

TEMPESTA

Nei turni 8, 9 e 11 è possibile che si scateni una tempesta, dovuta al clima mortale e ostile del cinereo pianeta alverare industriale di Armageddon. Questo genere di tempeste stagionali sono frequenti. Tempeste di enormi dimensioni hanno spesso fermato sulle loro posizioni interi fronti per mesi.

TABELLA TEMPESTA

A inizio turno, se è previsto l'evento tempesta, tirare un dado:

1-4: niente, la tempesta non avviene.

5-6: Una tempesta magnetica e sabbiosa violentissima spazza il campo di battaglia, fortissimi venti e nebbie tossiche calano nel settore:

- tutte le azioni di fuoco subiscono un ulteriore -1 (cumulabile),
- a prescindere dall'azione intrapresa, è consentito solo 1 movimento.
- Nell'ingaggio, i valori di C/C e F/F sono penalizzati di -1, fino a un valore massimo invariabile di 6.

Azioni Orbitali

Durante la tempesta le operazioni orbitali sono ostacolate in questa maniera:

- gli scatter raddoppiano, generalmente passano da 2d6 cm a 4d6 cm
- il bombardamento orbitale può scatterare di 4D6cm, può, non deve, è contemplato l'[HIT]

Aviazione

Durante la tempesta le azioni aeree sono ostacolate in questa maniera:

- tutte le formazioni aeree che tentano di attivarsi subiscono un -2 cumulabile con altri malus
- I valori di fuoco a terra subiscono anche loro il -1 (cumulabile), così come i valori d'ingaggio.
- I valori di AA, sia per le contraeree di terra che dei velivoli restano invariati
(la difficoltà di visuale dei flak si compensa con la difficoltà di manovra degli aerei)