armi illustrate di seguito sono di tipo generico, e sono comuni nelle forze militari e paramilitari.

Armi Comuni	Gittata	Punti Arma
Pistola/ Revolver	8"/20cm	1FP
Fucile	24"/60cm	1FP
Fucile d'Assalto <sup>1</sup>	24"/60cm	1FP <sup>2</sup>
Fucile di Precisione	32"/80cm	2FP
Mitraglietta	16"/40cm	3FP
Mitragliatrice	32"/80cm	3FP
Doppietta	8"/20cm	3FP

1. Alcuni fucili d'assalto hanno un lanciagranate integrale [FP3] con una gittata di 16 "/ 40cm.

2. I fucili d'assalto hanno 2FP a 12 "/ 30cm o meno.

Armi di Supporto	Gittata	Punti Arma
Mitragliatrice Pesante <sup>2</sup>	32"/80cm	4FP
Lanciafiamme <sup>3</sup>	8"/20cm	4FP
Lanciagranate	8"/20cm	3FP <sup>2</sup>
RPG	24"/60cm	3FP
Cannone Anticarro Leggero	32"/80cm	3FP
Mortai Leggero	40"/100cm	3FP
Cannone Leggero <sup>1,3</sup>	32"/80cm	4FP
Cannone Pesante <sup>1,3</sup>	48"/120cm	6FP

1. Soltanto i carri armati o i Bunker possono montare cannoni

2. Veicolo & Bunker che montano una mitragliatrice pesante hanno bisogno di un

solo equipaggio. La mitragliatrice pesante governata dalla fanteria ha bisogno di due equipaggi al suo servizio.

3. I lanciafiamme e i cannoni dei carri ignorano la copertura.

### Armatura Personale

Alcune truppe moderne e di fantascienza hanno una armatura personale. Esse sono addestrate ad utilizzarle così da non esserne rallentate durante i veloci scontri in FUBAR.

Una volta che i colpi andati a segno sono stati determinati l'unità può fare il tiro armatura con il tipo di armatura che è maggioritario nell'Unità.

Tipo	Tiro Armatura	Esempi
Leggera	6+	Giubbotto rivestito, Armatura della Polizia
Media	5+	Carapace moderno o della SWAT
Pesante	4+	Carapace snodato Fantascientifico
Energetica	3+	Corazza Energetica
Armatura da Battaglia	2+	Dreadnought Tattico

### Veicoli

Questi sono attivati nello stesso modo delle Unità.

Si possono muovere fino a 12 "/ 30cm in campo aperto, o a 6" / 15 centimetri in copertura leggera, e possono sparare con una sola arma. Carri Medi e Pesanti possono muovere di 6 "/ 15 centimetri in copertura media, ma non possono sparare se vogliono farlo.

Un veicolo fermo può sparare con tutte le sue armi.

Un veicolo, e le eventuali truppe all'interno o direttamente dietro di esso, ottengono un tiro armatura:

Armatura	Tiro Armatura	Esempi
Nessuna	6+	Camion, Automobili, ecc.
Leggera	5+	APC
Media	4+	IFV, Carri Leggeri
Pesante	3+	Carri Medi
Ultra pesante	2+	Carri Pesanti

Si noti che le armi da fuoco comuni e le mitragliatrici pesanti non possono danneggiare i veicoli blindati.

Per ogni colpo non salvato dall'armatura tirate un dado e applicate il risultato della tabella che segue:

Tiro	Effetto
1-2	Equipaggio Stordito -2 alla prossima attivazione
3	Veicolo Immobilizzato per il resto della partita. Può ancora sparare

Tiro	Effetto
4-5	Arma distrutta. La scelta va al Proprietario
6	Veicolo distrutto. Tutto l'equipaggio / passeggeri devono tirarsi fuori dai guai e fare un 5 + o un tiro Armatura Personale (se migliore del 5+) o diventare vittime.

Nota: I veicoli non possono andare in inchiodamento, né lo può l'equipaggio o i passeggeri sbalzati fuori da un veicolo distrutto.