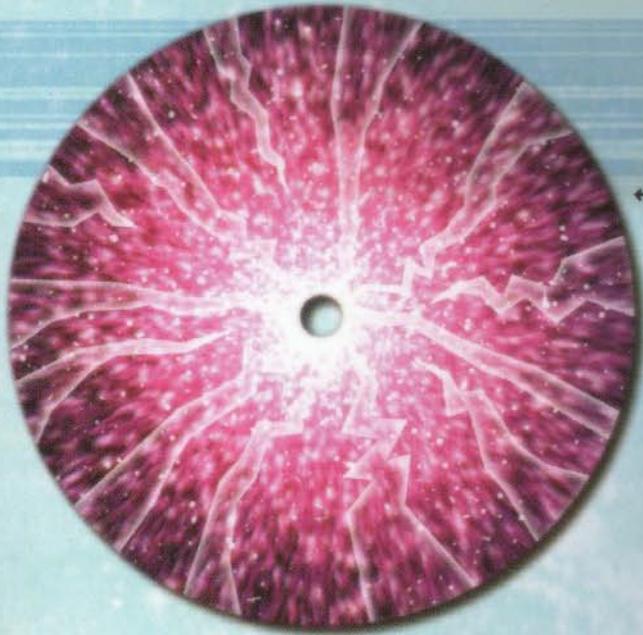


M U T A N T C H R O N I C L E S

WARZONE

Le Regole





← DISTIRSIONE



SCIAME CARNIVORO →



← VORTICE



ZAMPILLO DI PUTREDINE →



← SPRUZZO ACIDO



FUCILE INFESTATORE →



← RAFFICA CONGELANTE



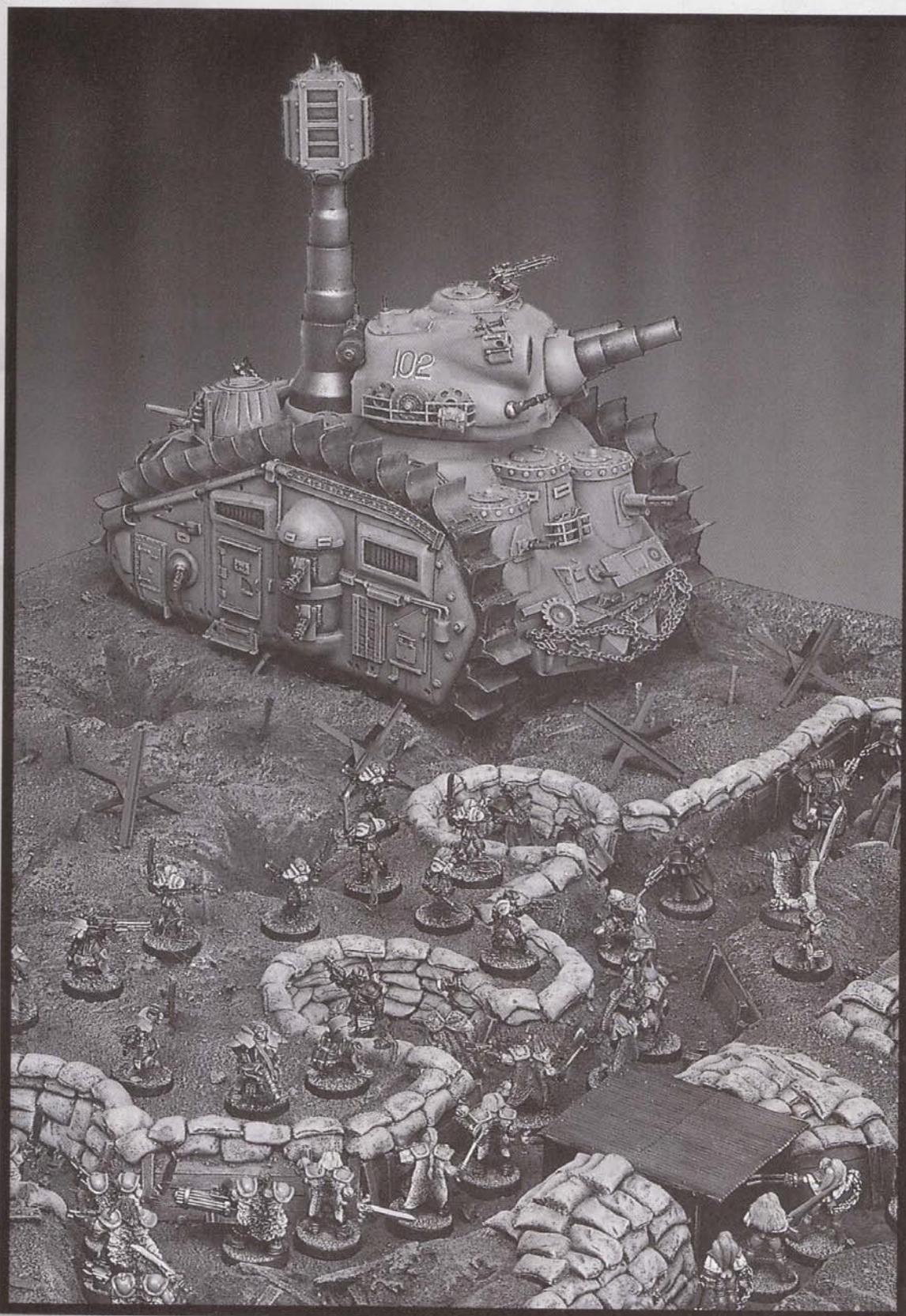
PROIETTORE DI INCUBI →



CANNONE DEL VUOTO →



REGOLE DI WARZONE



REGOLE	
Concetti Base	2
Prepararsi a Giocare	2
Giocare una partita	3
Iniziativa	3
Schieramento	4
La sequenza di Gioco	5
Vincere la battaglia	5
Sistema di gioco	6
Il tuo Esercito	7
Orientamento	9
Linea di Vista	9
Comandanti di Squadra e	
Raggio di Comando	10
Test dei personaggi	10
Morale	11
Panico	11
Riorganizzare	11
Azioni	12
Attesa	12
Movimento	14
Arrampicare	15
Saltare e Cadere	15
Mettersi al Riparo	15
COMBATTIMENTO	16
Combattimento a Distanza	18
Riparo	21
Acquattarsi	22
Angolo Morto	22
Armi ad Effetto Area	22
Deviazione	23
Fuoco Indiretto	23
Restrizioni alle armi da tiro	25
Combattimento Corpo a Corpo	26
Poteri Soprannaturali	30
VEICOLI	31
Usare i Veicoli	33
Muovere i Veicoli	33
Veicoli in Combattimento	34
Veicoli in corpo a corpo	35
Speronare	35
MODELLI VOLANTI	37
Volanti in combattimento	37
Modelli che planano	38
EDIFICI	39
Livelli ed Aree	40
Accesso agli Edifici	40
La Zona Visibile	41
Descrivere gli Edifici	42
Usare gli Edifici in battaglia	47
Muovere dentro gli Edifici	49
Combattimento a distanza	
negli Edifici	51
Effetti Area negli Edifici	52
Corpo a corpo negli Edifici	55
ABILITÀ SPECIALI	56
APPENDICE: ATTIVITÀ	61

REGOLE DI WARZONE

Warzone è un sistema di combattimento veloce da giocare, ambientato in un mondo di fantascienza. Il gioco è strutturato per 2 o più giocatori che usano miniature e modelli della Target Games. Warzone è un gioco di schermaglia che coinvolge da vicino i giocatori. Ognuno comanda un'armata durante feroci scontri a fuoco o mortali combattimenti corpo a corpo. La struttura ed il sistema di gioco unico di Warzone, insieme alla grandezza dell'universo in cui ci si muove, assicurano un'esperienza di gioco veramente esaltante; Warzone è ineguagliabile in quanto a flessibilità e peculiarità della storia delle truppe che agiscono sotto i vostri comandi.

Si tratta di un sistema ampio e dettagliato. Le regole sono estese ma in realtà i concetti sono abbastanza semplici. Leggete questo libro molto attentamente e cercate di assimilarlo passo dopo passo. Se avete qualche difficoltà con una regola o con un concetto, ricreate la situazione utilizzando alcune miniature e cercate di capirla, vi renderete conto che in questo modo le cose saranno molto più chiare.

SEQUENZA DI GIOCO

1. Scegliere le armate.
2. Sistemare il campo di battaglia.
3. Tirare l'iniziativa per schierare l'esercito.
4. Disporre le proprie forze.
5. Tirare l'iniziativa per determinare l'ordine di gioco all'interno del Turno.
6. I giocatori si alternano finché tutti i modelli sono stati attivati nel turno corrente di gioco.
7. Ripetere i passaggi 5 e 6 finché la battaglia non è conclusa.

CONCETTI BASE

Prima di procedere alla spiegazione in dettaglio delle regole, sarebbe opportuno chiarire alcuni concetti base, in particolare per quelle persone che sono completamente nuove al mondo dei giochi di miniature.

REQUISITI DEL GIOCO

Per giocare a Warzone avrete bisogno di:

- Una copia di questo libro delle regole.
- Una copia del Libro degli Eserciti
- Una selezione di miniature della Target Games.
- Un dado a 20 facce.
- Un metro.
- Una penna e dei fogli di carta.
- Un posto dove giocare

TAVOLO DA GIOCO

Potete giocare a Warzone su qualsiasi superficie piana, sia essa il pavimento di casa, il tavolo della sala da pranzo o un tavolo da gioco appositamente costruito. Le dimensioni ideali dell'area di gioco e l'uso dei differenti tipi di scenari saranno descritte più avanti. La cosa più importante è che i margini siano ben definiti. L'area di gioco rappresenta il campo di battaglia sul quale si svolge la partita, normalmente è indicata con i termini campo di battaglia o tavolo da gioco.

TIRO DI DADO

L'esito degli eventi sul campo di battaglia è deciso da diversi tiri di dado.

Ovviamente la strategia e i punti forti del vostro esercito giocano un ruolo importantissimo. Il dado introduce un elemento di probabilità, il che significa che nessun incontro è già determinato. Potreste fronteggiare il peggiore di tutti i demoni ma il fattore casuale del dado vi permetterà d'avere comunque una possibilità di vincere, indipendentemente da quanto bassa essa sia!

In Warzone si usa un dado a 20 facce e ci riferiremo ad esso con il termine d20.

I dadi sono usati per determinare diverse cose, come ad esempio il successo o il fallimento di un attacco. Il numero richiesto per ottenere un particolare risultato sarà riportato nella rispettiva sezione delle regole, ma come principio generale cercate di ottenere numeri bassi. A meno che diversamente riportato un risultato di 1 è sempre un successo mentre un tiro di 20 è sempre un fallimento.

MISURARE

Le distanze da misurare costituiscono una parte necessaria del sistema di gioco di Warzone. Poiché indicano il movimento di una miniatura o la gittata di armi da fuoco come i lanciamissili e le mitragliatrici.

Le misure sono in pollici, quindi dove è riportato che un modello ha un Movimento di 4, significa che ha un movimento di 4 pollici. Se preferite utilizzare i centimetri considerate che un pollice è pari 2,5 centimetri. Il modello con Movimento 4, quindi, si muoverà di 10 cm. Quando è il loro Turno, i Giocatori possono misurare le distanze e i raggi d'azione come vogliono.

PREPARARSI A GIOCARE

Una volta che vi siete procurati tutti gli elementi per giocare una partita a Warzone rimangono un paio d'aspetti da chiarire prima di poter iniziare. Ogni giocatore deve scegliere un'armata e il tavolo deve essere preparato in modo appropriato per rappresentare un campo di battaglia. In un certo senso anche questo fa parte del gioco, nonostante sia fatto prima dell'inizio della partita.

SCEGLIERE LA VOSTRA ARMATA

Prima di scegliere la loro armata i giocatori devono decidere quanto sarà grande. La dimensione degli eserciti è stabilita attraverso l'assegnazione dei punti: più punti sono e più è grande l'armata.

Per esempio, un esercito di 2000 punti è all'incirca due volte più potente di uno da 1000. A meno che non sia diversamente specificato, non esistono restrizioni nella scelta della dimensione dell'armata, si tratta di una libera decisione tra i giocatori.

Tenete presente che più sono grandi gli eserciti e più le partite saranno lunghe. Indicativamente, armate da 500 punti dovrebbero consentire partite brevi, mentre armate da 2000 punti dovrebbero durare di più, anche se non si superano mai le 2 ore.

Una volta decisa la dimensione dell'armata, potete usare i punti per comprare le miniature da schierare. Ogni modello in Warzone ha un valore noto come Costo (CP), che ne indica il reale grado d'efficienza. Tutti i modelli hanno un Equipaggiamento specifico e delle Abilità Speciali, tutto questo è incluso nel costo del modello stesso. Quindi una miniatura con Costo 100 sarà più potente di una con Costo 25.

Via via che i giocatori scelgono le miniature per il loro esercito, sottraggono il loro Costo dal totale di punti che hanno a disposizione. Per esempio, due avversari si accordano per una partita con eserciti di 1000 punti. Un giocatore compra 4 modelli, ognuno dei quali ha un Costo di 25, per un totale di 100 punti. A questo giocatore rimangono dunque 900 punti da spendere per acquistare il resto dell'armata.

SISTEMAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Il campo di battaglia deve essere preparato prima di iniziare a giocare. La superficie ideale per giocare a Warzone è un tavolo di 6 x 4 piedi (180 x 120 cm), anche se tavoli più piccoli sono comunque adatti e spesso permettono partite più intense. I campi di battaglia sono raramente pianeggianti e senza ingombri; spesso sono attraversati da colline e fiumi e coperti da rocce, foreste e giungle. Chiameremo tutti questi elementi geografici con il termine Terreno. Potete creare i vostri terreni da soli oppure acquistarli nei negozi di modellismo. Cercate la gamma di prodotti della Target per abbellire il vostro campo di battaglia. Finché non avrete costruito la vostra collezione di terreni, potrete usare degli oggetti costruiti in casa, usando dei libri per ricreare la collina o una striscia di stagnola per rappresentare un fiume. È molto importante che, prima di iniziare, i giocatori si accordino su come particolari pezzi di scenario influenzino il gioco, onde evitare incomprensioni nel corso della partita. Consultate la sezione "Terreno" e "Copertura" per maggiori dettagli.

La sistemazione dei Terreni inciderà sulla strategia e sullo svolgimento della battaglia stessa. Vi consigliamo di usare la seguente regola per assicurare che la distribuzione degli oggetti sul campo di battaglia sia equa per entrambi: si tira 1d20; il giocatore con il punteggio più alto sceglie un Terreno e lo sistema sul tavolo da gioco. A seguire tutti gli altri fanno la stessa cosa fino a quando non saranno soddisfatti con la disposizione degli oggetti.

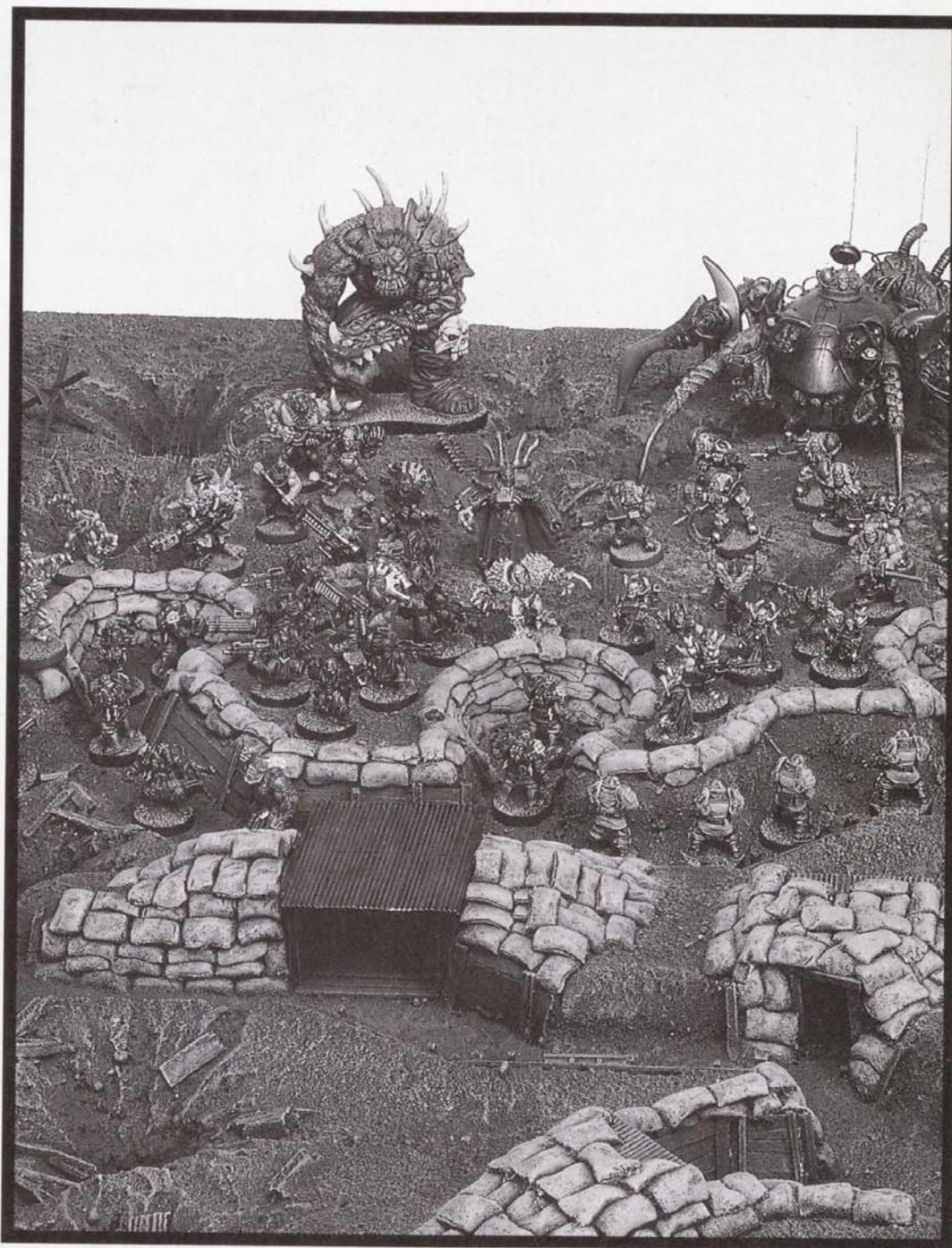
Lo scopo di questa procedura è quello di non favorire nessuno, rendendo le partite più interessanti.

GIOCARRE

Una volta scelta l'armata e sistemato il campo di battaglia, siete pronti per giocare a Warzone. Comunque, prima di procedere in dettaglio alla descrizione dei meccanismi di gioco, qui di seguito è riportato un riassunto. Esistono alcune eccezioni a tale procedura standard ma sono tutte riportate nella pertinente sezione delle regole.

Riassunto:

1. Scegliere le armate.
2. Sistemare il campo di battaglia.
3. Tirare l'iniziativa per schierare l'esercito.
4. Disporre le proprie forze.
5. Tirare l'iniziativa per determinare l'ordine di gioco all'interno del Turno.
6. I giocatori si alternano finché tutti i modelli sono stati attivati nel turno corrente di gioco.
7. Ripetere i passaggi 5 e 6 finché la battaglia non è conclusa.



INIZIATIVA

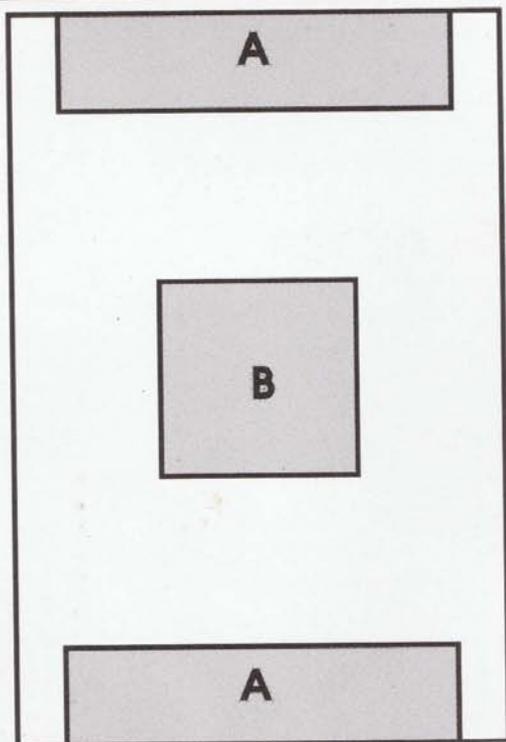
L'ordine con cui i giocatori agiscono può dare un notevole vantaggio. Per dare a tutti una pari opportunità useremo un semplice tiro di dado, che chiameremo Tiro per l'Iniziativa (si tira 1d20): A volte questo risultato è modificato da certe caratteristiche che hanno alcune truppe nel vostro esercito. Il primo Tiro per l'Iniziativa serve per decidere da quale parte del tavolo giocherete, a meno che non si tratti di uno

Scenario, nel qual caso le posizioni di partenza sono già assegnate.

In una normale partita i giocatori tirano 1d20 e colui che ottiene il risultato più alto sceglie il lato del tavolo.

Il secondo Tiro per l'Iniziativa decide chi inizia a disporre per primo le proprie forze sul tavolo. Chiameremo questa fase del gioco Schieramento.

DIAGRAMMA 1



1. ZONA DI SCHIERAMENTO NUMERO 1

Questo diagramma mostra le Zone di Schieramento per una partita dove un giocatore si trova al centro e ha lo scopo di difendere la posizione.

- A) Giocatore 1 Zona di Schieramento
- B) Giocatore 2 Zona di Schieramento

SCHIERAMENTO

Due sono gli aspetti principali da analizzare in questa sezione. Il primo riguarda l'ordine in cui le truppe sono disposte sul campo di battaglia, che è lo Schieramento vero e proprio.

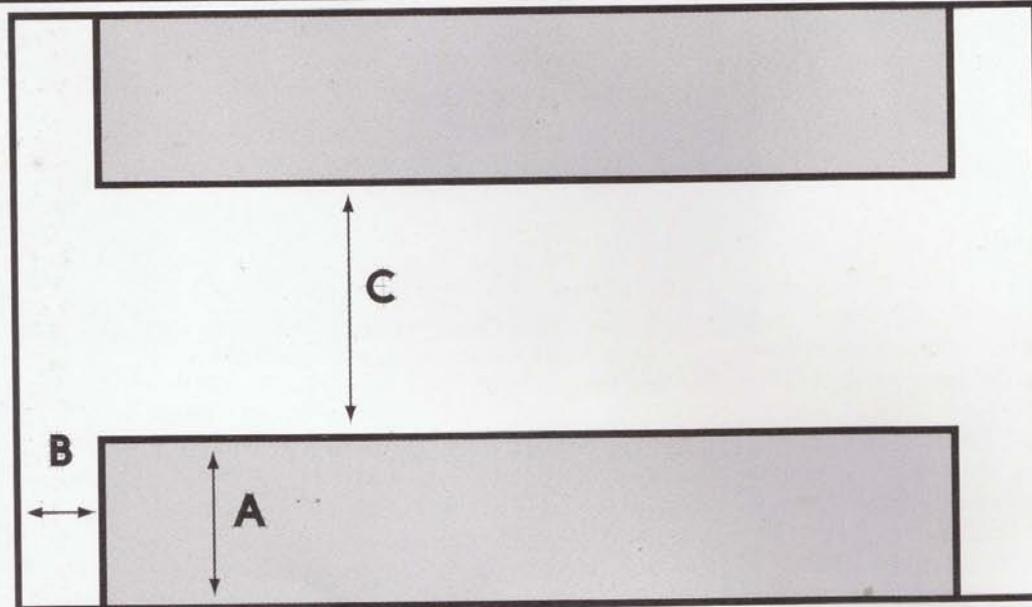
Il secondo riguarda l'area in cui sono disposte le miniature, che è la Zona di Schieramento.

In alcune battaglie, Schieramento e Zona di Schieramento possono essere già decise, come nel caso di un giocatore che difende un bunker situato al centro del tavolo. Cambiare lo Schieramento e la Zona di Schieramento può accrescere la bellezza delle vostre battaglie, quindi siete liberi di sperimentare.

Il vostro esercito è diviso in piccoli gruppi chiamati Unità, che saranno analizzate in modo dettagliato più avanti. I giocatori, a turno, schierano tutto il loro esercito sul campo di battaglia, un'Unità per volta. Per decidere chi schiera per primo, i giocatori devono tirare 1d20. Questa volta il Tiro Iniziativa è modificato per rispecchiare il fatto che un esercito può essere guidato più efficacemente di un altro. Si aggiunge al risultato del dado il valore di Comando più alto (vedi "Profilo del Personaggio") di tutto l'esercito. Chi ottiene il risultato modificato più alto può scegliere quale sarà il giocatore a schierare la prima Unità; gli altri seguiranno in senso orario finché tutte le Unità saranno state poste sul tavolo.

La Zona di Schieramento indica un'area del campo di battaglia nella quale i giocatori possono schierare le truppe durante la fase di Schieramento. L'esatta dimensione di quest'area dipende dal tavolo, ma è bene tenere sempre una certa distanza tra le due forze. Cercate di lasciare uno spazio di almeno 24 pollici (60 cm) tra i due eserciti all'inizio del gioco. I diagrammi 1 e 2 mostrano due possibili Zone di Schieramento per una battaglia giocata su un tavolo 6 x 4 piedi (180 x 120 cm).

DIAGRAMMA 2



2. ZONA DI SCHIERAMENTO NUMERO 2

Questo diagramma mostra le normali Zone di Schieramento per una partita fra due giocatori su un tavolo di 6 piedi x 4 piedi. (180 x 120 cm)

- A) 12 pollici (30 cm)
- B) 6 pollici (15 cm)
- C) 24 pollici (60 cm)

SEQUENZA DI GIOCO

Non appena tutte le Unità sono state disposte sul campo di battaglia è tempo di iniziare a giocare. Una partita è divisa in Turni. Durante un turno ogni modello ha a disposizione una serie d'azioni. Per indicare quali modelli hanno agito e quali non l'hanno ancora fatto, useremo i seguenti termini:

- Non attivato:** il modello non ha ancora agito durante quel particolare turno.
- Attivo:** il modello che sta agendo in quel turno.
- Attivato:** il modello ha finito la sua azione per quel turno.
- Attesa:** il modello ha deciso di non svolgere alcuna Azione per tenerla in serbo fino al momento in cui si Attiva:

Ulteriori dettagli di quello che i modelli possono fare quando si trovano in queste condizioni saranno forniti nella sezione "Azioni".

I giocatori tirano 1d20 all'inizio di ogni turno per determinare chi inizia per primo; chiameremo questo tiro di dado Iniziativa. Al risultato si deve aggiungere il valore Comando più alto tra le miniature del proprio esercito (vedi la sezione "Profilo del Personaggio"). Colui che ottiene il risultato più alto può decidere di giocare per primo o può scegliere di far iniziare un altro giocatore. Si procede poi in senso orario.

Il primo giocatore Attiva una delle sue Unità (vedi sezione "Unità"). Se una Unità contiene più di un modello, ognuno di questi deve completare tutte le sue Azioni prima che possa venire attivata un'altra Unità. Un modello Attivo può compiere un numero d'azioni, come muovere o sparare, ognuna delle quali sarà ben descritta nella sezione "Azioni". Quando un modello ha terminato di agire, gli si pone di fianco un Indicatore d'Attivazione per ricordare che ha già mosso durante quel turno. Tutti gli altri giocatori attivano le Unità, allo stesso modo, finché tutte le Unità sul tavolo sono state attivate. A questo punto il Turno è finito; tutti gli Indicatori d'Attivazione sono rimossi e i giocatori tirano nuovamente per l'Iniziativa per stabilire l'ordine di gioco nel Turno successivo. Si ripete questa sequenza finché un giocatore non vince.

VINCERE LA BATTAGLIA

Una battaglia di Warzone può avere numerosi condizioni di vittoria. Il modo più semplice per vincere è quello di spazzare via il nemico. Alternativamente, un giocatore può arrendersi se crede che la situazione sia completamente senza speranza. Se invece si gioca con un limite di tempo o con un numero fisso di Turni, potete usare un sistema di conteggio dei punti vittoria per determinare il vincitore. Poiché le armate sono basate su un sistema di punti, è molto semplice capire quale giocatore è rimasto con il

contingente più forte. Alla conclusione del limite prefissato, di tempo o di Turni, sommate i Costi delle truppe che rimangono nel vostro esercito e colui che ha il maggior numero di punti vince. Per esempio, due giocatori iniziano una partita con armate da 1000 punti. Dopo 5 Turni decidono di finire la partita e sommano i Costi delle truppe rimaste in gioco. Il giocatore 1 ha 640 punti, mentre il giocatore 2 ha 490 punti rimasti - quindi vince il primo giocatore.

GIOCARE SCENARI DIVERSI

Esiste la possibilità di giocare scenari alternativi con specifiche condizioni di vittoria. Queste condizioni possono essere semplici o complesse a vostro piacimento.

La cosa importante è che entrambi i giocatori siano d'accordo sullo scenario e che le condizioni siano ben chiare prima dell'inizio della battaglia. Qui di seguito sono riportati alcuni suggerimenti:

Bersaglio Prioritario

Ogni giocatore sceglie un particolare modello della sua armata che diventa il bersaglio prioritario. L'obiettivo è quello di uccidere questi importanti modelli, cercando di mantenere vivi i propri. Il primo giocatore che riesce ad uccidere il bersaglio prioritario del nemico o quello che, nelle partite tra più giocatori, rimane con l'ultimo bersaglio prioritario vivo, è il vincitore.

Estrema Difesa

Questo tipo di scenario è particolarmente appropriato quando sono inclusi nelle vostre battaglie degli edifici, anche se, in loro assenza, potete facilmente scegliere un'area particolare del campo da utilizzare come obiettivo. Un giocatore ha il compito di difendere l'area o l'edificio scelti, mentre l'altro deve attaccarlo. La vittoria può avvenire quando una fazione distrugge l'altra o quando l'attaccante cattura un particolare modello che si trova all'interno dell'area difesa.

In questo tipo di scenari è consigliabile cambiare i punti degli eserciti in favore degli attaccanti - per esempio, 1500 punti a chi attacca e 1000 punti a chi difende.

Le spoglie al vincitore

Un oggetto di valore o più oggetti sono posti sul campo di battaglia in posizioni neutrali. Questi oggetti diventano il punto focale di tutta la partita.

L'obiettivo può essere molto semplicemente quello di raggiungere tale oggetti con una qualsiasi miniatura del vostro esercito, o quello di portarlo in una zona designata del campo. Il vincitore potrebbe essere il giocatore che alla fine di un determinato numero di turni rimane in contatto con l'oggetto oppure colui che ne recupera il maggior numero.

Questi sono solo suggerimenti, nulla vieta di costruire i vostri scenari, adattandoli alle vostre preferenze ed ai vostri stili di gioco. L'importante è che le condizioni e gli obiettivi siano ben chiare.

I MODELLI POSSONO TROVARSI IN UNO DEI SEGUENTI STATI:

- Non attivato:** il modello non ha ancora agito durante quel particolare turno.
- Attivo:** il modello che sta agendo in quel turno.
- Attivato:** il modello ha finito la sua azione per quel turno.
- Attesa:** il modello ha deciso di non svolgere alcuna Azione per tenerla in serbo fino al momento in cui si Attiva.





SISTEMA DI GIOCO

Fino ad ora abbiamo discusso Warzone in generale dando alcune idee di quello che serve per giocare e di quali sono le procedure base. Nella sezione seguente forniremo in dettaglio tutti gli elementi che caratterizzano il gioco, dalla struttura dell'esercito al come si combatte.

IL PACIFICATORE

Non si può, e nessuno vuole, avere la pretesa di controllare ogni elemento delle battaglie che giocate. Per questo motivo a volte si creano delle circostanze in cui i giocatori non riescono a trovare un accordo per risolvere una particolare questione. Come sanno bene i giocatori esperti, questi disaccordi possono rovinare il divertimento. Per evitare queste spiacevoli situazioni consigliamo di usare un tiro di dado noto come il Pacificatore. Ogni qualvolta avete difficoltà ad accordarvi su una questione tirate 1d20. Il vincitore decide.

DEFINIRE IL CAMPO DI BATTAGLIA

Abbiamo già parlato delle dimensioni del tavolo da gioco e di come mettere i terreni, adesso descriveremo come tali elementi scenici influenzano una partita.

Prima di tutto, i bordi del tavolo o dell'area di gioco rappresentano il perimetro del campo di battaglia. Ogni modello che muove oltre tale confine è considerato perso.

Inoltre, l'area di gioco potrebbe estendersi ad un secondo tavolo dove sono sistemati dei pianali. Questo accade quando nel campo di battaglia sono inclusi degli edifici (maggiori dettagli saranno forniti nella sezione "Edifici"). I pianali sono usati per rappresentare delle zone dell'area di gioco dove non è pratico disporre le miniature. Per esempio nei sotterranei di un bunker.

TERRENI

Terreni hanno un ruolo molto importante nelle battaglie di Warzone, sia perché forniscono coperture, sia perché limitano il movimento delle miniature. Colline, alberi, muri, fiumi e rocce sono tutti esempi di terreno che si possono incontrare su un campo di battaglia.

L'importante è che i giocatori si accordino sugli effetti che i diversi terreni hanno. Per aiutarvi qui di seguito è riportata una classificazione.

Terreno Impassabile

I Terreni Impassabili includono le rupi, le pareti alte, i crepacci e i fiumi molto larghi. Come regola generale, le miniature non possono attraversare i Terreni Impassabili a meno che non abbiano Abilità Speciali o un particolare equipaggiamento. I modelli possono tentare di scalare le rupi o le pareti molto alte, ma per maggiori dettagli conviene consultare la sezione "Scalare".

Terreno Accidentato

Il Terreno Accidentato è qualsiasi cosa in grado di intralciare le miniature che lo attraversano. Può essere considerato tale un denso sottobosco, un terreno molto sconnesso, una palude o un fiume poco profondo. Il Movimento di un Modello deve essere dimezzato quando si muove attraverso un Terreno Accidentato.

Per esempio, un Modello con un Movimento di 3 pollici per Azione si muoverà solamente di 1,5 pollici (3,75 cm) per Azione quando si muove su Terreno Accidentato. Vedi la sezione "Movimento" per maggiori dettagli. Se un modello inizia il suo movimento al di fuori di un Terreno Accidentato, dovrà muovere normalmente finché non arriva a contatto e dimezzare il restante movimento. In ogni caso, il movimento di una miniatura non può mai essere inferiore ad 1 pollice (2,5 cm). Modelli che volano o che sono sospesi da terra non subiscono le normali penalità come riportato nella sezione "Modelli Volanti".

Ostacoli

Questo tipo di terreno è costituito da muretti e steccati. Come regola generale, potete considerare Ostacolo tutto quello che è più piccolo di un modello. Per superare un ostacolo la miniatura deve utilizzare una Azione (vedi sezione "Azioni"). In alcuni casi si può combattere tra gli ostacoli, ma queste regole sono prese in esame nella sezione "Combattimento Corpo a Corpo".

Queste tre categorie base coprono la maggior parte dei terreni che comunemente sono usati nelle battaglie. La spiegazione di come le miniature usano tali terreni per coprirsi dal fuoco nemico è riportata nella sezione "Ripari".

IL TUO ESERCITO

Dopo aver deciso la dimensione dell'esercito come descritto in "Scegliere la vostra armata", i giocatori devono consultare il Libro degli Eserciti. In questa sezione evidenzieremo nel dettaglio la struttura dell'esercito iniziando dal come le miniature sono divise in Unità.

UNITÀ

Tutti gli eserciti di Warzone sono formati da gruppi conosciuti come Unità. Ce ne sono due tipi: le Squadre e i Singoli.

- Una Squadra è un gruppo di miniature che agiscono tutte insieme anche se ogni membro dell'Unità può essere attivato separatamente e può agire indipendentemente dal resto della Squadra.
- Un Singolo può essere una miniatura singola o una composta da diverse parti come un veicolo ed il suo equipaggio, che è considerato come un singolo modello.

LE SQUADRE

Una Squadra è un gruppo di miniature che agisce come una Unità sul campo di battaglia. I membri di una Squadra sono addestrati ad operare insieme.

Comandante di Squadra

Ogni Squadra ha un modello che è il Comandante di Squadra, il quale opera come riferimento centrale per tutti gli altri



membri del gruppo. Questo può essere un Comandante specifico, come un Sergente o un Capitano, oppure più semplicemente un membro prescelto della Squadra. I Comandanti specifici normalmente hanno delle caratteristiche migliori e delle Abilità Speciali che riflettono il fatto che sono responsabili di tenere compatta la Squadra e di prendere tutte le decisioni.

Finché il Comandante è vivo, la Squadra combatte alla massima efficienza. Se muore la Squadra diventa meno efficiente.

Nella struttura dell'Unità, riportata sul profilo, è indicato se l'Unità può o non può avere un Comandante specifico. Maggiori dettagli sull'importanza dei Comandanti saranno forniti nella sezione "Raggio di Comando".

Specialisti

Molte squadre hanno membri altamente addestrati conosciuti come Specialisti. Questi sono modelli con particolare equipaggiamento e Abilità Speciali. Tali caratteristiche sono riportate sul

profilo della miniatura. Esistono Specialisti in Armi Pesanti, Lanciarazzi, Granatieri, Medici e altri.

SINGOLI

I Singoli sono in pratica Unità composte da un solo modello. Possono essere considerati modelli Singoli i grossi mostri o i Veicoli con diversi membri d'equipaggio. Nel suo profilo è riportato se una miniatura è un Singolo o meno. I singoli non devono essere confusi con i componenti di una Squadra. Anche quando una Squadra è ridotta ad uno solo elemento rimane comunque una Squadra.

I Singoli sono spesso miniature molto potenti e quindi sono anche molto rari da trovare nelle file di un esercito.

Per riflettere questo aspetto ci sono delle restrizioni sul numero di Singoli che si possono includere nella propria armata. Tutte queste limitazioni sono comunque riportate nel Libro degli Eserciti.

CLASSIFICAZIONE DELLE MINIATURE

Indipendentemente dal fatto che si tratti di Singoli o di Squadre le miniature sono classificate come segue:

- Fanteria
- Modello Montato
- Veicoli

La maggior parte delle miniature in Warzone sono classificate come Fanteria indifferentemente che siano umani, animali o terribili demoni. Altri capitoli di questo libro si occupano di analizzare i seguenti casi:

- Veicoli.
- Unità Volanti.
- Edifici e Strutture.

PROFILO DELLA MINIATURA

Ogni modello in Warzone ha il suo Profilo, che vi indica tutto quello di cui avete bisogno per poterlo usare in battaglia. Nel Libro degli Eserciti di Warzone, sono riportati tutti i profili delle miniature. I dati variano da modello a modello ma il loro formato è uguale per tutti:

NOME

È semplicemente il nome della miniatura. Per esempio i Legionari Non Morti o i Liberi Marine della Capitol.

COSTO

Questo è il costo della miniatura in punti. Generalmente più costa, maggiore è il suo valore. Tuttavia, non sempre tale dato riflette le abilità di combattimento. Alcuni Specialisti, come i Medici, per esempio, hanno costi molto elevati perché possiedono Abilità Speciali particolari o equipaggiamenti molto rari.

RIGA DEI VALORI

La Riga dei Valori mostra i punti di forza e quelli deboli di una miniatura. Alcuni modelli come i veicoli hanno più di una riga di valori perché operano in modo diverso.

Le caratteristiche sono:

Corpo a Corpo (CC)

Indica l'abilità nel combattimento corpo a corpo e può assumere un valore che va da 1 a 20. Quando è 1 si tratta di un combattente molto scarso, mentre il 20 indica un combattente eccezionale. In base a questo tipo di scala il valore medio di un uomo è circa 7. Molte armi si possono usare in corpo a corpo, da un fucile d'assalto ad una spada. A seconda dell'arma il valore CC della miniature riceve bonus o penalità. In ogni caso sul profilo delle diverse armi sono riportati tutti i modificatori.

Abilità nel Tiro (AT)

Indica l'abilità nell'usare armi da lancio o da fuoco e può assumere un valore che va da 1 a 20. Quando è 1 si tratta di un combattente molto scarso, mentre il 20 indica un combattente eccezionale. In base a questo tipo di scala il valore medio di un uomo è circa 7. Si usa questo valore per ogni tipo d'arma da tiro, dal coltello alla granata. Anche in questo caso certe armi danno dei bonus o delle penalità. Questi modificatori sono riportati sul profilo dell'arma.

Poteri (PO)

Indica i poteri mentali di cui è dotato un modello e può assumere un valore che va da 1 a 20, dove 1 è molto scarso mentre 20 è eccezionale. In base a questo tipo di scala il valore medio di un uomo è circa 7. Questo valore è usato dalle miniature che hanno Poteri Soprannaturali. Descrive quanto sono potenti e quanto possono essere efficaci. La maggior parte dei modelli non è dotata di questi poteri; in questi casi tale valore è utilizzato solo per indicare la capacità di resistenza del soggetto. Maggiori dettagli saranno forniti nella sezione "Poteri Soprannaturali".

Comando (CO)

Indica il livello d'autocontrollo di un modello e la sua capacità di comandare gli altri. Può assumere un valore che va da 1 a 20, dove 1 è molto scarso, mentre 20 è eccezionale. In base a questo tipo di scala il valore medio di un uomo è circa 10. Questo valore riflette l'addestramento e la disciplina; influenzando le azioni dei modelli e il loro modo di reagire alle circostanze difficili.

Azioni (AZ)

Indica quante azioni un modello può compiere durante un Turno di gioco. Muovere, Arrampicarsi o Sparare sono tutti tipi di Azioni diverse. Un numero medio d'azioni di un umano è 3, che può usare nel suo turno per compiere certe attività. Maggiori delucidazioni saranno fornite nella sezione "Azioni".

Ferite (FE)

Indica quante ferite può subire un modello prima di morire o di essere distrutto. Il valore medio di un uomo è di una ferita, il che significa che un colpo di fucile, per esempio, può ucciderlo. Miniature più grandi o più resistenti possono avere più di una ferita. Anche i Veicoli, le porte degli edifici e anche alcuni tipi di terreni hanno più di una ferita. In ogni caso se le ferite di un bersaglio sono ridotte a zero, esso è distrutto, ucciso o comunque messo fuori combattimento.

Forza (FO)

Indica la forza fisica di un modello e può assumere un valore che va da 1 a 20, dove 1 è molto debole mentre 20 è eccezionalmente forte. In base a questo tipo di scala il valore medio di un uomo è circa 7. La forza serve a determinare l'ammontare del danno che un modello è in grado di infliggere con un'arma. Ovviamente un combattente forte riesce

a causare più danno di uno debole. In ogni caso, la Forza non ha alcun effetto sul danno causato da un proiettile poiché dipende dalla natura dell'arma e non dal soggetto che preme il grilletto.

Movimento (MO)

Indica di quanto può muovere in pollici una miniatura per ogni Azione di movimento. Il Movimento varia da 1 in su; il valore medio per un uomo è 3. I volanti possono avere due valori, uno per il movimento a terra e l'altro mentre sono in volo. I terreni possono condizionare gli spostamenti, come riportato nella sezione "Terreni" e ulteriori dettagli saranno forniti nella parte sul "Movimento". Se utilizzate strumenti a centimetri ricordate che ogni pollice equivale a 2,5 centimetri.

Armatura (AR)

Indica quanto una miniatura è protetta dalla propria armatura. L'Armatura va da 1 in su. Più il valore è alto, migliore è la protezione. Un uomo, senza l'aggiunta di un giubbotto anti-proiettile, ha un valore di 7. L'Armatura non deve necessariamente essere pensata come una giacca di placche d'acciaio, ma costituisce la resistenza al danno del modello. Per esempio, alcune creature hanno una pelle coriacea o le porte dei bunker fortificati possono avere un alto valore d'Armatura a causa della natura della costruzione stessa.

Dimensione (D)

Indica la dimensione fisica del modello e varia da 1 in su. Un uomo, per esempio, ha un valore di 2. Creature grandi possono essere sia di 3 o di 4, mentre un veicolo può essere ancora più grande. La Dimensione può influenzare determinati fattori come l'accesso agli edifici e certi aspetti del combattimento, come spiegato nella relativa sezione.

STRUTTURA

Descrive la composizione di un'Unità e i casi in cui quest'ultima sia una Squadra o un Singolo. Se si tratta di una Squadra sarà specificato il numero minimo e massimo di miniature che la compongono e il numero di Specialisti che si possono includere.

EQUIPAGGIAMENTO

Questa parte elenca tutte le armi e l'equipaggiamento che un modello indossa. Tutto questo è già incluso nel Costo del modello. Se vi serve un Arma Pesante o uno Specialista dovete semplicemente acquistarne uno.

ABILITÀ SPECIALI

Indica tutte le Abilità Speciali in possesso del modello, benché non tutti ne siano dotati. Si tratta di bonus o penalità al Movimento e al Combattimento o l'Immunità a certi attacchi del nemico. Troverete una lista di tutte le Abilità Speciali più avanti.

REGOLE SPECIALI

Indica tutte le regole speciali che si applicano al modello. Non tutti hanno Regole Speciali e non sempre sono vantaggiose; servono per descrivere la natura della creatura in questione. Per esempio, alcuni mostri combattono solo con gli artigli e i denti. Queste "armi" non si possono considerare equipaggiamento e quindi sono classificate come Regole Speciali.

ORIENTAMENTO DELLA MINIATURA

Molti modelli in Warzone hanno 2 Direzioni: fronte e retro. Il Verso frontale è la direzione in cui la miniatura sta guardando e il Retro è la direzione in cui sono girate le spalle. Indica la direzione verso la quale è focalizzata l'Azione dei modelli. Alcuni di essi non hanno fronte e retro. Il verso frontale è di 180° a partire dal centro della basetta (vedi diagramma 3).

LINEA DI VISTA (LDV)

Indica se una miniatura è in grado di vedere il suo bersaglio, che può essere un'altra miniatura, un oggetto o un'area del campo di battaglia. Su un tavolo da gioco coperto da molte miniature e diversi tipi di terreni, non è sempre facile determinare quando si ha la LDV o meno. Per verificare se c'è qualcosa che blocca la LDV di un modello i giocatori devono guardare a livello degli occhi della miniatura. Ovviamente se si riesce a vedere solo una piccola parte del nemico si deve usare un po' di discrezione. In caso di discussioni sarebbe bene risolvere tutto con il Pacificatore. Le miniature hanno una linea di vista di 360°. Questo perché mentre sono focalizzati verso una particolare direzione, nulla vieta loro di girarsi e guardarsi alle spalle; anche se l'Arco di Fuoco di un modello è di solo 180° partendo dal verso frontale (vedi diagramma 4).

ESEMPIO DI PROFILO DELLA MINIATURA: USSARO CAPITANO

Capitano degli Ussari

Costo 36

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	9	14	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano degli Ussari

Equipaggiamento:

Fucile Mitragliatore

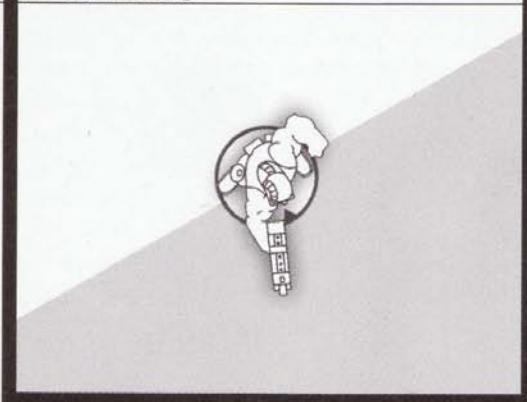
Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano degli Ussari esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Ussari sia inclusa nel vostro esercito.

DIAGRAMMA 3



3. SEGNO SULLA BASETTA

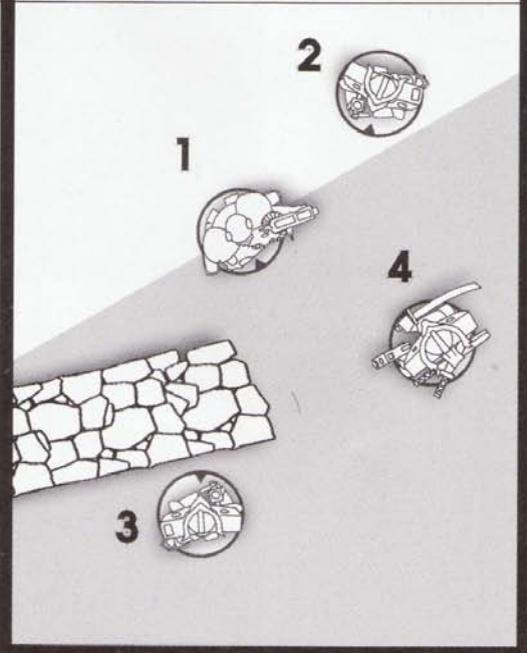
Questo diagramma mostra il fronte di una miniatura indicato da un segno sulla basetta.

CONSIGLI DI GIOCO

I giocatori dovrebbero accordarsi per determinare il verso frontale delle loro miniature, alcuni infatti prendono come punto di riferimento la faccia della miniatura, altri il settore dove punta l'arma. Poiché non è sempre facile decidere la

direzione verso la quale è girato un modello consigliamo di dipingere un piccolo puntino sulla basetta per indicare il verso frontale (vedi diagramma 3).

DIAGRAMMA 4



4. ARCO DI FUOCO E LINEA DI VISTA

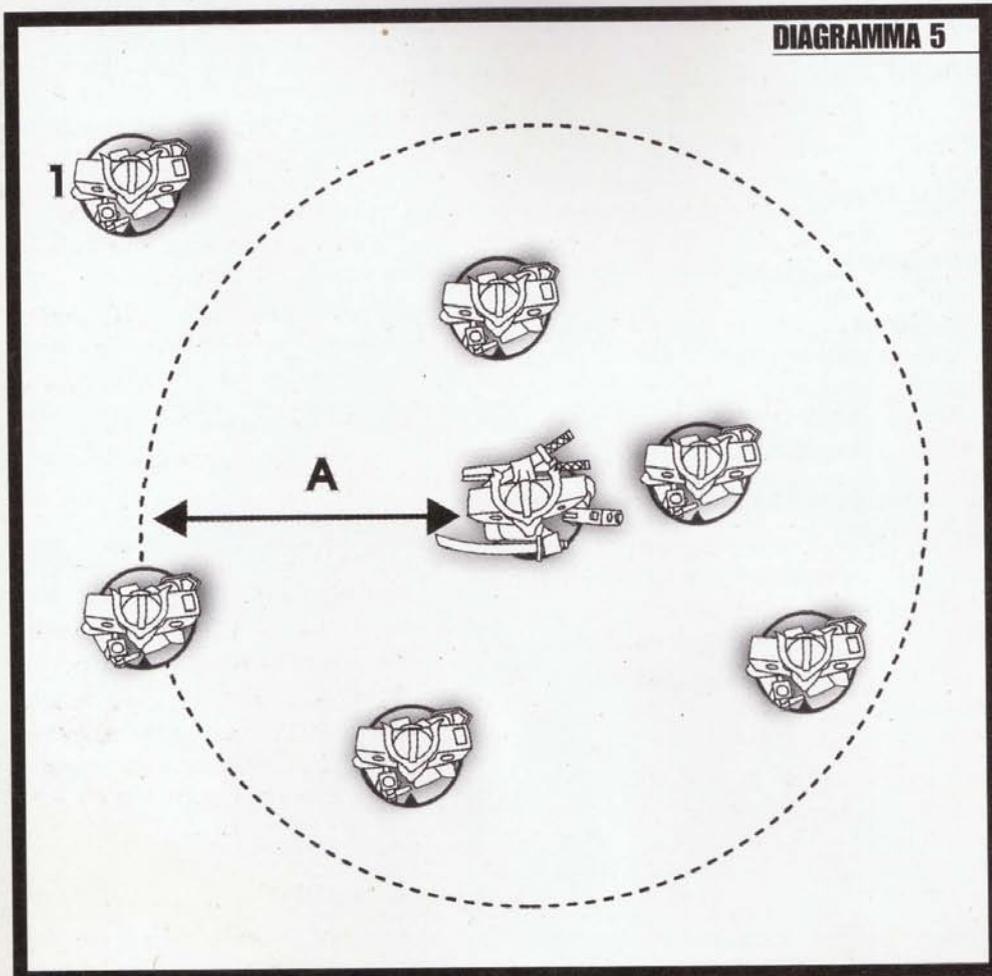
Le aree in ombra indicano l'Arco di Fuoco della miniatura 1.

La miniatura 2 è in LDV ma non nell'Arco di Fuoco.

La miniatura 3 è nell'Arco di Fuoco ma non in LDV.

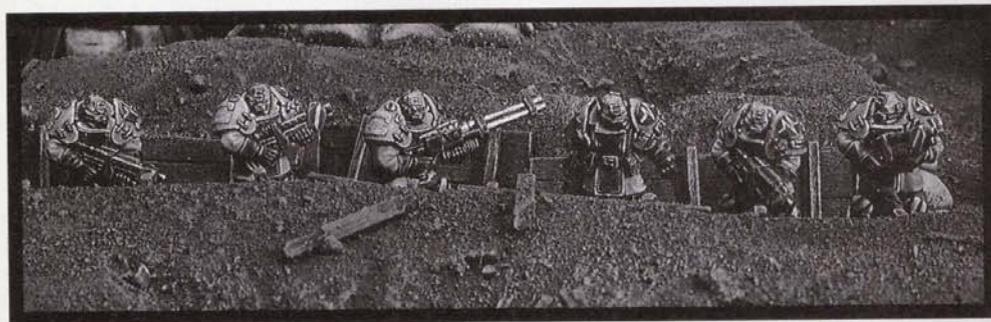
La miniatura 4 è sia nel Raggio di Fuoco che in LDV, quindi è l'unico bersaglio valido.

DIAGRAMMA 5



5. RAGGIO DI COMANDO

A) Raggio di Comando di 6 pollici (15 cm) misurati dal Comandante della Squadra. La miniatura 1 è fuori dal Raggio di Comando.



CONSIGLI DI GIOCO

Può risultare difficile ricordarsi chi è il Comandante di Squadra quando le miniature sembrano uguali. Per risolvere questo problema vi consigliamo di segnare un modello con un simbolo.

Un semplice puntino colorato sulla base della miniatura sarà più che sufficiente. In questo modo il Comandante sarà sempre riconoscibile dal segno sulla basetta.

COMANDANTI DI SQUADRA E RAGGIO DI COMANDO

Ogni Squadra ha un suo Comandante. Si tratta di un modello che costituisce il punto di riferimento per gli altri membri del gruppo. Tutte le miniature devono pertanto rimanere entro i 6 pollici (15 cm) dal loro comandante; questo è il Raggio di Comando. Il termine definisce la distanza entro la quale la Squadra riesce a mantenersi in comunicazione e può quindi cooperare. Se per un qualsiasi motivo viene a mancare la coesione o un membro si trova lontano dai compagni, si perde l'efficienza della Squadra stessa. Il modello che nel momento dell'attivazione, non è nel Raggio di Comando del suo Comandante subisce le seguenti penalità:

- I valori di CC, AT e CO sono dimezzati (arrotondare per difetto).
- Deve usare il suo valore di CO dimezzato per effettuare tutti i Test e non può più servirsi del valore del comandante.

Un altro aspetto importante del Raggio di Comando è quello dei Test di Morale e di Comando che una Squadra è chiamata a fare durante il corso di una partita. Si tratta di test che indicano come i modelli reagiscono di fronte a determinate circostanze. Una Squadra utilizza sempre il valore di CO del comandante poiché egli è il diretto responsabile che ha il compito di tenere insieme il gruppo nel momento più caldo della battaglia.

Se il comandante è ucciso, sarà sostituito da un altro membro, anche se non avrà le stesse Abilità Speciali. In ogni caso diventerà comandante a tutti gli effetti, quindi la Squadra userà il suo valore di CO per fare i test di Morale o di Comando. Usate le seguenti regole per determinare il nuovo comandante:

- La miniatura che ha il valore di CO più alto sarà il naturale sostituto.
- Se tutti hanno lo stesso valore di CO, sarà la miniatura più vicina al vecchio comandante morto, che non sia uno Specialista, a occuparne il posto.
- Gli Specialisti non possono diventare Comandanti, a meno che non siano gli unici sopravvissuti di una Squadra.

TEST

Ci sono molte occasioni in cui i modelli sono chiamati a reagire di fronte a situazioni pericolose, facendo un test. Tali situazioni possono richiedere un Test sul valore di Forza, di Potere o di Comando del modello e di volta in volta è specificato.

A volte è sufficiente ottenere un risultato uguale o inferiore al valore preso in considerazione, come per esempio il valore di CO nel caso di un Test di Comando; altre volte invece, bisogna paragonare due punteggi. Per esempio, per liberarsi da una pianta carnivora, bisogna confrontare la Forza del soggetto con quella della pianta.

MORALE

I Test di Morale servono ad indicare se i modelli mantengono i nervi saldi nelle situazioni disperate. La differenza principale tra un normale Test e un Test di Morale è che quest'ultimo influenza l'intera squadra e non solo colui che fa il Test. Il tiro di dado è fatto considerando il valore di CO del Comandante di Squadra e il risultato deve essere uguale o minore al punteggio riportato sul profilo. Nel caso di un Singolo si utilizza il suo valore di CO.

PANICO

Molte cose sul campo di battaglia possono causare Panico. Se l'esito di uno scontro non è positivo, con gravi perdite o se si fronteggiano terribili creature è molto facile che si avverta del Panico tra le truppe. Alcuni modelli sono tuttavia immuni, ma la maggioranza non lo è, quindi per mantenere il controllo si deve effettuare un Test.

QUANDO FARE UN TEST DI MORALE CONTRO IL PANICO

Ci sono certi modelli, certe Abilità Speciali o certi Poteri Soprannaturali che sono in grado di causare Panico, saranno descritte nelle sezioni apposite.

I Modelli devono eseguire un Test di Morale in uno dei seguenti casi:

- Se una Squadra subisce perdite uguali o superiori al 50% del suo organico. Per esempio una Squadra con 9 elementi non deve eseguire il test fino a che non è ridotta a 4 o meno elementi.
- Non appena una Squadra è ridotta al 50% deve effettuare un test per ogni morto successivo.
- Se le ferite di un Singolo sono ridotte al 50% o meno.
- Non appena le ferite di un Singolo sono ridotte al 50% deve effettuare un test per ogni ferita successiva.

Oltre a ciò sono da osservare alcune regole generali:

- Le Unità che già sono in Panico non devono fare altri Test di Panico.
- Durante il Turno di Attivazione di quell'Unità si può fare un solo Test di Morale.
- I Test di Morale si fanno alla fine del Turno dell'Unità attiva in quel momento.

Per esempio, una Squadra di 8 Liberi Marine attacca una Squadra di 8 Ashigaru. A metà del loro Turno i Marine hanno ucciso 4 Ashigaru, che devono quindi fare un Test di Morale perché sono stati ridotti al 50%; ma lo faranno solo alla fine del Turno dei Marine. Inoltre i Marine uccidono un altro Ashigaru prima della conclusione del loro Turno. Nonostante gli Ashigaru abbiano subito un'ulteriore perdita, devono effettuare un solo Test di Morale alla fine del Turno dei Marine.

Se un'altra Unità dovesse attaccare ed uccidere un altro Ashigaru, dovrebbero fare un altro test alla fine del Turno di Attivazione della nuova Unità che li ha attaccati.

RESISTERE AL PANICO

Per evitare il Panico una Unità deve superare il Test di Morale, come riportato qui di seguito:

- I Singoli usano il loro valore di CO.
- Quando una Squadra fa il test si tira una volta sola per l'intero gruppo usando il valore di CO del Comandante.
- Gli elementi di una Squadra che si trovano al di fuori del Raggio di Comando non fanno il test insieme ai loro compagni. Devono, invece, usare il loro valore ridotto di CO per superare il Panico, come riportato nella sezione "Comandante di Squadra e Raggio di Comando".

GLI EFFETTI DEL PANICO

Se una Unità fallisce il Test di Morale, si dice che è in panico; si pone di fianco all'Unità un Indicatore di Panico e si applicano le seguenti regole:

- Tutti gli Indicatori d'Attesa sono rimossi dall'Unità.
- I valori di CC, AT e PO dell'Unità si dimezzano (arrotondando per difetto), finché sono sotto gli effetti del Panico. Queste penalità sono cumulabili con quelle dovute all'essere fuori dal Raggio di Comando. Così un membro di una Squadra in Panico al di fuori del Raggio di Comando ha le caratteristiche ulteriormente dimezzate (arrotondate ancora per difetto). Come è facile intuire, è una situazione molto grave!
- Le miniature non possono Attendere, Mirare, Caricare o Controcaricare. Inoltre non possono neanche usare un Potere Soprannaturale o una Abilità Speciale che richiede l'utilizzo di una Azione.

• Non possono avanzare verso il nemico

RIORGANIZZARE

Un'Unità in Panico può cercare di Riorganizzarsi all'inizio del suo Turno. L'Unità deve fare un Test di Morale come descritto nella sezione "Resistere al panico". Se un modello che era in Panico perché fuori dal Raggio di Comando, si muove per rientrare in tale raggio, rimane ancora in panico; ma all'inizio del suo prossimo Turno potrà cercare di riorganizzarsi usando il valore di CO del Comandante della Squadra. Se riesce, l'Unità non è più in Panico e può continuare il suo Turno normalmente. In ogni caso, la posizione del nemico gioca un ruolo essenziale nell'influenzare il test:

- Se un membro di un'Unità in Panico ha la linea di vista verso un membro di un'Unità nemica, allora subisce una penalità di -4 al risultato necessario per riorganizzarsi.
- Se un'Unità in Panico è fuori dalla linea di vista delle Unità nemiche, non ci sono penalità.
- Singoli con determinate Abilità Speciali possono cercare di riorganizzare una Unità in Panico superando un Test di Comando. Il Comandante dell'Unità in Panico deve trovarsi dentro il Raggio di Comando del Singolo e si può provare un solo tentativo per Turno.

QUANDO FARE UN TEST DI MORALE CONTRO IL PANICO

- Se una Squadra subisce perdite uguali o superiori al 50% del suo organico.
- Non appena una Squadra è ridotta al 50% deve effettuare un test per ogni morto successivo.
- Se le ferite di un Singolo sono ridotte al 50% o meno.
- Non appena le ferite di un Singolo sono ridotte al 50% deve effettuare un test per ogni ferita successiva.
- Le Unità che già sono in Panico non devono fare altri Test di Panico.
- Durante il Turno di Attivazione di quell'Unità si può fare un solo Test di Morale.
- I Test di Morale si fanno alla fine del Turno dell'Unità attiva in quel momento.

RESISTERE AL PANICO

- I Singoli usano il loro valore di CO.
- Quando una Squadra fa il test si tira una volta sola per l'intero gruppo usando il valore di CO del Comandante.
- Gli elementi di una Squadra che si trovano al di fuori del Raggio di Comando non fanno il test insieme ai loro compagni. Devono, invece, usare il loro valore ridotto di CO per superare il Panico, come riportato nella sezione "Comandante di Squadra e Raggio di Comando".

GLI EFFETTI DEL PANICO

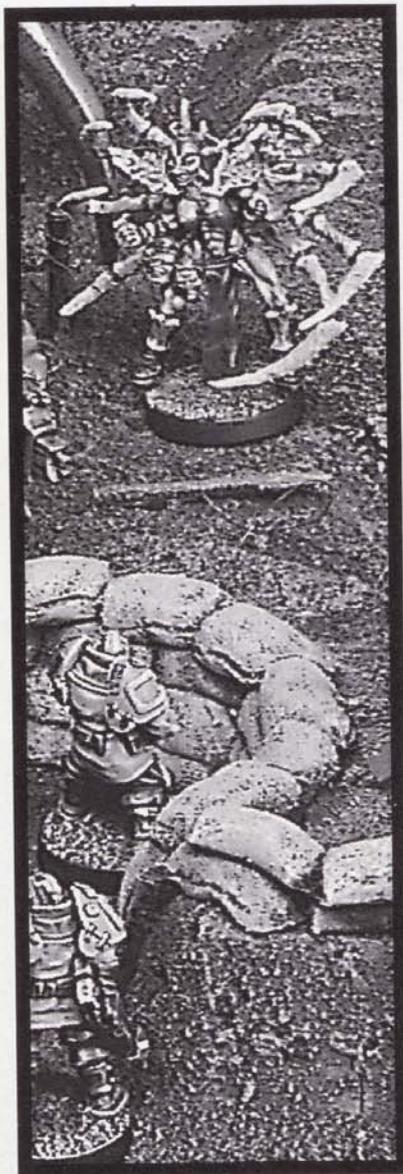
- Tutti gli Indicatori d'Attesa sono rimossi dall'Unità.
- I valori di CC, AT e PO dell'Unità si dimezzano (arrotondando per difetto), finché sono sotto gli effetti del Panico. Queste penalità sono cumulabili con quelle dovute all'essere fuori dal Raggio di Comando. Così un membro di una Squadra in Panico al di fuori del Raggio di Comando ha le caratteristiche ulteriormente dimezzate (arrotondate ancora per difetto). Come è facile intuire, è una situazione molto grave!
- Le miniature non possono Attendere, Mirare, Caricare o Controcaricare. Inoltre non possono neanche usare un Potere Soprannaturale o una Abilità Speciale che richiede l'utilizzo di una Azione.

RIORGANIZZARE

- Se un membro di un'Unità in Panico ha la linea di vista verso un membro di un'Unità nemica, allora subisce una penalità di -4 al risultato necessario per riorganizzarsi.
- Se un'Unità in Panico è fuori dalla linea di vista delle Unità nemiche, non ci sono penalità.
- Singoli con determinate Abilità Speciali possono cercare di riorganizzare una Unità in Panico superando un Test di Comando. Il Comandante dell'Unità in Panico deve essere entro il Raggio di Comando del Singolo e si può provare un solo tentativo per Turno.

USARE UNA AZIONE DI RISERVA

- ◆ Solo un modello in Attesa può usare una Azione di riserva.
- ◆ Usare una Azione per mettersi in Attesa pone fine immediatamente al Turno del modello. Ponete un Indicatore Attesa al suo fianco. Chi è in Attesa può usare una sola Azione di riserva indipendentemente da quante Azioni gli sono rimaste.
- ◆ Un modello in Attesa deve superare un Test di Comando prima di poter usare la sua Azione di riserva. Se fallisce il test l'avrà persa e sarà rimosso l'Indicatore Attesa.
- ◆ Se il modello in Attesa passa il Test di Comando potrà usare la sua Azione scegliendola dalla Lista riportata in Appendice.
- ◆ Un modello in Attesa perde immediatamente l'Azione di riserva se è impegnato in corpo a corpo, se subisce una Ferita o l'effetto di un Potere Soprannaturale oppure se è obbligato a muovere. Se si verifica una di queste condizioni l'Indicatore Attesa viene rimosso.



AZIONI

Le Azioni indicano il numero di opportunità che un modello ha mentre è Attivo. Molti avranno 3 Azioni, che in pratica equivalgono a tre possibilità di fare qualcosa durante il loro Turno. Per esempio, muoversi 3 volte, o muovere, mirare e sparare. In alcune circostanze, come quando si attacca con una spada in corpo a corpo, una miniatura può spendere più di una Azione per dare maggiore efficacia al suo colpo.

In fondo al libro troverete una Appendice con una lista di tutte le mosse che contano come una Azione. Ognuna di queste è analizzata nella sezione di competenza; così per esempio se un giocatore vuole spendere una Azione per Muovere, troverà le relative regole nel capitolo sul "Movimento". L'unica eccezione è l'Attesa, che prendiamo in considerazione qui di seguito.

ATTENDERE

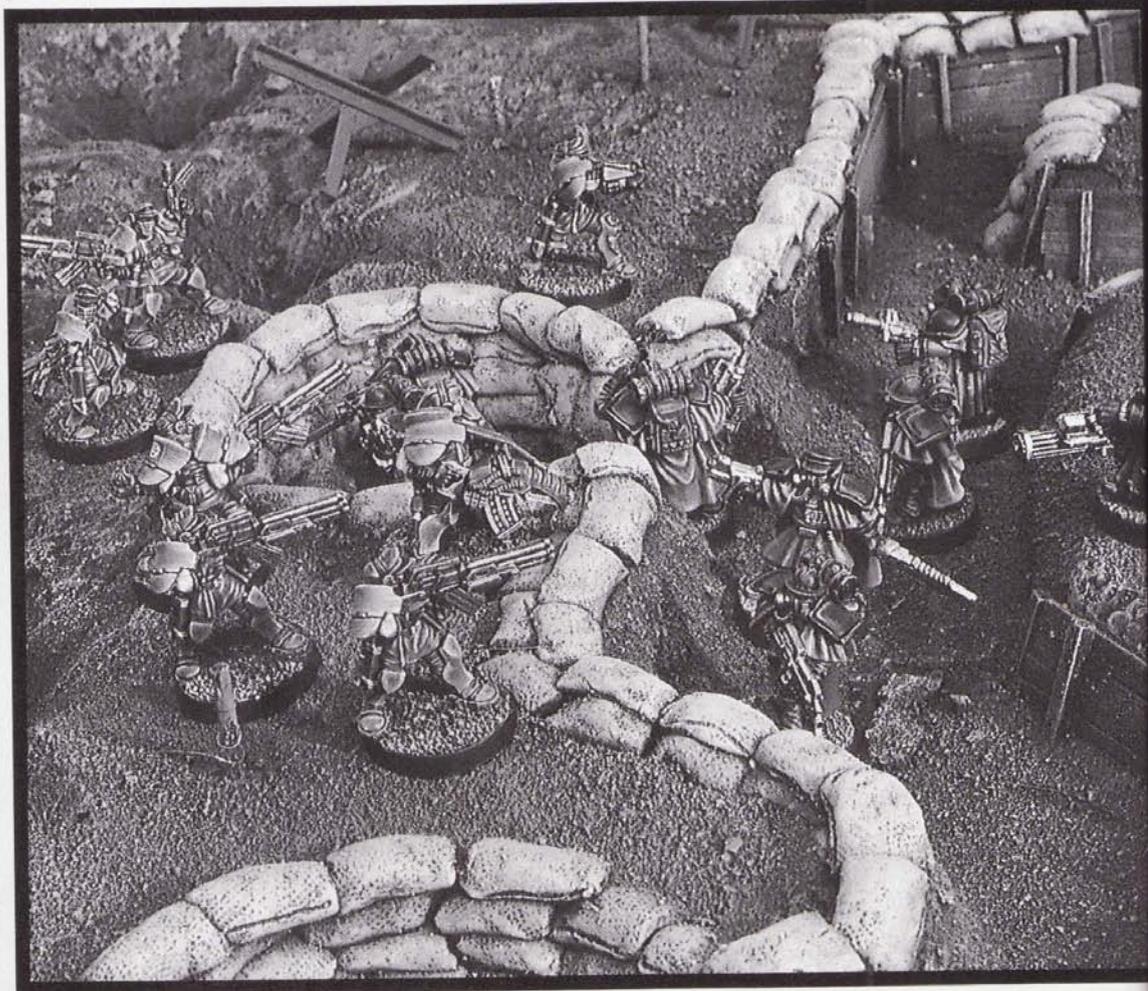
Quando una miniatura è in Attesa, si tiene una Azione di riserva, utilizzabile al di fuori della normale sequenza di gioco. Si tratta quasi di una scommessa perché potrebbe non presentarsi l'occasione di usarla, nel qual caso si considera persa. Riflette l'indecisione del soggetto che è in Attesa, che si sofferma troppo a lungo a

pensare al da farsi perdendo l'attimo giusto. Troverete un elenco di tutte le attività che si possono eseguire come azioni di riserva nell'Appendice.

USARE UNA AZIONE DI RISERVA

Le seguenti regole forniscono le basi guida per usare l'Azione di riserva:

- Solo un modello in Attesa può usare una Azione di riserva.
- Usare una Azione per mettersi in Attesa pone fine immediatamente al Turno del modello. Ponete un Indicatore Attesa al suo fianco. Chi è in Attesa può usare una sola Azione di riserva indipendentemente da quante Azioni gli sono rimaste.
- Un modello in Attesa deve superare un Test di Comando prima di poter usare la sua Azione di riserva. Se fallisce il test l'avrà persa e sarà rimosso l'Indicatore Attesa.
- Se il modello in Attesa passa il Test di Comando potrà usare la sua Azione scegliendola dalla Lista riportata in Appendice.
- Un modello in Attesa perde immediatamente l'Azione di riserva se è impegnato in corpo a corpo, se subisce una Ferita o l'effetto di un Potere Soprannaturale oppure se è obbligato a muovere. Se si verifica una di queste condizioni l'Indicatore Attesa viene rimosso.



QUANDO SI PUO' USARE UNA AZIONE DI RISERVA

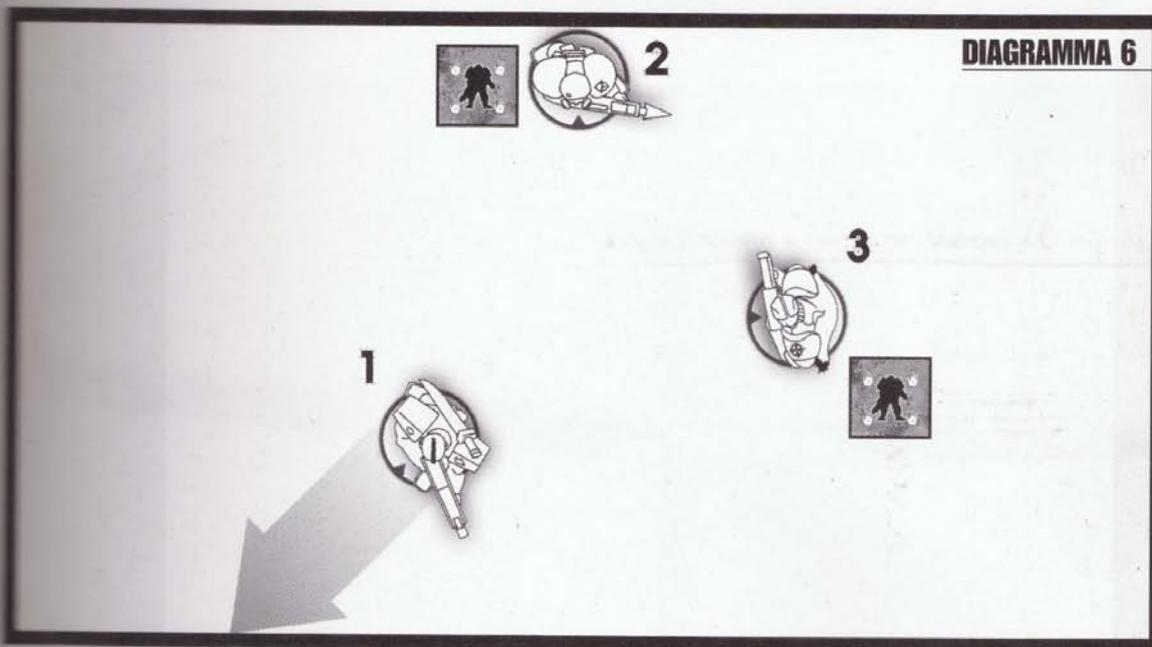
Le seguenti regole indicano quando si può usare una Azione di riserva.

- Un modello può usare la sua Azione di riserva in un qualsiasi momento prima di tornare Attivo nel Turno successivo, ammesso che abbia superato un Test di Comando, come descritto prima.
- Un modello può usare la sua Azione di riserva per interrompere in qualsiasi momento l'Azione dell'avversario.
- A meno che non sia diversamente specificato, un modello può usare una Azione di riserva per interrompere l'Azione dell'avversario, fintanto che quest'ultima non richieda un tiro di dado. Per esempio, si può interrompere un modello che usa l'Azione Muovere perché non richiede alcun tiro. Mentre non si può interrompere un modello che sta Sparando poiché deve tirare un dado per determinare l'esito della sua Azione. Il modello in Attesa deve aspettare la conclusione di questi tipi di Azioni prima di poter usare la sua mossa di riserva.
- Se un giocatore ha più di un modello in Attesa può usarli tutti contemporaneamente per interrompere l'Azione dell'avversario.

QUANDO PIU' DI UN GIOCATORE HA MODELLI IN ATTESA

Le cose si complicano quando diversi giocatori hanno più modelli in Attesa e si deve determinare chi ha il diritto di usare la sua Azione di riserva per primo. In questi casi ci sono 2 modi per risolvere la questione. Uno dipende dall'Azione di gioco e l'altro dipende se l'Azione richiede un tiro di dado o meno.

- Una Azione di riserva non può mai essere interrotta da un'altra Azione di riserva; si può solo nel caso in cui l'Azione di riserva che si vuole interrompere sia una Controcarica o un Mettersi al Riparo.
- Se 2 o più giocatori vogliono fare la stessa Azione nello stesso momento, colui che si trova alla sinistra del giocatore che è Attivo in quel momento ha la priorità e poi si prosegue in senso orario. Se invece due o più giocatori vogliono effettuare Azioni diverse nello stesso momento, una delle quali richiede un tiro di dado e l'altra no, allora la priorità va all'Azione del giocatore che richiede il tiro di dado. Vedi il seguente diagramma:



6. USARE LE AZIONI DI RISERVA

Esempio 1:

- Il giocatore 1 è il giocatore Attivo e decide di Muovere una sua miniatura per allontanarla dal nemico.
- Il giocatore 3 vuole usare la sua Azione di Riserva per Sparare al giocatore 1, ma il giocatore 2 vuole a sua volta usare la sua Azione di Riserva per Sparare al giocatore 3.
- Entrambe le Azioni richiedono un tiro di dado, ma il giocatore 2 ha la priorità perché in ordine di gioco agisce prima del giocatore 3.
- Se il colpo non danneggia il giocatore 3, egli può usare la sua Azione di Riserva per Sparare al giocatore 1.

Esempio 2:

- Il giocatore 1 è il giocatore Attivo e decide di Muovere una sua miniatura per allontanarla dal nemico.
- Il giocatore 3 vuole usare la sua Azione di Riserva per Sparare al giocatore 1, ma il giocatore 2 vuole a sua volta usare la sua Azione di Riserva per Caricare il giocatore 3.
- In questo caso l'Azione del giocatore 3 richiede un tiro di dado, mentre la Carica del giocatore 2 no. La priorità va dunque al giocatore 3.
- Il giocatore 3 spara al giocatore 1 concludendo la sua Azione di Riserva e dovrà fronteggiare la Carica portata dal giocatore 2 senza l'opportunità di Controcaricare.

QUANDO SI PUO' USARE UNA AZIONE DI RISERVA

- Un modello può usare la sua Azione di riserva in un qualsiasi momento prima di tornare Attivo nel Turno successivo, ammesso che abbia superato un Test di Comando, come descritto prima.
- Un modello può usare la sua Azione di riserva per interrompere in qualsiasi momento l'Azione dell'avversario.
- A meno che non sia diversamente specificato, un modello può usare una Azione di riserva per interrompere l'Azione dell'avversario, fintanto che quest'ultima non richieda un tiro di dado. Per esempio, si può interrompere un modello che usa l'Azione Muovere perché non richiede alcun tiro. Mentre non si può interrompere un modello che sta Sparando poiché deve tirare un dado per determinare l'esito della sua Azione. Il modello in Attesa deve aspettare la conclusione di questi tipi di Azioni prima di poter usare la sua mossa di riserva.
- Se un giocatore ha più di un modello in Attesa può usarli tutti contemporaneamente per interrompere l'Azione dell'avversario.

QUANDO PIU' DI UN GIOCATORE HA MODELLI IN ATTESA

- Una Azione di riserva non può mai essere interrotta da un'altra Azione di riserva; si può solo nel caso in cui l'Azione di riserva che si vuole interrompere sia una Controcarica o un Mettersi al Riparo.
- Se 2 o più giocatori vogliono fare la stessa Azione nello stesso momento, colui che si trova alla sinistra del giocatore che è Attivo in quel momento ha la priorità e poi si prosegue in senso orario. Se invece due o più giocatori vogliono effettuare Azioni diverse nello stesso momento, una delle quali richiede un tiro di dado e l'altra no, allora la priorità va all'Azione del giocatore che richiede il tiro di dado. Vedi il diagramma 6.



MOVIMENTO

- ☞ I modelli possono muovere attraverso le Squadre amiche senza penalità, anche se non possono terminare il loro Movimento sovrapponendosi alla basetta di un altro modello.
- ☞ I modelli possono muovere tra due Squadre nemiche separate, ammesso che distino l'una dall'altra almeno 2 pollici (5 cm).
- ☞ I modelli possono muovere tra due Squadre nemiche separate, ammesso che distino l'una dall'altra almeno 4 pollici (10 cm).
- ☞ I modelli possono muovere tra una Squadra nemica ed un pezzo di terreno che ostruisce la via, ammesso che siano ad una distanza di almeno 2 pollici (5 cm).
- ☞ I modelli non possono mai muoversi a contatto con un nemico a meno che non dichiarino una Carica o una Controcarica.
- ☞ Un modello può essere obbligato a muovere verso il nemico per l'effetto di una regola speciale come una esplosione; anche se i modelli mossi in questo modo non possono essere in contatto con il nemico. È consigliabile lasciare un po' di spazio tra i modelli per evitare confusioni nel corso del gioco.



MOVIMENTO

Una miniatura può usare una Azione per muovere. La distanza che può coprire con una singola Azione di Movimento è riportata sul suo profilo. Per esempio, un modello con 3 Azioni e un Movimento di 3 pollici potrà muovere fino ad un massimo di 9 pollici (22,5 cm) in un Turno. Il movimento può essere limitato da alcuni terreni anche se il valore di ogni Azione Movimento non può mai essere minore di 1 pollice. Salire gradini o terreni ripidi influenza il Movimento lineare di un modello. Come regola generale, considerate che per ogni pollice di salita, il suo movimento lineare è ridotto di 1 pollice. Quindi sarà più lento quando sta muovendo lungo una salita. Alcune miniature, come le creature volanti, possono avere due valori di MO. Servono ad indicare le velocità di quando si muovono via terra o volando (vedi il Capitolo "Veicoli e Volanti"). Mentre stanno muovendo, le miniature possono cambiare il loro fronte e possono guardare in ogni direzione. Se invece un modello vuole girarsi per sparare ad un nemico che gli sta dietro deve spendere una Azione. Qui di seguito sono riportate le regole per muovere le miniature attraverso gli altri:

- I modelli possono muovere attraverso le Squadre amiche senza penalità, anche se non possono terminare il loro Movimento sovrapponendosi alla basetta di un altro modello.
- I modelli possono muovere tra due Squadre nemiche separate, ammesso che distino l'una dall'altra almeno 2 pollici (5 cm).
- I modelli possono muovere tra due Squadre nemiche separate, ammesso che distino l'una dall'altra almeno 4 pollici (10 cm).
- I modelli possono muovere tra una Squadra nemica ed un pezzo di terreno che ostruisce la via, ammesso che siano ad una distanza di almeno 2 pollici (5 cm).
- I modelli non possono mai muoversi a contatto con un nemico a meno che non dichiarino una Carica o una Controcarica.
- Un modello può essere obbligato a muovere verso il nemico per l'effetto di una regola speciale come una esplosione; anche se i modelli mossi in questo modo non possono essere in contatto con il nemico. È consigliabile lasciare un po' di spazio tra i modelli per evitare confusioni nel corso del gioco.



ARRAMPICARSI

Il Terreno spiega come scalare ostacoli più piccoli del modello. Ci sono tuttavia molte altre situazioni in cui le miniature possono salire o scendere dai Terreni verticali. Per superare questi ostacoli il modello deve spendere un'Azione. Le seguenti regole spiegano come ci si arrampica su pareti, dirupi o anche grossi alberi.

- Tutti i modelli di natura umanoide possono cercare di arrampicarsi. Nel caso in cui non si riuscisse a trovare un accordo per stabilire se una creatura è in grado di arrampicarsi o meno, si dovrebbe usare il Pacificatore.
- Il modello si arrampica di 1 pollice (2,5 cm) per ogni Azione spesa.
- Non appena si Arrampicano, i modelli devono utilizzare tutte le Azioni rimanenti per raggiungere al più presto una superficie piana dove possono fare altro.
- I modelli che si arrampicano devono superare un tiro di dado al termine di ogni Azione utilizzata per scalare, in modo da controllare se cadono o meno.
- Se un modello subisce una ferita mentre si sta arrampicando ma non viene ucciso o se viene colpito da un Potere Soprannaturale del nemico deve effettuare subito un Test per vedere se cade o meno.

TIRO PER ARRAMPICARSI

Questo Test serve a determinare se il modello cade o meno mentre cerca di Arrampicarsi. Il tiro è fatto ogni volta che si utilizza un'Azione per Arrampicarsi. Con un risultato di 19 o 20 il modello è caduto e si deve consultare la sezione "Saltare e Cadere" per verificare i danni subiti. Alcune miniature hanno abilità speciali o particolari equipaggiamenti che sono in grado di influenzare il Tiro.

SALTARE E CADERE

Se il modello salta o cade da una finestra o da un terreno elevato

è facile che si faccia male, ovviamente maggiore è l'altezza della caduta e più elevato è il rischio di infortunarsi. Le miniature possono cadere mentre cercano di arrampicarsi su un muro di una torre oppure possono decidere di saltare da un dirupo per evitare il nemico. Se un modello vuole saltare da un'altezza di 6 pollici (15 cm) o più, deve usare una Azione e deve superare un Test di Comando per vedere se ha i nervi per farlo. Sia che si salti, sia che si cada bisogna consultare la seguente tabella e fare il test dell'Armatura per verificare che il soggetto non abbia subito ferite. Misurate la distanza percorsa dal modello cadendo e fate il Test Armatura come riportato sulla tabella.

Danno saltando/cadendo

Altezza	Danno
Fino a 3" (7,5 cm)	4
Da 3" a 6" (15 cm)	7
Da 6" a 9" (22,5 cm)	10(x2)
Da 9" a 12" (30 cm)	13(x2)
Da 12" a 15" (37,5 cm)	16(x3)
Da 15" a 18" (45 cm)	19(x3)

METTERSI AL RIPARO

Ci sono delle situazioni in cui un modello si accorge dell'arrivo di un attacco e reagisce Mettendosi al Riparo per evitare di essere colpito. A meno che diversamente riportato, le miniature possono mettersi al riparo solo da armi esplosive e dai Veicoli che cercano di Speronare (vedi il Capitolo dei "Veicoli" per maggiori dettagli). Si può evitare di essere speronati superando un test di Comando; mentre, solo le miniature in Attesa, possono mettersi al riparo dalle esplosioni e anche in questo caso si deve superare un Test di Comando, per usare l'Azione di Riserva.

Se il test ha successo il modello che sta tentando di mettersi al riparo spende un'Azione per muoversi fuori dal pericolo, altrimenti rimane lì dov'è. Nel caso di una miniatura in Attesa, si rimuove l'Indicatore.

ARRAMPICARSI

- Tutti i modelli di natura umanoide possono cercare di arrampicarsi. Nel caso in cui non si riuscisse a trovare un accordo per stabilire se una creatura è in grado di arrampicarsi o meno, si dovrebbe usare il Pacificatore.
- Il modello si arrampica di 1 pollice (2,5 cm) per ogni Azione spesa.
- Non appena si Arrampicano, i modelli devono utilizzare tutte le Azioni rimanenti per raggiungere al più presto una superficie piana dove possono fare altro.
- I modelli che si arrampicano devono superare un tiro di dado al termine di ogni Azione utilizzata per scalare, in modo da controllare se cadono o meno.
- Se un modello subisce una ferita mentre si sta arrampicando ma non viene ucciso o se viene colpito da un Potere Soprannaturale del nemico deve effettuare subito un Test per vedere se cade o meno.

DANNO SALTANDO/CADENDO

ALTEZZA	DANNO
Fino a 3" (7,5 cm)	4
Da 3" a 6" (15 cm)	7
Da 6" a 9" (22,5 cm)	10(x2)
Da 9" a 12" (30 cm)	13(x2)
Da 12" a 15" (37,5 cm)	16(x3)
Da 15" a 18" (45 cm)	19(x3)



COMBATTIMENTO

Il Combattimento è il cuore di Warzone, ciò che rende il gioco divertente! Esistono due tipi di combattimento: quello da lontano e quello in corpo a corpo. Quest'ultimo si effettua quando le miniature sono a contatto di basetta.

Il combattimento da lontano, invece, si ha quando le miniature non sono a contatto di basetta. In questa parte ci si occuperà dello scontro da lontano, mentre il corpo a corpo sarà descritto più avanti. Prima di entrare nel merito delle regole, daremo uno sguardo ai diversi tipi di armi.

PROFILO DELL'ARMA

Come le miniature, anche le armi hanno un profilo che descrive le loro caratteristiche.

NOME

È il nome dell'Arma. Può essere sia un termine generale come "Fucile d'Assalto dei Bauhaus" sia uno più specifico come "Gehenna Puker".

RIGA DEI VALORI

È una linea di valori che mostra i punti forti e quelli deboli di un'arma. È divisa in 3 parti:

Gittata

Indica l'efficacia dell'arma a determinate distanze. Alcune armi non si possono utilizzare a certe distanze, per indicarlo troverete nelle tabelle un trattino. Esistono numerosi motivi per cui un'arma non ha effetto ad una certa distanza. In alcuni casi l'arma non riesce, molto semplicemente, a raggiungere quella distanza. In altri casi l'arma potrebbe essere troppo poco precisa a quella distanza per essere utilizzata efficacemente. Un esempio di tali armi sono le Mitragliatrici Pesanti. A meno che non siano fermamente montate su di un supporto queste armi hanno poche probabilità di colpire il bersaglio anche se i proiettili non avrebbero difficoltà a raggiungere quella distanza. Montate saldamente, invece, l'artigiere può mantenerle puntate su di un bersaglio distante senza risentire del peso dell'arma e del suo rinculo.

La Gittata si divide nelle seguenti categorie:

Corpo a Corpo (CC)

Indica la prestazione dell'arma quando è usata in corpo a corpo.

Tiro Diretto (TD)

Indica la prestazione dell'arma ad una distanza di massimo 6".

Gittata Corta (GC)

Indica la prestazione dell'arma ad una distanza compresa tra i 6" ed i 12".

Gittata Media (GM)

Indica la prestazione dell'arma ad una distanza compresa tra i 12" ed i 24".

Gittata Lunga (GL)

Indica la prestazione dell'arma ad una distanza compresa tra i 24" ed i 36".

Gittata Estrema (GE)

Indica la prestazione dell'arma ad una distanza compresa tra i 36" ed i 48".

Efficacia

Questo dato ha due colonne: una per colpire ed una per il Danno. Indica quindi l'efficacia sia per colpire sia per danneggiare il bersaglio. A volte viene riportato anche un modificatore bonus o penalità, ma sarà analizzato nel dettaglio nella sezione "Modificatori dell'arma".

TIPO DELL'ARMA

Descrive la natura base delle armi utilizzate. Ci sono molte armi diverse in Warzone, ma tutte si possono sintetizzare nelle seguenti categorie create apposta per illustrare la natura dell'arma e non gli specifici dettagli.

Una Mano

Si tratta di un'arma che richiede una mano per essere usata.

Due Mani

Si tratta di un'arma che richiede due mani per essere usata.

Antiuomo

Si tratta di armi studiate contro la fanteria e i modelli montati. Non sono molto efficaci contro i Veicoli e le Creature grosse come i Biogiganti dell'Oscura Legione. Maggiori dettagli sono forniti nella sezione "Bersagli Prioritari".

Anticarro

Si tratta di armi studiate contro i Veicoli e le creature grosse come i Biogiganti dell'Oscura Legione. Non sono dunque molto efficaci contro i bersagli rapidi e piccoli come la fanteria e i modelli montati. Maggiori dettagli sono forniti nella sezione "Bersagli Prioritari".

Fuoco Diretto

Si tratta di armi che hanno la "linea di fuoco" diretta verso il bersaglio. L'ultimo tipo di arma diretta è il laser ma anche i fucili, gli archi e i lanciarazzi sono classificati come Armi da Fuoco Diretto.

Fuoco Indiretto

Si tratta di armi che non hanno necessariamente bisogno della "linea di fuoco" diretta. Possono essere sia lanciate che sparate.

Arma da Tiro

Si tratta di armi che sono usate per attaccare bersagli che non sono a contatto di base. Se un'arma nel suo profilo presenta un valore solo nella categoria Corpo a Corpo, allora non è un'arma da fuoco.

Arma Bianca

Si tratta di armi usate per colpire fisicamente il nemico. Una spada o l'artiglieria di una creatura sono considerate armi da mischia. Alcune armi di questo tipo possono anche essere lanciate come ad esempio un coltello.

Armi ad Effetto Area

Si tratta di armi in grado di colpire una zona piuttosto che un singolo bersaglio. L'Indicatore di Effetto può essere Diretto o a Raggio. Per esempio, un Lanciafiamme utilizza l'Indicatore Diretto perché le fiamme colpiscono l'area immediatamente di fronte al modello, un Lanciagranate, invece, utilizza l'Indicatore di Effetto a Raggio, poiché l'esplosione della granata avviene in un luogo lontano dal punto da cui è stato sparato.

REGOLE SPECIALI

Descrivete tutte le regole speciali che si possono applicare all'arma.

TRARE PER COLPIRE

Il modo del metodo per determinare se la miniatura ha colpito il bersaglio. Il Tiro per Colpire varia in base al tipo di arma usata (tiro di attacco sferrato (Corpo a Corpo o a distanza). Tale procedura sarà comunque analizzata più avanti.

INFLIGGERE IL DANNO

Dopo aver colpito il bersaglio, potete infliggere il Danno verificando se il vostro colpo è stato in grado di penetrare l'Armatura del bersaglio e di infliggere una o più ferite. Il Danno di un'arma è riportato sul suo profilo. Per esempio nel caso di Danno uguale a 8(x2), il 2(x2) è il modificatore (vedi sezione "Modificatore dell'Arma" per maggiori dettagli). Il Danno causato dalle armi da mischia come la spada e dalle armi da lancio come il coltello riflette la Forza del modello che le usa. Il Danno di questo tipo di armi è uguale alla Forza di chi le impugna, per questo motivo sul profilo troverete la scritta FO. In aggiunta, questo valore potrà avere un bonus o una penalità in base all'efficacia dell'arma, contrassegnato dalla scritta FO+1, ecc.

Per esempio, un modello ha una Forza di 7, quindi il Danno dell'arma sarà 7. Se nel Profilo è segnato FO+1, allora il Danno dell'arma sarà 8.

TIRO ARMATURA

Quando un modello colpisce il suo bersaglio, non è detto che il bersaglio si ferisca. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Armatura. Per esempio, un proiettile può colpire un bersaglio ma può rimbalzare sull'armatura e anche una Spada, può colpire scalfendo la protezione, senza tuttavia causare danno. Più avanti sarà spiegata la procedura corretta.

ESEMPIO DI PROFILO DELL'ARMA

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

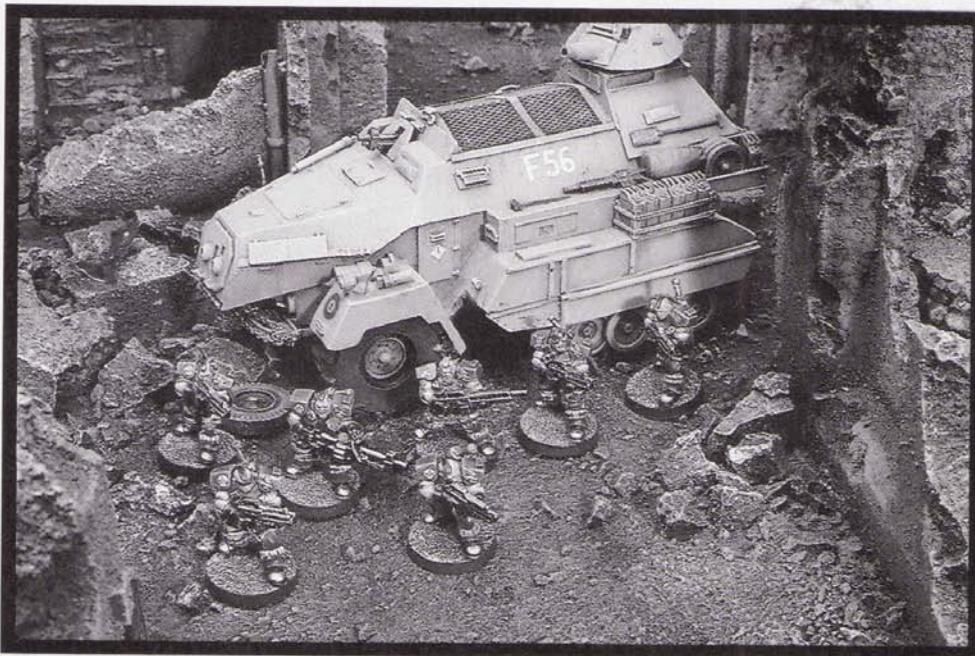
CC		TD		Corta (GC)		Media (GM)		Lunga (GL)		Estrema (GE)	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+1(x2)	9	-1	8	-	-	-	-

Tipo:

Due mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna



CONDIZIONI PER SPARARE

Il modello che spara deve avere la linea di vista sul bersaglio a meno che non stia effettuando un Tiro Indiretto, che sarà descritto successivamente;

Il bersaglio deve essere all'interno dell'Arco di Fuoco del modello che spara. Altrimenti quest'ultimo dovrà spendere un'azione per girarsi.



MODIFICATORI DELL'ARMA

L'efficacia di un'arma può essere modificata in diversi modi, ognuno dei quali può migliorare o peggiorare la possibilità di uccidere il nemico. Qui di seguito sono riportati tutti i tipi di modificatori:

Modificatori per Colpire

Alcune armi aumentano o diminuiscono la possibilità di Colpire. Queste modifiche si possono applicare solo alle armi da Corpo a Corpo e a quelle da Lancio. I modificatori per colpire sono indicati con +1, +2 o -1, -2, ecc. e sono sommati al valore di CC o di AT del modello prima di tirare il dado.

Modificatori per colpi a Raffica

Alcune armi sono in grado di colpire lo stesso bersaglio più volte o più bersagli diversi. Questo tipo di armi consentono al modello che spara di avere diverse possibilità per colpire il nemico. Per esempio, una Pistola Mitragliatrice aumenta le probabilità di colpire il bersaglio perché vengono esplosi più proiettili quando si preme il grilletto.

Questi modificatori a raffica recano la scritta (x2), (x3), ecc. nella colonna "per Colpire" del Profilo dell'Arma. Per ogni Azione utilizzata per far fuoco con un'arma di questo tipo, si deve effettuare un Tiro di Dado per ogni modificatore. Si tirerà per colpire due volte nel caso (x2), tre volte nel caso (x3), ecc.

Se il bersaglio originale è ucciso ogni colpo in eccesso sarà diretto verso il modello nemico più vicino entro 4 pollici (10 cm) e in linea di vista. Notare però che non si può sparare contro un bersaglio che si trova al di fuori della distanza massima di fuoco dell'arma o che si trova fuori dall'Arco di Tiro del modello.

Modificatore al Danno

Il danno inflitto dalle armi di mischia è determinato dalla Forza del modello. Se tale Forza è 7, allora il Danno dell'arma è 7. Invece, nel caso delle armi da lancio come i fucili e il lanciarazzi, il Danno è completamente determinato dall'arma stessa, indipendentemente dalla Forza del modello che la usa.

Alcune armi da mischia particolarmente efficaci possono provocare un danno maggiore rispetto a quelle normali. Il modificatore al danno di queste armi è indicato con +1, +2, ecc. ed è sommato alla Forza del modello per determinare il Danno totale. Per esempio, se una miniatura con FO 7 usa una Spada che conferisce un modificatore di +2, il Danno totale derivato da un colpo andato a segno sarà di 9.

Modificatore per le ferite

Alcune armi dotate di modificatori per le ferite sono in grado di causare più di una ferita per ogni colpo andato a segno. Questo modificatore indica il numero di ferite che potenzialmente si possono infliggere. Per esempio, se un fucile a pompa penetra

l'Armatura di un bersaglio che si trova a corta gittata causerà un danno superiore a quello causato da un singolo colpo. Analogamente un proiettile di grosso calibro sparato ad alta velocità potrà provocare più di una ferita, penetrando gli organi vitali del bersaglio.

I modificatori per le ferite recano la scritta (x2), (x3) ecc. a fianco del Danno.

Il modello che spara colpisce una sola volta e se il colpo va a segno il bersaglio dovrà fare un Tiro Armatura per ogni modificatore. Quindi due Tiri Armatura nel caso di un'arma con modificatore (x2), tre Tiri Armatura nel caso di (x3) ecc. Il Danno dell'arma resta invariato, ma il bersaglio subisce una ferita per ogni Tiro Armatura fallito.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Sono tutti gli attacchi che hanno luogo tra miniature che non sono in contatto di base, indipendentemente dalla distanza.

CONDIZIONI PER SPARARE

Ogni modello dotato di armi da tiro può utilizzare un'Azione per Sparare. Ci sono tuttavia delle condizioni da soddisfare:

- Il modello che spara deve avere la linea di vista sul bersaglio a meno che non stia effettuando un Tiro Indiretto, che sarà descritto successivamente;
- Il bersaglio deve essere all'interno dell'Arco di Fuoco del modello che spara. Altrimenti quest'ultimo dovrà spendere un'azione per girarsi.

BERSAGLIO PRIORITARIO

Esiste una procedura per scegliere il bersaglio, creata appositamente per essere il più fedele possibile alla realtà. Tuttavia alcuni modelli sono equipaggiati ed addestrati per assolvere a specifici compiti e quindi hanno priorità diverse. Per esempio, una unità munita di cannoncino anticarro sarà più portata ad ignorare una unità di fanteria per colpire il suo bersaglio principale.

Il bersaglio prioritario impedisce ai giocatori di scegliere a piacimento i Comandanti di Squadra o i Singoli come bersagli. A meno che non sia diversamente specificato, il modello DEVE sparare al proprio bersaglio prioritario.

La priorità dipende da quanto sono vicini i modelli nemici, se sono in corpo a corpo e da come è armato chi spara.

Anche i Comandanti di Squadra e i Singoli con l'Abilità Speciale "Senso Tattico" possono influenzare la priorità del bersaglio. Qui di seguito sono riportate le regole.

Modelli nemici a Tiro Diretto

Ogni modello a Tiro Diretto e in LDV conta come minaccia imminente e quindi costituisce la prima priorità di chi spara.

Nessun modello a Tiro Diretto

Se non c'è alcun modello a Tiro Diretto e in LDV allora si deve sparare al nemico più vicino in LDV, a meno che non sia impegnato in corpo a corpo, nel qual caso il bersaglio diventa il prossimo modello in LDV più vicino a chi spara. Tuttavia, se è dotato di armi anticarro si applicano le seguenti regole:

- Modelli con armi anticarro possono scegliere di ignorare i nemici di Dimensione 4 o più piccoli e colpire il modello di dimensione superiore più vicino in LDV, non impegnato in corpo a corpo;
- Modelli senza armi anticarro possono scegliere di ignorare i nemici di Dimensione 5 o più grande e colpire il modello di dimensione inferiore più vicino in LDV, non impegnato in corpo a corpo.

Nessun modello nel raggio

Se non c'è nessun nemico nel raggio e in LDV, il modello può tentare un Tiro Indiretto come descritto nell'apposita sezione.

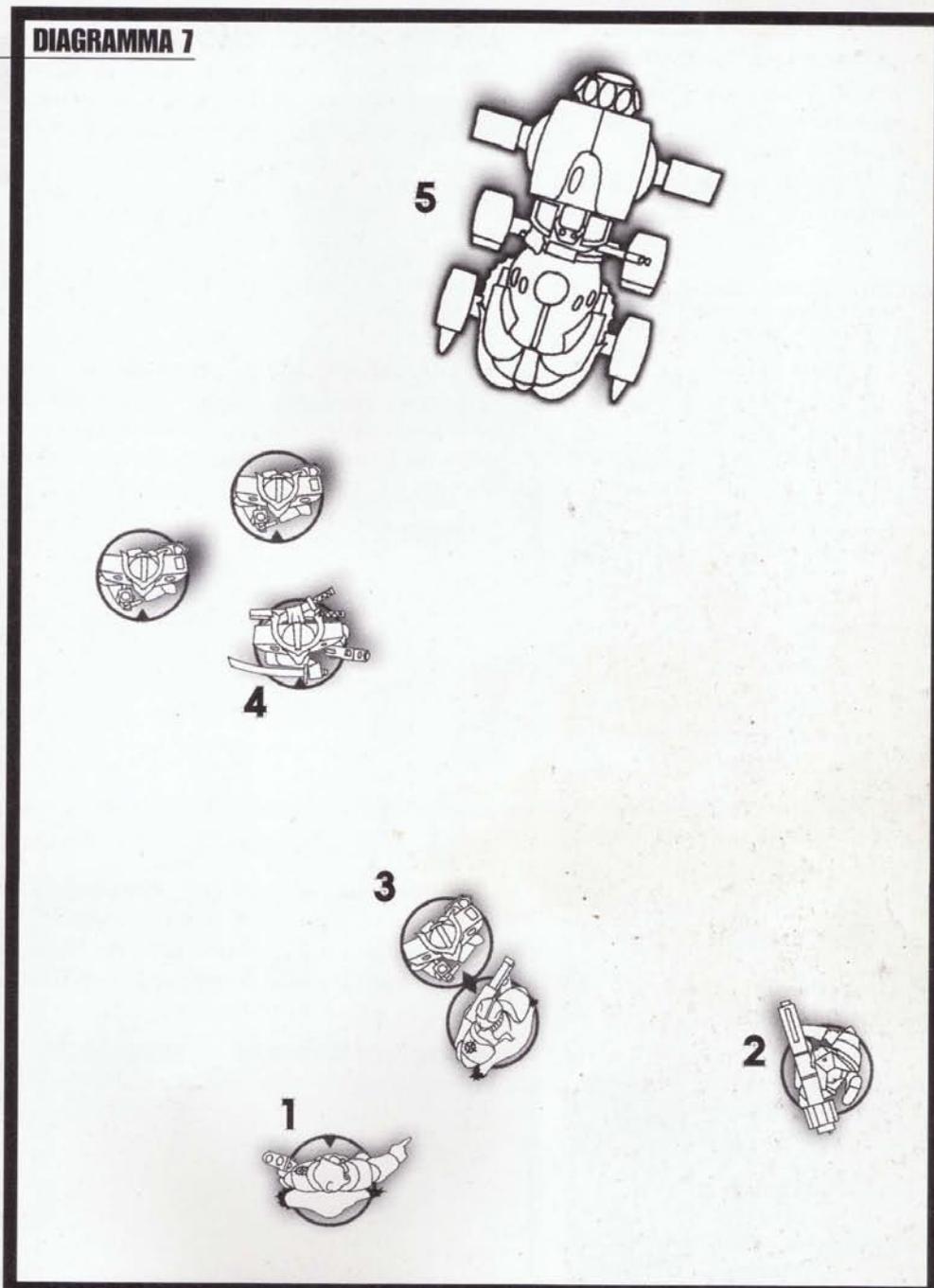
SENSO TATTICO

Alcuni Comandanti di Squadra e i Singoli possiedono l'Abilità Speciale chiamata "Senso Tattico", analizzata nella sezione "Abilità Speciali". Essa è indicata nel profilo del modello e permette a lui e a tutti quelli che si trovano all'interno del suo Raggio di Comando di tentare di ignorare la regola della priorità del bersaglio.

MIRARE

Quando si usano armi da lancio, un modello può spendere una Azione per Mirare, a meno che non sia in Panico. Mirare permette a chi spara di avere un bonus di +3 al valore di AT. Questo bonus si applica a tutti i successivi colpi sparati verso lo stesso bersaglio in quel Turno da quel modello. Comunque, se il bersaglio si muove o è ucciso, chi spara perde il bonus dovuto alla Azione Mirare.

DIAGRAMMA 7



7. PRIORITÀ DEL BERSAGLIO

La miniatura 1 può colpire la miniatura 4 perchè si tratta del nemico più vicino, la miniatura 3 è ingaggiata in Corpo a Corpo.

La miniatura 2 è armata con un'arma anticarro quindi può decidere di ignorare le miniature 3 e 4 in favore del veicolo 5 più distante.

TIRARE PER COLPIRE

- ☛ Iniziate consultando il valore AT del modello che spara.
- ☛ Sottraete ogni Modificatore negativo dovuto al Panico o all'essere fuori dal Raggio di Comando (vedi le rispettive sezioni per le specifiche penalità).
- ☛ Ora applicate ogni modifica dovuta all'arma, al Mirare o alle Abilità Speciali.

DIMENSIONE BERSAGLIO BONUS PER COLPIRE

1	0
2	0
3	+1
4	+2
5	+3
6	+4
7	+5

TIRO ARMATURA

- ☛ Il valore base è sempre 10 o meno.
- ☛ Se il Danno dell'attacco e l'Armatura del bersaglio sono uguali allora il valore base non è modificato e per salvarsi deve ottenere un risultato di 10 o meno.
- ☛ Se il Danno dell'arma è superiore all'Armatura del bersaglio, egli sottrae 1 al valore base per ogni punto di differenza.
- ☛ Se l'Armatura è superiore al Danno dell'arma allora il bersaglio aggiunge 1 al valore base per ogni punto di differenza.

RIASSUNTO SUI RIPARI

- ☛ 50% o meno di visibilità del bersaglio, miniatura in parte nascosta, -1 per colpire.
- ☛ 50% o meno di visibilità del bersaglio e contatto di base con il Terreno, miniatura a riparo, -2 per colpire.
- ☛ Se il Terreno è classificato come copertura pesante, il Danno dell'arma subisce una penalità di -2.

**TIRARE PER COLPIRE**

Quando si spara con un'arma da tiro, i giocatori devono tirare un dado per verificare se il colpo ha centrato il bersaglio. Seguite le indicazioni riportate qui di seguito per determinare il numero di cui avete bisogno per colpire.

- Iniziate consultando il valore AT del modello che spara.
- Sottraete ogni Modificatore negativo dovuto al Panico o all'essere fuori dal Raggio di Comando.
- Ora applicate ogni modifica dovuta all'arma, al Mirare o alle Abilità Speciali.

Questo vi darà il valore di AT. Con il tiro di dado dovrete ottenere un risultato uguale o minore per colpire il bersaglio. Indipendentemente dalle modifiche tenete presente che un risultato di 1 è sempre un colpo a segno, mentre un risultato di 20 è sempre un colpo fallito.

Esempio 1:

- Assumiamo che il modello che spara sia un membro di una Squadra con un valore medio di AT uguale a 7.
- Il modello però si trova al di fuori del Raggio di Comando e quindi il suo valore di AT è dimezzato (per difetto), dando come risultato 3.
- Il bersaglio è a Gittata Corta e l'arma usata conferisce un bonus di +2 per colpire. Il totale è 5. Il giocatore deve ottenere 5 o meno con 1d20 per colpire. Nel caso il colpo vada a segno il bersaglio dovrà fare un Tiro Armatura.

Colpire Modelli Grandi

Creature molto grandi e Veicoli sono ovviamente un bersaglio molto facile da colpire nel Combattimento a Distanza. Per rappresentare ciò, ogni modello che spara ad un bersaglio molto grande riceve un bonus al Tiro per Colpire a seconda della Dimensione del Bersaglio secondo la seguente tabella:

Dimensione Bersaglio Bonus per Colpire

1	0-1
2	0
3	+1
4	+2
5	+3
6	+4
7	+5

e così via

CALCOLARE IL DANNO DERIVATO DA ARMI A DISTANZA

Quando un bersaglio viene colpito, il giocatore deve calcolare il Danno per determinare se l'attacco ha penetrato l'Armatura. Il Danno è riportato nel profilo dell'arma. Nella maggior parte dei casi è un numero, ma a volte è uguale alla Forza del modello (vedi la sezione "Calcolare il danno" per maggiori dettagli).

TIRO ARMATURA

Il Tiro Armatura è fatto dal bersaglio per verificare se subisce la ferita o meno.

Il numero base per il tiro Armatura è 10 o meno. Tale valore è poi modificato paragonando il danno dell'attacco con l'Armatura del bersaglio. Usate il seguente metodo per trovare il numero necessario per il Tiro Armatura.

- Il valore base è sempre 10 o meno.
- Se il Danno dell'attacco e l'Armatura del bersaglio sono uguali allora il valore base non è modificato e per salvarsi deve ottenere un risultato di 10 o meno.
- Se il Danno dell'arma è superiore all'Armatura del bersaglio, egli sottrae 1 al valore base per ogni punto di differenza.
- Se l'Armatura è superiore al Danno dell'arma allora il bersaglio aggiunge 1 al valore base per ogni punto di differenza.

Indipendentemente dai diversi Modificatori un risultato di 1 si considera sempre un successo ed un 20 è sempre un fallimento.

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi di Tiri Armatura:

Se il Danno dell'attacco e l'Armatura del bersaglio sono uguali non si applicano modifiche.

- Danno = 7
- Armatura = 7
- (nessuna modifica)
- Tiro Armatura = 10 o meno per evitare la ferita

Se il Danno è maggiore all'Armatura, il bersaglio sottrae 1 dal Tiro Armatura per ogni punto di differenza.

- Danno = 9
- Armatura = 7
- Il valore dell'Armatura è inferiore di 2 punti; quindi penalità di -2
- Tiro Armatura = 8 o meno per evitare la ferita

Se il Danno è inferiore all'Armatura, il bersaglio aggiunge 1 al Tiro Armatura per ogni punto di differenza.

- Danno = 5
- Armatura = 11
- Il valore dell'Armatura è maggiore di 6 punti; quindi il bonus è di +6
- Tiro Armatura = 16 o meno per evitare la ferita

RIPARO

Il riparo è un qualsiasi terreno che permette al modello di nascondersi per evitare di essere colpito.

Un modello può essere al Riparo o nascosto dietro una copertura leggera (per esempio un cespuglio) o ad una pesante (per esempio un muro). Se chi spara può solo vedere il 50% o meno del bersaglio lo si può considerare in parte nascosto. Se il bersaglio è anche a contatto di base con l'elemento del terreno che fornisce la copertura si dice che è al Riparo. Quando si è in parte nascosti, chi spara subisce una penalità di -1 per colpire. Quando si è a Riparo, chi spara subisce una penalità di -2 per colpire.

Per determinare se un bersaglio è visibile o meno, i giocatori devono abbassarsi al livello degli occhi della miniatura che spara. Normalmente è abbastanza facile decidere quando si vede il 50% o più di una miniatura. Comunque in caso di disaccordo usate il Pacifiatore.

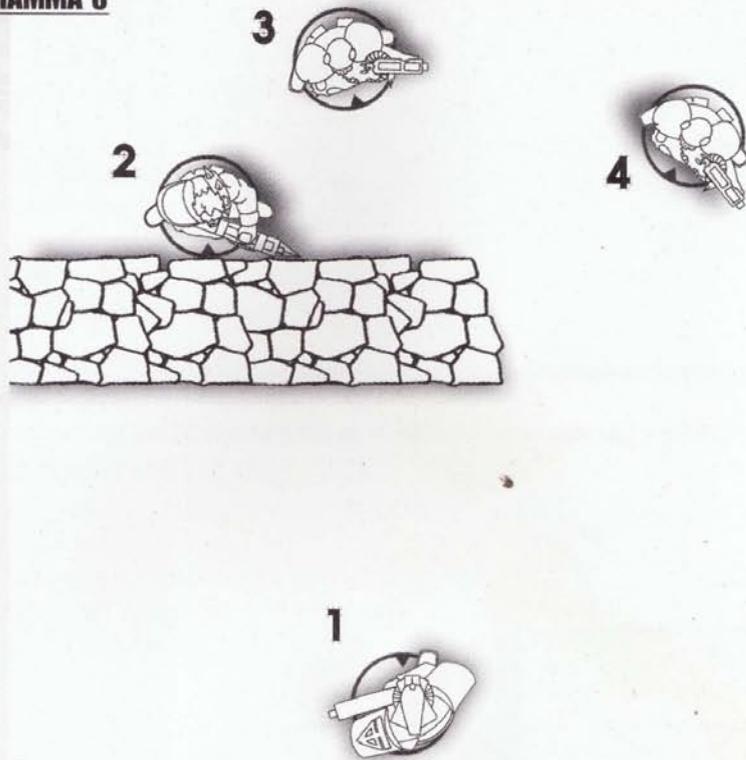
Se il Riparo è pesante, anche il Danno dell'arma subisce una penalità di -2.

La copertura leggera o pesante dipende dalla natura del terreno e non dalla quantità di miniatura che si vede. È impossibile classificare tutti i tipi di terreni, quindi i giocatori dovranno accordarsi all'inizio della partita su quali terreni forniscono un riparo pesante o leggero.

RISASSUNTO SUI RIPARI

- 50% o meno di visibilità del bersaglio, miniatura in parte nascosta, -1 per colpire.
- 50% o meno di visibilità del bersaglio e contatto di base con il Terreno, miniatura a riparo, -2 per colpire.
- Se il Terreno è classificato come copertura pesante, il Danno dell'arma subisce una penalità di -2.

DIAGRAMMA 8



8. COPERTURA E BERSAGLI IN PARTE NASCOSTI

La miniatura 1 si prepara a Sparare.
 La miniatura 2 è in contatto con l'elemento del terreno, quindi è al Riparo.
 La miniatura 3 non è in contatto di base con il Terreno quindi è in parte nascosta.
 La miniatura 4 non è ne al Riparo ne in parte nascosta dal Terreno.

DIAGRAMMA 9



9. VISIBILITÀ DI UNA MINIATURA

Piu' del 50% di una miniatura è visibile.

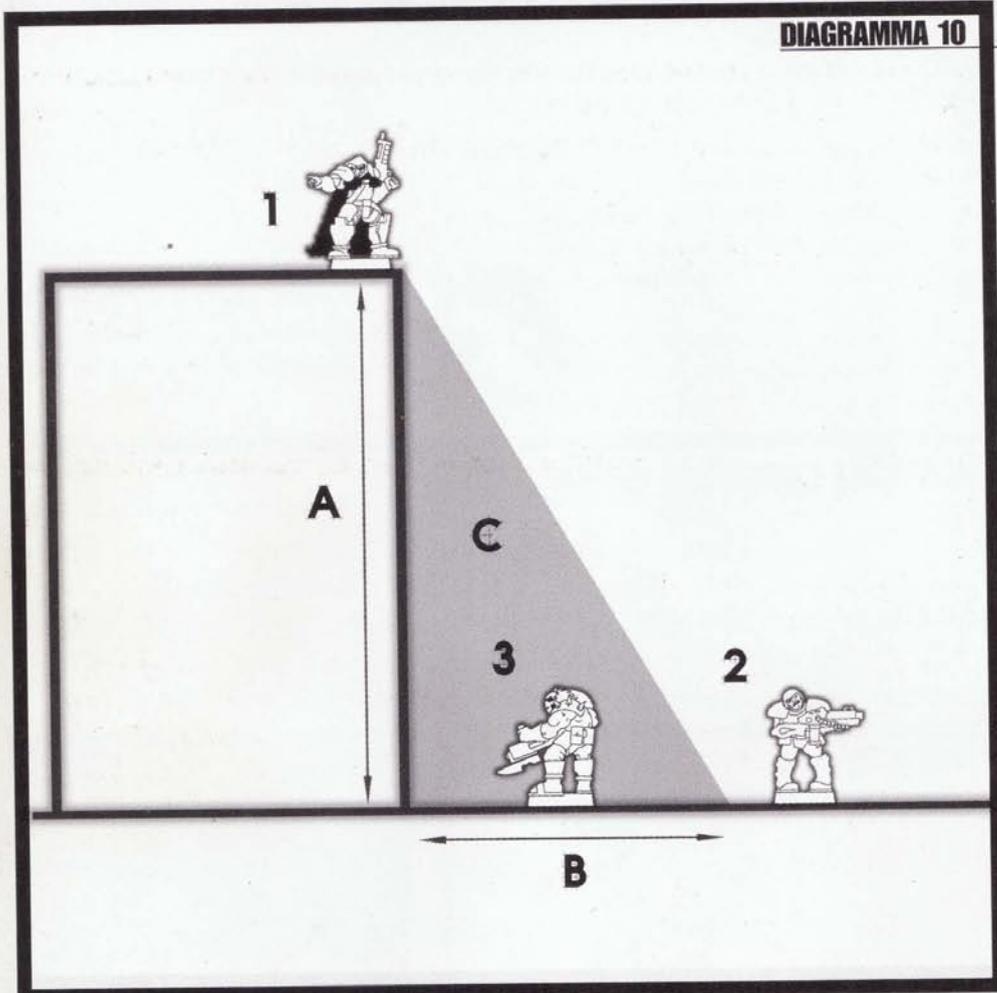
INDICATORE ACQUATTATO



ACQUATTATO

- ☒ Il Movimento è dimezzato.
- ☒ Il Raggio di Fuoco è ridotto a 90°.
- ☒ L'Indicatore ha un segno che indica l'Arco di Fuoco.
- ☒ Il valore di CC è dimezzato.
- ☒ Quando si vuole colpire un modello Acquattato al di fuori del Tiro Diretto il valore AT di chi spara subisce una penalità di -1.
- ☒ Se un modello è acquattato e al Riparo riceve il bonus sia per essere Acquattato che per essere al Riparo

DIAGRAMMA 10



10. ANGOLO MORTO

- A) Distanza verticale
- B) Metà della distanza verticale misurata orizzontalmente
- C) Angolo Morto

La miniatura 1 e la miniatura 2 sono fuori dall'Angolo Morto, quindi si possono colpire l'un l'altro.
La miniatura 1 e la miniatura 3 sono dentro l'Angolo Morto, quindi NON possono colpirsi.

ACQUATTATO

Descrive un modello che non è in grado di raggiungere un Riparo così si butta a terra per evitare di essere colpito dal fuoco. Il modello deve utilizzare una Azione per Acquattarsi e si deve sistemare vicino l'Indicatore Acquattato. Se un modello che giace a terra vuole rialzarsi, deve spendere un'altra Azione e così facendo gli verrà tolto l'Indicatore. In questo stato si applicano le seguenti regole:

- Il Movimento è dimezzato.
- Il Raggio di Fuoco è ridotto a 90°.
- L'Indicatore ha un segno che indica l'Arco di Fuoco.
- Il valore di CC è dimezzato.
- Quando si vuole colpire un modello Acquattato al di fuori del Tiro Diretto il valore AT di chi spara subisce una penalità di -1.
- Se un modello è acquattato e al Riparo riceve il bonus sia per essere Acquattato che per essere al Riparo

ANGOLO MORTO

Indica un'area vicino ad un edificio, struttura o terreno dove la differenza in altezza fra due miniature rende impossibile spararsi con Fuoco Diretto.

Per decidere quando due modelli si trovano in questa situazione, misurate la distanza verticale fra due miniature. L'Angolo Morto è la metà di questa distanza misurata in orizzontale. Nell'Angolo Morto non esiste linea di vista fra i due modelli (vedi diagramma 10).

ARMI AD EFFETTO AREA

Alcune armi colpiscono un'area piuttosto che uno specifico modello. Tale area è rappresentata da un Indicatore e ne troverete alcuni nella scatola. Esistono due tipi principali di Indicatori d'Effetto Area: Diretto e a Raggio.

ARMI AD EFFETTO AREA DIRETTO

Si tratta di armi come il Lanciafiamme dove l'effetto si sprigiona direttamente dall'arma stessa.

I giocatori non hanno bisogno di tirare per colpire con queste armi, devono semplicemente utilizzare un'Azione per Sparare. Sistemate l'Indicatore davanti alla canna e tutte le miniature che si trovano anche parzialmente sotto, sono colpite, come mostrato nel diagramma 11

Le Armi ad Effetto Area Diretto non possono MAI essere utilizzate in Corpo a Corpo a meno che non possiedano un valore di CC nelle loro caratteristiche. Se queste armi sono utilizzate in Corpo a Corpo, l'Indicatore non viene usato e il modello deve Tirare per Colpire normalmente.

ARMI AD EFFETTO AREA A RAGGIO

Si tratta di armi come Granate e Lanciarazzi dove l'effetto si sprigiona in un'area lontana dall'arma. I giocatori devono tirare per colpire normalmente. Se il colpo ha successo centrate l'Indicatore sul bersaglio e considerate colpite tutte le miniature la cui base è parzialmente coperta.

Ogni modello in Attesa sotto l'Indicatore può tentare di Mettersi a Riparo (vedi la relativa sezione). Anche se non colpisce il bersaglio voluto, colpirà un'altra area. Per determinare quale è stata la zona colpita, usiamo una procedura chiamata Deviazione.

DEVIAZIONE

Se un'arma ad Effetto Area a Raggio manca il bersaglio, si dice che il colpo ha "deviato". Nel gioco è incluso un Indicatore per aiutarvi a determinare la Deviazione. Seguite i passaggi riportati qui di seguito:

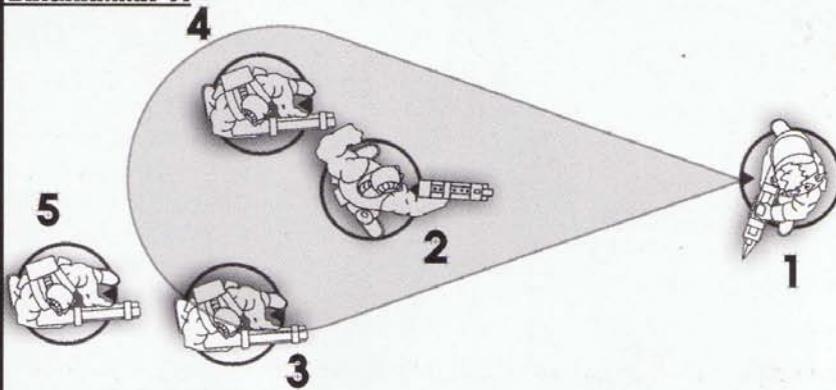
- Sistemate il centro dell'Indicatore per la Deviazione con il bersaglio originario con il numero 1 rivolto nella direzione opposta rispetto al modello che ha sparato.
- Per determinare verso quale direzione devia il colpo tirate 1d20 e dividete il risultato per due (arrotondando per eccesso). Il risultato sarà un numero compreso tra 1 e 10 che corrisponde alla direzione riportata sull'Indicatore.
- Per determinare di quanti pollici devia il colpo tirate 1d20. Tenete presente però che la massima distanza di deviazione non può superare la metà della distanza che originariamente intercorreva tra chi ha sparato ed il bersaglio. Per esempio, se quest'ultimo fosse stato a 16 pollici (40 cm) dal punto dove si era sparato il colpo, la Deviazione non avrebbe potuto superare gli 8 pollici (20 cm). Dopo aver determinato la direzione e la distanza della Deviazione, sistemate nel nuovo punto l'Indicatore e risolvete i danni normalmente. Ogni modello in Attesa sotto l'area d'effetto può tentare di Mettersi al Riparo (vedi sezione "Mettersi a Riparo").
- Se la linea di Deviazione è interrotta da uno ostacolo, sistemate l'Indicatore nel punto dove il terreno blocca tale traiettoria.

TIRO INDIRETTO

Ci sono dei casi in cui si vuole sparare a bersagli che non sono in LDV. Si può tentare solo se il modello è equipaggiato con un'arma a Fuoco Indiretto. Questo tipo di armi possono essere lanciate, come una granata, o sparate, come un lanciagranate, ma diversamente dalle armi a Fuoco Diretto non hanno una traiettoria in linea retta verso il bersaglio. Immaginate di lanciare una granata oltre un muro.

Quando chi spara tenta un Tiro Indiretto, si deve specificare un "punto bersaglio", che potrà essere o meno una miniatura. A testimoniare il fatto che chi spara cerca d'intuire la posizione del bersaglio. Prima di risolvere il come viene sparato il colpo bisogna analizzare un altro aspetto, la distanza minima che un modello deve avere per poter sparare oltre un ostacolo. Tale distanza è determinata dalla traiettoria dell'arma.

DIAGRAMMA 11



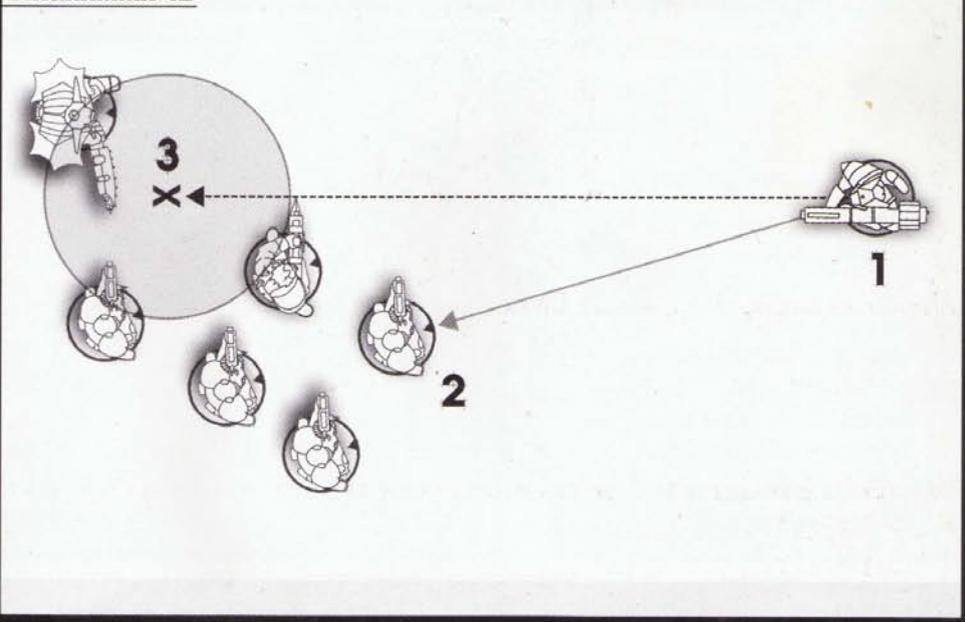
11. INDICATORE DI EFFETTO AREA DIRETTO

L'Indicatore è posto in contatto di base con la miniatura 1 e indirizzato verso il bersaglio, la miniatura 2.

L'Indicatore tocca le miniature 3 e 4 quindi anch'esse sono colpite.

L'arma non colpisce la miniatura 5.

DIAGRAMMA 12

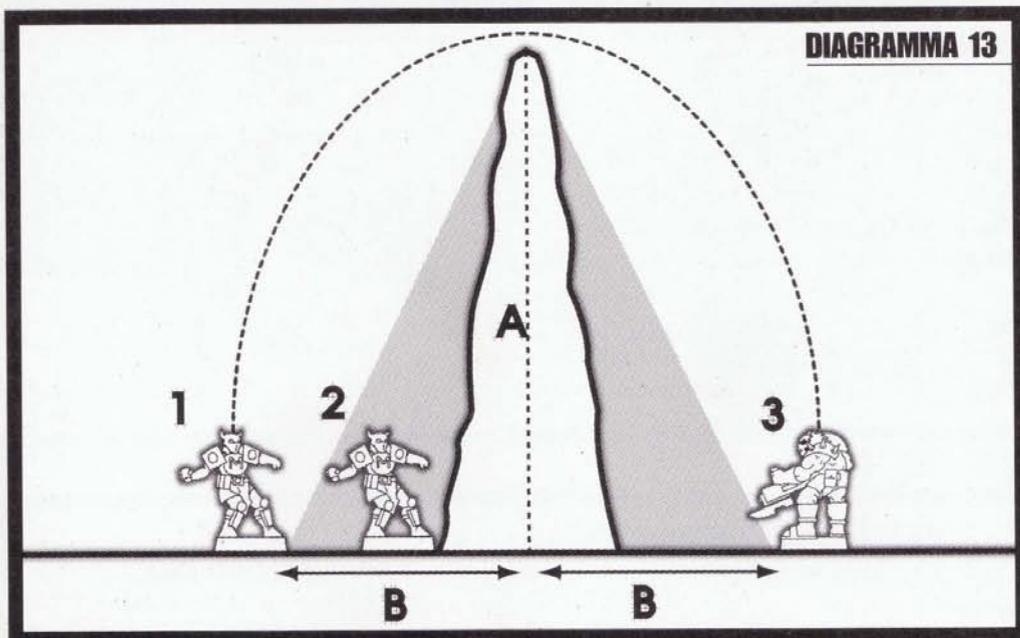


12. DEVIAZIONE DELL'INDICATORE DI EFFETTO AREA A RAGGIO.

La miniatura 1 tira per colpire la miniatura 2 e manca.

Dopo aver determinato la Deviazione, l'Indicatore è posto sul nuovo bersaglio nel punto X. Ogni miniatura toccata dall'Indicatore è colpita dall'arma.

DIAGRAMMA 13



13. LANCIARE CON TIRO INDIRETTO

A) Altezza dell'ostacolo.

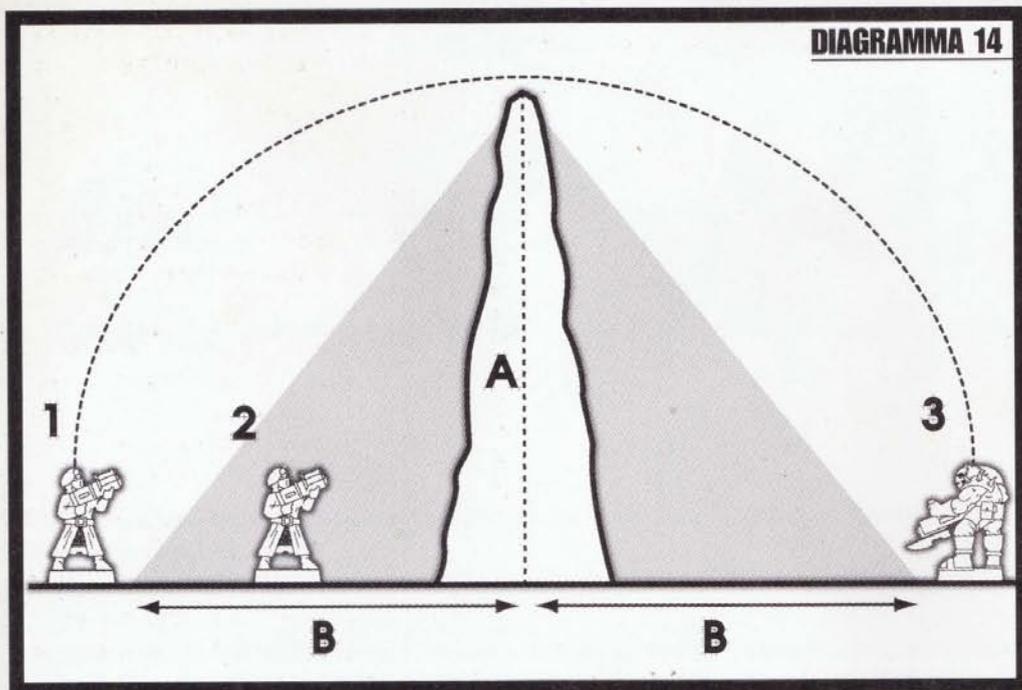
B) Distanza minima dall'ostacolo per poter Lanciare con un Tiro Indiretto.

La miniatura 1 è fuori dalla distanza minima quindi non può essere colpita.

La miniatura 2 è troppo vicina all'ostacolo.

La miniatura 3 è fuori dalla distanza minima e quindi è considerata un bersaglio valido.

DIAGRAMMA 14



14. SPARARE CON TIRO INDIRETTO

A) Altezza dell'ostacolo.

B) Distanza minima dall'ostacolo per poter Sparare con un Tiro Indiretto.

La miniatura 1 è fuori dalla distanza minima quindi non può essere colpita.

La miniatura 2 è troppo vicina all'ostacolo.

La miniatura 3 è fuori dalla distanza minima e quindi è considerata un bersaglio valido.

TRAIETTORIA DELL'ARMA

Il Tiro Indiretto si può fare solo con armi a Fuoco Indiretto. I proiettili di queste armi seguono una traiettoria, disegnando un arco nel cielo. Un'arma lanciata avrà una traiettoria corta mentre una sparata ne avrà una più lunga.

La traiettoria indica sia quanto lontano un modello dovrà rimanere da un muro o da un ostacolo prima di poter sparare, sia la distanza minima del bersaglio che si trova dall'altra parte. Per esempio, non potete lanciare una granata oltre un muro ed aspettarvi che cada dritta dietro tale muro; cadrà ovviamente un po' oltre l'ostacolo (vedi diagramma 13 e 14).

LANCIARE CON TIRO INDIRETTO

- La distanza minima dall'ostacolo, alla quale deve stare chi spara, è almeno la metà dell'altezza dell'ostacolo stesso.
- La distanza minima del punto bersaglio deve essere almeno la metà dell'altezza dell'ostacolo.

SPARARE CON TIRO INDIRETTO

- La distanza minima dell'ostacolo, alla quale deve stare chi spara, è uguale all'altezza dell'ostacolo stesso.
- La distanza minima del punto bersaglio deve essere uguale all'altezza dell'ostacolo.

COME SPARARE UN TIRO INDIRETTO

Sparare ad un bersaglio che non si vede costituisce una sorta di scommessa perché non si è mai certi della posizione del nemico. Usate le seguenti regole:

- Solo modelli che sono dotati di armi a Fuoco Indiretto possono tentare un Tiro Indiretto.
- Se non ci sono miniature nemiche in LDV, o se sono tutte oltre la Gittata dell'arma, chi spara può spendere un'Azione per tentare un Tiro Indiretto. Altrimenti si applicano le norme di priorità riportate nella sezione "Bersaglio Prioritario".*
- Per sparare, il modello deve superare un Test di Comando. Se lo fallisce perde l'Azione. Se ha successo può sparare con una penalità di -3 al valore di AT.
- Chi spara può spendere un'Azione per Mirare, nel tentativo di calibrare meglio il colpo.
- Se il colpo va a segno, il giocatore posiziona l'Indicatore dell'arma sul punto bersaglio, altrimenti seguite le regole per la Deviazione.

* Quindi se ci sono nemici in vista il Tiro è Diretto (effettuabile anche da armi a Fuoco Indiretto)

RESTRIZIONI ALLE ARMI DA TIRO

Oltre alle regole fin qui prese in esame, esistono situazioni dove un modello ha la LDV ma comunque non è completamente libera. Per esempio, chi spara si trova dietro un compagno e quindi rischia di colpirlo. Analogamente, se si vuole colpire un nemico ingaggiato in corpo a corpo con un compagno, c'è il rischio di sbagliare e di uccidere il compagno piuttosto che il nemico.

SPARARE ATTRAVERSO MODELLI AMICI

Per poter sparare attraverso i propri compagni, ci deve essere 1 pollice (2,5 cm) di spazio tra le basette. Anche nel caso in cui si spara tra i compagni ed un terreno, deve esserci almeno 1 pollice (2,5 cm). Anche se il modello che spara ha sufficiente spazio, può succedere che il bersaglio sia nascosto in parte sia da un terreno che da una miniatura, in questo caso si usano le regole sui "Ripari" (vedi diagramma 15).

SPARARE A MINIATURE IN CORPO A CORPO

Quando si vuole sparare a delle miniature impegnate in corpo a corpo non è sicuro che si colpisca proprio il modello che si intende colpire. Poiché per determinare chi è colpito bisogna prendere in considerazione diversi aspetti come il numero e le dimensioni delle miniature impegnate nel corpo a corpo, vi consigliamo di leggere attentamente quello che segue:

- Chi spara sceglie il bersaglio e tira per colpirlo. Ovviamente bisogna sempre seguire le normali regole sulle priorità del bersaglio.
- Se il colpo fallisce, allora manca completamente il bersaglio e non colpisce alcun modello in corpo a corpo. A meno che non si tratti di un'arma ad Effetto Area a Raggio, nel qual caso si deve tirare per la Deviazione, utilizzando come centro per l'Indicatore il bersaglio originario.
- Se il colpo va a segno, allora il giocatore tira 1d20 per il bersaglio e un altro dado per ogni miniatura a contatto di base. Ognuno raddoppia la sua Dimensione e la somma al risultato, colui che otterrà il punteggio più alto sarà il bersaglio che subirà il colpo. A questo punto dovrà fare un Tiro Armatura per evitare di subire una o più Ferite.
- Si segue la stessa procedura anche nel caso di armi ad Effetto Area Diretto. L'Indicatore si centra sul nuovo bersaglio e tutti coloro la cui basetta tocca il bersaglio stesso si considerano colpiti.

LANCIARE CON TIRO INDIRETTO

- ❖ La distanza minima dall'ostacolo, alla quale deve stare chi spara, è almeno la metà dell'altezza dell'ostacolo stesso.
- ❖ La distanza minima del punto bersaglio deve essere almeno la metà dell'altezza dell'ostacolo.

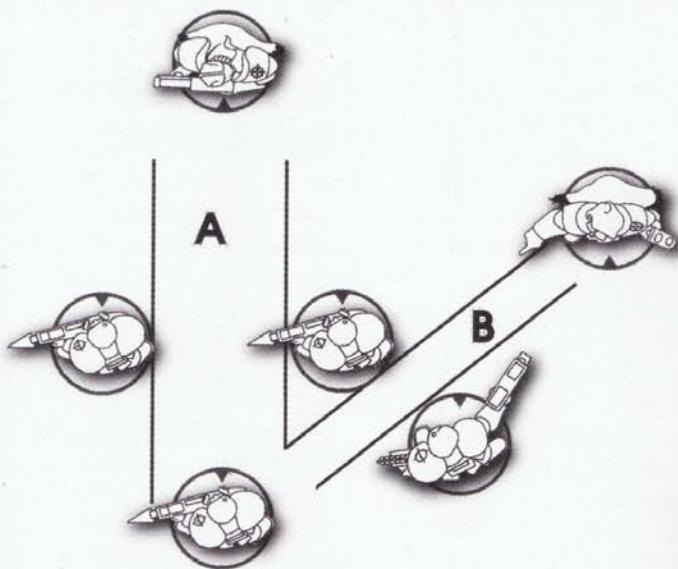
SPARARE CON TIRO INDIRETTO

- ❖ La distanza minima dall'ostacolo, alla quale deve stare chi spara, è uguale all'altezza dell'ostacolo stesso.
- ❖ La distanza minima del punto bersaglio deve essere uguale all'altezza dell'ostacolo

COME SPARARE UN TIRO INDIRETTO

- ❖ Se non ci sono miniature nemiche in LDV, o se sono tutte oltre la Gittata dell'arma, chi spara può spendere un'Azione per tentare un Tiro Indiretto. Altrimenti si applicano le normali priorità riportate nella sezione "Bersaglio Prioritario".
- ❖ Solo modelli che sono dotati di armi a Fuoco Indiretto possono tentare un Tiro Indiretto.
- ❖ Per sparare, il modello deve superare un Test di Comando. Se lo fallisce perde l'Azione. Se ha successo può sparare con una penalità di -3 al valore di AT.
- ❖ Chi spara può spendere un'Azione per Mirare, nel tentativo di calibrare meglio il colpo.
- ❖ Se il colpo va a segno, il giocatore posiziona l'Indicatore dell'arma sul punto bersaglio, altrimenti seguite le regole per la Deviazione.

DIAGRAMMA 15



15. SPARARE ATTRAVERSO MINIATURE AMICHE

- Lo spazio è di 1 pollice (2,5 cm), quindi il bersaglio è valido.
- Lo spazio è minore di 1 pollice (2,5 cm), quindi il bersaglio non è valido.

SPARARE A MINIATURE IN CORPO A CORPO

- ❖ Chi spara sceglie il bersaglio e tira per colpirlo. Ovviamente bisogna sempre seguire le normali regole sulle priorità del bersaglio.
- ❖ Se il colpo fallisce, allora manca completamente il bersaglio e non colpisce alcun modello in corpo a corpo. A meno che non si tratti di un'arma ad Effetto Area a Raggio, nel qual caso si deve tirare per la Deviazione, utilizzando come centro per l'Indicatore il bersaglio originario.
- ❖ Se il colpo va a segno, allora il giocatore tira 1d20 per il bersaglio e un altro dado per ogni miniatura a contatto di base. Ognuno raddoppia la sua Dimensione e la somma al risultato, colui che otterrà il punteggio più alto sarà il bersaglio che subirà il colpo. A questo punto dovrà fare un Tiro Armatura per evitare di subire una o più Ferite.
- ❖ Si segue la stessa procedura anche nel caso di armi ad Effetto Area Diretto. L'Indicatore si centra sul nuovo bersaglio e tutti coloro la cui basetta tocca il bersaglio stesso si considerano colpiti.

TIRARE PER COLPIRE IN CORPO A CORPO

- ☛ Modificate il valore di CC in base al Panico o all'essere fuori dal Raggio di Comando.
- ☛ Applicate le modifiche per la Carica, le armi e le Abilità Speciali.
- ☛ Tutto questo vi darà il valore modificato di CC. Ora paragonate il vostro valore di CC con quello dell'avversario.
- ☛ La probabilità base di colpire il vostro avversario è sempre 10 o meno.
- ☛ Se il vostro valore modificato di CC e quello del vostro avversario sono uguali, allora il valore di base non è modificato, avete bisogno di 10 o meno per colpire.
- ☛ Se il vostro valore modificato di CC è maggiore di quello del vostro avversario aggiungete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.
- ☛ Se il vostro valore modificato di CC è minore di quello del vostro avversario, sottraete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.



COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Il corpo a corpo o CC, indica due o più modelli che si affrontano in modo ravvicinato. In Warzone tutti gli scontri corpo a corpo avvengono in simultanea a meno che diversamente specificato. In questo modo è possibile che due modelli si uccidano a vicenda nello stesso scontro. Il risultato di un corpo a corpo è determinato da due aspetti:

- Primo, comparando le abilità dei due combattenti per determinare se si colpiscono o meno.
- Secondo, comparando il Danno causato da un colpo andato a segno con l'Armatura del bersaglio, per verificare se si è feriti o meno.

Per definire meglio il corpo a corpo possiamo dire che sono considerate tali solo le miniature in contatto di base.

INIZIARE UN CORPO A CORPO

In molti casi l'origine di un corpo a corpo è la Carica, ma prima di spiegare cos'è una Carica, ci soffermeremo sul meccanismo dello scontro. Le miniature a contatto di base con il nemico hanno due possibili scelte: attaccare o fuggire.

Poiché il corpo a corpo avviene in simultanea, entrambi i contendenti attaccano nello stesso momento. Questo può portarli ad uccidersi a vicenda.

TIRARE PER COLPIRE IN CORPO A CORPO

Il giocatore che è Attivo in quel Turno sceglie il suo modello e, indicando il bersaglio, spende un'Azione per attaccarlo in corpo a corpo. Entrambi i giocatori paragonano i valori di CC modificati delle due miniature per verificare il punteggio del dado necessario per colpire. Seguite la seguente procedura:

- Modificate il valore di CC in base al Panico o all'essere fuori dal Raggio di Comando.
- Applicate le modifiche per la Carica, le armi e le Abilità Speciali.
- Tutto questo vi darà il valore modificato di CC. Ora paragonate il vostro valore di CC con quello dell'avversario.
- La probabilità base di colpire il vostro avversario è sempre 10 o meno.
- Se il vostro valore modificato di CC e quello del vostro avversario sono uguali, allora il valore di base non è modificato, avete bisogno di 10 o meno per colpire.
- Se il vostro valore modificato di CC è maggiore di quello del vostro avversario aggiungete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.

- Se il vostro valore modificato di CC è minore di quello del vostro avversario, sottraete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.

Indipendentemente dalle modifiche, un risultato di 1 è sempre considerato un colpo a segno e un 20 invece è considerato un colpo mancato.

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi di tiri per colpire in CC. Se il vostro valore modificato di CC è uguale a quello del vostro avversario non si applicano modifiche.

- Vostro valore di CC = 9
- Valore di CC dell'avversario = 9
- Non si applicano bonus o penalità
- Risultato di 10 o meno per colpire il nemico.

Se il vostro valore modificato di CC è maggiore di quello del vostro avversario si aggiunge 1 al vostro risultato per ogni punto di differenza. Per esempio:

- Vostro valore di CC = 9
- Valore di CC dell'avversario = 7
- Il vostro CC è maggiore di 2 punti, dunque bonus di +2.
- Risultato di 12 o meno per colpire il nemico.

Se il vostro valore modificato di CC è minore di quello del vostro avversario sottraete 1 al vostro risultato per ogni punto di differenza. Per esempio:

- Vostro valore di CC = 5
- Valore di CC dell'avversario = 11
- Il vostro CC è inferiore di 6 punti, dunque penalità di -6.
- Risultato di 4 o meno per colpire il nemico.

BONUS PER COLPIRE IN CORPO A CORPO

Quando c'è un corpo a corpo, l'attaccante può spendere più di 1 Azione per aumentare la sua possibilità di colpire il nemico. Per ogni Azione oltre alla prima utilizzata per attaccare il nemico, il modello ottiene un bonus di +1 al valore di CC. Questo bonus viene sommato prima che si paragonino i due CC.

Per esempio, un modello con 3 Azioni decide di utilizzarle tutte per attaccare il nemico con un colpo devastante e quindi riceve un bonus di +2 al valore di CC.

Le miniature armate con due armi che si possono usare in corpo a corpo non devono attaccare con entrambe, ma in ogni caso ricevono un bonus. I giocatori devono scegliere un'arma da usare, che diventerà primaria, ovvero sarà quella usata per sferrare l'attacco. Attaccare con l'Arma Primaria permetterà al modello di godere di un bonus di +1.

ATTACCANTI MULTIPLI

Quando due o più miniature sono in contatto di base con lo stesso nemico ottengono un considerevole vantaggio a causa del sovrannumero. Se un modello Attivo attacca un nemico in corpo a corpo riceve un bonus di +1 sul valore di CC, fino ad un massimo di +3, per ogni compagno già impegnato nello scontro. Questo bonus si aggiunge al CC dell'attaccante prima di paragonarla con quella dell'avversario.

Esiste un limite al numero di miniature che possono attaccare lo stesso bersaglio in corpo a corpo e tale limite è dovuto alla Dimensione dei modelli in questione. Possono attaccarlo avversari fino ad un massimo di 4 volte la sua dimensione. Quindi se un modello ha Dimensione 2 potrà essere attaccato al massimo da quattro avversari con Dimensione 2 oppure due avversari con Dimensione 4.

CARICA

Le miniature non possono mai volontariamente muovere in contatto di base con un nemico, a meno che non dichiarino una Carica. Si tratta dell'azione per entrare deliberatamente in corpo a corpo con un modello nemico. Un modello che Carica può terminare attaccando o solo ingaggiando il nemico. In entrambi i casi una Carica costa una sola Azione e comprende un Movimento seguito da un Attacco o da un Ingaggio. I diversi bonus causati da queste due Azioni saranno spiegati più avanti, ma in generale considerate che la Distanza di Carica di un modello equivale al suo Movimento.

PRIORITÀ DEL BERSAGLIO QUANDO SI CARICA

Serve per regolare il modo in cui un modello esegue una Carica. Seguite le regole riportate qui sotto:

- Quando si Carica, si deve attaccare il nemico più vicino in LDV a meno che non sia già impegnato in corpo a corpo, nel qual caso la priorità si sposta al secondo nemico più vicino.
- Quando si Carica si deve attaccare il nemico seguendo la via più breve per raggiungerlo.

FARE UNA CARICA

I seguenti passaggi descrivono una tipica Carica:

- Il giocatore Attivo in quel momento, misura la distanza tra le due miniature per verificare che il bersaglio sia a distanza di Carica; se non lo è non si può caricare.
- Quando si dichiara una Carica, il giocatore Attivo deve indicare chi fa la carica e su quale modello nemico.
- Per Caricare il modello deve spendere un'Azione.
- Una volta dichiarata la Carica il giocatore non può cambiare idea e deve muovere la sua miniatura in contatto di base con il nemico.
- A questo punto l'attaccante può decidere di attaccare il bersaglio o di ingaggiarlo.

BONUS QUANDO SI CARICA

I modelli che Caricano ricevono dei bonus per riflettere la natura offensiva di questo attacco. Quando una miniatura entra in Carica ha diritto al Primo Attacco. Questo significa che se riesce ad eliminare il suo avversario, egli non potrà rispondere.

Se entrambe le miniature sopravvivono a questo primo colpo, si applicano le normali regole di simultaneità.

* In aggiunta al Primo Attacco, chi carica riceve un bonus di +1 al valore di CC, ma solo per il primo assalto. Quando un modello in carica attacca il suo nemico può usare le rimanenti Azioni per migliorare le possibilità di colpire il bersaglio come descritto nella sezione "Bonus per colpire in corpo a corpo".

INGAGGIARE UN NEMICO

A volte chi Carica preferisce ingaggiare un nemico piuttosto che attaccarlo perché magari è più potente di lui in corpo a corpo. Quindi per evitare di essere ucciso preferisce evitare di colpirlo.

Ingaggiare un nemico significa essenzialmente minacciarlo per tenerlo occupato senza tuttavia attaccarlo. Agire in questo modo pone fine immediatamente al Turno del modello che ha caricato, ma permette al prossimo che carica di avere un bonus dovuto al numero degli attaccanti che circondano il bersaglio. Vedi la sezione "Attaccanti Multipli" per determinare il massimo numero di miniature che possono attaccare un medesimo nemico.

CARICA E MODELLI IN ATTESA

Quando il modello che subisce una Carica è in Attesa, può cercare di utilizzare la sua Azione di Riserva per Controcaricare. I modelli in Attesa che non sono il bersaglio di una Carica possono anch'essi cercare di interrompere la Carica.

Un modello in Attesa può usare la sua Azione di Riserva per Sparare al modello in Carica o per Controcaricarlo in un qualunque punto lungo la traiettoria del modello che Carica prima che questi entri in contatto di base col suo bersaglio. Quando il modello che Carica è in contatto di base col suo bersaglio la Carica non può più essere in terrotta.

Un modello in Attesa può ancora sparare ad uno in Carica dopo che questi è entrato in contatto col suo bersaglio, ma in questo caso conta come Fuoco verso un Corpo a Corpo e deve seguire le regole descritte per questa Azione. Controllate la sezioni riguardanti l'Attesa e la Controcarica per maggiori dettagli.

* riceve un +2 in CC e +1 al danno ma solo con armi bianche

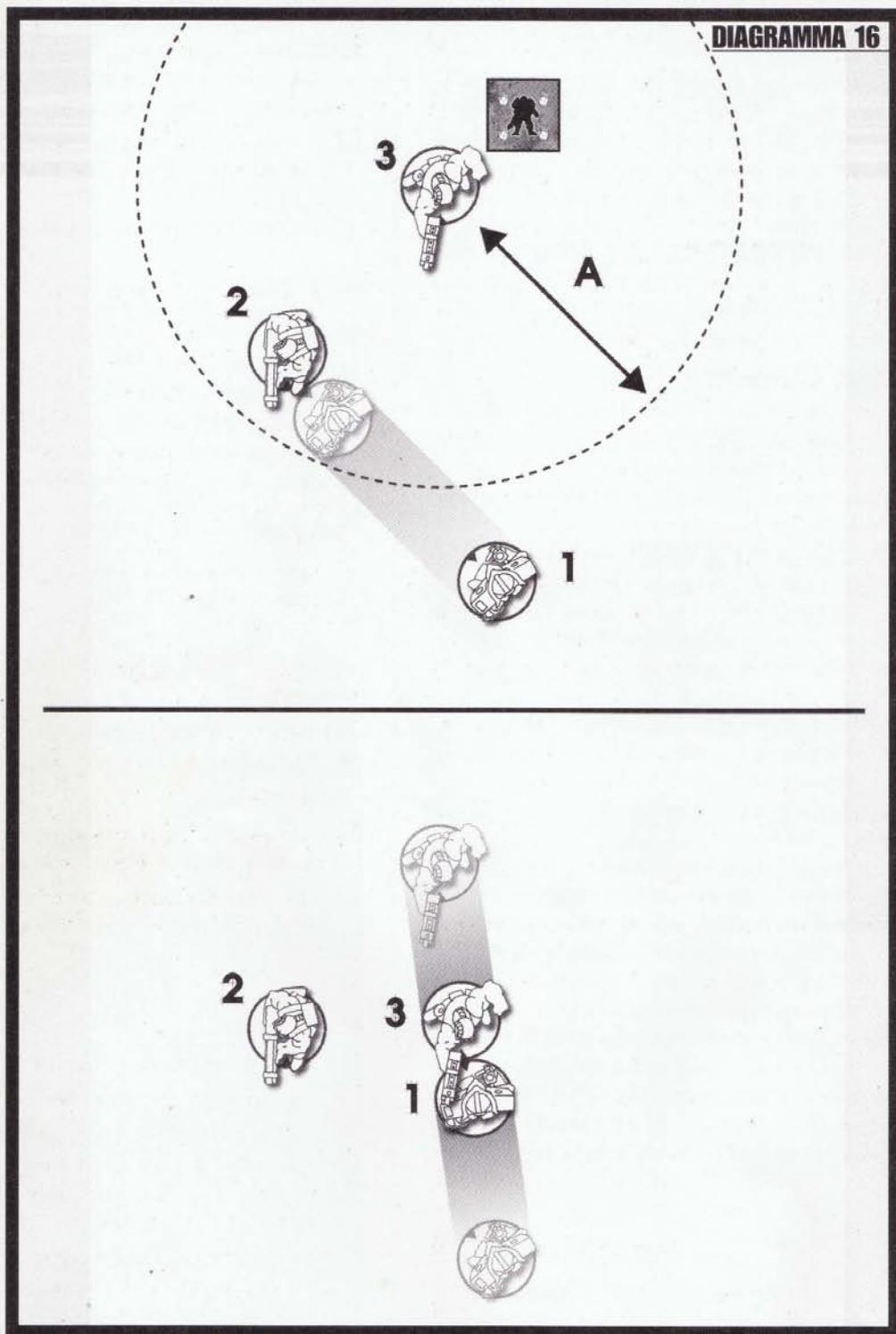
PRIORITÀ DEL BERSAGLIO QUANDO SI CARICA

- Quando si Carica, si deve attaccare il nemico più vicino in LDV a meno che non sia già impegnato in corpo a corpo, nel qual caso la priorità si sposta al secondo nemico più vicino.
- Quando si Carica si deve attaccare il nemico seguendo la via più breve per raggiungerlo.

FARE UNA CARICA

- Il giocatore Attivo in quel momento, misura la distanza tra le due miniature per verificare che il bersaglio sia a distanza di Carica; se non lo è non si può caricare.
- Quando si dichiara una Carica, il giocatore Attivo deve indicare chi fa la carica e su quale modello nemico.
- Per Caricare il modello deve spendere un'Azione.
- Una volta dichiarata la Carica il giocatore non può cambiare idea e deve muovere la sua miniatura in contatto di base con il nemico.
- A questo punto l'attaccante può decidere di attaccare il bersaglio o di ingaggiarlo.





16. CONTROCARICARE UNA MINIATURA IN CARICA

- La miniatura 1 dichiara una Carica contro la miniatura 2.
- Il percorso della Carica passa per il raggio di Carica della miniatura 3 che è in Attesa, così quest'ultima dichiara una Controcarica.
- La miniatura 1 deve Caricare la miniatura 3 e si incontrano a metà strada.

CONTROCARICA

Indica semplicemente due modelli che si caricano a vicenda. Solo chi è in Attesa può Controcaricare (vedi Diagramma 16). La Controcarica è dichiarata in risposta alla Carica e si applicano le seguenti regole:

- Le miniature in Attesa, possono Controcaricare solo quelle che iniziano il loro movimento di Carica davanti al loro verso frontale.
- Ogni miniatura in Attesa che supera il Test di Comando, può dichiarare una Controcarica solo se i modelli sono in grado di raggiungersi. Per esempio, se le miniature si trovano a 7" di distanza ed il loro valore di Carica è 3", non potranno mai raggiungersi.
- Chi ha caricato e chi ha controcaricato si trovano a metà strada o al limite della distanza di Movimento di quello più lento.
- In questa situazione nessuno dei due contendenti riceve il bonus del Primo Attacco, quindi attaccano in simultanea. Entrambi però usufruiranno del bonus di +1 al valore di CC.
- Il modello che ha iniziato la Carica può usare tutte le Azioni rimanenti per migliorare la possibilità di colpire il suo nemico come descritto nella sezione "Bonus per colpire in corpo a corpo".
- Un modello che ha caricato non può decidere di ingaggiare un nemico che lo ha Controcaricato.

CALCOLARE I DANNI

Quando un modello colpisce il nemico, il giocatore deve calcolare il Danno dell'attacco per verificare se il colpo ha penetrato l'Armatura del bersaglio. Il Danno è riportato sul profilo dell'arma. In alcuni casi, come quando si utilizza una spada, il Danno è uguale alla Forza del modello che la impugna (vedi la sezione "Calcolare i Danni" per maggiori dettagli).

TIRO ARMATURA

Serve per evitare di subire una ferita da un colpo andato a segno. Il risultato base necessario per superare un Tiro Armatura è 10 o meno. Anche se tale numero viene modificato, paragonando il Danno causato dall'attacco con l'Armatura del bersaglio. Usate il seguente metodo:

- Il punteggio base del Tiro Armatura è sempre 10 o meno.
- Se il Danno dell'Attacco e l'Armatura del bersaglio sono uguali, il valore base non è modificato.
- Se il Danno dell'attacco è maggiore dell'Armatura del bersaglio, sottraete 1 dal Tiro Armatura per ogni punto di differenza.
- Se l'Armatura del bersaglio è maggiore del Danno dell'attacco sommate 1 al Tiro Armatura per ogni punto di differenza.

Indipendentemente dalle modifiche un risultato di 1 è sempre un successo ed un 20 è un fallimento.

Qui di seguito sono riportati degli esempi di Tiri Armatura:

Se il Danno dell'attacco e l'Armatura del bersaglio sono uguali non si applicano modifiche.

- Danno = 7
- Armatura = 7
- (nessuna modifica)
- Tiro Armatura = 10 o meno per evitare la ferita

Se il Danno è maggiore dell'Armatura, il bersaglio sottrae 1 dal Tiro Armatura per ogni punto di differenza.

- Danno = 9
- Armatura = 7
- Il valore dell'Armatura è inferiore di 2 punti; quindi penalità di -2
- Tiro Armatura = 8 o meno per evitare la ferita

Se il Danno è inferiore dell'Armatura, il bersaglio aggiunge uno al Tiro Armatura per ogni punto di differenza.

- Danno = 5
- Armatura = 11
- Il valore dell'Armatura è maggiore di 6 punti; quindi il bonus è di +6
- Tiro Armatura = 16 o meno per evitare la ferita

FUGGIRE

Se un modello vuole abbandonare il Corpo a Corpo deve spendere una Azione e superare con successo un Test di Comando per allontanarsi. Se fallisce il test l'Azione è comunque persa ma è costretto a rimanere ingaggiato. In qualunque caso, ogni modello in contatto di basetta con il fuggitivo, ottiene un attacco libero con un bonus di +3 sul valore di CC.

RIPARI E CORPO A CORPO

Si verificano delle occasioni dove le miniature combattono tra un ostacolo. Come per esempio dietro ad un muro o attraverso una finestra. Utilizzate le seguenti regole e se non riuscite ad accordarvi su alcune questioni, usate il Pacificatore:

- L'ostacolo non può essere più largo di 1 pollice (2,5 cm).
- Entrambe le miniature (attaccante e bersaglio) devono essere a contatto di base con l'ostacolo.
- I Modelli devono essere il più vicino possibile uno all'altro (vedi Diagramma 17).
- Il numero massimo di miniature che possono attaccare un singolo bersaglio dietro ad un ostacolo è determinato dalla Dimensione stessa delle miniature. Gli attaccanti non possono avere dimensioni maggiori del doppio di quello del bersaglio.
- Miniature armate solo con armi da mischia soffrono una penalità di -3 al loro valore di CC.
- Non c'è bisogno di fare un Test di Comando per fuggire dal nemico quando si combatte dietro un ostacolo. Inoltre il nemico non gode dell'attacco libero.

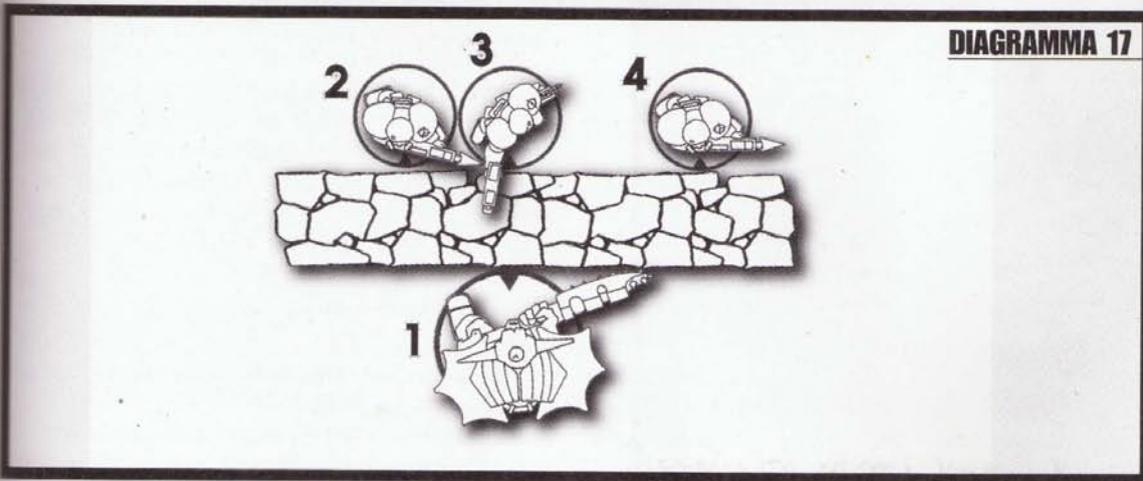


DIAGRAMMA 17

17. COMBATTERE TRA UNO OSTACOLO

La miniatura 1 ha Dimensione 3. Quindi fino a 3 miniature di Dimensione 2 possono attaccarla in Corpo a Corpo.

La miniatura 2 e 3 sono il più vicino possibile al bersaglio e possono dunque attaccare la miniatura 1.

La miniatura 4 non è vicina e non può attaccare la miniatura 1 in corpo a corpo.

CONTROCARICA

- ❖ Le miniature in Attesa, possono Controcaricare solo quelle che iniziano il loro movimento di Carica davanti al loro verso frontale.
- ❖ Ogni miniatura in Attesa che supera il Test di Comando, può dichiarare una Controcarica solo se i modelli sono in grado di raggiungerla. Per esempio, se le miniature si trovano a 7" di distanza ed il loro valore di Carica è 3", non potranno mai raggiungerla.
- ❖ Chi ha caricato e chi ha controcaricato si trovano a metà strada o al limite della distanza di Movimento di quello più lento.
- ❖ In questa situazione nessuno dei due contendenti riceve il bonus del Primo Attacco, quindi attaccano in simultanea. Entrambi però usufruiranno del bonus di +1 al valore di CC.
- ❖ Il modello che ha iniziato la Carica può usare tutte le Azioni rimanenti per migliorare la possibilità di colpire il suo nemico come descritto nella sezione "Bonus per colpire in corpo a corpo".
- ❖ Un modello che ha caricato non può decidere di ingaggiare un nemico che lo ha Controcaricato.

TIRO ARMATURA

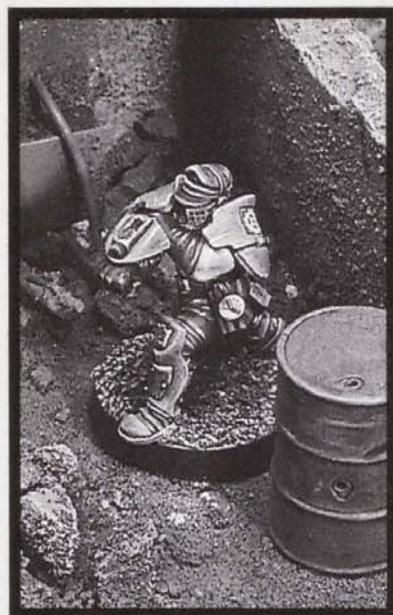
- ❖ Il punteggio base del Tiro Armatura è sempre 10 o meno.
- ❖ Se il Danno dell'Attacco e l'Armatura del bersaglio sono uguali, il valore base non è modificato.
- ❖ Se il Danno dell'attacco è maggiore dell'Armatura del bersaglio, sottraete 1 dal Tiro Armatura per ogni punto di differenza.
- ❖ Se l'Armatura del bersaglio è maggiore del Danno dell'attacco sommate 1 al Tiro Armatura per ogni punto di differenza.

RIPARI E CORPO A CORPO

- ❖ L'ostacolo non può essere più largo di 1 pollice (2,5cm).
- ❖ Entrambe le miniature (attaccante e bersaglio) devono essere a contatto di base con l'ostacolo.
- ❖ I modelli devono rimanere il più vicino possibile l'uno all'altro. Per esempio, se stanno combattendo dietro ad un muro devono essere di fronte (vedi diagramma 17).
- ❖ Il numero massimo di miniature che possono attaccare un singolo bersaglio dietro ad un ostacolo è determinato dalla Dimensione stessa delle miniature. Gli attaccanti non possono avere dimensioni maggiori del doppio di quello del bersaglio.
- ❖ Miniature armate solo con armi da mischia soffrono una penalità di -3 al loro valore di CC.
- ❖ Non c'è bisogno di fare un Test di Comando per fuggire dal nemico quando si combatte dietro un ostacolo. Inoltre il nemico non gode dell'attacco libero.

USARE UN POTERE SOPRANNATURALE

- ❖ Il tiro base per poter lanciare un Potere Soprannaturale è sempre 10 o meno.
- ❖ Se il valore di Potere del modello e la Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale sono uguali allora il Tiro base non subisce alcuna modifica.
- ❖ Se il valore di Potere del modello è maggiore della Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale aggiungete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.
- ❖ Se il valore di Potere del modello è minore della Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale, sottraete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.



POTERI SOPRANNATURALI

Alcuni modelli in Warzone sono dotati di Poteri Soprannaturali che donano loro capacità ben oltre i limiti degli essere umani normali. Tutti hanno un valore di PO nel loro profilo, ma questo non significa che tutti hanno un Potere Soprannaturale. Ogni cosa è specificata nel profilo di ogni miniatura. Anche i Poteri Soprannaturali hanno un profilo per descrivere le diverse caratteristiche, e sono presi in esame nel Libro degli Eserciti.

Nome

È il nome di un particolare Potere Soprannaturale.

Costo

Questo è il costo del Potere Soprannaturale. Essi sono acquistati come parti del vostro esercito allo stesso modo delle miniature. Tenete bene a mente ciò quando scegliete la composizione dei vostri eserciti. Non scegliete un modello che può utilizzare Poteri Soprannaturali senza conservare dei punti per i Poteri stessi. Quando acquistate un Potere Soprannaturale per un modello, questi lo può utilizzare tutte le volte che desiderate. Tuttavia un modello può utilizzare un Potere Soprannaturale solamente una volta per Turno.

Raggio

Indica il raggio effettivo del Potere Soprannaturale. Si può trattare di un limite in pollici o semplicemente un qualsiasi bersaglio nella linea di vista.

Difficoltà

Indica il livello di difficoltà per poter usare un Potere Soprannaturale, più avanti sarà descritto il meccanismo per lanciare un potere.

Azioni

Indica il numero di Azioni da spendere per lanciare un Potere Soprannaturale.

Salvezza

Indica se il bersaglio ha la possibilità di evitare o di resistere agli effetti del Potere Soprannaturale. Il bersaglio per proteggersi deve superare un Test di Comando, per esempio, oppure un Tiro d'Armatura. Alcuni Poteri Soprannaturali possono richiedere che il bersaglio si salvi utilizzando la sua caratteristica Potere. In questo caso il metodo utilizzato è simile ad un Tiro d'Armatura, dove la base sia 10; semplicemente rimpiazzate il Danno con la Difficoltà del Potere Soprannaturale e l'Armatura con il Potere del bersaglio. Ogni specifica condizione per salvarsi da un Potere Soprannaturale viene comunque descritta nel suo Effetto.

USARE UN POTERE SOPRANNATURALE

Alcuni Poteri Soprannaturali sono molto più difficili da usare di altri; anche se un modello più potente di altri ha maggiore possibilità di usarlo. Per rappresentare questo aspetto, il Potere del modello è comparato alla Difficoltà. Usate la seguente procedura:

- Il tiro base per poter lanciare un Potere Soprannaturale è sempre 10 o meno.
- Se il valore di Potere del modello e la Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale sono uguali allora il Tiro base non subisce alcuna modifica.
- Se il valore di Potere del modello è maggiore della Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale aggiungete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.
- Se il valore di Potere del modello è minore della Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale, sottraete 1 al valore di base per ogni punto di differenza.

Indipendentemente dalle modifiche, un risultato di 1 è sempre considerato un colpo a segno e un 20 invece è considerato un colpo mancato.

CONCENTRAZIONE

Un modello può incrementare le possibilità di utilizzare un Potere Soprannaturale spendendo una Azione per Concentrarsi. Per ogni Azione spesa concentrandosi il modello può aggiungere 2 alla sua caratteristica Potere.

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi per cercare di usare un Potere Soprannaturale:

Se il valore di Potere del modello e la Difficoltà di usare il Potere Soprannaturale sono uguali allora non si applicano modifiche.

- Vostro valore di Potere = 7
- Valore di Difficoltà = 7
- Non si applicano bonus o penalità
- Risultato di 10 o meno per usare con successo un Potere Soprannaturale.

Se il vostro valore di Potere è maggiore di quello della Difficoltà si aggiunge 1 al vostro risultato per ogni punto di differenza. Per esempio:

- Vostro valore di Potere = 9
- Valore di Difficoltà = 7
- Il vostro valore di Potere è maggiore di 2 punti, dunque bonus di +2.
- Risultato di 12 o meno per usare con successo un Potere Soprannaturale.

Se il vostro valore di Potere è minore di quello della Difficoltà sottraete 1 al vostro risultato per ogni punto di differenza. Per esempio:

- Vostro valore di Potere = 6
- Valore di Difficoltà = 9
- Il vostro valore di Potere è inferiore di 3 punti, dunque penalità di -3.
- Risultato di 7 o meno per usare con successo un Potere Soprannaturale.

VEICOLI

In Warzone i Veicoli sono trattati in modo differente rispetto ai modelli normali e in questo capitolo saranno analizzati nel dettaglio.

Indipendentemente dal numero di creature che compongono l'equipaggio, un Veicolo è sempre considerato come un singolo modello, composto da diverse parti. Un tipico Veicolo consiste nel mezzo vero e proprio e il Conducente. Alcuni hanno membri dell'equipaggio addizionali. Comunque tutto è riportato sul profilo del Veicolo. Prima di spiegare nel dettaglio come agiscono sul campo di battaglia, daremo uno sguardo ai profili.

PROFILI DEI VEICOLI

La differenza principale tra i profili dei Veicoli e quelli dei normali modelli è che i primi hanno più di una riga di valori. Il formato tipico di un profilo per Veicoli è qui di seguito riportato.

Nome

Indica semplicemente il nome.

Costo

Indica il costo del Veicolo, includendo ogni tipo di armamento, il Conducente e gli altri membri dell'equipaggio.

Righe dei Valori

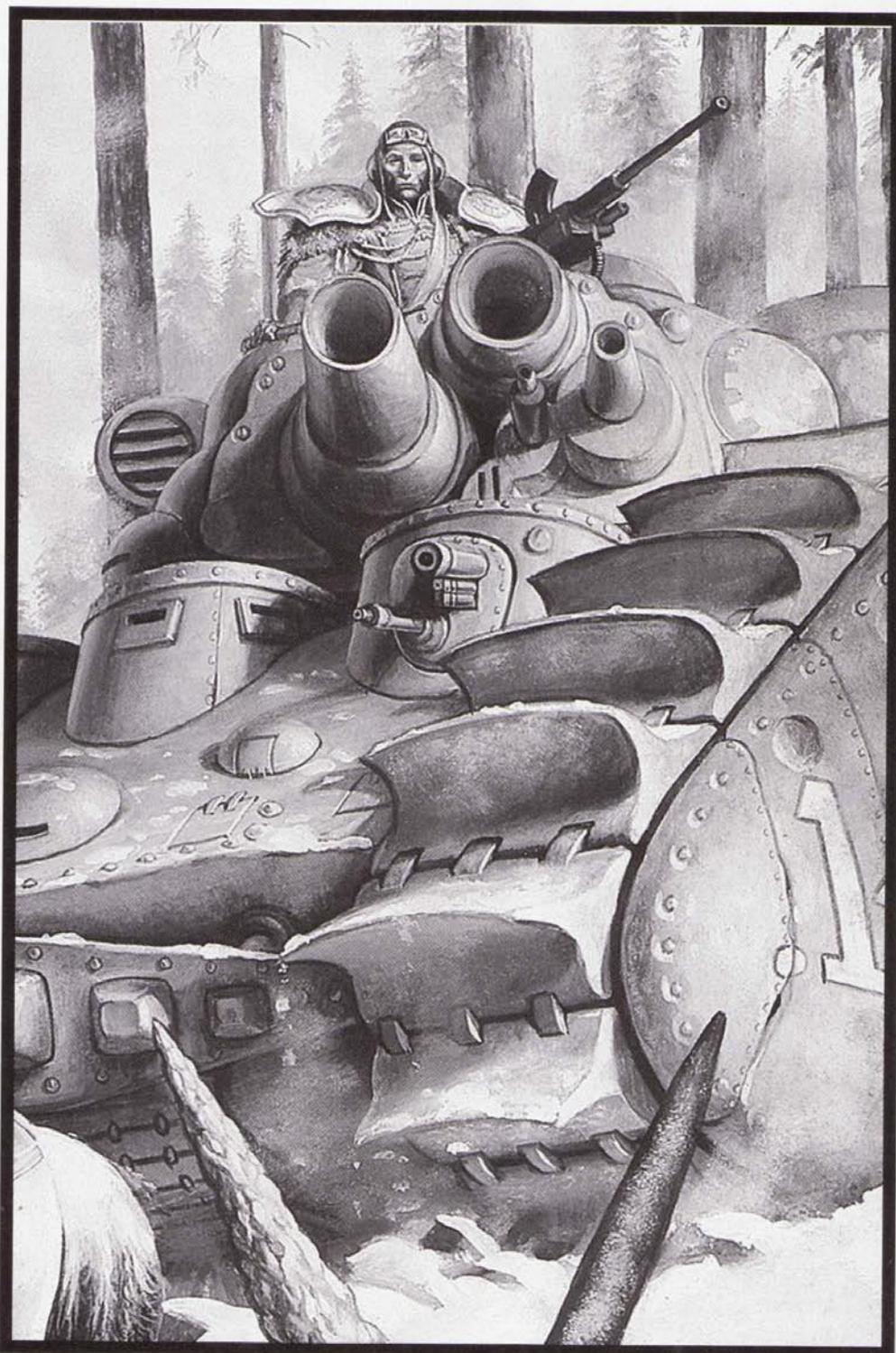
Tutti i Veicoli possiedono almeno due Righe dei Valori, una per il veicolo stesso e una per il conducente. Ogni componente in più dell'equipaggio avrà una sua Riga di Valori personale.

Punti Manovra (PM)

I Punti Manovra danno un'indicazione della manovrabilità del Veicolo. Per ogni Punto Manovra del Veicolo, il guidatore può spendere una Azione per Guidare il Veicolo. Dettagli sulla Guida dei Veicoli e su come curvare sono descritti nella sezione "Movimenti dei Veicoli".

Struttura

Indica la struttura dell'Unità, e se si tratta di una Squadra di Veicoli o di un singolo Veicolo. Nel caso di Squadra la struttura determinerà il numero massimo e quello minimo di modelli che la compongono.



ESEMPIO DI PROFILO DI UN VEICOLO:

Fuoristrada GT Veicolo

Cost 136

PM	FE	MO	AR	D
3	5	6	12	5

Dragone Conducente

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	12	3	1	7	3	10	2

Capitano Artigliere

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	11	10	15	3	2	8	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Fuoristrada GT Veicolo

Tipo:

Aperto / Con Ruote

Locazione:

1-15 = Veicolo, 16-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:**Veicolo:** Mitragliatrice Pesante**Conducente:** Pistola.**Artigliere:** Pistola**Abilità Speciali:****Veicolo:** Immunità alle armi 10**Conducente:** Nessuna**Artigliere:** Senso Tattico, Impartire Ordini**Regole Speciali:**

Descrive le Regole Speciali che il modello può avere. Non tutti hanno Regole Speciali e non sempre sono positive; descrivono semplicemente la specifica natura del modello in questione.

Tipo

Indica i diversi tipi di Veicoli. Dipende da come si muovono e se sono aperti o chiusi, più avanti saranno forniti maggiori dettagli.

Locazione

Indica quale parte dei Veicoli è colpita durante gli attacchi. Si determina tirando 1d20. Per esempio, con un risultato da 1 a 15 è colpito il Veicolo, con un risultato da 16 a 20 è colpito il Conducente.

Equipaggiamento

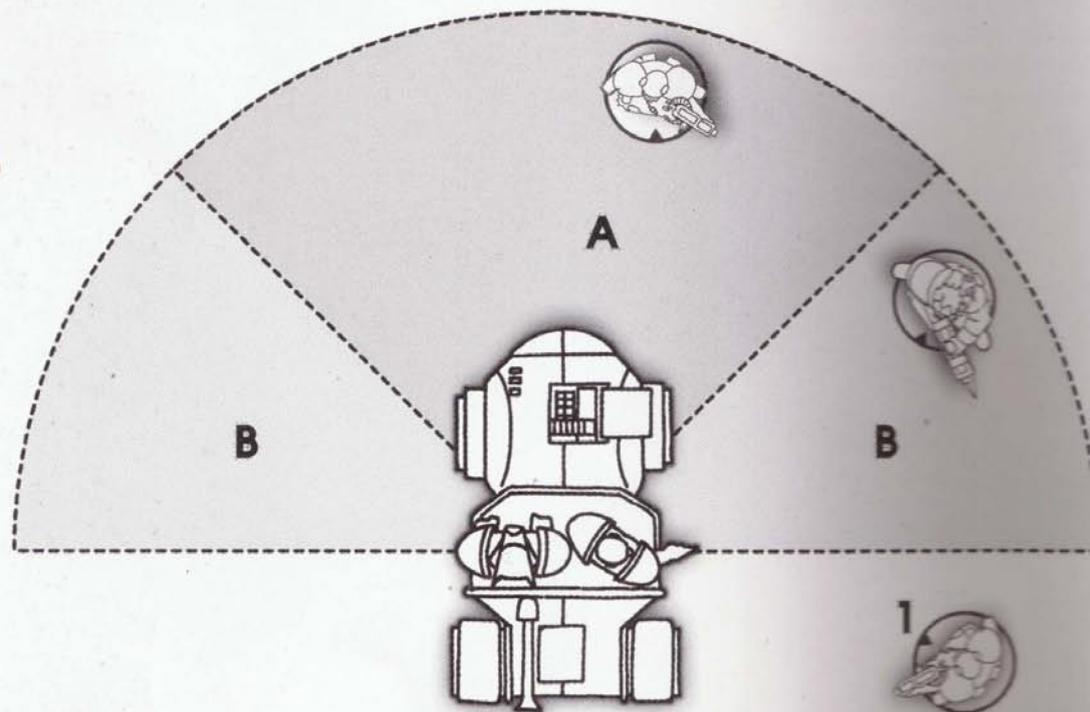
Indica tutte le armi e l'equipaggiamento di cui il Veicolo e l'equipaggio sono dotati. Sono elencati in modo separato.

Abilità Speciali

Indica le Abilità Speciali che il Veicolo o l'equipaggio possono avere. Sono elencate in modo separato perché i membri possono avere Abilità Speciali diverse.

Regole Speciali

Indica le Regole Speciali che si possono applicare al Veicolo.

DIAGRAMMA 18**18. ARCO DI FUOCO DI UN VEICOLO**

L'Area A e quella B mostrano rispettivamente l'Arco di Fuoco del Conducente e dell'Artigliere.

L'Area A mostra l'Arco di Fuoco di 90 gradi del Veicolo.

La miniatura 1 è in LDV ma non nell'Arco di Fuoco del Veicolo o di un membro dell'equipaggio.

USARE I VEICOLI

Poiché i Veicoli sono composti da diverse parti, sul campo di battaglia agiscono in modo diverso rispetto ai modelli normali. Prima di scendere nel dettaglio, qui di seguito è riportata una lista con i punti generali:

- I Veicoli hanno una LDV di 360°.
- I Veicoli si considerano modello Singolo indipendentemente dal numero di membri dell'equipaggio.
- L'equipaggio non può mai abbandonare il Veicolo.
- I Veicoli non possono Mettersi al Riparo.
- I Veicoli non possono Acquattarsi.
- I Veicoli non possono Caricare a meno che diversamente indicato.

USARE LE AZIONI

I Veicoli non hanno le Azioni mentre l'equipaggio sì. Tutti i Veicoli hanno un Conducente, che è colui che lo manovra sul campo di battaglia. L'equipaggio non può mai abbandonare il Veicolo, quindi il valore di Movimento è riportato semplicemente per completezza, in compenso può usare normalmente le proprie Azioni. Per mettere un Veicolo in Attesa, tutti i membri dell'equipaggio devono spendere un'Azione. Il Turno del Veicolo termina e al suo fianco si pone un Indicatore d'Attesa.

TEST

Quando il Veicolo deve sostenere un Test qualsiasi, come un test di Morale, si utilizza il valore di CO più alto tra l'equipaggio.

MUOVERE I VEICOLI

I Veicoli non si muovono da soli, sono controllati dal Conducente. I Punti Manovra indicano il numero di volte che può Muovere.

GUIDARE I VEICOLI

Per guidare un Veicolo, il Conducente deve utilizzare una Azione usando i PM.

Per esempio, se il Conducente ha 3 Azioni e il Veicolo ha 3 Punti Manovra, allora può guidarlo 3 volte. Se il Veicolo ha solo 2 Punti Manovra allora il Conducente può guidarlo solo due volte anche se ha più Azioni rispetto al mezzo. Le Azioni in più possono essere usate per compiere altre mansioni ma non per guidare il Veicolo.

CAMBIARE MARCIA E FARE INVERSIONE

Alcuni Veicoli hanno la retromarcia, il che significa che possono muovere avanti ed indietro. Per fare Inversione il Conducente deve utilizzare una Azione per inserire la Retromarcia. In questo modo il movimento del Veicolo è dimezzato. Non appena il Veicolo è in Retromarcia, si deve posizionare a fianco del modello un Indicatore di Retromarcia. Per toglierlo il Conducente deve spendere un'altra Azione per cambiare marcia.

GIRARE

Un Veicolo può girare fino a 90° una sola volta per ogni Azione spesa per muovere, o all'inizio o alla fine del Movimento. Alcuni Veicoli possono girare di soli 45° alla volta, questo dipende dal tipo di Veicolo. Non si può iniziare una Azione di Movimento girando se l'Azione prima nello stesso Turno si era conclusa girando. Questa restrizione si applica solo a tutte le Azioni di Movimento fatte nello stesso "Turno di Gioco". Quindi se un Veicolo termina il suo Turno con una virata nel prossimo, quando si riattiva, può iniziare il suo Movimento con un'altra virata (vedi Diagramma 19)

Per esempio, un Veicolo inizia il Turno, girato verso Nord. Utilizzando un'Azione, il Conducente lo fa muovere 6 pollici (15 cm) in avanti e conclude girando di 90° a sinistra. Quindi punta verso Ovest. Per far girare ancora il Veicolo, deve prima farlo muovere; non può iniziare il Movimento con una virata. Non ha alcuna importanza se muove di mezzo pollice (1,25 cm) o di altri 6 pollici (15 cm).

L'ammontare della virata dei Veicoli dipende dal tipo.

Veicoli con ruote e cingolati

Possono girare di massimo 90°. Il loro Movimento è dimezzato quando muovono su Terreni Accidentati e non possono superare gli ostacoli.

Bipodi

Possono girare di 45°. Il loro Movimento è dimezzato quando muovono su terreni Accidentati, ma il Conducente può utilizzare una Azione per camminare oltre un ostacolo, ammesso che sia meno della metà dell'altezza del Bipode.

Veicoli a Volo Verticale

Possono girare di 45°. Non subiscono penalità quando si muovono su terreni accidentati o quando incontrano gli ostacoli alti massimo 1 pollice (2,5 cm). Se sono più alti devono evitarli passando di fianco.

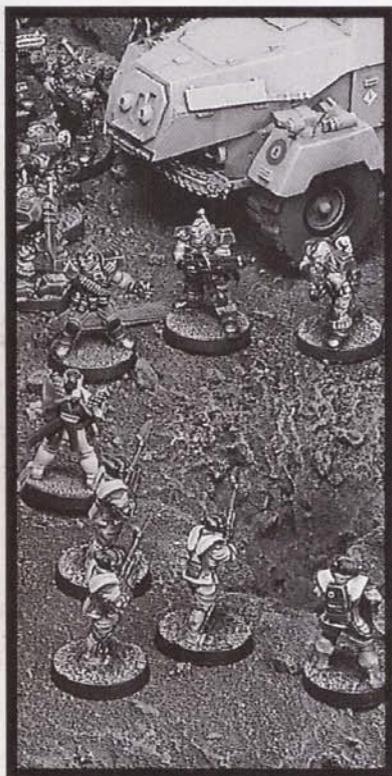
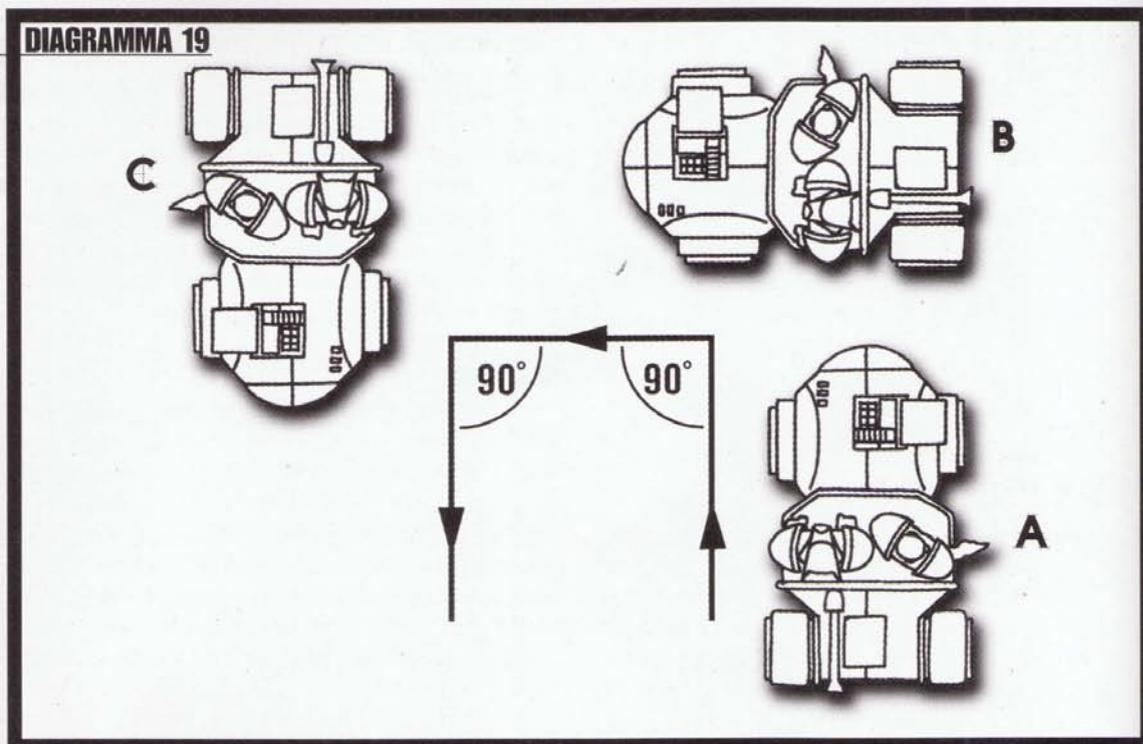
USARE I VEICOLI IN WARZONE

- ❖ I Veicoli hanno una LDV di 360°.
- ❖ I Veicoli si considerano modello Singolo indipendentemente dal numero di membri dell'equipaggio.
- ❖ L'equipaggio non può mai abbandonare il Veicolo.
- ❖ I Veicoli non possono Mettersi al Riparo.
- ❖ I Veicoli non possono Acquattarsi.
- ❖ I Veicoli non possono Caricare a meno che diversamente indicato.



SPARARE DA UN VEICOLO

- ◆ L'equipaggio usa il suo valore di AT.
- ◆ L'equipaggio può spendere una Azione, per sparare in qualsiasi ordine, per esempio il Conducente può usare una Azione per sparare con la Pistola, l'Artigliere a sua volta può sparare prima che il Conducente spenda una seconda Azione per guidare il Veicolo.
- ◆ Il bersaglio deve essere in LDV e dentro l'Arco di Fuoco dell'equipaggio, che è determinato dalla direzione della miniatura o dalla posizione dell'arma.

**DIAGRAMMA 19****19. VEICOLI CHE GIRANO**

- A) Un Veicolo inizia il proprio Turno girato verso nord.
- B) Spendendo una Azione il Conducente manovra il Veicolo avanti di 6 pollici (15 cm) in linea retta e termina il Movimento Virando di 90 gradi a sinistra. Il Veicolo è ora rivolto verso ovest.
- C) Prima di virare ancora, il Veicolo deve muovere in avanti. Il Conducente manovra di altri 3 pollici (7,5 cm) in avanti con la sua seconda Azione e termina il Movimento virando di altri 90 gradi a sinistra. Il Veicolo è ora rivolto verso sud.

VEICOLI IN COMBATTIMENTO

I Veicoli si comportano in modo diverso rispetto ad altri modelli, perché nonostante siano un Singolo sono composti da molte parti.

COMBATTERE A DISTANZA DA UN VEICOLO

Quando un membro dell'equipaggio spara da un Veicolo si seguono le normali regole per il combattimento a distanza. Tuttavia ci sono specifiche regole per determinare come sparare e come sono colpiti i veicoli.

SPARARE DA UN VEICOLO

Quando si spara da un Veicolo si seguono le seguenti regole.

- L'equipaggio usa il suo valore di AT.

- L'equipaggio può spendere una Azione, per sparare in qualsiasi ordine, per esempio il Conducente può usare una Azione per sparare con la Pistola, l'Artigliere a sua volta può sparare prima che il Conducente spenda una seconda Azione per guidare il Veicolo.
- Il bersaglio deve essere in LDV e dentro l'Arco di Fuoco dell'equipaggio, che è determinato dalla direzione della miniatura o dalla posizione dell'arma.

GUIDARE E SPARARE

I membri dell'Equipaggio possono Sparare mentre il Veicolo è in Movimento ma subiscono una penalità di -3 sul loro AT. Il Conducente può Sparare con una sua arma a Una Mano o con le armi montati sul veicolo stesso. Per esempio, alcuni mezzi come il Dragone Volante dei Mishima sono dotati di armi fissate direttamente al Veicolo. Queste armi servono per permettere al Conducente di sparare mentre pilota il mezzo. L'Arco di Fuoco è riportato nel profilo del Veicolo.

MIRARE UN VEICOLO

Poiché i Veicoli sono costituiti da più parti è difficile colpire un punto specifico. Chi spara mira il Veicolo e tira un dado per colpire come succede normalmente. Se il colpo va a segno si deve consultare la Tabella Locazione riportata sul profilo del mezzo. Es.: tira 1d20 per determinare quale parte è stata colpita. Subito dopo si risolve anche il Tiro Armatura.

Quando il bersaglio sono i membri dell'equipaggio, il Conducente è sempre l'ultimo ad essere colpito.

Un Veicolo si può distruggere in due modi. Si può ridurre a zero il numero delle ferite del mezzo oppure si può uccidere il Conducente. In entrambi i casi il Veicolo sarà rimosso dal gioco.

VEICOLI IN CORPO A CORPO

L'unico tipo di Veicolo in grado di iniziare un corpo a corpo è il bipode e segue le stesse regole per la Carica e la Controcarica dei normali modelli.

Tutti gli altri tipi non possono iniziare un corpo a corpo, possono solo tentare di Speronare il nemico.

I Veicoli possono essere Chiusi o Aperti. Quando si attacca in corpo a corpo un Veicolo Chiuso, gli attacchi sono portati contro il Veicolo. Quando si attacca un Veicolo Aperto, gli attacchi sono portati contro l'equipaggio. Chi attacca decide quale membro colpire ma deve lasciare il Conducente per ultimo.

I Veicoli non hanno bisogno di Test di Comando per Fuggire dal corpo a corpo e il nemico in contatto di base non ottiene alcun attacco libero.

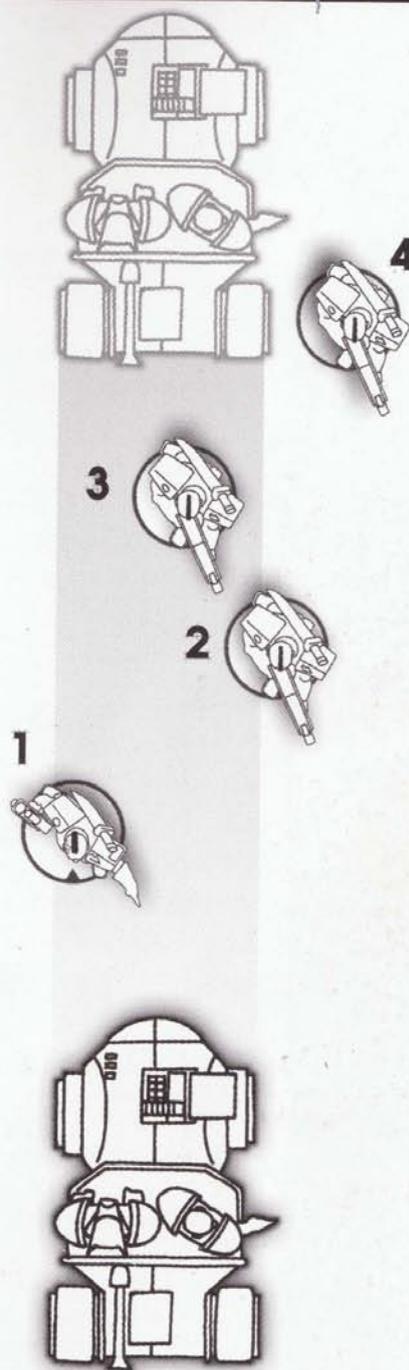
SPERONARE

Questa parte spiega come i Veicoli possono Speronare i modelli nemici o gli altri Veicoli. Tuttavia, bisogna tenere presente che i bipodi non possono Speronare. L'impatto con un Veicolo può causare molti danni almeno che non si riesca ad evitarlo.

I Veicoli non possono Mettersi a Riparo, ma i normali modelli sì, come spiegato nelle regole del "Movimento". Chi cerca di Mettersi a Riparo da un Veicolo che sta cercando di speronarlo riceve un bonus di +1 al suo valore di CO per ogni punto di differenza tra la sua Dimensione e quella del Veicolo. Per esempio, se un Veicolo che ha Dimensione 5 cerca di Speronare una miniatura che ha Dimensione 2, quest'ultimo riceve un bonus di +3 al suo valore di CO per fare i test.

Inoltre il bersaglio riceve un ulteriore bonus di +1 per ogni miniatura già toccata dal Veicolo durante il suo movimento. Per esempio, se il modello che sta Speronando ha già toccato 2 miniature prima di raggiungere il suo bersaglio, egli ottiene un ulteriore bonus di +2 al valore di CO.

DIAGRAMMA 20

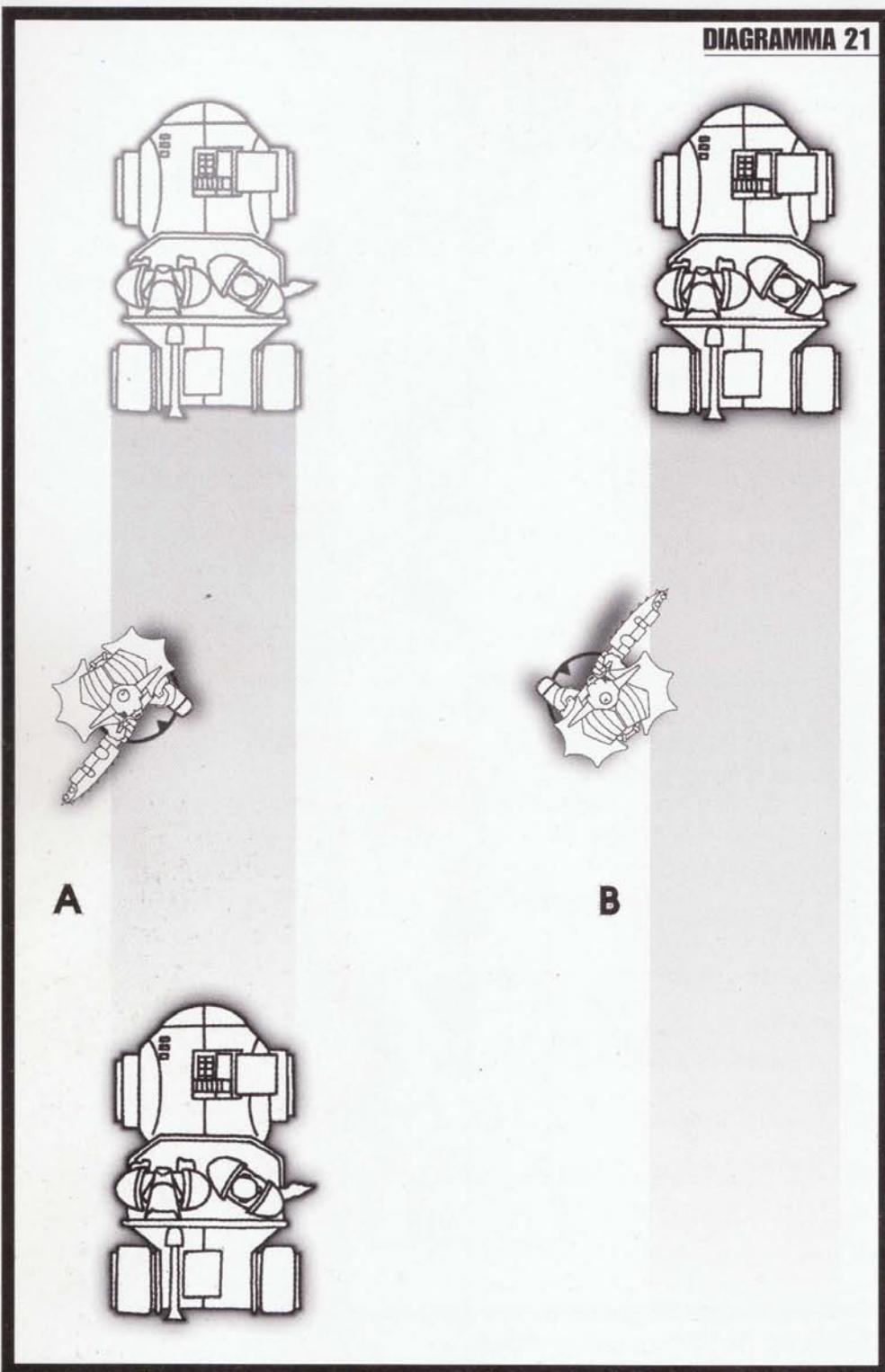


20. EVITARE UN VEICOLO CHE SPERONA

Tutte le miniature che si trovano sul percorso del Veicolo devono superare un Test di Comando per Mettersi al Riparo.

- La miniatura 1 non riceve bonus per il suo Test di Comando.
- La miniatura 2 riceve un bonus di +1 per il suo Test di Comando.
- La miniatura 3 riceve un bonus di +2 per il suo Test di Comando.
- La miniatura 4 non si trova sulla strada percorsa dal Veicolo che Sperona.

DIAGRAMMA 21



21. FRONTE DELLE MINIATURE CAMBIATO DOPO LA COLLISIONE CON IL VEICOLO

- A) Mostra il percorso di un Veicolo e la direzione verso la quale guardano le miniature.
 B) La miniatura sopravvive alla collisione e viene scostata da una parte. La nuova direzione è determinata da un tiro per la Deviazione.

CALCOLARE I DANNI PER LE COLLISIONI

Se per un qualsiasi motivo un modello non riesce a sfuggire al Veicolo che lo sta speronando, avviene una collisione che li coinvolge entrambi. Ovviamente il modello più grande difficilmente subirà dei danni.

Durante una collisione si considera che entrambi i modelli abbiano messo a segno un colpo. Il Danno del Veicolo che Sperona è pari al suo valore di Armatura. Inoltre, il Danno ha un Modificatore per le ferite, che è uguale alla Dimensione del Veicolo. Per esempio, un Veicolo che ha Dimensione 5, con un'Armatura di 10 causerà un Danno di 10 (x5). Vedi la sezione "Modifica delle Armi" per maggiori dettagli.

Dopo aver calcolato il Danno, il bersaglio deve fare un Tiro Armatura per evitare le ferite.

Non dimenticate che anche il bersaglio può causare danni al Veicolo. Il Danno per un modello che ha Dimensione 2 con un Armatura di 7 sarà di 7 (x2) e a sua volta il Veicolo dovrà fare un Tiro Armatura per evitare le ferite.

RISULTATO DI UNA COLLISIONE

- Se il Veicolo che ha Speronato viene distrutto, è rimosso dal gioco e il bersaglio rimane dove si trova.
- Se il bersaglio viene distrutto, è rimosso dal gioco e il Veicolo che ha speronato continua la sua strada fino a terminare il suo Movimento, subendo però una riduzione di 1 pollice (2,5 cm) per ogni ferita subita durante la collisione.
- Se entrambi i modelli sono sopravvissuti alla collisione e il Veicolo che ha speronato è più piccolo, uguale o più grande di una Dimensione rispetto al bersaglio, allora il Veicolo si ferma subito dopo l'impatto.
- Se entrambi i modelli sono sopravvissuti alla collisione e il Veicolo che ha speronato è più grande di due Dimensioni rispetto al bersaglio, esso viene spostato di fianco e il Veicolo continua il suo Movimento rimanente ridotto di 1 pollice (2,5 cm) per ogni ferita subita durante la collisione.
- Quando un modello è speronato si sposta a causa dell'impatto. Posizionare l'Indicatore di Deviazione sul modello e tirate 1d20. Dimezzate il risultato (arrotondando per eccesso) per determinare la nuova direzione verso la quale è girato il modello speronato.
- I modelli che sono speronati possono essere spostati fuori dal tavolo solo se non c'è altro spazio dove metterli.

MODELLI VOLANTI

I modelli Volanti possono essere normali modelli o Veicoli. Se si tratta di normali modelli si seguiranno le relative regole per le miniature, altrimenti quelle per i Veicoli. In questo capitolo analizzeremo le regole per i modelli volanti.

Prima di proseguire introdurremo dei nuovi termini che saranno usati:

- **In volo:** indica un modello Volante che è in aria e non è a terra.
- **A terra:** indica un modello Volante che è a terra.
- **Decollo:** indica che un modello a terra spicca il volo.
- **Atterrare:** indica che un modello in volo si dirige a terra.
- **Altitudine:** indica l'altezza del modello in volo e si misura dal tavolo di gioco.
- **Livello di Quota:** indica l'altitudine di un modello Volante.
- **Salire:** indica il passaggio da un Livello di Quota ad un altro più alto.
- **Scendere:** indica il passaggio da un Livello di Quota più alto ad uno più basso.

REGOLE GENERALI PER I VOLANTI

- I Volanti possono essere schierati sia a terra che in volo ad una Altezza di 3 pollici (7,5 cm).
- I Volanti si Attivano nello stesso modo degli altri modelli.
- I Volanti possono atterrare solo se così facendo non entrano in contatto di base con il nemico.
- Gli Indicatori Altitudine sono usati per mostrare l'altezza di un Volante, che è divisa in Livelli di Quota.
- Ogni Livello è separato da 3 pollici (7,5 cm).

Livelli di Quota Altitudine

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1 | da 0 a 3 pollici (da 0 a 7,5 cm) |
| 2 | da 3 a 6 pollici (da 7,5 a 15 cm) |
| 3 | da 6 a 9 pollici (da 15 a 22,5 cm) |

E così via...

PROFILO PER I VOLANTI

Il profilo per i Volanti è lo stesso degli altri modelli con una sola differenza. Hanno due valori per il Movimento. Il primo è il movimento orizzontale quando sono a terra, il secondo è quello di quando sono in volo. Per Movimento orizzontale si intende il movimento sul campo di battaglia senza cambiare l'altitudine. Per esempio, il Movimento di un Volante può essere indicato con 0/6. In questo caso il modello non è in grado di muoversi quando è a terra.

RAGGIO DI COMANDO PER I MODELLI VOLANTI

Quando occorre misurare il Raggio di Comando fra modelli volanti, semplicemente misurate la distanza orizzontale fra i modelli e aggiungete la distanza verticale, contando 3 pollici (7,5 cm) per ogni Livello di Quota.

MOVIMENTO PER I VOLANTI

Il movimento in volo è indicato dal secondo valore di Movimento riportato sul profilo del modello. I Volanti spendono una Azione per Salire e Scendere dai diversi Livelli di Quota. Tutti possono ruotare di 90°. Se il Volante è un Veicolo allora deve seguire le regole descritte nel "Movimento dei Veicoli".

VOLANTI IN COMBATTIMENTO

I Volanti subiscono le ferite esattamente come gli altri modelli a terra. Quando un Volante è in volo e arriva a 0 ferite rimuovetelo dal gioco.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Si possono verificare situazioni interessanti durante gli scontri a distanza, visto che i Volanti volano a diverse altitudini, segnalate dall'apposito Indicatore. Le regole per sparare rimangono invariate con la sola eccezione delle Armi ad Effetto Area.

Le Armi ad Effetto Area Diretto non si possono usare contro i modelli in volo.

Le Armi ad Effetto Area a Raggio con Fuoco Indiretto non si possono usare contro i modelli in volo.

Le Armi ad Effetto Area a Raggio con Fuoco Diretto si possono usare contro i modelli in volo. Anche se, nel caso in cui si manca il bersaglio non c'è alcun Tiro per la Deviazione, il colpo si perde oltre il Volante. Se colpisce il bersaglio si usano le normali regole. Tutti i modelli anche parzialmente coperti dall'Indicatore sono colpiti solo se si trovano nello stesso Livello di Quota del bersaglio.

Per determinare la LDV di un Volante, usate il metro per misurare la posizione del modello, tenendo presente l'Altitudine e decidete se siete in grado di colpirlo o meno. In caso di disaccordo usate il Pacificatore.

Per misurare quanto dista il bersaglio, prendete nota della distanza orizzontale e aggiungete 3 pollici (7,5 cm) per ogni Livello di Quota che c'è tra chi spara e il bersaglio stesso.

REGOLE GENERALI PER I VOLANTI

- I Volanti possono essere schierati sia a terra che in volo ad una Altezza di 3 pollici (7,5 cm).
- I Volanti si Attivano nello stesso modo degli altri modelli.
- I Volanti possono atterrare solo se così facendo non entrano in contatto di base con il nemico.
- Solo particolari Volanti come gli elicotteri possono spendere un'Azione per mettersi in Attesa.
- Gli Indicatori Altitudine sono usati per mostrare l'altezza di un Volante, che è divisa in Livelli di Quota.
- Ogni Livello è separato da 3 pollici (7,5 cm).

LIVELLI DI QUOTA

ALTITUDINE

1	da 0 a 3 pollici (da 0 a 7,5 cm)
2	da 3 a 6 pollici (da 7,5 a 15 cm)
3	da 6 a 9 pollici (da 15 a 22,5 cm)

E così via...



REGOLE GENERALI PER I MODELLI CHE PLANANO

- ✚ Sono schierati ad una Altezza di 18 pollici (45cm) dal tavolo di gioco.
- ✚ Non possono rimanere in Attesa mentre sono in volo.
- ✚ Virano di 45° massimo.
- ✚ Non possono Salire.
- ✚ Possono Scendere massimo di 6 pollici (15cm) per ogni Azione spesa.
- ✚ Una volta a terra non possono spiccare il volo se non da un terreno sopraelevato con un dislivello di almeno 3 pollici (7,5cm), a meno che diversamente specificato.
- ✚ Se sono feriti mentre si trovano in volo, devono fare un Test di Comando. In caso di fallimento perdono il controllo schiantandosi a terra. Risolvete i danni come descritto nella sezione "Saltare e Cadere".



Le regole dell'Angolo Morto si applicano solo ai Volanti che stanno sparando in basso. Come mostrato nel diagramma 22, chi spara ad un Volante non ha Angoli Morti.

VOLANTI IN CORPO A CORPO

I Volanti possono entrare in corpo a corpo solo quando sono a terra e seguono le normali regole.

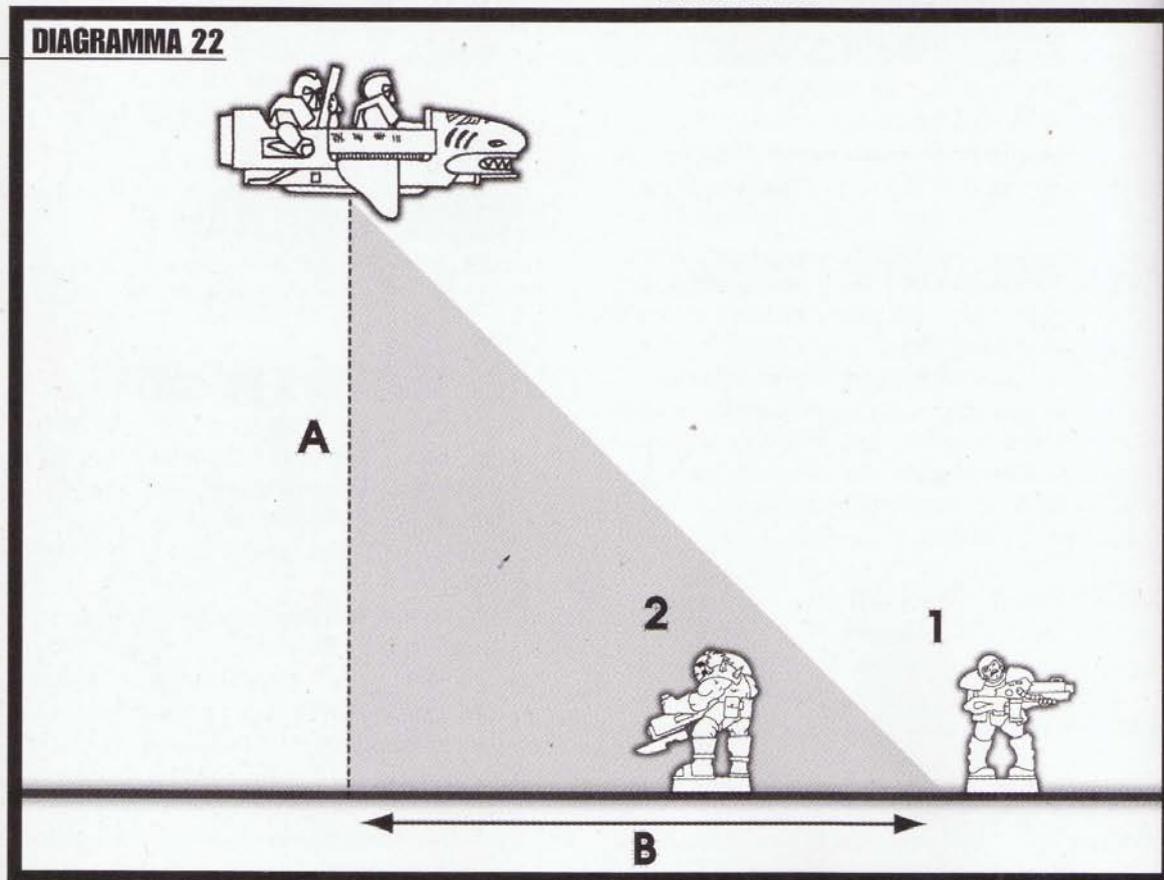
MODELLI CHE PLANANO

Sono simili ai Volanti con ridotte abilità di volo.

REGOLE GENERALI PER I MODELLI CHE PLANANO

- Sono schierati ad una Altezza di 18 pollici (45cm) dal tavolo di gioco.
- Non possono rimanere in Attesa mentre sono in volo.
- Virano di 45° massimo.
- Non possono Salire.
- Possono Scendere massimo di 6 pollici (15cm) per ogni Azione spesa.
- Una volta a terra non possono spiccare il volo se non da un terreno sopraelevato con un dislivello di almeno 3 pollici (7,5cm), a meno che diversamente specificato.
- Se sono feriti mentre si trovano in volo, devono fare un Test di Comando. In caso di fallimento perdono il controllo schiantandosi a terra. Risolvete i danni come descritto nella sezione "Saltare e Cadere".

DIAGRAMMA 22



22. ANGOLO MORTO PER I VOLANTI

A) Indica la distanza verticale del volante sopra il bersaglio.

B) Indica la distanza verticale misurata orizzontalmente.

La miniatura 1 è fuori dall'Angolo Morto, quindi può essere colpita.

La miniatura 2 è dentro l'Angolo Morto, quindi non può essere colpita.

La miniatura a terra può invece colpire il volante normalmente.

EDIFICI

INTRODUZIONE

Questo capitolo descrive come usare gli edifici in Warzone. Il loro utilizzo aggiunge nuove dimensioni al gioco. Di seguito troverete le regole che vi permetteranno di combattere nei bunker o attraverso le caverne e i complessi sotterranei.

Potrete schierare le vostre miniature all'interno di altre stanze dove potranno rimanere nascoste finché non sopraggiunge il nemico. Useremo, per comodità, il termine "Edificio" per descrivere ogni tipo di ambiente chiuso, dalle piccole capanne alle basi militari fortificate, alle caverne sotterranee o alle miniere.

Verranno introdotti anche nuovi concetti ed eccezioni alle regole quando si combatte all'interno di un edificio, le regole qui riportate avranno la precedenza rispetto a quelle principali.

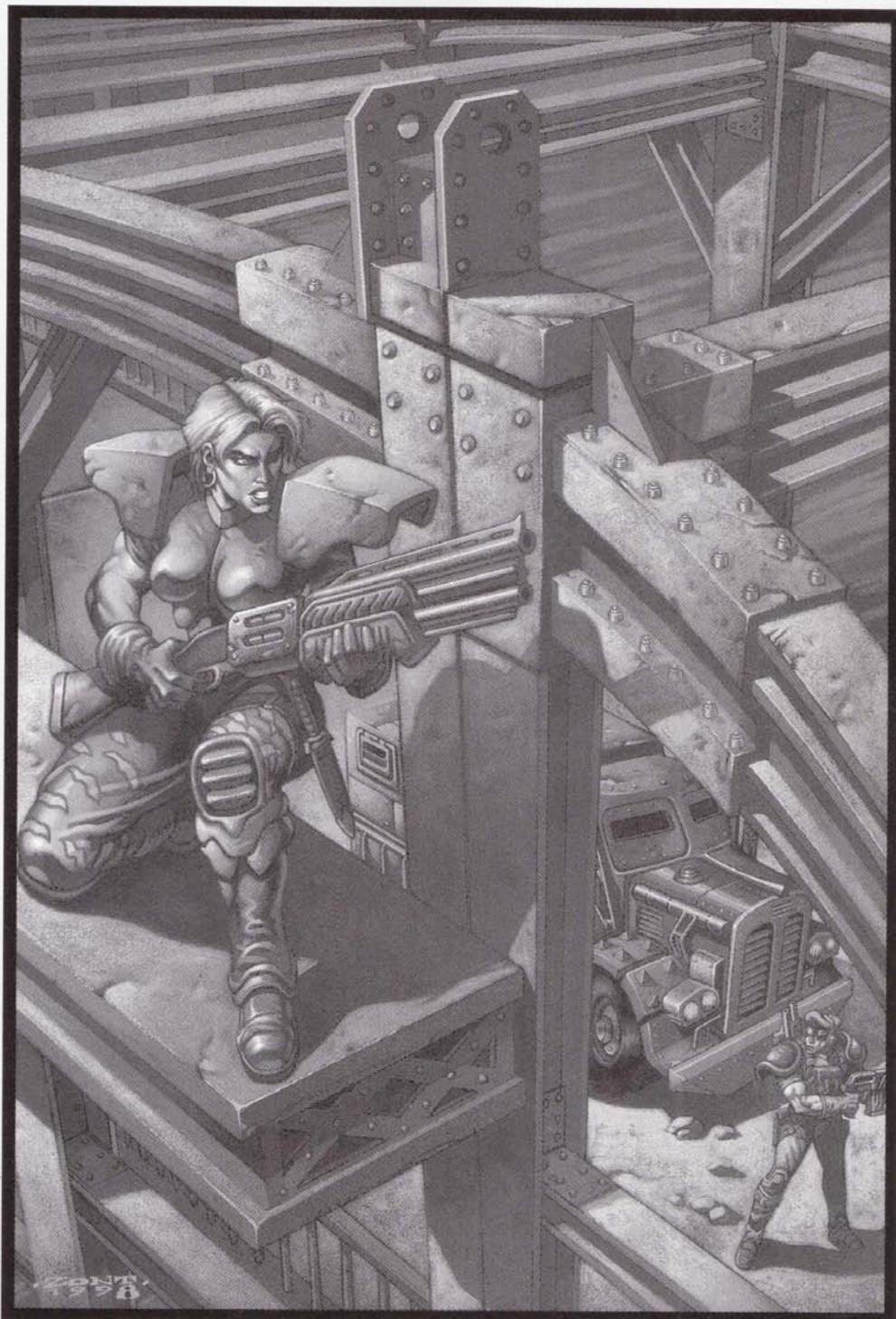
PROFILO DEGLI EDIFICI

Gli edifici non possiedono un "profilo" come lo intendiamo nelle altre sezioni delle regole; hanno invece un "Registro degli Edifici" e dei "Pianali".

Il Registro contiene tutte le informazioni necessarie sull'Edificio in questione. Mentre i Pianali sono come delle estensioni del tavolo da gioco e si usano per rappresentare parti dell'Edificio dove non è possibile sistemare delle miniature.

I giocatori devono preparare un Registro e un Pianale per ogni Edificio usato nel gioco, tale procedimento sarà spiegato più avanti.

Divideremo gli Edifici in termini di Livello (numero di piani che hanno) e Aree (numero di stanze e corridoi).



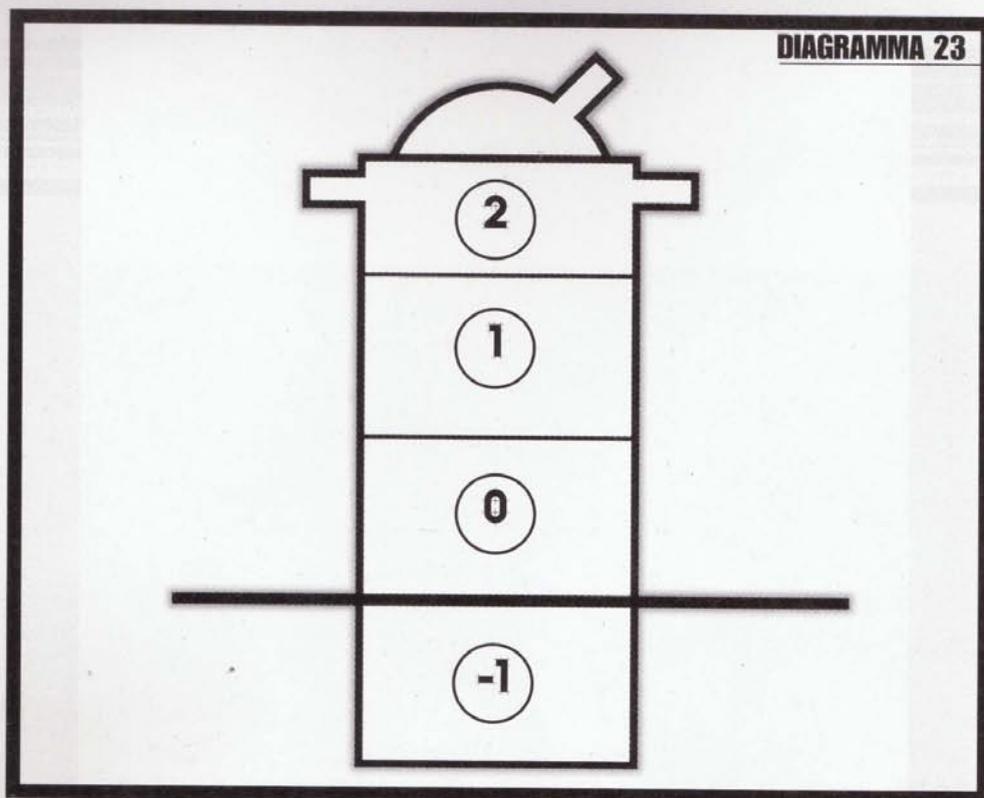


DIAGRAMMA 23

23. LIVELLI DEGLI EDIFICI

Livello -1 è sotto terra.

Livello 0 è il piano terra.

Livello 1 & 2 sono il primo e il secondo piano.

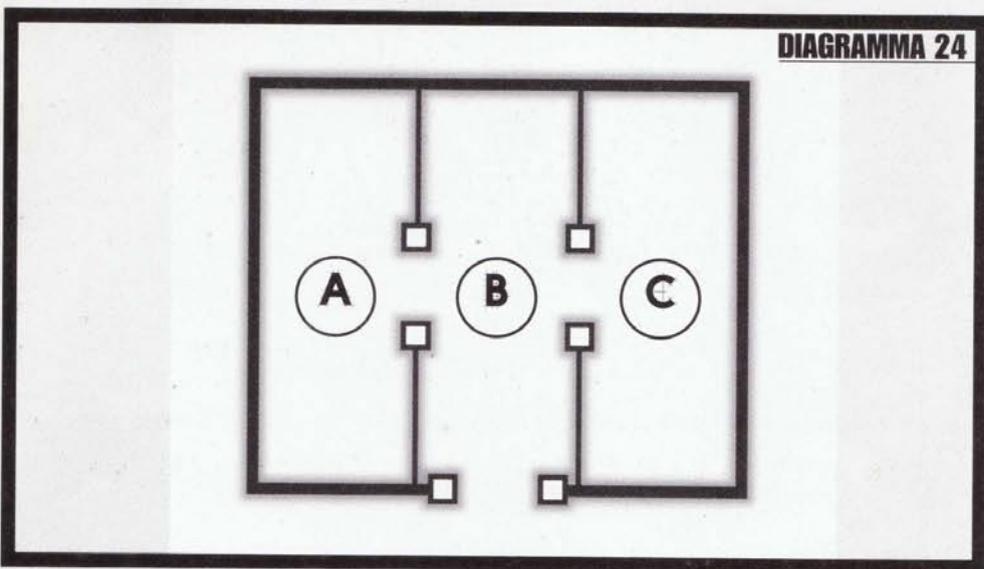


DIAGRAMMA 24

24. AREE DI UN EDIFICIO

3 stanze, Area A, B e C, divise da pareti interne.

LIVELLI E AREE

Ogni Edificio in Warzone, sia essa una piccola capanna o un complesso sistema di caverne sono divise in Livelli e Aree.

- I Livelli sono diversi piani di un Edificio. Per esempio, la cantina, il piano terra e il primo piano.
- Le Aree sono le stanze e i corridoi che si trovano sullo stesso Livello e sono divise dalle pareti. Alcuni esempi possono essere delle celle, stanze per le guardie, nicchie, ecc..
- Le Aree possono essere Coperte od Esposte.
- Se un'Area non ha un tetto è Esposta.
- Se un'Area ha un tetto è Coperta.
- Le Aree possono essere descritte come Ospitali o Ostili.
- Un'Area Ospitale è una zona nella quale si trovano solo le miniature di un giocatore.
- Un'Area Ostile è una zona nella quale ci sono anche miniature dell'avversario.

(vedi diagramma 23 e 24)

ACCESSO AGLI EDIFICI

Le Aree e i Livelli degli Edifici sono collegate tra loro da Porte, Finestre, Botole, ecc.. Li chiameremo Punti d'Accesso e li raggrupperemo nelle seguenti categorie:

Portali

Includono porte, ingressi di caverna e cancelli.

Finestre

Includono finestre, feritoie, buchi o fessure nel muro.

Botole

Includono botole e buchi nel pavimento di un'area che si collegano ad un altro Livello attraverso delle scale.

Indicatori di Botole

Si usano nel Livello direttamente sotto la botola per indicare la base delle scala che porta al piano di sopra.

RAPPRESENTARE I PUNTI D'ACCESSO

Useremo dei simboli e degli Indicatori per segnare i Punti d'Accesso. Sul Registro si usano dei simboli mentre sui Pianali si usano degli Indicatori. Per maggiori informazioni vedi la sezione "Descrivere gli edifici" (vedi diagramma 25).

DIMENSIONE DEI PUNTI D'ACCESSO

Come le miniature anche i Punti d'Accesso hanno una Dimensione utile nel determinare chi può entrare o meno. Una miniatura può entrare solo se la sua Dimensione è uguale o minore rispetto a quella del Punto d'Accesso. Per esempio, una miniatura che ha la Dimensione 2 può entrare passando attraverso ad un portale di Dimensione 2, mentre una miniatura che ha Dimensione 3 non può farlo.

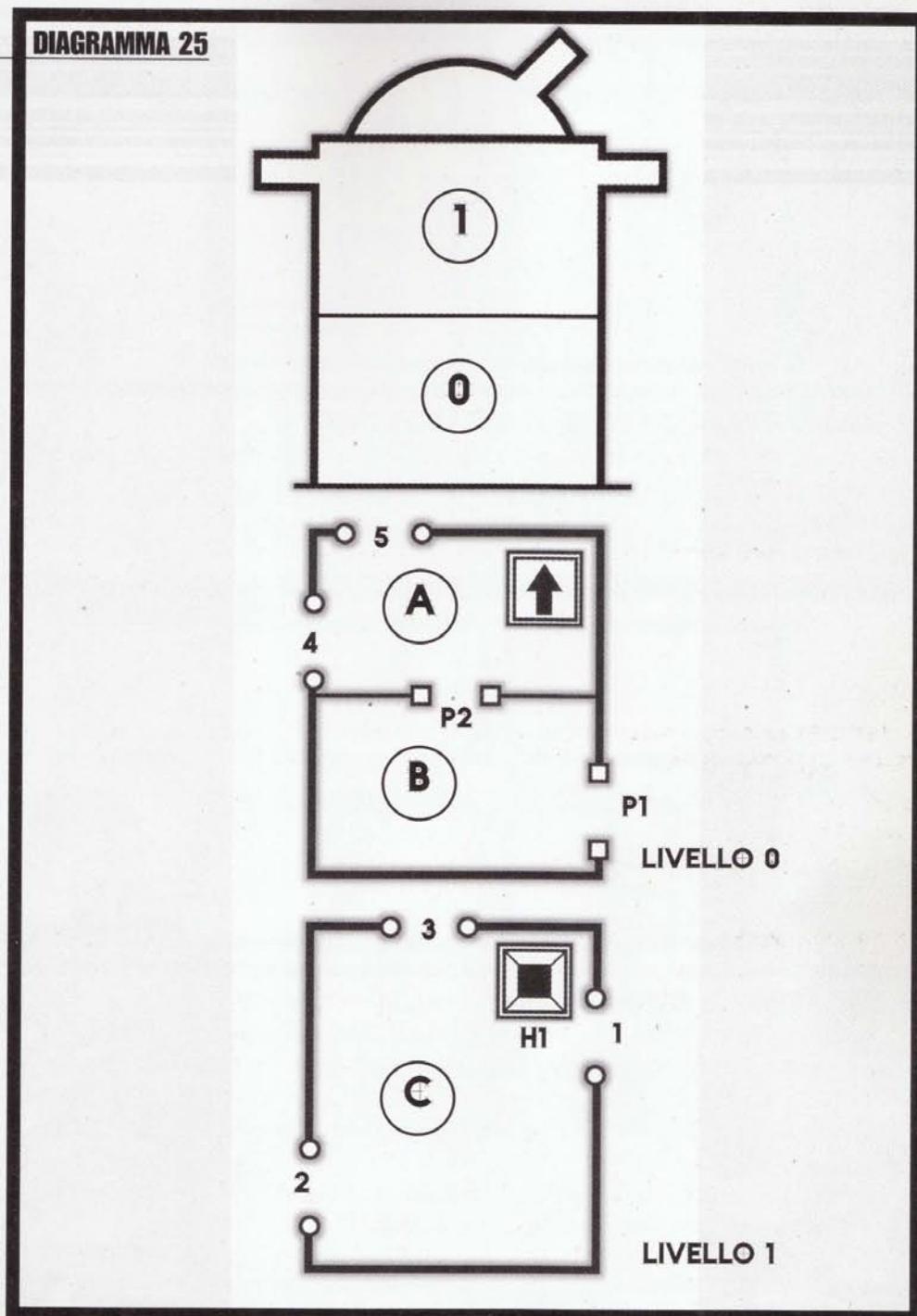
ZONA VISIBILE

La Zona Visibile è quell'area intorno ad un Punto d'Accesso che permette ai modelli, che si trovano nei diversi livelli di potersi vedere. Ovviamente, più vicini si è ad una apertura, più si riesce a vedere ciò che si trova oltre tale apertura. Un modello si deve trovare nella Zona Visibile di un Punto d'Accesso se vuole avere la LDV, se vuole sparare o usare Poteri Soprannaturali. La Zona Visibile di un portale o di una finestra è determinata dalla loro dimensione come mostrato nella tabella riportata di seguito. Il numero di pollici indica il raggio e si misura dal centro del portale o della finestra. Una miniatura si trova all'interno della Zona Visibile se una parte qualsiasi della sua bassetta cade nel raggio. (vedi diagramma 26).

ZONA VISIBILE PER PORTALI E FINESTRE

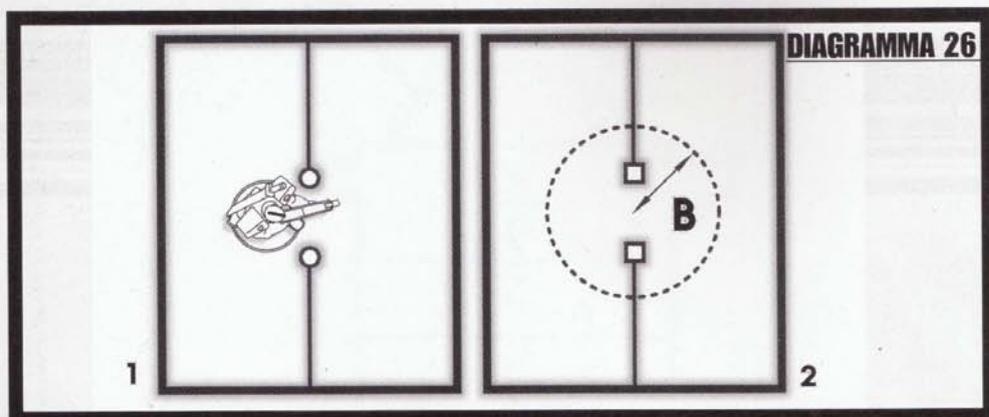
DIMENSIONE PORTALE/FINESTRA	ZONA VISIBILE
1	Contatto di base
2	2 pollici (5 cm)
3	3 pollici (7,5 cm)
4	4 pollici (10 cm)
5	5 pollici (12,5 cm)

DIAGRAMMA 25



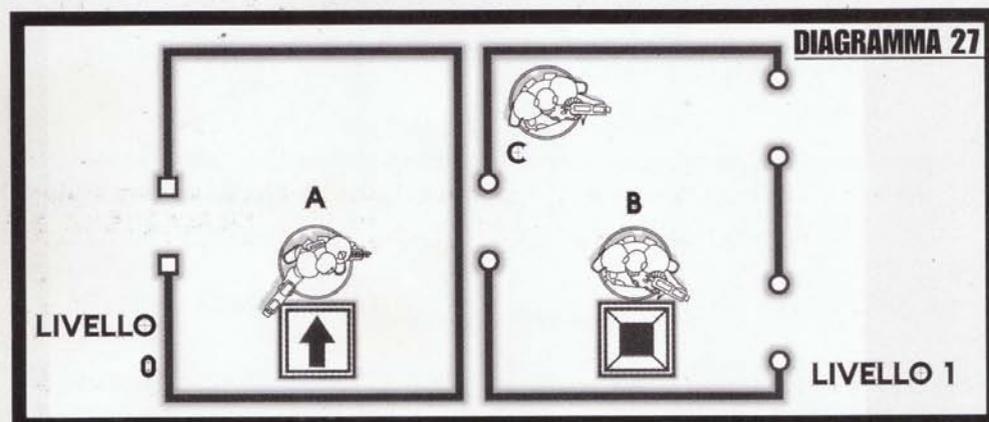
25. LIVELLI, AREE E PUNTI D'ACCESSO DI UN EDIFICIO A DUE LIVELLI, MOSTRA:

- Il Piano terra – Livello 0, che consiste di 2 stanze – Area A e B.
- Il Primo Piano – Livello 1, che consiste di un'unica grande stanza – Area C.
- Porte (P1 e P2), che consentono l'accesso nelle Aree A e B.
- Una botola (H1), che consente l'accesso tra l'Area A (sul Livello 0) e l'Area C (sul livello 1).
- Finestre dalla 1 alla 5.



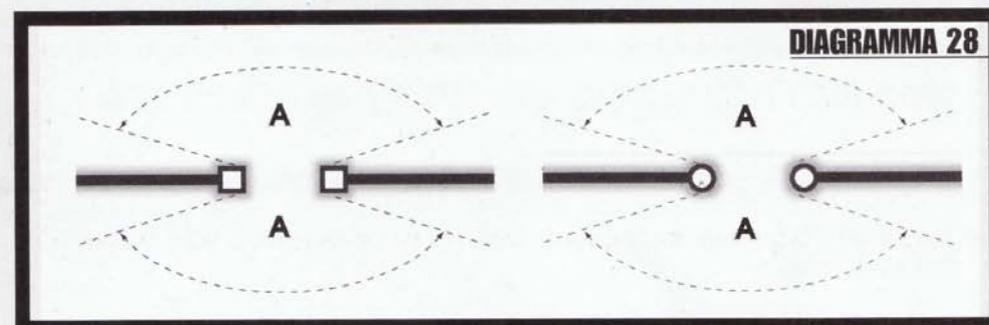
26. ZONA VISIBILE DA UNA PORTA O DA UNA FINESTRA

1. La miniatura è in contatto di base con una Finestra di Dimensione 0, quindi è nella Zona Visibile.
2. Mostra la Zona Visibile da una Porta di Dimensione 1, misurata dal centro, con un raggio di visibilità (B) di 2 pollici (5 cm).



27. ZONA VISIBILE DI UNA BOTOLA

- La miniatura A è in contatto di base con un Indicatore di una Botola che si trova sul Livello 0 ed è quindi dentro la Zona Visibile, in questo modo la miniatura è in grado di vedere nel Livello 1.
- La miniatura B è in contatto di base con la botola sul Livello 1 e quindi è nella Zona Visibile, quindi può vedere il Livello 0.
- La miniatura C NON è in contatto di base con la botola sul Livello 1 e NON è dunque nella Zona Visibile, quindi NON è in grado di vedere il Livello 0.



28. RAGGIO DI VISTA DA UNA PORTA E DA UNA FINESTRA

A = 120 gradi.

ZONA VISIBILE DALLE BOTOLE

La Zona Visibile nel caso delle botole è diversa. Una miniatura è nella Zona Visibile di una botola solo quando è a contatto con la botola stessa (Vedi diagramma 27).

RAGGIO DI VISTA

Oltre al Raggio di Vista tutti i portali e le finestre hanno un Arco di Visibilità di 120°. Per essere visti da un modello che si trova al lato opposto di un Punto d'Accesso, bisogna trovarsi dentro tale Arco. In altre parole non si può tracciare una LDV tra due modelli che non sono all'interno dell'Arco di Visibilità. Incluso in questa scatola c'è un Indicatore del Raggio di Vista che aiuterà i giocatori a determinare quando una miniatura è o meno visibile attraverso un portale o una finestra (vedi diagramma 28).

PUNTI D'ACCESSO CHIUSI

I Punti d'Accesso possono essere Aperti o Chiusi. Per esempio, un portale può essere chiuso da una porta o una finestra dalle imposte (vedi diagramma 29).

Le porte, le imposte e le botole sono indicate con simboli o Indicatori. Saranno presi in esame nella sezione successiva.

DESCRIVERE GLI EDIFICI

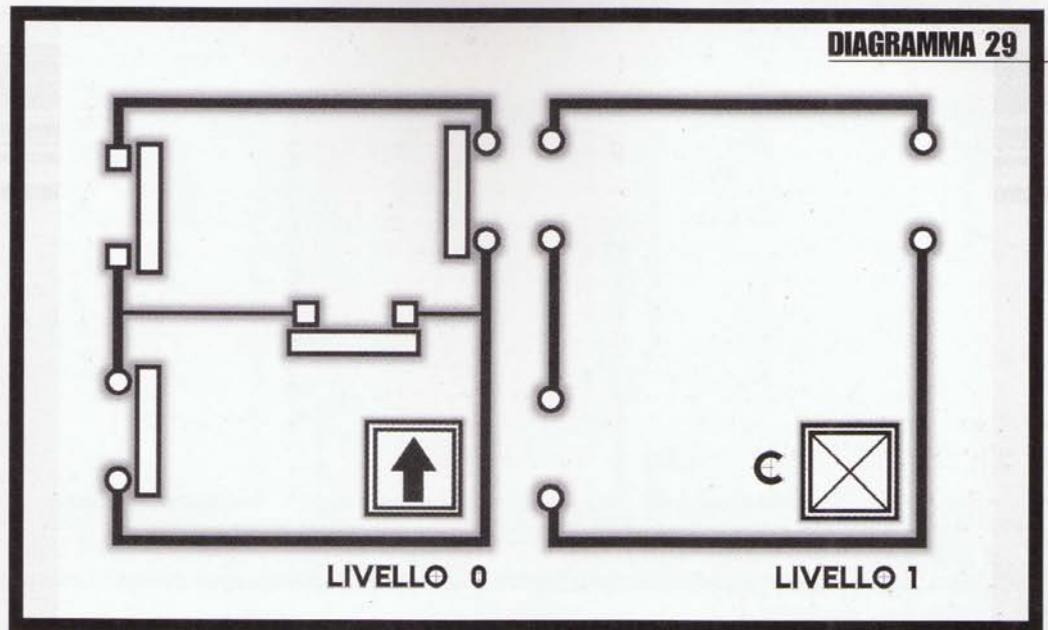
Il modo per descrivere gli edifici varia a seconda del tipo di battaglia che volete giocare; ovvero, l'intero tavolo potrebbe rappresentare l'interno di un grande edificio o un complesso sistema di miniere, nel qual caso gli edifici occuperebbero tutto il campo di battaglia. Altre volte potete decidere di giocare uno scenario particolare dove posizionate sul tavolo un solo edificio e tutta la battaglia si svolge intorno a questo elemento. Per esempio, lo scenario può prevedere che uno dei due giocatori deve raggiungere un bunker nel centro del tavolo e l'altro lo deve difendere. In ogni caso, alcune Aree saranno probabilmente coperte e quindi le miniature al loro interno saranno non viste. Questo aggiunge un elemento nuovo al gioco: il fatto che il vostro avversario non conosca l'esatta ubicazione di alcune delle vostre miniature. In queste situazioni si usano i Pianali e i Registri degli edifici.

PIANALI

Non è sempre possibile sistemare una miniatura dentro un edificio. Quindi si usano i Pianali per rappresentare gli interni (Aree e Livelli). Questi Pianali dovrebbero essere disposti fuori dal tavolo di gioco magari su un piccolo tavolino utilizzato per l'occasione; mentre l'edificio vero e proprio è disposto sul campo di battaglia. Per determinare la dimensione dei Pianali, misurate il perimetro esterno dell'edificio e riportatelo con le stesse misure su un foglio di carta o di cartone. Vi consigliamo di progettare l'interno in modo molto semplice, con solo una o due Aree per Livello (vedi Diagramma 30).

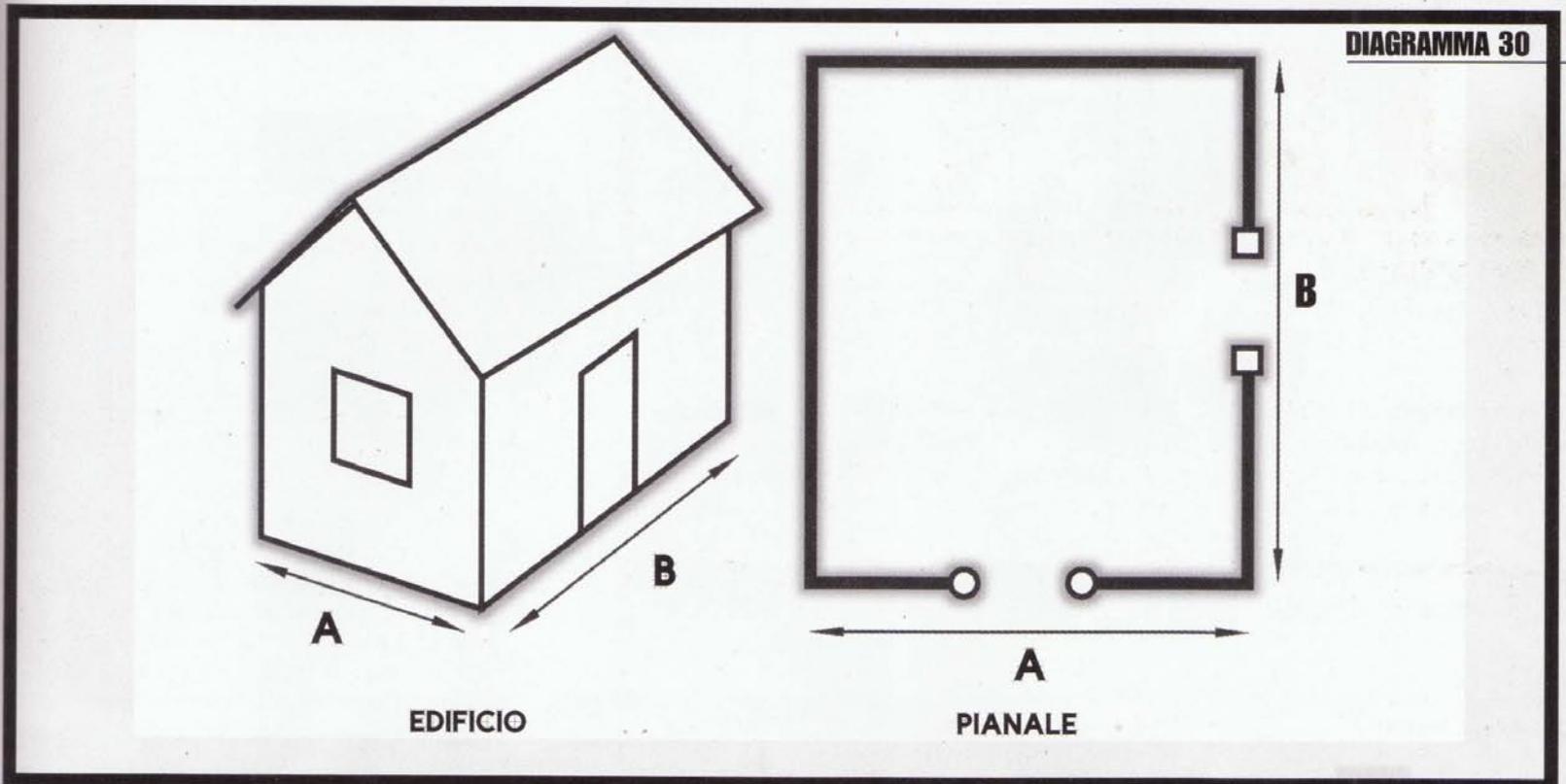
DISPORRE I PIANALI

Quando disponete i Pianali, assicuratevi che siano ben allineati. Scegliete un lato del tavolo per indicare il Nord, e marcatelo anche sui Pianali. A quel punto potete disporli con il corretto orientamento. Ogni Punto d'Accesso e ogni altro elemento dell'Area, come colonne o pareti, dovrebbero essere indicate. Inoltre in questa scatola troverete anche gli Indicatori per i Punti d'Accesso. Sistemate i Pianali adiacenti gli uni agli altri su un tavolino o su una parte non usata del campo di battaglia. I Livelli vanno disposti in modo ascendente tenendo quello più basso alla vostra sinistra. Ricordatevi che il lato Nord dei Pianali deve coincidere con quello del tavolo da gioco (vedi diagramma 31)

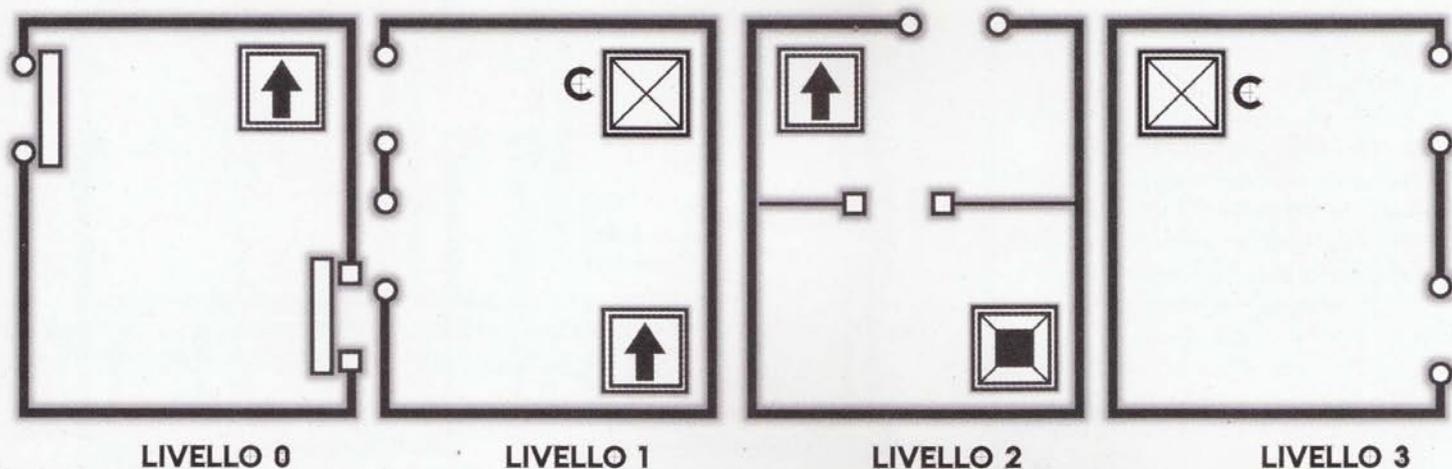


29. PUNTI D'ACCESSO CHIUSI

Porte e Finestre chiuse nel Livello 0.
Botole chiuse nel Livello 1.



30. CREARE UN PIANALE PER UN EDIFICIO

DIAGRAMMA 31**31. DISPORRE I PIANALI**

Il giocatore indica il Nord nei pianali, e li posiziona uno di fianco all'altro.

DIAGRAMMA 32

DESCRIZIONE	INDICATORE	SIMBOLO	DESCRIZIONE	INDICATORE	SIMBOLO
PORTA			IMPOSTE		
PORTA			BOTOLA		
PORTA CHIUSA			BOTOLA		
FINESTRA			INDICATORE DELLA BOTOLA		

32. LEGENDA DEI SIMBOLI E DEGLI INDICATORI

REGISTRO DEGLI EDIFICI

Per ogni edificio dovreste preparare un "Registro dell'Edificio", che indichi le seguenti cose.

- Una pianta dell'edificio.
- I Livelli e le Aree.
- I Punti d'Accesso, la loro dimensione e se sono chiusi o aperti.
- La posizione delle Unità che occupano l'Area.
- Tutte le Regole Speciali applicabili a quell'edificio se ce ne sono.

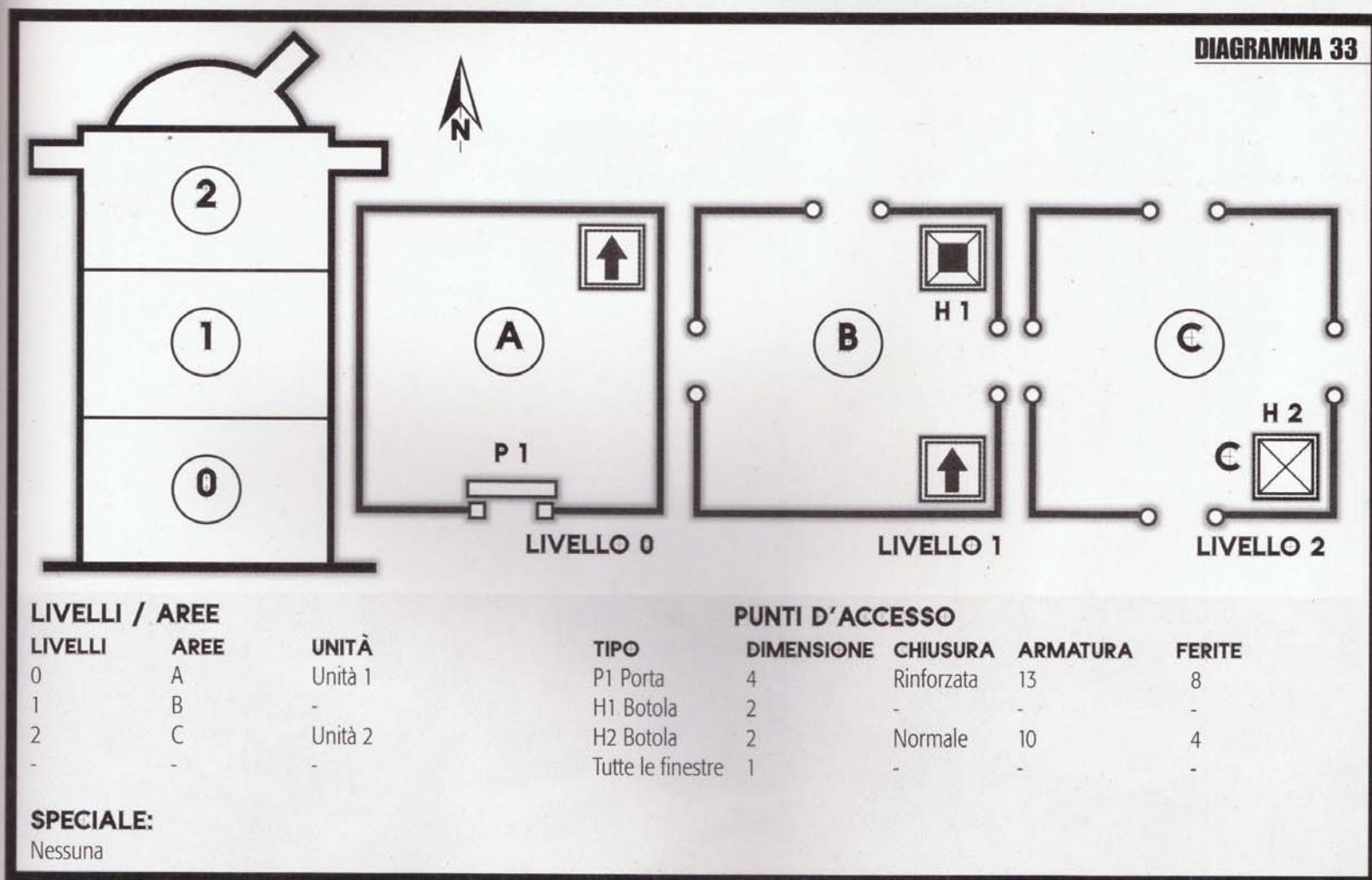
Quando sistemate i Punti d'Accesso tra i Livelli, le botole devono trovarsi esattamente sopra l'Indicatore della botola del Livello inferiore. I simboli usati per indicare la posizione dei Punti d'Accesso, ecc., riportati sul "Registro dell'Edificio" devono corrispondere a quelli indicati sui Piani. Un giocatore che inizia la partita con delle Unità in Aree Coperte dovrebbero segnare la presenza sul Registro dell'Edificio. Non c'è bisogno di indicare l'esatta posizione delle miniature nell'Area finché non è scoperta (vedi diagramma 33).

PORTE, IMPOSTE E BOTOLE

Quando le porte, le imposte e le botole chiudono un Punto

d'Accesso possono essere chiuse o meno. Vi consigliamo di evitare l'utilizzo delle porte chiuse al minimo finché non vi siete impraticati con le regole degli edifici.

- Le porte non chiuse possono essere aperte da una qualsiasi miniatura a contatto.
- Le porte chiuse possono essere aperte solo da quelle miniature che si trovano a contatto del lato dove si trova la chiave. Chi si trova nel lato opposto può solo distruggere la porta se vuole passare. Sugli Indicatori le porte chiuse sono segnate con un chiavistello da un lato. Nel Registro tali porte si devono segnare con una "C", che indica che sono chiuse.



33. REGISTRO DEGLI EDIFICI:

Osservate come l'edificio viene descritto dal sistema dei Livelli e delle Aree. Il registro di questo diagramma mostra:

- Il Nord, per aiutare nella disposizione dei piani.
- I tre Livelli dell'edificio (Livello 0, 1 e 2).
- Le tre Aree che si trovano su questi Livelli (Area A, B e C).
- La posizione di tutti i Punti d'Accesso incluso quelli Chiusi.
- Dettagli sulla Dimensione dei Punti d'Accesso e sui tipi di chiusura, indicati nella apposita sezione.
- Caratteristiche speciali dell'edificio. In questo caso "Nessuna".
- Due Unità schierate nelle Aree A e C dentro l'edificio, segnalate nella apposita sezione.

MODELLI NASCOSTI

I modelli nascosti sono visti solo se avvengono le seguenti situazioni:

- Compiono un'Azione diversa dall'Attesa. Solo chi compie un'Azione viene disposto sul campo di battaglia. La posizione degli altri compagni non è rivelata finché anch'essi non compiono un'Azione.

Nelle seguenti situazioni TUTTI i modelli nascosti in un'Area Coperta sono rivelati e devono essere piazzati sui relativi pianali:

- Quando un nemico si trova all'interno del Raggio di Vista e della Zona Visibile di un Punto d'Accesso non bloccato.
- Quando un nemico usa una Abilità Speciale o un Potere Soprannaturale per individuare le miniature nascoste in una zona coperta.
- Quando l'Indicatore di un'Arma ad Effetto Area o di un Potere Soprannaturale è indirizzato o devia nell'Area Coperta.
- Un modello entra nell'Area Coperta.

DIMENSIONE DEL PORTALE SPAZIO SULL'INDICATORE

1	0.5 pollici (1,25 cm)
2	1 pollice (2,5 cm)
3	1.5 pollici (3,75 cm)
4	2 pollici (5 cm)
5	2.5 pollici (6,25 cm)
6	3 pollici (7,5 cm)

DIMENSIONE DELLA FINESTRA SPAZIO SULL'INDICATORE

1	0.25 pollici (0,62 cm)
2	0.5 pollici (1,25 cm)
3	0.75 pollici (1,88 cm)
4	1 pollice (2,5 cm)
5	1.25 pollici (3,12 cm)
6	1.5 pollici (3,75 cm)

DIMENSIONE BOTOLA GRANDEZZA DELL'INDICATORE

1	0.5 pollici (1,25 cm)
2	1 pollice (2,5 cm)
3	1.5 pollici (3,75 cm)
4	2 pollici (5 cm)
5	2.5 pollici (6,25 cm)
6	3 pollici (7,5 cm)

MODELLI NASCOSTI

Sono le miniature schierate all'inizio della battaglia in Aree Coperte. Il vostro avversario non ne conoscerà l'ubicazione finché non faranno qualcosa per rivelarsi o finché non sarà esplorata l'Area in cui si trovano. I modelli nascosti sono visti solo se avvengono le seguenti situazioni:

- Compiono un'Azione diversa dall'Attesa. Solo chi compie un'Azione viene disposto sul campo di battaglia. La posizione degli altri compagni non è rivelata finché anch'essi non compiono un'Azione.

Nelle seguenti situazioni TUTTI i modelli nascosti in un'Area Coperta sono rivelati e devono essere piazzati sui relativi pianali:

- Quando un nemico si trova all'interno del Raggio di Vista e della Zona Visibile di un Punto d'Accesso non bloccato.
- Quando un nemico usa una Abilità Speciale o un Potere Soprannaturale per individuare le miniature nascoste in una zona coperta.
- Quando l'Indicatore di un'Arma ad Effetto Area o di un Potere Soprannaturale è indirizzato o devia nell'Area Coperta.
- Un modello entra nell'Area Coperta.

Per maggiori dettagli su come disporre sui Pianali i modelli che vengono individuati consultare la sezione "Attivare le Unità".

PUNTI D'ACCESSO E GLI INDICATORI DI DIMENSIONE

Nella scatola sono forniti gli Indicatori che userete sui Pianali. Se avete bisogno di più Indicatori fotocopiateli su carta rigida o cartone. Se avete bisogno di Indicatori per Punti d'Accesso più grandi fateli da soli utilizzando le dimensioni qui riportate.

PORTALI

Dimensione del Portale

1
2
3
4
5
6

Spazio sull'Indicatore

0.5 pollici (1,25 cm)
1 pollice (2,5 cm)
1.5 pollici (3,75 cm)
2 pollici (5 cm)
2.5 pollici (6,25 cm)
3 pollici (7,5 cm)

FINESTRE

Dimensione della Finestra

1
2
3
4
5
6

Spazio sull'Indicatore

0.25 pollici (0,62 cm)
0.5 pollici (1,25 cm)
0.75 pollici (1,88 cm)
1 pollice (2,5 cm)
1.25 pollici (3,12 cm)
1.5 pollici (3,75 cm)

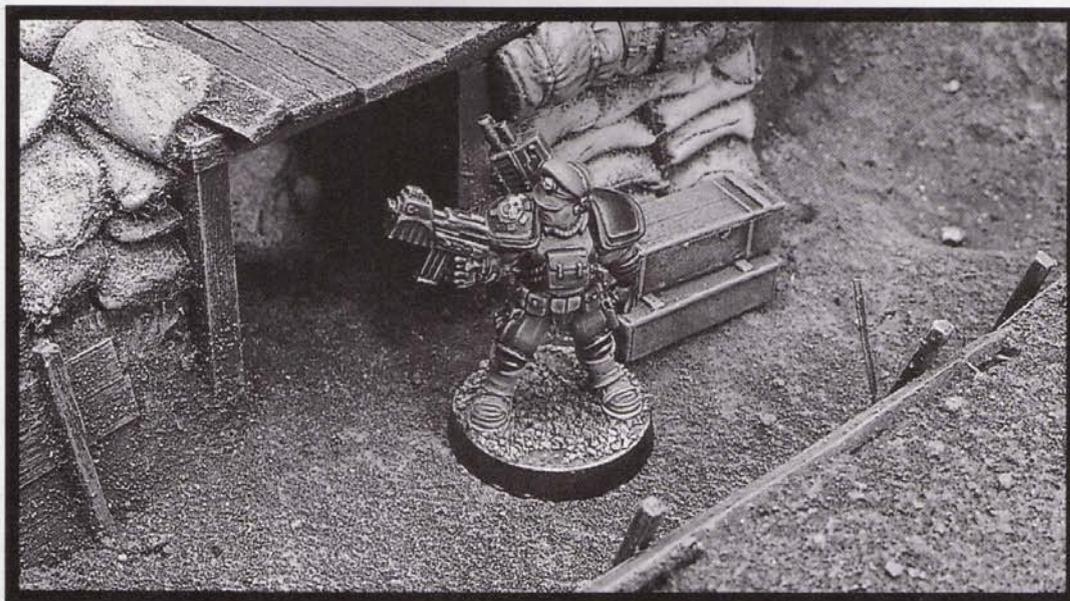
Come guida generale considerate che una feritoia ha Dimensione 1. Il Diagramma 26 mostra come indicare la Zona Visibile della finestra.

BOTOLE E INDICATORI

Dimensione Botola

1
2
3
4
5
6

Grandezza dell'Indicatore

0.5 pollici (1,25 cm)
1 pollice (2,5 cm)
1.5 pollici (3,75 cm)
2 pollici (5 cm)
2.5 pollici (6,25 cm)
3 pollici (7,5 cm)

USARE EDIFICI IN BATTAGLIA

Dopo aver analizzato gli edifici vediamo qual è il loro utilizzo in battaglia.

SCHIERAMENTO

Il metodo per schierare gli edifici e le miniature sul tavolo da gioco dipende dal tipo di battaglia che si sta combattendo. Il primo è anche più comune tipo di battaglia, è quello dove i giocatori combattono su un normale terreno disseminato di edifici. Il secondo tipo di battaglia è al chiuso o sotterraneo, dove l'intero tavolo rappresenta un grosso edificio o un complesso sotterraneo.

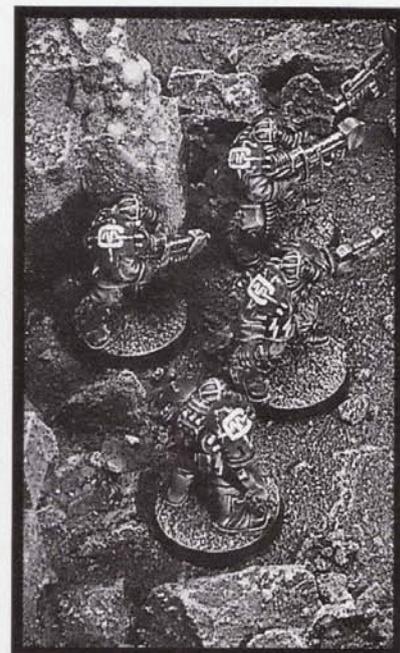
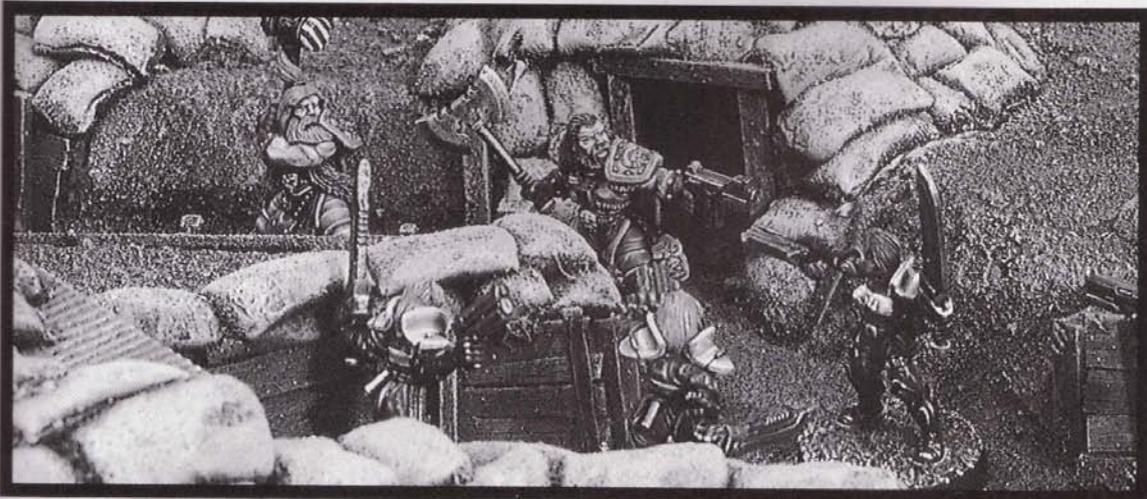
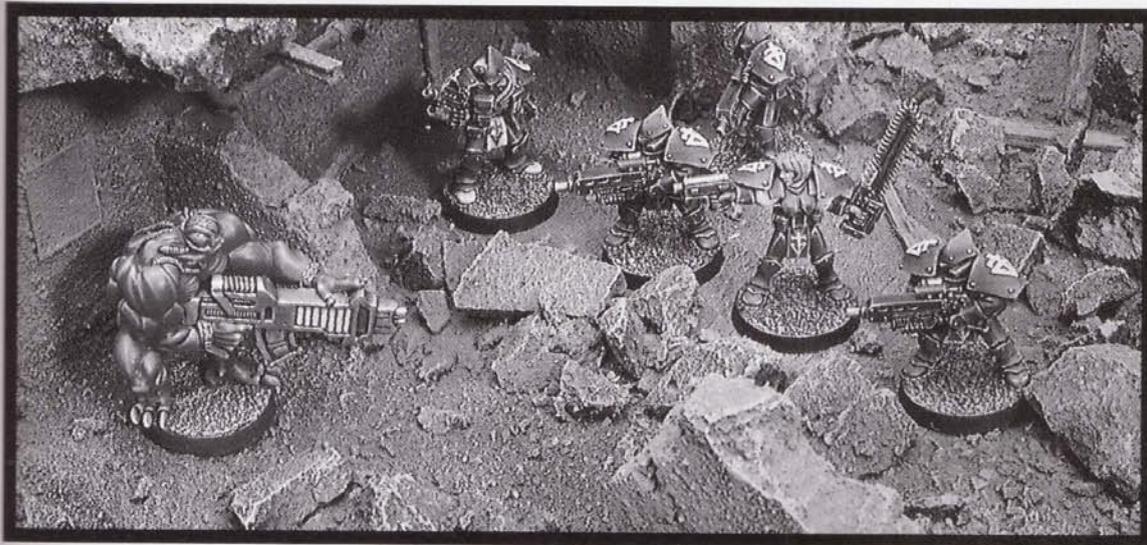
SCHIERAMENTO CON EDIFICI

Le Zone di Schieramento variano da scenario a scenario. Dovete accordarvi sul come, quando e dove disporre i vostri eserciti. Può anche succedere che un giocatore schieri tutta l'armata per primo, perché sta difendendo un bunker per esempio. Ad ogni modo, quando si schierano delle miniature dentro gli edifici, dovete seguire le regole qui riportate:

- Le miniature schierate in Aree Aperte seguono le normali regole.
- Le miniature schierate in Aree Coperte sono trattate in modo diverso. Vedi la sezione "Modelli Nascosti". Il giocatore deve segnare l'ubicazione dell'Unità sul Registro dell'edificio. Quando tale Area viene esplorata il giocatore può disporre le sue miniature dove vuole nella zona, fintanto che non sono in contatto di base con il nemico.

SCHIERAMENTO CON EDIFICI

- Le miniature schierate in Aree Aperte seguono le normali regole.
- Le miniature schierate in Aree Coperte sono trattate in modo diverso. Vedi la sezione "Modelli Nascosti". Il giocatore deve segnare l'ubicazione dell'Unità sul Registro dell'edificio. Quando tale Area viene esplorata il giocatore può disporre le sue miniature dove vuole nella zona, fintanto che non sono in contatto di base con il nemico.



UNITÀ SCHIERATE NEI LIVELLI E NELLE AREE

- ❖ I membri di una singola Squadra devono essere schierati nella stessa Area.
- ❖ Non si possono schierare le miniature in un'Area dove fisicamente non ci stanno le basette.
- ❖ Tutti coloro i quali non hanno spazio per stare nell'Area non possono prendere parte alla battaglia. Bisogna tenere bene a mente questo fatto quando si decide di schierare Squadre numerose in stanze piccole!
- ❖ I modelli possono essere schierati solo nei livelli e nelle Aree dove normalmente è consentito l'accesso. Per esempio, una miniatura che ha Dimensioni 2 può accedere a zone dove i Punti d'Accesso hanno almeno Dimensione 2.

**SCHIERAMENTO NELLE BATTAGLIE AL CHIUSO O SOTTOTERRA**

Quando l'intero campo di battaglia rappresenta il Livello di un edificio e le Aree sono chiuse, il modo di schierare è diverso. I giocatori non dispongono le loro miniature sul tavolo ma utilizzano i Turni di gioco per segnare l'ubicazione delle Unità sul loro Registro dell'edificio. In questo modo entrambi i giocatori non sanno quali Aree sono occupate dal nemico. Tuttavia, per evitare di disporre segretamente le Unità in una stessa Area, conviene accordarsi per lasciare delle zone libere dove almeno all'inizio della partita è vietato disporre le miniature. Fate molti esperimenti, le possibilità sono infinite.

UNITÀ SCHIERATE NEI LIVELLI E NELLE AREE

Quando le Unità sono schierate dentro gli edifici si applicano le seguenti regole:

- I membri di una singola Squadra devono essere schierati nella stessa Area.

- Non si possono schierare le miniature in un'Area dove fisicamente non ci stanno le basette.
- Tutti coloro i quali non hanno spazio per stare nell'Area non possono prendere parte alla battaglia. Bisogna tenere bene a mente questo fatto quando si decide di schierare Squadre numerose in stanze piccole!
- I modelli possono essere schierati solo nei livelli e nelle Aree dove normalmente è consentito l'accesso. Per esempio, una miniatura che ha Dimensioni 2 può accedere a zone dove i Punti d'Accesso hanno almeno Dimensione 2.

ATTIVARE LE UNITÀ

Il giocatore che vuole Attivare le miniature nascoste in un'Area Chiusa, le dichiara Attive e le posiziona nell'Area in questione, dopo di che si procede normalmente.

I giocatori non sono obbligati ad Attivare le miniature nascoste se vogliono continuare a mantenere la loro posizione segreta.



ESSERE OBBLIGATI A MOSTRARE LE UNITÀ

Il giocatore obbligato a mostrare le Unità nascoste può posizionarle dove vuole nella zona, ammesso che non siano in contatto di base con il nemico. Tali Unità si considerano come in Attesa e non Attivate. Fatto questo il Turno procede normalmente.

RAGGIO DI COMANDO

A causa della diversa natura dello scontro all'interno di un edificio, il Raggio di Comando segue le regole qui di seguito riportate.

RAGGIO DI COMANDO NEGLI EDIFICI

Ricordate di considerare il tavolo da gioco come un'area. Il Raggio di Comando è misurato dal centro di un Punto d'Accesso. I modelli che si trovano in un Area o in un Livello adiacente mantengono la distanza dal loro Comandante di Squadra se non superano i 3 pollici (7,5 cm) di Raggio dal Punto d'Accesso, e analogamente anche il Comandante si deve trovare entro 3 pollici (7,5 cm) dallo stesso Punto d'Accesso (vedi diagramma 34 e 35).

MOVIMENTO

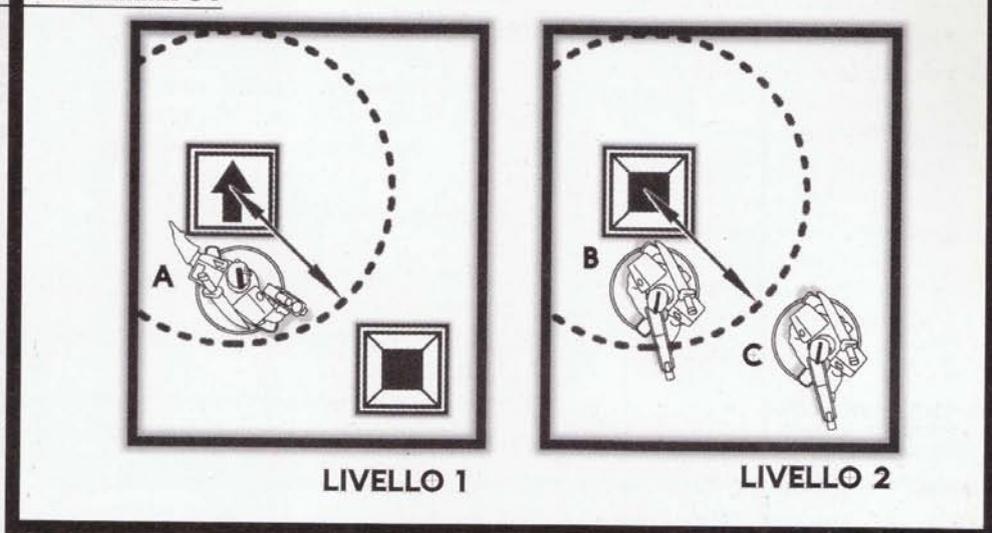
Le naturali restrizioni dei combattimenti in interni, limitano il Movimento di un modello come segue:

MOVIMENTO TRA LIVELLI ADIACENTI

Se un modello vuole muovere da un Livello ad un altro vicino, si applicano le seguenti limitazioni.

- Devono spendere un'Azione per salire o scendere attraverso una botola per raggiungere il livello limitrofo.
- Devono iniziare il movimento in contatto di base con una botola o un Indicatore e devono terminarlo a contatto con la botola o l'Indicatore del Livello adiacente.
- Se l'accesso ad un Livello adiacente è ostruito dal nemico, ha inizio un combattimento corpo a corpo.
- I modelli montati e i Veicoli normalmente non possono muovere attraverso le botole a meno che i giocatori non si accordino sul contrario prima dell'inizio della battaglia. Una grossa scala, per esempio, potrebbe essere accessibile.

DIAGRAMMA 34

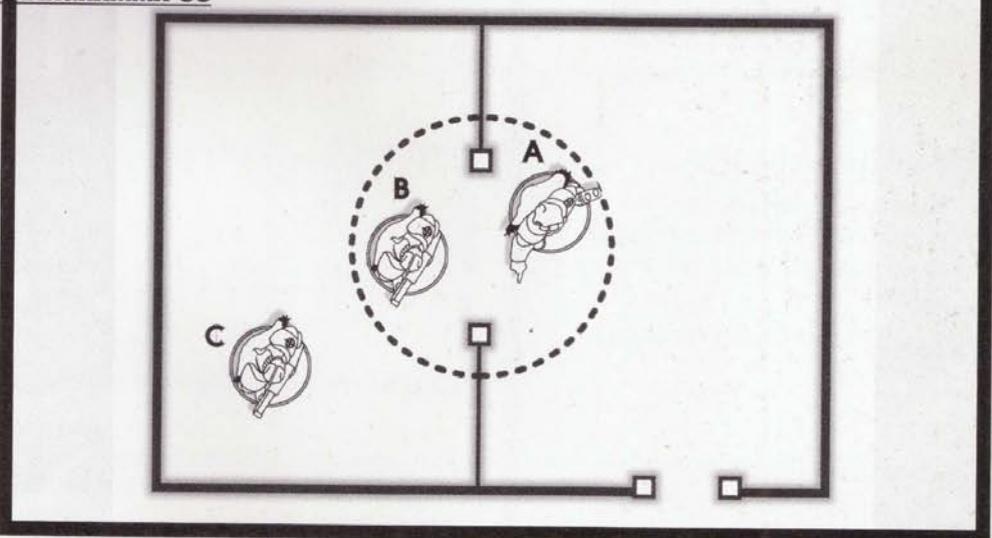


34. RAGGIO DI COMANDO TRA I LIVELLI

Il cerchio mostra i 3 pollici (7,5 cm) del Raggio di Comando, misurato dal centro del Punto d'Accesso.

- Il Sergente A dei Liberi Marine è entro 3 pollici (7,5 cm) dall'Indicatore della Botola sul Livello 1.
- Il Libero Marine B è entro 3 pollici (7,5 cm) dalla Botola sul Livello 2, quindi si trova ancora nel Raggio di Comando.
- Il Libero Marine C è al di fuori dei 3 pollici (7,5 cm) dalla Botola sul Livello 2, quindi si trova fuori dal Raggio di Comando.

DIAGRAMMA 35



35. RAGGIO DI COMANDO TRA LE AREE

Il cerchio mostra i 3 pollici (7,5 cm) del Raggio di Comando, misurato dal centro del Punto d'Accesso.

- Il Sergente A dei Ranger Venusiani è entro i 3 pollici (7,5 cm).
- Il Ranger Venusiano B nell'Area adiacente è entro i 3 pollici (7,5 cm), quindi si trova ancora nel Raggio di Comando.
- Il Ranger Venusiano C nell'Area adiacente è al di fuori dei 3 pollici (7,5 cm), quindi si trova fuori dal Raggio di Comando.

MOVIMENTO TRA LIVELLI ADIACENTI

- ☛ Devono spendere un'Azione per salire o scendere attraverso una botola per raggiungere il livello limitrofo.
- ☛ Devono iniziare il movimento in contatto di base con una botola o un Indicatore e devono terminarlo a contatto con la botola o l'Indicatore del Livello adiacente.
- ☛ Se l'accesso ad un Livello adiacente è ostruito dal nemico, ha inizio un combattimento corpo a corpo.
- ☛ I modelli montati e i Veicoli normalmente non possono muovere attraverso le botole a meno che i giocatori non si accordino sul contrario prima dell'inizio della battaglia. Una grossa scala, per esempio, potrebbe essere accessibile.

MOVIMENTO TRA AREE ADIACENTI

Se i giocatori vogliono muovere da un'Area ad un'altra, le miniature devono passare attraverso un Portale o una Finestra.

Il Movimento attraverso una porta segue le normali regole di Warzone. Misurate la distanza. Se il modello termina il suo Movimento in un Punto d'Accesso tra due Aree, consideratelo in quella dove si trova la maggior parte della sua basetta.. In caso di disaccordo, affidatevi al solito Pacificatore.

MOVIMENTO ATTRAVERSO UNA FINESTRA

- ☛ Si deve spendere una Azione per Arrampicarsi fino alla finestra.
- ☛ Il Movimento deve iniziare a contatto di base con la finestra e deve completarsi a contatto con quella nell'area adiacente
- ☛ Non si può muovere attraverso una finestra che dall'altro lato è ostruita dalle miniature nemiche.

COMBATTIMENTO A DISTANZA TRA LIVELLI ADIACENTI

- ☛ Chi spara deve trovarsi all'interno della Zona Visibile di una botola aperta o in quella di un Indicatore e il bersaglio a sua volta deve trovarsi all'interno della Zona Visibile del Livello adiacente.
- ☛ Chi spara può solo tracciare una LDV verso il nemico che si trova nel lato opposto.

COMBATTIMENTO A DISTANZA TRA AREE ADIACENTI

- ☛ Sia chi spara sia il bersaglio devono trovarsi all'interno della Zona Visibile del Punto d'Accesso.
- ☛ Entrambi devono trovarsi all'interno dell'Arco di Visibilità consentito dal Punto d'Accesso.
- ☛ Chi spara deve avere la LDV sul bersaglio.
- ☛ Se spara in un'Area trovandosi al di fuori dell'edificio, o viceversa, ricordatevi di considerare il tavolo da gioco come un'Area (vedi diagramma 38).

MOVIMENTO TRA AREE ADIACENTI

Se i giocatori vogliono muovere da un'Area ad un'altra, le miniature devono passare attraverso un Portale o una Finestra.

Il Movimento attraverso una porta segue le normali regole di Warzone. Misurate la distanza. Se il modello termina il suo Movimento in un Punto d'Accesso tra due Aree, consideratelo in quella dove si trova la maggior parte della sua basetta.. In caso di disaccordo, affidatevi al solito Pacificatore.

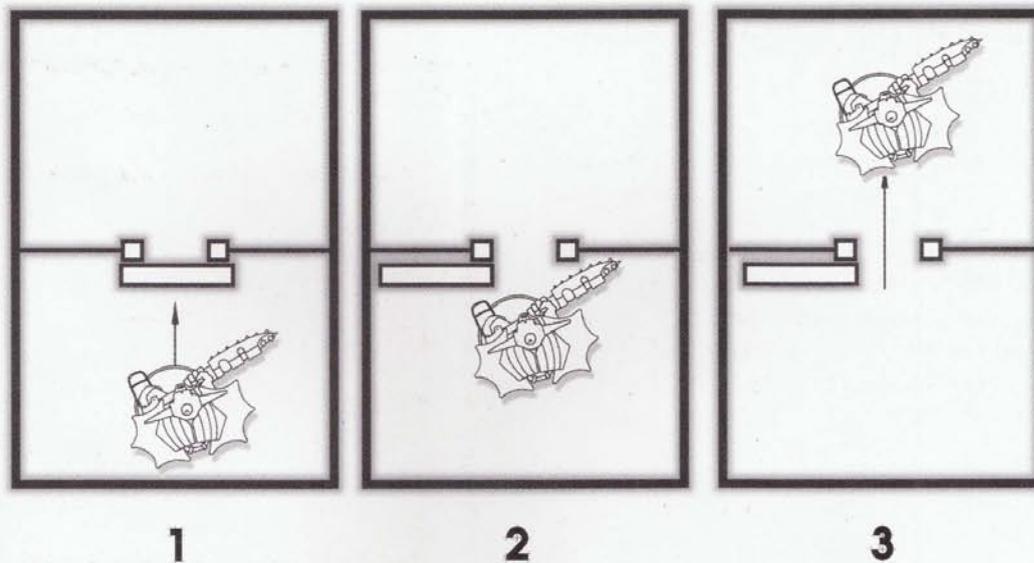
Il Movimento attraverso una finestra è trattato in modo diverso, seguite queste regole:

- Si deve spendere una Azione per Arrampicarsi fino alla finestra.
- Il Movimento deve iniziare a contatto di base con la finestra e deve completarsi a contatto con quella nell'area adiacente
- Non si può muovere attraverso una finestra che dall'altro lato è ostruita dalle miniature nemiche.

PUNTI D'ACCESSO BLOCCATI

I modelli che sono a contatto di base con porte, imposte o botole chiuse possono utilizzare un'Azione per chiuderle o aprirle. Se sono bloccate, solo coloro che si trovano dal lato del chiavistello possono aprirle. Rimuovete l'Indicatore di Accesso Bloccato (vedi Diagramma 36).

I modelli che non sono dal lato del chiavistello, e cercano di aprire una porta bloccata o una botola o delle imposte, devono forzarle e distruggerle prima di poter passare attraverso questi Accessi Bloccati. Una volta distrutti rimuovete l'Indicatore e aggiornate il Registro di conseguenza. Vedi la sezione "Combattimento" per avere maggiori dettagli su come attaccare i Punti d'Accesso Bloccati.

DIAGRAMMA 36**36. APRIRE UNA PORTA CHIUSA**

1. La miniatura usa la sua prima Azione per muovere a contatto di base con il lato chiuso dal chiavistello della Porta.
2. La miniatura usa la sua seconda Azione per aprire la porta.
3. La miniatura usa la sua terza Azione per muovere attraverso la Porta aperta.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Per misurare la distanza tra chi spara da un pianale ad uno sul campo di gioco e vice versa, misurate la distanza dal punto corrispondente dove si trova la porta o la finestra rappresentata sul pianale fino al bersaglio.

COMBATTIMENTO A DISTANZA TRA LIVELLI ADIACENTI

Se i giocatori vogliono sparare o usare dei Poteri Soprannaturali attraverso una botola tra un Livello ed un altro vicino, si applicano le seguenti regole.

- Chi spara deve trovarsi all'interno della Zona Visibile di una botola aperta o in quella di un Indicatore e il bersaglio a sua volta deve trovarsi all'interno della Zona Visibile del Livello adiacente.
- Chi spara può solo tracciare una LDV verso il nemico che si trova nel lato opposto.

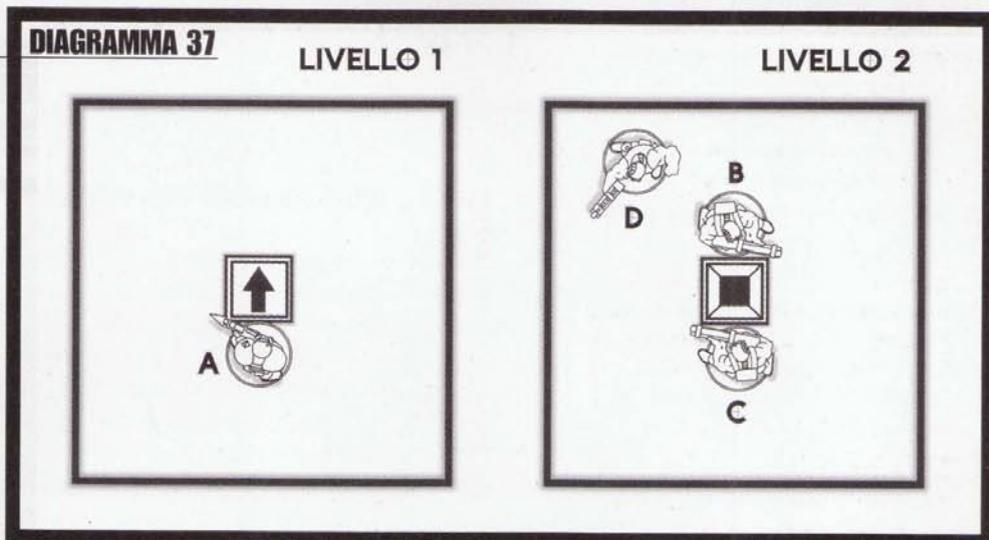
Come regola generale assumete che la distanza tra due Livelli adiacente sia di 3 pollici (7,5 cm), a meno che i giocatori non si accordino diversamente prima dell'inizio della battaglia. Come nel caso di stanze molto alte (vedi Diagramma 37).

COMBATTIMENTO A DISTANZA TRA AREE ADIACENTI

Se un giocatore vuole sparare ad un bersaglio in un Area adiacente attraverso il Portale o una Finestra, si applicano le seguenti regole.

- Sia chi spara sia il bersaglio devono trovarsi all'interno della Zona Visibile del Punto d'Accesso.
- Entrambi devono trovarsi all'interno dell'Arco di Visibilità consentito dal Punto d'Accesso.
- Chi spara deve avere la LDV sul bersaglio.
- Se spara in un'Area trovandosi al di fuori dell'edificio, o viceversa, ricordatevi di considerare il tavolo da gioco come un'Area (vedi diagramma 38).

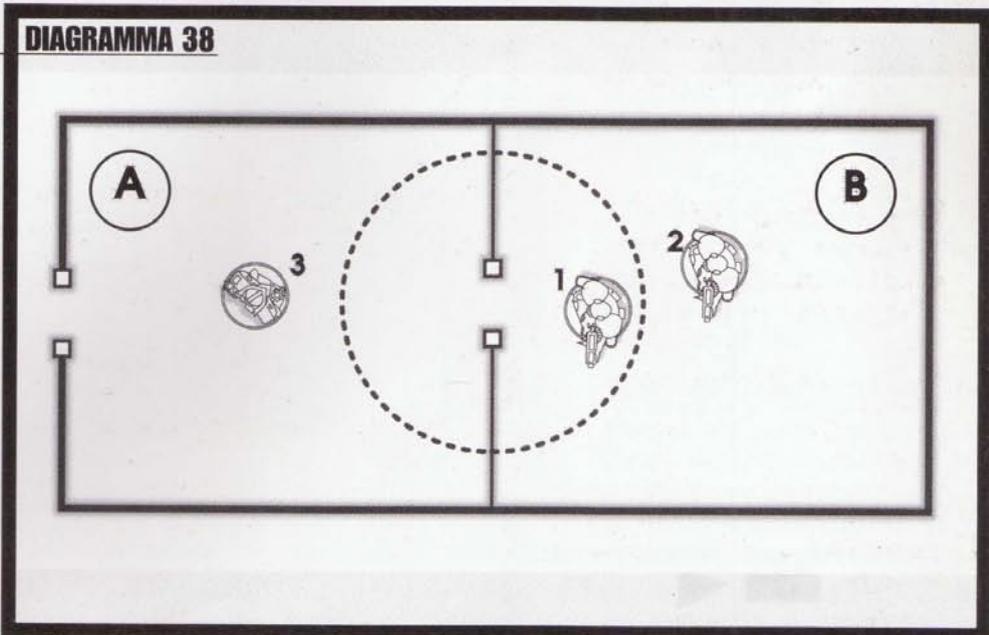
DIAGRAMMA 37



37. COMBATTIMENTI A DISTANZA ATTRAVERSO I LIVELLI ADIACENTI

- La miniatura A sul Livello 1 e la miniatura B sul Livello 2 possono spararsi tra loro poichè entrambi sono nella Zona Visibile della Botola.
- La miniatura C sul Livello 2 è dentro la Zona Visibile della Botola quindi può vedere il Livello 1. Sente anche la presenza della miniatura A ma non può colpirla.
- La miniatura D sul Livello 2 è fuori dalla Zona Visibile della Botola quindi non può vedere ne sparare nel Livello 1.

DIAGRAMMA 38

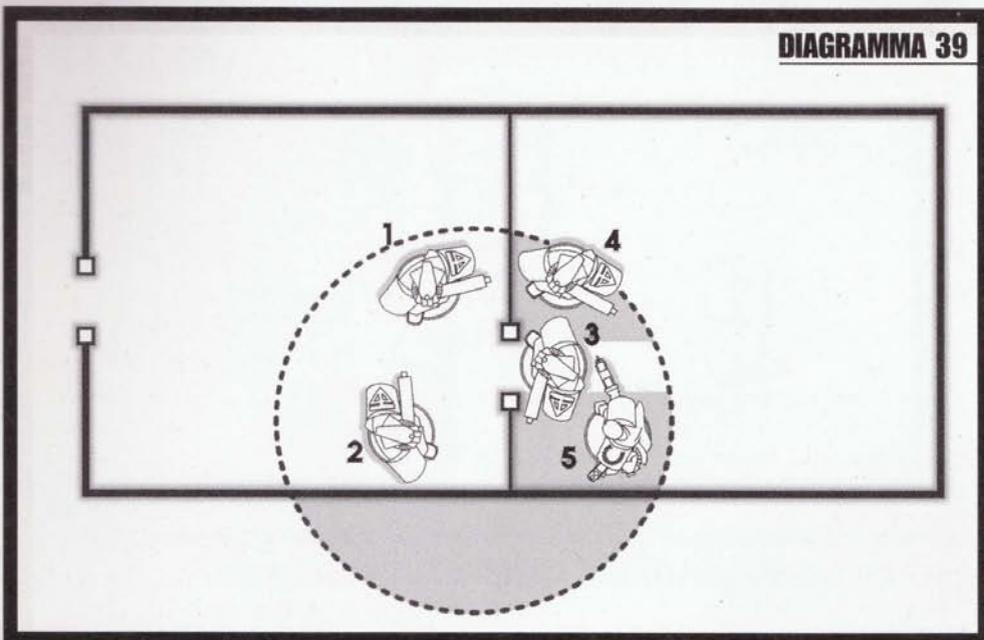


38. COMBATTIMENTO A DISTANZA ATTRAVERSO LE AREE ADIACENTI

Il cerchio rappresenta la Zona Visibile del Portale che congiunge due Aree attigue.

- La miniatura 3 nell'Area A e la miniatura 1 nell'Area B, possono spararsi tra loro poichè uno dei due è dentro la Zona Visibile.
- La miniatura 3 e la miniatura 2 non possono spararsi contro poichè nessuno dei due modelli è all'interno della Zona Visibile.

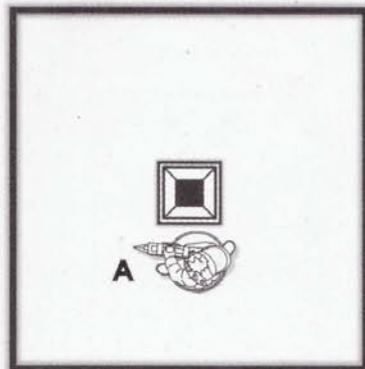
DIAGRAMMA 39

**39. INDICATORE D'EFFETTO AREA IN UN'AREA**

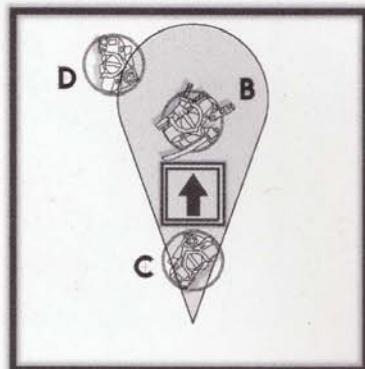
L'Area in ombra mostra dove le pareti dell'edificio fermano l'effetto dell'Indicatore. Le miniature 4 e 5 non sono colpite dall'Indicatore.

DIAGRAMMA 40

LIVELLO 1



LIVELLO 0

**40. SPARARE CON UN'ARMA CHE HA UN INDICATORE D'EFFETTO AREA DIRETTO ATTRAVERSO UNA BOTOLA**

- La miniatura A, sul Livello 1, Spara con un lanciafiamme attraverso una botola contro le miniature che si trovano nel Livello 0.
- L'Indicatore è posizionato sull'Indicatore della Botola che si trova sul Livello 0, puntando in direzione opposta rispetto alla miniatura A.
- La miniatura B e la miniatura D sono sotto l'Indicatore e si trovano dal lato opposto rispetto ad A, quindi sono colpite. La miniatura C invece non è colpita perchè non è dal lato opposto.

ARMI AD EFFETTO AREA

Le Armi ad Effetto Area ed i Poteri Soprannaturali che usano Indicatori si possono usare negli edifici, ma l'Area colpita sarà limitata dalla presenza dei muri e delle porte. Quando un Indicatore d'Effetto Area posizionato in un'Area, finisce con il sovrapporsi con un'altra Area, ignoratene l'effetto a meno che non passi attraverso un Punto d'Accesso Aperto.

Le finestre Aperte forniscono un pò di protezione ai modelli colpiti dalla sovrapposizione di un Indicatore d'Effetto Area.

Tirate 1d20. Con un risultato da 1 a 10 il modello è illeso, con un risultato da 11 a 20 risolvete il colpo normalmente (vedi diagramma 39).

ARMI AD EFFETTO AREA DIRETTO TRA I LIVELLI

Un'Arma ad Effetto Area Diretto, come un lancia fiamme, colpirà sono i modelli dall'altro lato della botola e il raggio dell'Indicatore è diminuito dalla distanza che intercorre tra i Livelli. Per determinare quali modelli che si trovano sul Livello colpito, sono sotto l'Indicatore usate la seguente procedura:

- Sistemate l'Indicatore sul centro della botola che si trova nel Livello colpito.
- Solo i modelli che si trovano sul lato opposto rispetto a quello di chi spara sono colpiti (vedi Diagramma 40).

ARMI AD EFFETTO AREA DIRETTO TRA LE AREE

Le armi ad effetto Diretto, possono essere usate normalmente quando si spara tra Aree adiacenti. Centrate l'Indicatore sul bersaglio. Chi spara deve comunque seguire le regole riportate nella sezione "Zona Visibile" e "Arco di Visibilità".

ARMI AD EFFETTO AREA A RAGGIO

Usare questo tipo di armi all'interno di un edificio può essere molto pericoloso. Chi spara sceglie il bersaglio e se lo colpisce procedete normalmente. Se non lo colpisce si deve tirare per la Deviazione, seguendo le regole riportate nelle sezioni "Zona Visibile" e "Arco di Visibilità".

DEVIAZIONI NEGLI EDIFICI

La Deviazione negli edifici è determinata dalla natura limitata dello scontro al Coperto e dallo sparare su e giù tra un livello e l'altro. Esamineremo per prima la Deviazione di quando si spara tra i Livelli.

SPARARE VERSO IL BASSO

Le regole per il Tiro Diretto o Indiretto con Armi ad Effetto Area a Raggio sono le stesse quando si spara da un Livello all'altro. Se chi spara manca il bersaglio quando spara verso il basso attraverso una botola deve tirare per la Deviazione. Posizionate l'Indicatore per la Deviazione sul bersaglio e risolvete normalmente. Ricordate che il colpo non può deviare più della metà della distanza dal bersaglio originale, così se state giocando con una distanza di 3 pollici (7,5 cm) tra i Livelli, non potrà deviare più di 1,5 pollici (3,5 cm).

SPARARE VERSO L'ALTO

Le regole per il Tiro Diretto o Indiretto con Armi ad Effetto Area a Raggio sono diverse quando si spara da un Livello ad un altro più alto. Il Tiro Diretto con queste armi è più prevedibile, quindi lo analizzeremo per primo.

Tiro Diretto con Armi ad Effetto Area a Raggio Diretto

Se un modello manca il bersaglio quando spara in alto con quest'arma attraverso una botola il colpo non ha effetto. L'arma potrebbe aver colpito il soffitto per esempio.

Tiro Indiretto con Armi ad Effetto Area a Raggio

Se un modello manca il bersaglio quando spara in alto con quest'arma attraverso una botola, il colpo può colpire il soffitto e ricadere su colui che ha sparato. Prima di tutto, tirate 1d20 per determinare su quale Livello posizionare l'Indicatore della Deviazione.

- Con un risultato da 1 a 10 l'Indicatore è posizionato nel Livello del bersaglio con centro là botola.
- Con un risultato da 11 a 20 l'Indicatore è posizionato nel Livello di chi ha sparato con centro sull'Indicatore della botola.
- Risolvete la Deviazione normalmente. Ricordatevi che un colpo non può deviare più della metà della distanza dal bersaglio originale, quindi se state giocando con una distanza di 3 pollici (7,5 cm) tra i Livelli, il colpo non può deviare più di 1,5 pollici (3,75 cm).



MOVIMENTO TRA LIVELLI ADIACENTI

- ❖ Devono spendere un'Azione per salire o scendere attraverso una botola per raggiungere il livello limitrofo.
- ❖ Devono iniziare il movimento in contatto di base con una botola o un Indicatore e devono terminarlo a contatto con la botola o l'Indicatore del Livello adiacente.
- ❖ Se l'accesso ad un Livello adiacente è ostruito dal nemico, ha inizio un combattimento corpo a corpo, vedi la sezione relativa nelle regole principali.
- ❖ I modelli montati e i Veicoli normalmente non possono muovere attraverso le botole a meno che i giocatori non si accordino sul contrario prima dell'inizio della battaglia. Una grossa scala, per esempio, potrebbe essere accessibile.

COMBATTIMENTO A DISTANZA TRA AREE ADIACENTI

- ❖ Sia chi spara sia il bersaglio devono trovarsi all'interno della Zona Visibile del Punto d'Accesso.
- ❖ Entrambi devono trovarsi all'interno dell'Arco di Visibilità consentito dal Punto d'Accesso.
- ❖ Chi spara deve avere la LDV sul bersaglio.
- ❖ Se spara in un'Area trovandosi al di fuori dell'edificio, o viceversa, ricordatevi di considerare il tavolo da gioco come un'Area (vedi diagramma 38).

ARMI AD EFFETTO AREA DIRETTO TRA I LIVELLI

- ❖ Sistemate l'Indicatore sul centro della botola che si trova nel Livello colpito.
- ❖ Solo i modelli che si trovano sul lato opposto rispetto a quello di chi spara sono colpiti (vedi Diagramma 40).

TIRO INDIRETTO CON ARMI AD EFFETTO AREA A RAGGIO

Se un modello manca il bersaglio quando spara in alto con quest'arma attraverso una botola, il colpo può colpire il soffitto e ricadere su colui che ha sparato. Prima di tutto, tirate 1d20 per determinare su quale Livello posizionare l'Indicatore della Deviazione.

- ❖ Con un risultato da 1 a 10 l'Indicatore è posizionato nel Livello del bersaglio con centro là botola.
- ❖ Con un risultato da 11 a 20 l'Indicatore è posizionato nel Livello di chi ha sparato con centro sull'Indicatore della botola.
- ❖ Risolvete la Deviazione normalmente. Ricordatevi che un colpo non può deviare più della metà della distanza dal bersaglio originale, quindi se state giocando con una distanza di 3 pollici (7,5 cm) tra i Livelli, il colpo non può deviare più di 1,5 pollici (3,75 cm).

DEVIATION BETWEEN ADJACENT AREAS

- ☛ Work out Deviation as normal and mark the new target point.
- ☛ If the new target point is within LOS of the Firing model simply center the template over the new target point and work out the hits as normal.
- ☛ If the new target point is not within LOS of the firing model then trace a line from the Firing model to the target point and center the template on the first obstruction that interrupts this line, then work out the hits as normal (see Diagram 41).

COVER IN BUILDINGS

- ☛ Windows of Size 1, such as machine gun or observation slits provide additional Cover. Models in base contact with them gain an additional Cover bonus of -3. Any models trying to target such models will therefore suffer a total RC penalty of -5.
- ☛ Windows of Size 2 or larger, provide models in base contact with Cover as stated in the main rules.
- ☛ Hatchways provide no Cover.
- ☛ For Portals and parapets etc. use the rules for Cover as stated in the main rules. Where this may not be appropriate (when using floor plans for instance), you must decide for yourselves how much Cover the target has. If there is any disagreement, simply roll the Peacemaker.



DEVIATION BETWEEN ADJACENT AREAS

Deviation between areas is the same for Direct and Indirect Fire Ranged Template weapons.

If the Firing model is in base contact with the Access Point between the two Areas then Deviation is worked out as normal. If the firing model is NOT in base contact with the Access Point use the following procedure to determine where the shot Deviates to.

- Work out Deviation as normal and mark the new target point.
- If the new target point is within LOS of the Firing model simply center the template over the new target point and work out the hits as normal.
- If the new target point is not within LOS of the firing model then trace a line from the Firing model to the target point and center the template on the first obstruction that interrupts this line, then work out the hits as normal (see Diagram 41).

EXPOSED LEVELS AND TERRAIN FEATURES

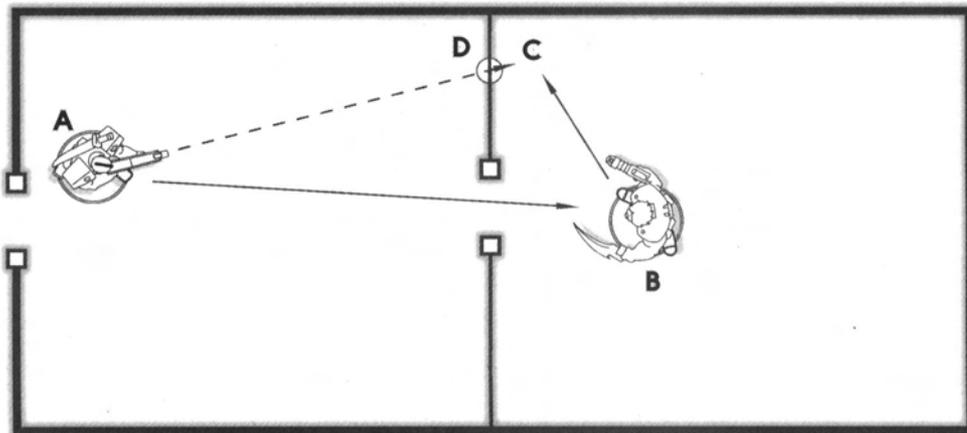
Models with missile weapons on Exposed Levels, or Terrain features of the same height, may target each other according to the normal rules for Ranged Combat.

COVER IN BUILDINGS

To determine how much Cover a model has when using buildings on the battlefield use the following rules as a guide.

- Windows of Size 1, such as machine gun or observation slits provide additional Cover. Models in base contact with them gain an additional Cover bonus of -3. Any models trying to target such models will therefore suffer a total RC penalty of -5.
- Windows of Size 2 or larger, provide models in base contact with Cover as stated in the main rules.
- Hatchways provide no Cover.
- For Portals and parapets etc. use the rules for Cover as stated in the main rules. Where this may not be appropriate (when using floor plans for instance), you must decide for yourselves how much Cover the target has. If there is any disagreement, simply roll the Peacemaker.

DIAGRAM 41



41. DEVIATION BETWEEN ADJACENT AREAS

1. Model A fires a missile at model B and misses.
2. After rolling for Deviation, the missile deviates to a new target point C.
3. The dotted line shows the LOS from model A to the new target point C.
4. The template should be centered at D, where LOS to the new target point is obstructed by the wall.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Le porte, le finestre e le botole, costituiscono tradizionali "punti caldi" per chi li difende e vuole impedire l'accesso al nemico. Tutte le differenze dalle regole principali sono qui di seguito riportate.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO TRA LIVELLI ADIACENTI

Le miniature che entrano in corpo a corpo con un nemico attraverso una botola, devono muoversi a contatto di base con il bersaglio, e sono soggette alle normali regole per il Movimento riportate nella sezione "Movimento" di questo capitolo.

Se l'attaccante può raggiungere il livello in cui si trova il bersaglio, deve mettersi a contatto con il bersaglio e ha contatto con la botola o l'Indicatore della botola. Tuttavia non guadagna alcun bonus per la Carica.

Se non può raggiungere il Livello del bersaglio perché il nemico occupa tutto lo spazio, usate la seguente procedura.

- Chi vuole attaccare indica il bersaglio ma entrambi rimangono fermi dove sono.
- Risolvete il combattimento normalmente.
- Se il bersaglio è ucciso, posizionate l'attaccante nel posto occupato prima dal bersaglio.
- Se l'attaccante è ucciso, rimuovete la miniatura.
- Se nessuno dei due è ucciso, lasciateli entrambi dove sono.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO TRA AREE ADIACENTI

Il combattimento corpo a corpo tra i portali segue le normali regole, in base alla sezione "Movimento" riportata in questo capitolo.

I modelli non possono caricare attraverso una finestra, in questo caso utilizzate le normali regole per combattere tra gli ostacoli.

ATTACCARE PUNTI D'ACCESSO BLOCCATI

Punti d'Accesso Bloccati (porte, imposte e botole, ecc..) si possono attaccare allo stesso modo di un nemico. Si applicano le seguenti regole.

- Se attaccanti multipli vogliono attaccare lo stesso Punto d'Accesso Bloccato, la dimensione di quest'ultimo indica quanti modelli al massimo possono restare in contatto di base con il Punto d'Accesso. Per esempio, due modelli di Dimensione 1 possono attaccare in corpo a corpo un portale chiuso che ha Dimensione 4.
- Almeno un modello, indipendentemente dalla sua Dimensione, può attaccare un Punto d'Accesso Bloccato. Per esempio, un modello che ha Dimensione 3 può attaccare un portale che ha Dimensione 2.
- L'attacco colpisce automaticamente; fate un Tiro Armatura per determinare se il Punto d'Accesso Bloccato subisce una "ferita". Consultate la tabella riportata più avanti.
- Quando si attacca un Punto d'Accesso Bloccato con armi da tiro, chi spara deve tirare per colpire normalmente usando il suo valore di AT.

DISTRUGGERE GLI ACCESSI BLOCCATI

I Punti d'Accesso Bloccati hanno 2 ferite per ogni punto di Dimensione. Per esempio, un Punto d'Accesso che ha Dimensione 2 avrà 4 ferite.

Inoltre, alcuni sono pesantemente rinforzati e sono indicati dal valore di Armatura. Qui di seguito sono elencati i diversi tipi:

- Leggero:** Armatura 7, costruzione standard, progettata per i normali accessi.
- Normale:** Armatura 10, costruzione robusta progettata per assicurare un basso livello di sicurezza.
- Rinforzato:** Armatura 13, costruzione solida progettata per assicurare un alto livello di sicurezza.
- Pesante:** Armatura 15, costruzione protetta per tenere lontano il nemico.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO TRA LIVELLI ADIACENTI

Se non può raggiungere il Livello del bersaglio perché il nemico occupa tutto lo spazio, usate la seguente procedura.

- Chi vuole attaccare indica il bersaglio ma entrambi rimangono fermi dove sono.
- Risolvete il combattimento normalmente.
- Se il bersaglio è ucciso, posizionate l'attaccante nel posto occupato prima dal bersaglio.
- Se l'attaccante è ucciso, rimuovete la miniatura.
- Se nessuno dei due è ucciso, lasciateli entrambi dove sono.

ATTACCARE PUNTI D'ACCESSO BLOCCATI

- Se attaccanti multipli vogliono attaccare lo stesso Punto d'Accesso Bloccato, la dimensione di quest'ultimo indica quanti modelli al massimo possono restare in contatto di base con il Punto d'Accesso. Per esempio, due modelli di Dimensione 1 possono attaccare in corpo a corpo un portale chiuso che ha Dimensione 4.
- Almeno un modello, indipendentemente dalla sua Dimensione, può attaccare un Punto d'Accesso Bloccato. Per esempio, un modello che ha Dimensione 3 può attaccare un portale che ha Dimensione 2.
- L'attacco colpisce automaticamente; fate un Tiro Armatura per determinare se il Punto d'Accesso Bloccato subisce una "ferita". Consultate la tabella riportata più avanti.
- Quando si attacca un Punto d'Accesso Bloccato con armi da tiro, chi spara deve tirare per colpire normalmente usando il suo valore di AT.

DISTRUGGERE GLI ACCESSI BLOCCATI

- Leggero:** Armatura 7, costruzione standard, progettata per i normali accessi.
- Normale:** Armatura 10, costruzione robusta progettata per assicurare un basso livello di sicurezza.
- Rinforzato:** Armatura 13, costruzione solida progettata per assicurare un alto livello di sicurezza.
- Pesante:** Armatura 15, costruzione protetta per tenere lontano il nemico.



ABILITÀ SPECIALI



Mimetismo

Le miniature che tentano di Sparare ad un avversario mimetizzato che è al Riparo soffrono una penalità di -1 al valore di AT oltre alle normali difficoltà dovute al Riparo. In aggiunta, chiunque cerchi di spostare la sua priorità per colpire su un bersaglio Mimetizzato in Riparo subisce una penalità di -2 al Test di Comando.

Causare Paura

Una miniatura con questa Abilità Speciale ha un aspetto così terrificante da spaventare il nemico che lo fronteggia. Il raggio d'effetto è di 1 pollice (2,5 cm) per ogni punto di Dimensione del modello che causa paura. Per esempio, una miniatura che ha Dimensione 4 causerà Paura a tutti i modelli entro 4 pollici (10 cm).

Ogni avversario che inizia il proprio Turno entro l'Area d'Effetto e la LDV di un modello che Causa Paura deve superare un Test di Comando per continuare ad agire normalmente. Se tale Test viene fallito l'avversario perde 1 Azione e non può avvicinarsi ulteriormente al modello che Causa Paura. Ponete un Indicatore Paura di fianco alla miniatura. Se al momento della sua prossima attivazione non è più nell'area d'effetto, potete rimuovere l'indicatore.

Arrampicare

Le miniature con questa abilità speciale sono degli ottimi scalatori. Quando devono fare un tiro per scalare, cadono solo con un risultato di 20.

Carica Potenziata

Le miniature con questa abilità speciale hanno un maggiore Raggio di Carica. Quando caricano muovono fino al doppio del loro normale movimento. Ricevono anche un bonus di +1 per colpire e +1 al Danno quando Caricano o Controcaricano in aggiunta agli usuali bonus.

Attacco CC Extra

Le miniature con questa abilità speciale ottengono una o più Azioni extra. Tuttavia, tali azioni si possono solo usare per compiere attacchi in corpo a corpo. A parte questa restrizione, sono usate allo stesso modo delle normali Azioni. Il numero degli attacchi extra è riportato sul profilo stesso della miniatura.

Attacco AT extra

Le miniature con questa abilità speciale ottengono una o più Azioni extra. Tuttavia, tali azioni si possono solo usare per compiere attacchi a distanza.

A parte questa restrizione, sono usate allo stesso modo delle normali Azioni. Il numero degli attacchi extra è riportato sul profilo stesso della miniatura.

Vampirismo

Quando un modello con questa Abilità Speciale uccide un nemico vivente in CC, recupera le ferite perse succhiando la linfa vitale della vittima. Il modello recupera 1 Ferita per ogni Ferita della vittima. Tuttavia, con questa abilità, non si può superare il numero iniziale di ferite.

Impeto Omicida

Le miniature con questa abilità speciale ricevono un bonus di +1 per colpire e +1 al danno quando Caricano o Controcaricano.

Prima Stoccata

Le miniature con questa abilità speciale attaccano sempre per primi quando iniziano un corpo a corpo. Se riescono ad uccidere l'avversario con questo primo colpo non subiscono alcun attacco di risposta. Se, invece, l'avversario sopravvive, potrà rispondere e il corpo a corpo continua normalmente.

Formare Squadre

Quando due o più miniature dello stesso tipo di truppa hanno questa Abilità Speciale, possono lasciare le Squadre alle quali erano legati e formare una Squadra indipendente. Durante la fase di Schieramento i giocatori dovrebbero schierare queste miniature normalmente, come se si trattasse di una tipica Squadra. Il giocatore deve solo indicare quale modello sarà il Comandante di Squadra (vedi la sezione Comandante di Squadra e Raggio di Comando nelle regole principali).

Impartire Ordini

Una volta per Turno una miniatura con questa abilità speciale può utilizzare 1 Azione per Impartire Ordini ad un comandante di Squadra o ad un Singolo entro 6 pollici (15 cm) ed in LDV. L'Unità che riceve gli ordini è attivata alla fine del turno del modello che li impartisce. Ovviamente, una Unità che ha ricevuto gli ordini, non può darli a sua volta ad un'altra durante lo stesso Turno di gioco. Alcuni modelli sono in grado solo di Impartire Ordini a particolari tipi di Unità e questo è riportato sul profilo.

Attacco di Gruppo

Le miniature con questa abilità speciale ottengono un bonus di +1 per colpire e di +1 al danno per ogni modello amico, con questa abilità speciale, che si trova a contatto di base con il bersaglio. Si tratta di una aggiunta al normale bonus indicato nella sezione "Attaccanti Multipli" riportata nelle regole principali. Il bonus per colpire, nel caso di Attaccanti Multipli dotati di questa abilità speciale, può raggiungere un massimo di +6, rispetto al normale +3. Mentre il massimo bonus al Danno rimane di +3.

Morale Alto

Le miniature con questa Abilità Speciale ottengono un bonus al valore di CO quando devono fare dei Test di Morale. Tale bonus varia ed è indicato da un numero, per esempio, Morale Alto +2.

Immune alla Paura

Le miniature con questa Abilità Speciale non subiscono gli effetti della Paura e quindi non devono mai fare un Test di Comando per superarne gli effetti.

Immune al Panico

Le miniature con questa Abilità Speciale non vanno mai in Panico e quindi non devono mai fare un Test di Comando per superarne gli effetti.

Infiltrazione

Le miniature con questa Abilità Speciale vengono schierate dopo tutti gli altri modelli. Se più di un giocatore ha delle miniature in grado di infiltrarsi si segue la normale procedura solo dopo che tutte le altre miniature sono state schierate. I modelli dotati dell'Infiltrazione si possono schierare ovunque sul campo di battaglia eccetto che nella Zona di Schieramento dell'avversario e al di fuori di 12 pollici (30 cm) dai modelli nemici. Le miniature devono essere schierate Acquate, in Copertura o al di fuori della LDV del nemico.

Infondere Disciplina

Le miniature con questa Abilità Speciale sono in grado di tenere sotto controllo i Singoli e le Squadre amiche i cui Comandanti sono entro 6 pollici (15 cm) ed in LDV. I Singoli o i Comandanti di Squadra che si trovano nel raggio possono ritirare un Test di Morale fallito una volta. Tuttavia, si deve accettare il secondo risultato.

Addestrato nella giungla

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale si trovano perfettamente a loro agio nell'ambiente della giungla. Non subiscono alcuna penalità al Movimento quando si trovano in questo tipo di terreno.

Colpo Letale

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale ottengono un addizionale Modificatore alle Ferite di (x1) quando utilizzano armi da mischia. Quindi una normale Spada che ha Danno pari a FO +0, causerà un Danno pari a FO +0 (x2).

Medico

Una miniatura dotata di questa Abilità Speciale può curare i feriti o i moribondi. La miniatura deve spendere 1 Azione per cercare di sanare 1 Ferita ad un modello amico che si trova a contatto di base. Se avete nel vostro esercito qualcuno con questa Abilità Speciale, non rimuovete le miniature "uccise" durante il corrente Turno di Gioco. Sdraiatele sul tavolo ad indicare che sono in fin di vita. Se un Medico riesce a raggiungerle nello stesso Turno di Gioco, può tentare di curarle superando un test di Comando. Nel caso in cui il medico riesca in questo tentativo, la miniatura in fin di vita recupera 1 Ferita. Tuttavia si considera che abbia già usato il suo Turno, quindi ricordatevi di sistemare di fianco al modello guarito un Indicatore d'Attivazione. Alla fine del Turno corrente rimuovete tutti gli altri morti dal tavolo.





Paracadutista

Le Unità dotate di questa Abilità Speciale non vengono schierate nella normale Fase di Schieramento. L'Unità si può dunque schierare in qualsiasi momento durante i successivi Turni del giocatore. Lo schieramento deve essere entro 6 pollici (15 cm) dai margini del tavolo; ma ad almeno 12 pollici (30 cm) dalle miniature nemiche. Non appena l'Unità viene schierata, conta come se fosse stata già Attivata in quel Turno.

Riorganizzare i Compagni

Una miniatura dotata di questa Abilità Speciale può spendere 1 Azione nel tentativo di Riorganizzare i Singoli o le Squadre in panico. Nota che il Comandante di una Squadra in Panico deve trovarsi entro 6 pollici (15 cm) ed in LDV dal modello che ha l'Abilità Speciale.

I Singoli o il Comandante di Squadra in panico possono far un Test di Morale utilizzando il valore di CO del modello che tenta di riorganizzarli.

Rigenerazione

Spendendo delle Azioni, una miniatura dotata di questa Abilità Speciale può cercare di recuperare le Ferite perse. L'efficacia della Rigenerazione di una miniatura è riportata sul suo profilo - "Rigenerazione 10", per esempio. Per recuperare una Ferita, il modello deve tirare un d20 ed ottenere un risultato uguale o minore al numero riportato di fianco all'Abilità stessa. Si può fare 1 tiro di dado per ogni Azione spesa nel tentativo di Rigenerare.

Rivoltante

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale hanno una tale presenza nauseante da disturbare tutti i modelli in corpo a corpo. Questi ultimi subiscono una penalità di -1 al valore di CC. Ovviamente chi è dotato di questa Abilità Speciale e si trova in corpo a corpo con un altro modello che ha la stessa abilità non subisce alcuna penalità.

Cecchino

Quando una miniatura dotata di questa Abilità Speciale spende 1 Azione per Mirare non ottiene solo i normali bonus dovuti alla mira ma può anche scegliere il proprio bersaglio come segue:

- Spendendo 1 Azione per Mirare il Cecchino può ignorare le normali priorità del bersaglio e colpire il nemico più vicino di una Unità a sua scelta, fintantoché questo nuovo bersaglio si trova nel raggio dell'arma e in LDV.
- Spendendo 2 Azioni per Mirare il Cecchino può ignorare le normali priorità del bersaglio e colpire un qualsiasi nemico a sua scelta che si trovi nel raggio dell'arma e in LDV.

Poteri Soprannaturali

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale sono in grado di usare i Poteri Soprannaturali. Il numero e il tipo di Poteri sono riportati sul suo profilo. Non siete obbligati a comprare i Poteri Soprannaturali per questi modelli, ma la loro efficacia sul campo di battaglia risulterà molto limitata.

Pedinamento

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale sono molto brave nel pedinare senza farsi vedere. Schierate il modello normalmente e sistemategli di fianco un Indicatore Pedinamento. Tale posizione sul tavolo risulta essere indicativa e tutt'altro che reale. Si applicano le seguenti regole:

- Il modello che pedina è Attivato e può Mettersi in Attesa normalmente.
- Il modello che pedina non può essere preso di mira dai nemici e non è colpito neanche da armi o Poteri Soprannaturali che usano sagome ad effetto.
- Il movimento di un modello che pedina non è ostacolato da un nemico e analogamente non blocca il passaggio dei nemici. Anche in uno stretto corridoio pieno di nemici questa miniatura è in grado di passare. Si considera che il nemico non si accorga neanche della sua presenza.
- Quando un modello che pedina Carica, non può ricevere una Controcarica o non può essere interrotto da un modello in Attesa. Inoltre, ottiene un bonus di +1 per colpire e +1 al Danno in aggiunta agli altri bonus che può avere.

Quando un modello che pedina attacca, rivela la sua posizione e può essere colpito come tutti gli altri modelli del gioco.

Senso Tattico

Quando una miniatura ha questa Abilità Speciale può tentare di ignorare le normali regole per la priorità del bersaglio quando utilizza armi a distanza. Una volta per Turno, il modello può fare un Test di Comando e se lo supera ignora la priorità del bersaglio per tutto quel Turno e può dunque sparare ad un nemico a sua scelta. Tuttavia, se un avversario si trova ad almeno 6 pollici (15 cm) dal modello che ha l'Abilità Speciale, il Test subisce una penalità di -4.

Se il Comandante di una Squadra ha questa abilità, ogni membro che si trova nel Raggio di Comando ed in LDV può cercare a sua volta di ignorare la priorità del bersaglio utilizzando il valore di CO del suo Comandante.

per cambiare unità bersaglio, non modelli singoli in unità.

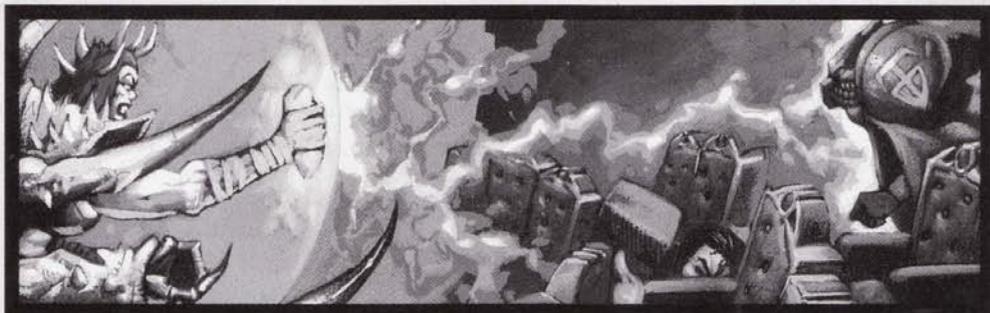
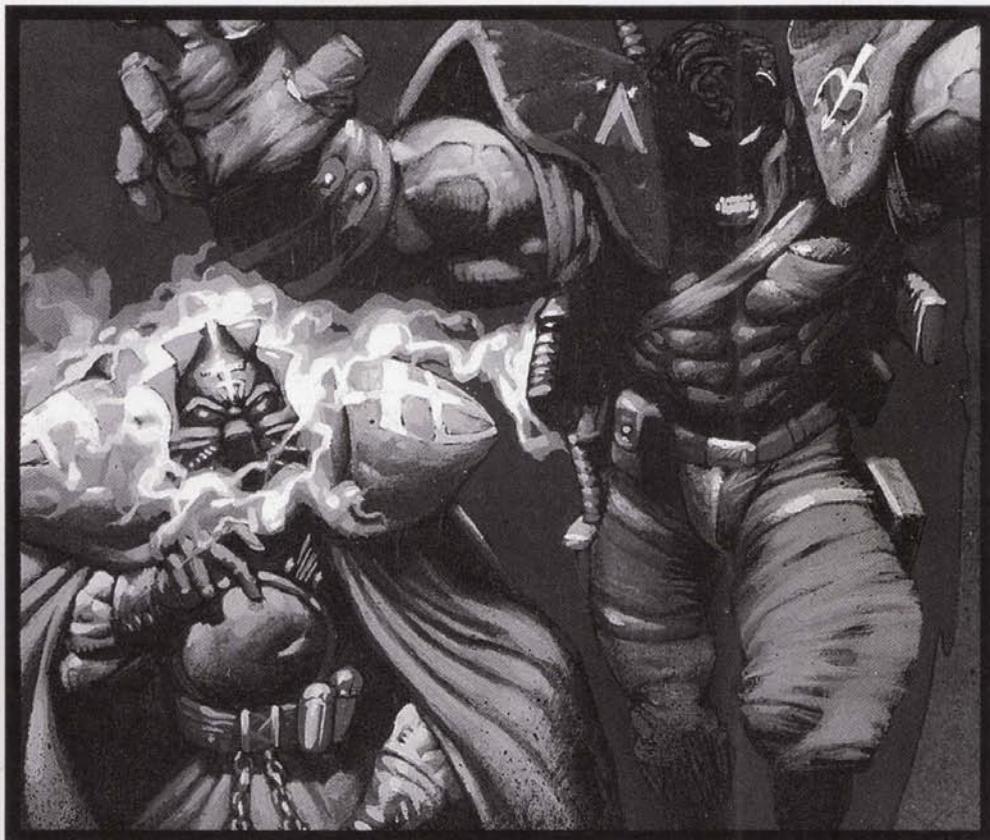
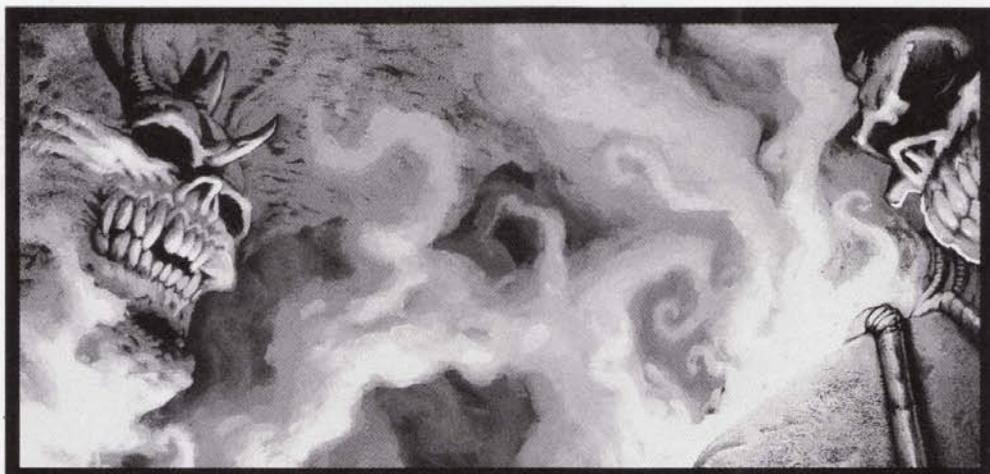
Tecnomante

Un modello dotato di questa Abilità Speciale può riparare i veicoli dell'Oscura Legione o può curare le Costruzioni Necrotecniche. Il Tecnomante deve spendere 1 Azione per cercare di sanare 1 Ferita ad un modello amico che si trova a contatto di base. Se avete nel vostro esercito qualcuno con questa Abilità Speciale, non rimuovete i Veicoli o i Costrutti Necrotecniche "uccisi" durante il corrente Turno di Gioco. Sdraiatele sul tavolo ad indicare che sono in fin di vita. Se un Tecnomante riesce a raggiungerle nello stesso Turno di Gioco, può tentare di curarle superando un test di Comando. Nel caso in cui il Tecnomante riesca in questo tentativo, la miniatura in fin di vita recupera 1 Ferita. Tuttavia si considera che abbia già usato il suo Turno, quindi ricordatevi di sistemare di fianco al modello guarito un Indicatore d'Attivazione. Alla fine del Turno corrente rimuovete tutti gli altri morti dal tavolo.

Assalitore Fantasma

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale hanno una capacità quasi soprannaturale di muoversi sul campo di battaglia senza farsi rilevare. Nulla ostacola la loro strada e sono in grado di entrare in luoghi che appaiono completamente sicuri.

Questi modelli non sono schierati durante la normale fase di Schieramento. Un giocatore che ha nel suo esercito un modello con questa Abilità Speciale può Attivarlo e sistemarlo ovunque sul campo di battaglia in un qualsiasi momento del suo Turno fintantochè esiste uno spazio fisico per sistemare la basetta senza doverla appoggiare su un'altra miniatura. Il modello dotato di questa abilità





può addirittura essere posto nella Zona di Schieramento del nemico o persino dentro Aree di un edificio chiuse e coperte. Può Caricare mentre non è visto, ottenendo un bonus di +1 per colpire e +1 al Danno in aggiunta ai normali bonus che può avere. Nessuno può interrompere la sua Carica con una Controcarica o azionando un modello in Attesa.

Non appena l'assaltatore Fantasma si mostra, si comporta esattamente come un qualsiasi altro modello in gioco.

Immunità alle Armi

Quando una miniatura è dotata di questa Abilità Speciale, esiste una possibilità che i colpi di un'arma antiuomo possano rimbalzare senza causare alcun danno. Il livello di Immunità può variare ed è indicato sul profilo da un valore numerico, per esempio "Immunità alle Armi 10".

Quando un modello dotato di questa Abilità è colpito da un'arma antiuomo il giocatore tira un d20. Se il risultato è uguale o minore del valore di Immunità, egli non subisce alcun Danno e non deve dunque fare alcun Tiro Armatura.

Zombie

Le miniature dotate di questa Abilità Speciale sono immuni al Panico e immuni alla Paura. Non possono Acquattarsi o Mettersi al Riparo. I modelli che all'inizio del loro Turno sono fuori dal Raggio di Comando devono fare un Test di Comando. Se lo superano agiscono normalmente con le solite penalità. Se lo falliscono non possono fare niente a meno che non siano attaccati in Corpo a Corpo, nel qual caso combattono con valore di CC pari a 1.

APPENDICE: ATTIVITÀ

QUI DI SEGUITO È RIPORTATA UNA LISTA DI TUTTE LE ATTIVITÀ CHE I MODELLI POSSONO SVOLGERE SPENDENDO UNA O PIU' AZIONI. NULLA VI VIETA DI POTER AGGIUNGERE DETERMINATE ATTIVITÀ A QUESTA LISTA PER ADATTARLA AI VOSTRI SCOPI DI GIOCO, COME AD ESEMPIO ABBASSARE UNA LEVA, PRENDERE UN OGGETTO O PREMERE UN PULSANTE. PUÒ TRATTARSI DI UNA VARIANTE DIVERTENTE FINCHÈ I GIOCATORI SI ACCORDANO SUL NUMERO DI AZIONI NECESSARIE PER SVOLGERE QUESTE INIZIATIVE.

ATTIVITÀ

MIRARE
SALIRE
ATTACCARE
CARICARE
ARRAMPICARE

CHIUDERE
CONTROCARICARE
SCENDERE
METTERSI AL RIPARO
SPARARE

ACQUATTARSI
SALTARE
MUOVERE
APRIRE
SPERONARE

ALZARSI
FERMARSI
USARE UN POTERE SOPRANNATURALE
ATTENDERE

MINIATURE IN ATTESA

QUI DI SEGUITO È RIPORTATO UN ELENCO DI ATTIVITÀ CHE POSSONO SVOLGERE SOLO LE MINIATURE IN ATTESA:

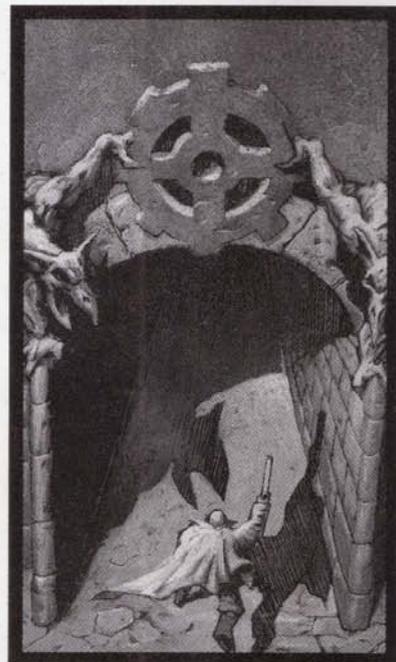
CARICARE
CONTROCARICARE
METTERSI AL RIPARO

SPARARE
ACQUATTARSI
ALZARSI

LE SEGUENTI ATTIVITÀ NON POSSONO ESSERE INTERROTTI DA UNA MINIATURA IN ATTESA:

ATTACCARE
METTERSI AL RIPARO

SPARARE
USARE UN POTERE SOPRANNATURALE



Squadra**Membri della Squadra****Costo**

Modello	Armi	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D

Armi	CC		TD		Corta (GC)		Media (GM)		Lunga (GL)		Estrema (GE)	
	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno

Modello **Abilità Speciali / Regole Speciali / Note**

Squadra**Membri della Squadra****Costo**

Modello	Armi	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D

Armi	CC		TD		Corta (GC)		Media (GM)		Lunga (GL)		Estrema (GE)	
	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno	Colpire	Danno

Modello **Abilità Speciali / Regole Speciali / Note**



URLO DI GUERRA



ATTIVAZIONE



TRADIMENTO



LUCE ACCECANTE



SETE DI SANGUE



RAGNATELA DELLA GIUSTIZIA



MANTELLO DELL'INGANNO



OSCURA BENEDIZIONE



ACQUATTATO



PANICO



FEBBRE NAUSEANTE



FOLLIA



INFEZIONE



AMICIZIA FITTIZIA



FURIA SACRA



GUIDA DEL CARDINALE



SCUDO DELLA FEDE



PEDINAMENTO



DARDO SACRO



SACRIFICIO FINALE



COLTRE DI OSCURITÀ



ATTESA



SCUDO ILLUSORIO



FERITA



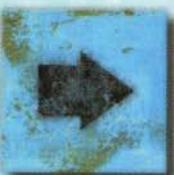
PAURA



CONGELAMENTO



GIUSTA VELOCITÀ



RETROMARCIA



1



6



5



3

LIVELLO DI QUOTA



← PICCOLA ESPLOSIONE

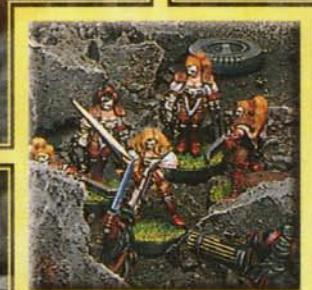
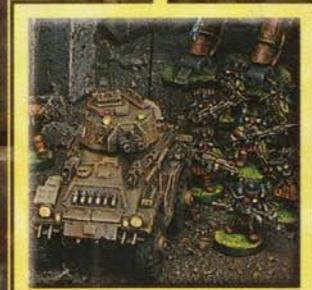
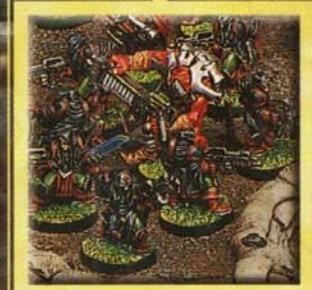
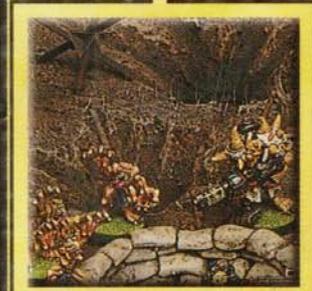
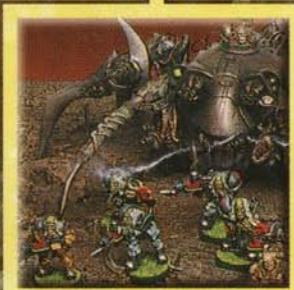
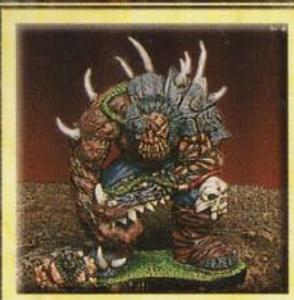
LANCIAFIAMME PESANTE →



← GRANDE ESPLOSIONE



← LANCIAFIAMME



Warzone Seconda Edizione Le Regole

Il Sistema Solare è dilaniato dallo scoppio della Seconda Grande Guerra Corporativa. Da Mercurio, pianeta arso dal sole fino alle terre ghiacciate di Ganimede, le cinque megacorporazioni si danno battaglia senza tregua. Mentre gli eserciti umani combattono per la supremazia, esplose di nuovo la minaccia dell'Oscura Legione.

Le forze spirituali della Fratellanza cercano disperatamente di tenere unito il genere umano, ma i seguaci dell'Oscura Legione continuano la loro avanzata senza fine seminando orrori inimmaginabili tra gli uomini.

Non esiste alcun rifugio, nessun luogo sicuro. L'unico modo per porre fine a questo conflitto è quello di combattere con coraggio ed ardore per emergere vittoriosi nel mondo di Warzone.

La seconda Edizione di Warzone è il più ampio sistema di battaglie in 25 mm disponibile. Progettato per due o più giocatori la nuova struttura del gioco rafforza enormemente l'aspetto strategico e tattico delle battaglie di Warzone. Questo volume di 64 pagine è ricco di fotografie e diagrammi per illustrare le regole di gioco che coprono ogni aspetto del combattimento in Warzone incluso:

- ☒ Attivazione alternata delle Unità.
- ☒ Attivazione separata dei membri delle squadre.
- ☒ Combattimento corpo a corpo simultaneo.
- ☒ Regole per il combattimento sotterraneo e negli edifici.
- ☒ Regole per veicoli e modelli volanti.



Target Games U.S. P.O. Box 544, Secane, PA 19018 U.S.A.
Target Games U.K. 2 Commercial Street, Edinburgh, Scotland. EH6 6JA.
Target Games AB, Åsögatan 121, 5TR, Box 4628, S-116 91 Stockholm, Sweden
Target Games Polska Sp. Z o.o. 28 Krucza Street. 00-522 Warszawa. Poland.

Copyright © 1998 Target Games AB Tutti i Diritti Riservati. WARZONE, MUTANT CHRONICLES® e tutti i nomi dei personaggi sono Trademarks di Target Games AB. MUTANT CHRONICLES® è un Registered Trademark.

