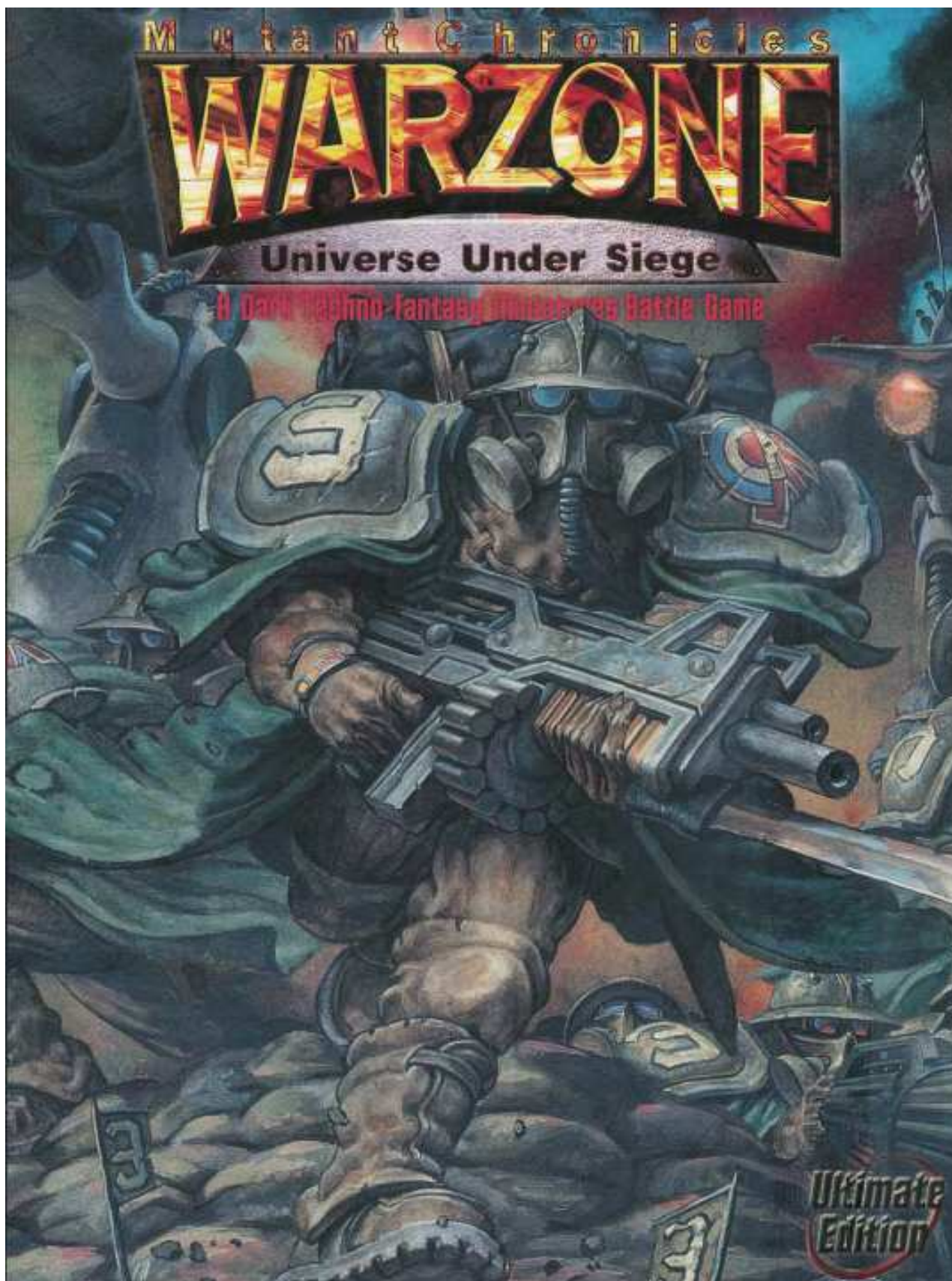


ULTIMATE WARZONE

Traduzione a cura del MCIC



Elenco dei Contenuti

0- OVERVIEW DEL GIOCO.....	3
1- ALCUNI CONCETTI DI BASE.....	4
2- COMPRENDERE LE VOSTRE TRUPPE.....	6
3- IL TUO ESERCITO.....	11
4- TERMINI DI GIOCO.....	14
5- USARE LE AZIONI	16
6- AZIONI DISPONIBILI.....	17
7- MOVIMENTO, UNO SGUARDO APPROFONDITO.....	24
8- COMBATTIMENTO CORPO A CORPO	29
9- COMBATTIMENTO A DISTANZA	34
10- FUOCO DI SATURAZIONE & OSSERVATORI DI ARTIGLIERIA.....	39
11- MORALE.....	48
12- ABILITA' SPECIALI.....	51
13- CANALIZZARE.....	68
14- VEICOLI.....	81
15- INGEGNERIA DA CAMPO.....	84
16- MINE, DEMOLIZIONI & MILIEU.....	84
17- DISPIEGARE IL VOSTRO ESERCITO.....	84
18- SCENARI.....	84
19- ARMI ED EQUIPAGGIAMENTI.....	84

0- OVERVIEW DEL GIOCO

Come menzionato nell'introduzione, ogni giocatore di UWZ colleziona miniature per rappresentare i soldati e i veicoli nel suo esercito. Ogni miniatura, o modello, rappresenta una singola persona o creatura, le cui abilità e performance di gioco sono definite nel suo Profilo del Modello. Questo rappresenta le informazioni cruciali sui vostri soldati, le loro forze e le loro debolezze.

Ogni turno, i giocatori si alternano attivando Unità di modelli che chiameremo Squadre. Quando una Squadra è attivata, tutti i modelli in quella Unità compiono un certo numero di Azioni prima che il loro turno sia concluso. Per esempio, i modelli possono caricare in combattimento, sparare con le loro armi, comandare altri modelli, o eseguire quasi ogni altra manovra che tu desideri. In questo modo, UWZ concede al giocatore il completo controllo su ogni modello nel suo esercito. Con abile uso dei punti di forza del tuo esercito, proverai ad avere la meglio e a combattere i tuoi nemici. Alla fine, solo un giocatore sarà vittorioso!

VINCERE LA BATTAGLIA

In UWZ, l'obiettivo principale è divertirsi. No, davvero. Mentre ogni giocatore vuole vincere, un buon gioco è quello in cui entrambi i giocatori combattono bene e si divertono, anche il giocatore che ha perso. Tra i centinaia di giochi che gli sviluppatori hanno giocato, il nostro obiettivo primario è sempre stata una divertente esperienza di gioco; una esperienza carica di equilibrio, schermaglie e di tensione nel vedere la tua strategia svelarsi. Tenete a mente questo quando cominciate a scommettere sulla vostra pretesa qui nel nostro universo.

Detto questo, voi volete ancora vincere. Questo va bene. I giocatori fanno questo ripetendo la sequenza di turno descritta sopra finché il loro nemico si arrende, l'obiettivo della partita è raggiunto, oppure ogni Unità in un esercito è perduta. Per un divertimento ancora maggiore, vi raccomandiamo di provare alcuni degli scenari pre-designati inclusi in questo manuale. Collegando questi scenari, i giocatori possono creare piccole storie che aiutano a definire l'universo del gioco a cui stiamo giocando. Abbiamo discusso questa idea più avanti nel capitolo.

APPUNTI DEGLI SVILUPPATORI

Il Dark Symmetry System™ (DSS), il nome dato al meccanismo Excelsior Game System, è un motore di gioco unico che permette una dinamica e veloce simulazione di un campo di battaglia. L'attuale DSS è una evoluzione dello stesso motore usato nel nostro gioco di schermaglie dark fantasy, Chronopia: War in the Eternal Realm. Questo sistema in evoluzione presenta una sequenza di attivazione dinamica che incoraggia azioni risolte da parte dei giocatori. Permettendo questa abilità di azione e reazione all'interno di ogni turno, il nostro DSS vi permette l'opportunità unica di sfruttare gli errori dei vostri nemici e capitalizzare le situazioni vantaggiose quando loro le sviluppano. Il DSS permette a te, giocatore, l'accesso alle opzioni più tattiche e ai migliori modi per implementarle. Integrando questi elementi, troverete le vostre schermaglie veramente emozionanti e in grande stile.

Perché l'abbiamo chiamato Dark Symmetry System™? Alla fine, sembra poter sommare tutti gli elementi che abbiamo usato per sviluppare questo gioco, così come riflettere le idee di equilibrio e guerra.

1- ALCUNI CONCETTI DI BASE

Ci sono pochi concetti che è importante conoscere per poter giocare e divertirsi con UWZ. I termini di gioco più comuni che avete bisogno di conoscere sono i seguenti.

1.1- TIRARE IL DADO

Nel testo, si fa riferimento a un dado a venti facce come d20. In UWZ, un tiro di dado è usato per risolvere aspetti del gioco per cui il risultato è incerto, come effettuare un attacco contro un nemico o provare a riorganizzare truppe terrorizzate.

Il tiro di dado è fatto contro un definito **numero obiettivo**. Il numero obiettivo è solitamente la statistica di un modello modificato da ogni possibile bonus o penalità. Il tiro di dado ha successo se tirate questo numero obiettivo oppure di meno sul dado. Nel caso in cui un alto tiro di dado sia richiesto, tirare uguale o maggiore al numero obiettivo risulterà in un successo.

Esempio: Per poter effettuare un attacco a distanza, dovete tirare uguale o meno rispetto al valore Ranged Combat (RC) del vostro modello. Ogni possibile modificatore (copertura dal terreno, per esempio) modificherà questo numero. Se il vostro modello possiede un RC di 15 e il difensore è in copertura leggera (-2), il vostro numero obiettivo è 13. Il vostro attacco avrà successo se tirerete un 13 o meno sul d20.

Ci sono anche due risultati speciali sul tiro di dado: un PERFETTO e una CATASTROFE. Questi sono descritti sotto:

PERFETTO

Quando un giocatore tira un 1 *naturale* (prima che ogni modifica sia applicata), questo è chiamato un “Successo Perfetto” e solitamente risulta in un qualcosa di speciale che accade a favore del giocatore.

CATASTROFE

Quando un giocatore tira un 20 *naturale*, questo è chiamato una “Catastrofe” e solitamente risulta in un qualcosa di avverso che accade al modello coinvolto.

Gli esatti effetti di ogni particolare tiro PERFETTO o CATASTROFE sono gestiti nella sezione delle regole corrispondente all'attività in questione. Se non ci sono effetti speciali elencati per un certo tipo di tiro, allora non si applica nulla.

TIRI DI OPPOSIZIONE

A volte, ai giocatori sarà richiesto di tirare i dadi l'uno contro l'altro. Questo è noto come un **Tiro di Opposizione**. Quando questo accade, ogni giocatore tira il proprio dado e aggiunge ogni modificatore rilevante al suo risultato. Il giocatore con il tiro modificato più alto è il vincitore. Se i tiri modificati di entrambi i giocatori sono uguali, essi devono semplicemente tirare di nuovo. Questo è un tiro di dado usato per determinare l'iniziativa all'inizio di ogni turno.

Esempio: Due giocatori, Mark e Scott, hanno concluso il loro secondo turno di gioco. Mentre la tensione scorre alta, vincere l'Iniziativa è importante. Entrambi i giocatori trovano il loro più alto valore LD tra le truppe rimanenti, non in panico e aggiungono quel numero al tiro di un d20. Visto che il più alto LD di Scott era 12 e ha tirato un 11, Scott ha ora un punteggio totale di iniziativa di 23. Mark con un LD 10 a un tiro di 3 ottiene un totale di 13 per la sua iniziativa. Poiché Scott ha vinto l'iniziativa, può ora scegliere di attivare una Unità o di far andare Mark per primo.

1.2- MISURARE

Quando si misurano le distanze tra due modelli, dovete semplicemente misurare dal bordo più vicino delle due basi. Misurare per armi a Sagoma e per certi incantesimi sarà dettagliato nella sezione rilevante. In UWZ, voi potete pre-misurare le distanze prima di effettuare un'azione.

La convenzione standard per misurare in UWZ è il pollice e benché ogni righello funzionerà, vi raccomandiamo una piccola striscia misurata per la sua flessibilità e facilità di utilizzo.

1.3- LINEA DI VISTA

La Linea Di Vista (Line Of Sight, LOS in breve) è un concetto importante in UWZ. Tipicamente, un modello deve poter vedere un altro modello per poter dirigere i suoi sforzi su di lui, come caricarlo o sparargli. Un modello ha LOS su un altro modello se una linea non ostruita può essere disegnata tra i due, indipendentemente dalla distanza. La LOS è misurata a 360° dal vostro modello, a meno che non sia diversamente specificato nelle regole speciali del modello.

Su un tavolo da gioco, coperto con truppe e vari tipi di Terreno, la LOS non è sempre facile da determinare. I Terreni bloccano la LOS se la maggior parte del corpo del modello è completamente oscurata, o se un modello è in contatto di base col terreno. Tuttavia, il senso comune dovrebbe essere usato qui -se un modello è dietro a un muro, ma la posa statica della mano della miniatura si protrae da dietro il muro, allora un modello nemico non dovrebbe poter dichiarare la LOS. Se ci sono dubbi riguardo la LOS, semplicemente abbassatevi all'altezza dell'occhio della miniatura. Se potete vedere il bersaglio, potete sparargli.

Alcuni incantesimi e abilità hanno diversi requisiti di LOS. Se un'azione richiede solo la LOS, allora la distanza al target non conta finché il modello ha LOS. Allo stesso modo, alcune abilità non richiedono nemmeno che il tuo modello abbia LOS!

1.4- CONFINI DEL TAVOLO

Se, per qualsiasi ragione, un modello muove al di fuori dei confini dell'area di gioco, quel modello è andato. Non può rientrare in gioco.

Ora che avete familiarità con alcuni concetti base di gioco, diamo un'occhiata agli esperti guerrieri che compongono la vostra partita e che distinguono il vostro esercito da quello dei vostri avversari.

2- COMPRENDERE LE VOSTRE TRUPPE

Nei mondi di UWZ, potete comandare svariate forze, dal guerriero base nuovo alla battaglia agli eroi fonte di ispirazione che comandano la vostra armata alla vittoria. Potete anche comandare Veicoli, dai piccoli e veloci skimmer che affollano il campo di battaglia così come i Grandi Veicoli da Guerra capaci di danni enormi. Per meglio rappresentare queste svariate creature, abbiamo sviluppato undici caratteristiche che descrivono i numerosi aspetti dei punti di forza fisici e psicologici dell'Unità. Facciamo riferimento a queste informazioni con il profilo del modello.

2.1- PROFILO DEL MODELLO

Ogni modello in UWZ ha un Profilo del Modello. Il Profilo del Modello descrive tutto quello che dovete sapere su come il modello agisce sul campo di battaglia. I profili per ogni modello possono essere trovati nella sezione Liste Eserciti alla fine del capitolo di ogni Armata.

Ogni lista è suddivisa nella sua appropriata struttura con Squadre simili raggruppate insieme, come grunt, elite, veicoli, Individui, ecc. Il profilo comincia con il nome per quel particolare tipo di modello o "truppa". Il profilo poi elenca alcune informazioni su questo tipo di truppa e quanti di questi modelli possono essere presenti nella Squadra. Poi c'è una linea di abbreviazioni nota come "linea delle statistiche". Ogni modello è definito dalle stesse undici statistiche; queste rappresentano la capacità di base del modello. Infine, sono elencati tutti gli equipaggiamenti e le regole/abilità speciali per il modello.

STATISTICHE DEL MODELLO (Stats)

Le statistiche di un modello governano le azioni di base che ogni modello può compiere e danno un'immagine dei punti di forza e debolezza di ogni tipo di modello. Questo è riflesso nei valori numerici assegnati a ogni statistica. L'intervallo delle statistiche varia da 1 a 30, dove 1 significa un valore molto basso e 30 un valore eccezionalmente buono.

Queste statistiche sono registrate sulle unit cards che accompagnano ogni modello nella sua confezione. Queste cards sono più che un utile traccia dati, ma ci torneremo in seguito.

Le undici statistiche che definiscono un modello sono:

1) Combattimento Corpo a Corpo – Close Combat (CC)

La statistica CC è una rappresentazione delle abilità del modello nel combattimento corpo a corpo, o usando le proprie armi naturali (come artigli o denti) o armi da mischia (come spade o baionette).

2) Combattimento a Distanza – Ranged Combat (RC)

La statistica RC è una rappresentazione delle abilità del modello nell'attaccare un nemico a distanza con proiettili o armi da lancio.

3) Potere – Power (PW)

La statistica CC è una rappresentazione delle abilità mentali, dell'essenza umana (o inumana), e degli innati sensi soprannaturali del modello. Modelli con l'Abilità Speciale Canalizzare (Channel) usano la loro statistica Power per misurare la loro connessione col Soprannaturale.

4) Comando - Leadership(LD)

La statistica LD è un insieme di coraggio, astuzia, resistenza mentale e percezione.

5) Azioni - Actions (AC)

La statistica AC riflette i riflessi, l'agilità e i tempi di reazione del modello. Rappresenta il numero di azioni che il modello può effettuare in un dato turno di Attivazione.

6) Ferite - Wounds (WD)

La statistica WD vi dice quanto resistente sia il modello e quante ferite possa ricevere prima che sia messo fuori gioco dalla battaglia.

7) Forza - Strength (ST)

La statistica ST rappresenta il puro potenziale fisico del corpo di una persona e cosa possa fare con quella. La Forza è la base per il danno in combattimento corpo a corpo e incide sulla gittata delle armi da lancio.

8) Movimento - Movement (MV)

La statistica MV rappresenta quanto lontano un modello possa muoversi in pollici per azione di Movimento.

9) Armatura - Armor (AR)

La statistica AR rappresenta quanto un modello sia ben protetto dai pericoli della vita e della guerra. Può rappresentare una armatura di combattimento di ultima generazione, una spessa, inflessibile pelle, o un assetto duro come le unghie. In ogni caso, un modello con un alto valore di AR sarà difficile da uccidere.

10) Dimensione - Size (SZ)

Le dimensioni contano. In UWZ, la statistica SZ rappresenta la corporatura e la mole di una persona, mostro, o veicolo. Ci sono 5 diverse categorie di Dimensione usate per i modelli in UWZ.

Modelli Piccoli

I Modelli Piccoli hanno una statura significativamente inferiore a un normale essere umano. Alcuni modelli, come i Figli di Ilian, sono piccoli in relazione a un umano medio.

I Modelli Piccoli hanno un valore dimensione di 1.

Modelli Medi

I Modelli Medi sono approssimativamente delle dimensioni degli esseri umani. Le regole standard, così come sono scritte, assumono che i modelli siano di Dimensione Media senza modifiche.

I Modelli Medi hanno un valore dimensione di 2.

Modelli Grandi

I Modelli Grandi sono più grandi di un essere umano normale, ma meno di due volte in dimensione.

I Modelli Grandi hanno un valore dimensione di 3.

Modelli Enormi

I Modelli Enormi sono grandi due volte o più di un essere umano in dimensione.

I Modelli Enormi hanno un valore dimensione di 4.

Modelli Giganti

I Modelli Giganti sono grandi tre volte o più di un essere umano in dimensione.

I Modelli Giganti hanno un valore dimensione di 5.

11) Costo in Punti (PC)

La statistica PC è una misura del valore del modello nel contesto del gioco relativo ai suoi compagni modelli. Un costo maggiore può essere il risultato di un allenamento intenso, equipaggiamento potente, o l'abilità di Canalizzare (Channel) poteri soprannaturali.

In aggiunta alle undici statistiche, altre poche cose definiscono le vostre truppe. Queste sono:

* Abilità Speciali

Ogni informazione addizionale che sia rilevante nel contesto del gioco verrà elencata nella sezione Abilità Speciali del profilo. Può descrivere un allenamento unico posseduto dal modello, o un raro dono che può indossare.

* Equipaggiamento

Pezzi di equipaggiamento rilevante, dalle armi agli artefatti religiosi, sono elencati all'interno della sezione Equipaggiamento del profilo.

* Classificazione

Ogni modello in UWZ appartiene ad una determinata classe. Le classi sono usate principalmente per determinare le debolezze e i vantaggi di un modello. Le classi sono le seguenti:

A.I.- nel mondo di Mutant Chronicles, col termine A.I. si indica un'ampia categoria di modelli con potenziamenti mentali. Alcuni sono ormai quasi completamente robots, controllati da sofisticati sistemi neurali artificiali, che li rendono sempre più lontani dalla natura di esseri umani. Sebbene rari, individui di questo tipo esistono. La maggior parte di questi sono uomini che hanno accettato di farsi installare diversi congegni di potenziamento mentale nel loro cervello per aumentare le loro capacità fisiche e psichiche. I modelli con A.I. base pari a 2 o meno sono ancora da considerarsi umani (mortali).

Il livello di A.I. assegnato ad ogni modello riflette il grado di potenziamento per cui più il livello sarà alto, meno umano (mortale) potrà considerarsi il modello. Per questo ogni modello A.I. ha un valore di riferimento che segue la sua classificazione. Questo numero vi indica alcune cose sulla A.I., in particolare quanto è stato potenziato il modello e quanto facilmente soffra di malfunzionamento e debba tirare sulla tabella AMOK. E' possibile che un giocatore scelga di aggiungere un potenziamento cibernetico a un modello e quando ciò occorre, il suo valore di A.I. aumenta di 1 per ogni potenziamento.

In generale, qualunque sia il livello di A.I., si applicano i seguenti importanti punti:

- I modelli A.I. hanno poche se non alcuna emozione e quindi non devono effettuare test di Morale contro panico e paura.
- Nei casi in cui un test di Morale avrebbe dovuto essere richiesto, gli A.I. devono effettuare un test LD, considerando il loro valore A.I. come una penalità sul tiro. Un fallimento indica che l'A.I. ha subito un malfunzionamento e dovrà effettuare un tiro sulla tabella sottostante, aggiungendo al risultato il suo valore di A.I.

Tabella AMOK

TIRO DADO	RISULTATO	EFFETTO
Da 1 a 6	Memoria sovraccarica	L' A.I. è impressionato dagli eventi correnti e il sotto-canale di comando è saturo di ordini in conflitto fra loro. <u>Il conseguente sovraccarico porta alla perdita di un'Azione durante la prossima attivazione.</u>
Da 7 a 12	Riavvio	Un grave sovraccarico ha corrotto la memoria e il modello è costretto a riavviare i suoi sistemi. <u>Il risultato è la perdita di 2 azioni durante la prossima attivazione.</u>
Da 13 a 18	Errore di riconoscimento	Il programma "Identifica-Amici-o-Nemici" dell'A.I. è sovraccarico di segnali. <u>L' A.I. deve superare un test LD per effettuare qualsiasi attacco contro modelli nemici durante la sua prossima attivazione.</u> Ogni attacco deve essere testato, con un fallimento si perde l'Azione. Un fallimento critico su questo test porterà il modello ad attaccare il modello amico più vicino.

Da 19 a 20	Errore di sistema	<p>La procedura di comando dell' A.I. è mal funzionante, facendo entrare perfino il Comandante di Squadra in uno stato di stasi. <u>I modelli nella squadra perdono automaticamente 2 Azioni a causa di un riavvio automatico, e devono effettuare un test LD modificato sottraendo il loro valore A.I. per determinare cosa possono fare con le Azioni rimanenti.</u></p> <p>Un fallimento indica che il modello userà le Azioni rimanenti per muovere verso il membro della squadra più vicino, tentando di riottenere il comando. Un successo indica che il modello diverrà il nuovo Comandante. Continua a tirare come sopra ogni volta che un modello è Attivato fino a che un nuovo Comandante è selezionato. Una volta che un modello diviene il nuovo Comandante, tutti gli altri modelli nel Raggio di Comando di questo torneranno sotto comando con una Azione rimanente. I modelli ancora fuori dal Raggio di Comando dovranno usare quella Azione per rientrarvi immediatamente, come da regola. La struttura di comando dell'unità tornerà normale il turno seguente.</p>
------------	-------------------	---

Armamenti associati- equipaggiamenti troppo ingombranti da poter essere trasportati da un solo uomo, eppure fondamentali per l'efficienza della squadra. Esempi di armamento associato sono i Mortai e i Cannoni.

Bestie- la maggior parte delle cavalcature, degli animali da accompagnamento e da trasporto appartengono a questa categoria.

Canalizzatori- quando un modello ha l'abilità Canalizzare, può concentrare l'energia dell'universo, come un prisma fa coi raggi del sole. Quest'abilità è impressionante e molto pericolosa, specialmente perché la maggior parte di essi può usare questi poteri per colpire qualsiasi bersaglio che riescano a vedere fisicamente, senza aiuti elettronici.

Soprannaturali- questa categoria copre tutte le specie di creature originatesi attraverso pure pratiche soprannaturali e a cui è stata data una sembianza di vita.

Necrorganici- ogni creatura o essere sostenuto dai poteri dell'Oscura Simmetria senza la capacità di auto-dirigersi. Le unità Necrorganiche sono carcasse marcescenti che sono state animate da qualche folle potere.

- Le unità Necrorganiche non necessitano di alcun test di Morale.
- Le unità Necrorganiche non possono effettuare Azioni come Mirare, Saltare, Andare al Coperto, Minimizzare Presenza, Avvistare o Attendere.

I modelli Necrorganici necessitano di una guida e si indeboliscono molto senza l'influenza del loro Padrone Necrobiotico. Se un modello Necrorganico conclude il suo Movimento al di fuori del Raggio di Comando, o se il suo Padrone Necrobiotico viene ucciso, ogni modello Necrorganico perde un'Azione (per ogni turno) fino a che un nuovo Padrone ne prende il controllo, o rientra entro il Raggio di Comando.

Comunque, un qualsiasi modello Necrobiotico può essere designato come nuovo Padrone, se muove entro il Raggio di Comando dell'unità senza Comandante e supera un test LD. Questo modello Padrone Necrobiotico diverrà il nuovo "Comandante della Squadra" e i modelli Necrorganici della Squadra seguiranno il loro nuovo Padrone. Questo include Padroni di altre Unità e persino dell'esercito del giocatore avversario. Tuttavia, nel caso in cui un Padrone avversario tentasse una manovra di questo tipo e fallisse il test LD, l'unità Necrorganica lo attaccherebbe alla loro prossima Attivazione, se ancora fuori controllo, poiché sentirebbero la presenza di un nemico.

In aggiunta i modelli Necroorganici sono meno vulnerabili alle armi balistiche convenzionali. Gli attacchi balistici che non hanno un valore di AV causano un danno ridotto contro modelli Necroorganici.

- Considera che tutte le armi balistiche senza statistica AV attaccano con un danno inferiore di 3 punti contro i loro corpi marcescenti. Le armi con AV feriscono normalmente. In più, i modelli con resistenza Necroorganica esposti a pericolo ambientale guadagnano un bonus di +6 sulla loro salvataggi contro tali attacchi.

Necrobiotici- così si definisce ogni creatura o essere sostenuto dai poteri dell'Oscura Simmetria *con l'abilità di auto-dirigersi*. Essi sono malvagi, intelligenti, e abbastanza vivi, sebbene la qualità di tale vita sia questionabile. Alcuni modelli Necrobiotici hanno potere a sufficienza da comandare modelli Necroorganici. Questi vengono designati come *Padroni Necrobiotici* nella loro classificazione.

Mortali- questa è la categoria che copre la maggioranza delle Unità in UWZ. Benché non si tratti di un vero e proprio tipo di razza, significa semplicemente che le leggi dell'invecchiamento e del tempo governano l'agire del modello.

Evocati- questa categoria copre tutti gli esseri ancorati a questa dimensione attraverso l'uso di una potente tecnologia o potere soprannaturale. Molti modelli nella lista dell'esercito dell'Oscura Legione, per esempio, sono evocati qui attraverso complessi portali o strappati dalla loro dimensione attraverso l'uso dell'Oscura Simmetria.

Veicoli- questa categoria generale racchiude i trasporti meccanici di qualsiasi tipo.

3- IL TUO ESERCITO

A) Struttura dell'Esercito

Le armate di UWZ sono divise in gruppi più piccoli che ricoprono ruoli differenti sul campo di battaglia e ciò influisce su cosa il giocatore può includere nel suo esercito.

Cuore di qualunque armata, le Squadre sono gruppi di modelli che sono addestrati per agire insieme, come un unico corpo. L'addestramento di una Squadra, l'equipaggiamento e il ruolo sul campo è differente all'interno di ciascun esercito. Ogni Squadra ha una Designazione, che determina ciò che un giocatore può scegliere quando compone la sua armata. Le Squadre in UWZ possono essere designate come Base (Grunt) o Elite.

● Squadre Base (Grunt)

Le squadre Base sono la fanteria di base di ogni armata. Un giocatore può includere tante Squadre Base nell'esercito quante il costo in punti glielo permette. A meno che non sia affermato altrimenti nelle Regole Speciali della Squadra, le Unità di Supporto possono essere incluse in un'armata solo includendo Squadre Base.

Il rapporto è di 1 Unità di Supporto per ogni 2 Squadre Base.

● Squadre d'Elite

Le squadre che ricevono addestramenti aggiuntivi e un equipaggiamento migliore guadagnano la designazione di Elite. Un giocatore può includere tante Squadre d'Elite nel suo esercito quante sono le Squadre Base di dimensione, in numero di membri, maggiore o uguale.

Le squadre d'Elite non possono essere usate per calcolare le Unità di Supporto in un esercito.

Truppa (Troopers)

Armati con armi standard e dotati di abilità comuni, i soldati di Truppa sono il nucleo di una Squadra. Ogni Squadra può contenere un minimo e un massimo di soldati di Truppa, che sono elencati fra parentesi vicino al nome della Truppa della Squadra, nel profilo della Squadra stessa.

Esempio: Il minimo numero di Truppa di Light Infantry per Squadra è 4 e il massimo numero di Truppa di Light Infantry per Squadra è 12. Il numero minimo-massimo è rappresentato nella sezione (required 4-12) del profilo.

Specialisti di Squadra (Squad Specialists)

All'interno di ogni Squadra ci sono modelli che sono stati addestrati ottimamente all'uso di una particolare arma o abilità. Il tempo e i fondi richiesti per addestrare questi specialisti sono abbastanza grandi da limitarne il numero all'interno della Squadra. Le Squadre Grunt possono averne 1 ogni 4 modelli obbligatori, le squadre Elite 1 ogni 3 modelli. Alcune Squadre possono avere differenti criteri, indicati nella loro descrizione. Se il Comandante di Squadra è obbligatorio egli conta nei modelli per ottenere uno Specialista. Diversamente dalla Truppa, non vi è alcun numero minimo di Specialisti per Squadra, dato che vengono considerati opzionali.

Esempio: Il numero massimo di Specialisti LMG di Light Infantry è 1 per Squadra, essendo il criterio di acquisto pari a 1 Specialista LMG per Squadra. Non è obbligatorio inserire lo Specialista LMG all'interno della Squadra.

E' opzionale e segnato come:
(optional: up to 1 per squad)

Comandanti di Squadra (Squad Leaders)

Per ogni squadra vi è un Comandante che agisce come il punto di riferimento per gli altri membri della Squadra. I Comandanti sono i punti di riferimento per il Morale della Squadra e il centro per determinare il Raggio di Comando. In una Squadra normale, vi può essere un solo Comandante, e quel Comandante sarà annotato nel profilo della Squadra. Le Squadre senza Comandante saranno annotate nella sezione Regole Speciali nel profilo della Squadra.

Esempio: Il massimo numero di Sergenti di Light Infantry nella Squadra è 1 e quel modello è il Comandante della Squadra.

Ufficiali e Personalità (Officers and Personalities)

Gli ufficiali (anche chiamati Individui) sono modelli che possono agire in modo indipendente sul campo di battaglia. Essi sono di solito veterani brizzolati, orrendi mostri, o uomini con poteri soprannaturali. Per rappresentare la loro rarità, un giocatore può includere un solo Individuo nella sua armata per ogni Squadra (sia essa Base o Elite). Certi Individui sono legati a una particolare Squadra e possono essere inclusi nel gioco solo se è presente anche la Squadra ad essi associata.

- Se un Ufficiale si trova entro il Raggio di Comando di almeno metà dei membri di una Squadra, o dal comandante della stessa, la Squadra può usare il valore LD dell'Ufficiale per i test di Morale se è più alto di quello del Comandante di Squadra.
- Puoi avere un solo particolare tipo di Ufficiale per ogni Squadra dello stesso tipo.
- Gli Ufficiali hanno un Raggio di Comando di 8" .

Generali di Corpo d'Armata (Force Commanders)

A capo di un grande esercito vi è un Generale di Corpo d'Armata. Questo Individuo ha l'abilità di coordinare i piani di battaglia, dare ordini alle Squadre, e ispirare i suoi uomini a nuovi atti di coraggio. I Generali di Corpo d'Armata non vengono coinvolti in piccole schermaglie e sono presenti sul campo di battaglia solo durante conflitti su larga scala.

Per rappresentare ciò, il giocatore può includere solo un Generale di Corpo d'Armata in un esercito e questo deve avere almeno altri tre Ufficiali presenti con almeno sei Squadre. Il Generale di Corpo d'Armata è considerato un Ufficiale di Rango e ha un Raggio di Comando di 10".

Si può comunque acquistare un Generale di Corpo d'Armata anche in un esercito che non presenti i requisiti elencati sopra ma, in questo caso, il Generale di Corpo d'Armata ricoprirà il ruolo di un Generale di Divisione. Mentre ricopre questo ruolo, egli possiederà l'abilità Generale di Divisione e non quella di Generale di Corpo d'Armata.

Unità di supporto (Support Units)

Le Unità di Supporto rappresentano l'abilità di un esercito di coprire le proprie truppe con forze specializzate, Veicoli, e artiglieria a lungo raggio. Le Unità di Supporto non sono assegnate a un esercito finché questo non raggiunge una certa dimensione. Per rappresentare ciò, un giocatore può includere una Unità di Supporto nel proprio esercito per ogni 2 Squadre Base.

Le unità di supporto sono designate dal loro ruolo sul campo di battaglia.

- **Unità Mobili Meccanizzate**

Ogni Veicolo terrestre o truppa meccanizzata conta come una Unità Mobile Meccanizzata di Supporto.

- **Supporto Aereo**

Ogni Veicolo o Unità aerea conta come Unità di Supporto Aereo.

- **Artiglieria**

Ogni arma di Squadra, impianto, o Unità di artiglieria conta come un Unità di Artiglieria di supporto.

- **Consulenti e Consiglieri**

Questa categoria copre Unità speciali, agenti dell'Alleanza, delegati della Fratellanza, Mercenari e Collaboratori che non ricadono normalmente sotto la lista delle Unità dell'esercito scelto.

Sommario

- Squadre Base illimitate .
- Una Squadra Elite per ogni Squadra Base (il numero di modelli nella squadra Elite non deve superare il numero di modelli nella squadra Base).
- Un Individuo per ogni Squadra .
- Una Unità di Supporto ogni 2 Squadre Base.
- Un solo Generale di Corpo d'Armata per esercito (richiede la presenza di minimo 3 Ufficiali e 6 Squadre).

4- TERMINI DI GIOCO

4.1- RAGGIO DI COMANDO

Un Comandante di Squadra dà ordini alla Squadra, mantiene uniti i suoi sottoposti e li guida per completare la missione. Perciò, tutti i modelli nella Squadra devono rimanere entro una certa distanza dal Comandante. Questa distanza è nota come Raggio di Comando ed è normalmente stabilita a 6". Se, all'inizio del Turno, i modelli sono entro il Raggio di Comando, essi possono Muovere e agire normalmente.

Se per qualsiasi ragione un modello si trova fuori del Raggio di Comando all'inizio del Turno, egli può solo effettuare Azioni di Movimento finché non rientra nel Raggio di Comando, a quel punto può gestire ogni Azione rimanente normalmente.

Poiché il Raggio di Comando viene misurato dal Comandante di Squadra, il Comandante è sempre considerato entro il Raggio di Comando. Se muove lontano dalla Squadra che egli comanda, essi dovranno raggiungerlo nel loro prossimo Turno.

Se il Comandante di una Squadra muore, il modello col valore più alto di LD diventa il nuovo Comandante. Se vi sono due o più modelli con lo stesso valore LD, il primo a poter effettuare le sue azioni in quel Turno diviene il nuovo Comandante. Comunque, egli sarà il Comandante solo per quel Turno, ciò significa che il Comandante può variare di Turno in Turno. Ciò riflette il fatto che la Squadra continua a essere coesa, ma non più come una singola e forte voce.

Le Squadre Volanti mantengono il Raggio di Comando se essi sono entro 6" ed ad 1 altitudine dal loro Comandante. Un modello ad altitudine 3, per esempio sarà entro il Raggio di Comando se il Comandante sarà ad altitudine 2 o 4.

I modelli fuori dal Raggio di Comando subiscono una penalità di - 4 per ogni test di Morale che dovranno effettuare fino al rientro nel Raggio di Comando.

Squadre senza Comandante

Alcune Squadre nell'universo di Warzone sono addestrate ad agire in modo semi-indipendente e sono definite "Senza Comandante". Poiché una Squadra di questo tipo non ha alcuna struttura di comando che richieda la presenza di un Comandante, essi attribuiscono questa funzione a una figura centrale variabile chiamata Modello di Riferimento. Durante ogni Turno, quando una Squadra senza Comandante viene Attivata, il primo modello che si Attiva è considerato il Modello di Riferimento per quel Turno. La squadra dovrà stare entro i 6" di Raggio di Comando dal modello così designato ogni Turno.

4.2- ORIENTAMENTO DEL MODELLO

Tutti i modelli hanno due orientamenti: fronte e retro. Generalmente parlando, la maggior parte dei modelli può attaccare i nemici solo nei 180° frontali dalla sua base.

Prima che inizi a giocare, dovrai decidere come indicare l'orientamento dei tuoi modelli. Il fronte di un modello dovrebbe essere ovvio, ma se vi fosse confusione, puoi marcare i tuoi modelli in qualche modo per indicare quale direzione è quella "frontale".

Per esempio, puoi segnare una linea o un triangolo sulla base, o dipingere il lato della base del modello che volge in direzione frontale con un diverso colore.

- I modelli a piedi, così come i modelli Volanti, hanno un arco di fuoco di 180° in direzione frontale.
- Le Truppe su Cavalcatura hanno un arco di fuoco di 360°.
- I Veicoli hanno i loro archi di fuoco indicati individualmente nella descrizione della loro Unità.

Potrebbero esservi eccezioni a queste regole, in questo caso l'arco di fuoco del modello sarà espresso nelle Regole Speciali per quel modello.

4.3- DEVIAZIONE

Vi sono numerose occasioni in cui le regole potrebbero imporre ad un giocatore di tirare per una deviazione. Quando un tiro di deviazione è richiesto, tirate semplicemente un d20. Il risultato sul dado determina la distanza di deviazione, calcolata guardando solo la cifra delle unità del numero uscito sul dado. In questo modo la deviazione massima sarà di 10".

Esempio: Se tiri un 2 sul d20, la deviazione è 2". Se tiri un 12 sul d20, la deviazione è 2".

Per determinare la direzione della deviazione, si utilizza la direzione del triangolo (faccia del dado) su cui il risultato è impresso (ovvero il vertice appena sopra il numero). Sarà questa la direzione di deviazione verso cui si dovrà effettuare la misurazione della distanza tirata.

Ricapitolando, un tiro sul d20 gestisce tutto: il vertice del triangolo indica la direzione della deviazione e il la cifra delle unità dice la distanza. Assicuratevi di usare un d20 facilmente leggibile per questi casi.

4.4- SEQUENZA DEL TURNO

Mentre un campo di battaglia reale è un confuso groviglio di azioni, un gioco non può permettersi di esserlo. Perciò, il gioco UWZ è diviso in Turni. In ogni Turno, i modelli possono svolgere una serie di Azioni come Muovere, Sparare o Canalizzare un Potere. I Turni si ripetono fino a che l'esito della battaglia non è deciso.

Dei segnalini vengono usati per indicare lo stato del gioco. Per esempio, un "Segnalino Attivazione" viene usato quando una Unità ha concluso il suo Turno. Altri segnalini possono essere applicati alle Unità o a specifici modelli e questi saranno illustrati nelle relative sezioni.

Durante il Turno, i giocatori alternano l'Attivazione di una Unità alla volta. La sequenza del Turno è composta dalle seguenti fasi:

4.4.1 DETERMINARE L'INIZIATIVA

Il valore di Iniziativa si usa per decidere chi deve attivare un'unità per primo. Tutti i giocatori tirano un d20 e aggiungono al risultato il singolo valore più alto di LD fra quelli dei modelli sopravvissuti (ancora in gioco). Un giocatore i cui modelli sono tutti presi dal panico, subisce una penalità di - 4 sul risultato del tiro. Il giocatore col risultato più alto vince l'Iniziativa e annuncia una propria Unità per l'Attivazione. Nota che il giocatore vincente può decidere di far iniziare per primo il suo avversario.

4.4.2- ANNUNCIARE LA PRIMA UNITA'

Come già detto, il giocatore che ha vinto l'Iniziativa può Attivare una delle sue Unità, oppure scegliere un avversario e fargli iniziare il Turno per primo.

In caso i giocatori fossero più di due, il giocatore che ha vinto l'Iniziativa, attiva una propria Unità o sceglie un avversario. Se ha scelto un avversario, egli seguirà subito dopo nell'Attivazione quello a cui ha ceduto l'Iniziativa, e dopo di questi gli altri giocatori in ordine decrescente di punteggio di Iniziativa.

4.4.3- I GIOCATORI SI ALTERNANO ATTIVANDO LE UNITA'

Quando una Squadra viene Attivata, il giocatore sceglie un modello della Squadra e spende tutte le sue Azioni come indicato nella sua caratteristica AC. Una volta che il modello ha completato la sua ultima azione, il giocatore sceglie un altro modello nella Squadra e usa le sue Azioni. Dopo che tutti i modelli in una Squadra hanno completato tutte le loro azioni, la squadra si considera Attivata e gli si pone vicino un Segnalino Attivazione.

L'avversario ora attiverà una sua Unità. Il gioco si svolgerà così finché tutte le Unità di entrambi gli schieramenti non saranno state attivate. Se un giocatore ha più Unità di un altro, egli attiverà le Unità rimanenti, una per volta, dopo che l'avversario non avrà più Unità da attivare.

4.4.4- FINE DEL TURNO

Dopo che tutte le Unità in gioco sono state Attivate, il Turno è finito. I Segnalini Attivazione vengono tolti dal tavolo di gioco.

Alcuni segnalini, come i Segnalini Attesa, rimangono in gioco nel turno successivo per indicare condizioni specifiche. Ciò sarà spiegato in dettaglio in seguito. I giocatori iniziano un nuovo Turno tirando nuovamente per l'Iniziativa e seguendo nuovamente la Sequenza del Turno.

5- USARE LE AZIONI

La maggior parte dei modelli in UWZ ha 3 Azioni (AC) di cui usufruire per ogni Attivazione. Ciò significa che avranno 3 opportunità di fare qualcosa durante il loro Turno. Ci sono molte Azioni differenti che un modello può fare durante il Turno, e sono:

- Muovere.
- Minimizzare Presenza
- Arrampicarsi
- Saltare
- Attaccare (Corpo a Corpo o a Distanza)
- Disingaggiarsi
- Mirare
- Canalizzare
- Concentrarsi
- Avvistare
- Riorganizzare
- Dare ordini
- Attesa

Vi sono determinate limitazioni ad alcune di queste azioni, ma in generale, un modello può eseguirle in qualsiasi ordine.

Esempio: Il modello Bauhaus di Ted ha 3 Azioni da spendere. Durante la sua Attivazione, può Muovere, Sparare e Muovere ancora. O potrebbe Sparare 3 volte. La scelta è in mano a Ted, e permette illimitate possibilità strategiche.

In aggiunta, non tutti i modelli possono usare tutti i tipi di Azioni. Per esempio, solo i Canalizzatori possono Canalizzare un Potere. Le restrizioni specifiche sulle Azioni sono dettagliate nelle relative sezioni.

USO DELLE AZIONI PER MODELLI SU CAVALCATURA

Perché un modello su Cavalcatura possa svolgere la maggior parte delle Azioni, sia il modello che la Cavalcatura devono spendere le loro Azioni simultaneamente. Ciò dipende dal fatto che ogni Azione richiede un certo periodo di tempo per svolgersi e richiede gli sforzi congiunti sia del modello che della Cavalcatura per compiersi.

Se un modello su Cavalcatura si trova ingaggiato in Combattimento Corpo a Corpo, sia il modello che la Cavalcatura effettuano un attacco simultaneamente, spendendo le loro Azioni insieme.

USO DELLE AZIONI PER I VEICOLI

In generale, quando un Veicolo è attivato, l'equipaggio all'interno deve spendere le sue Azioni simultaneamente. Se il pilota utilizza la sua prima Azione per guidare, ogni altro membro dell'equipaggio deve spendere la sua prima Azione prima che il pilota possa spendere la sua seconda Azione. Se il pilota svolge la sua seconda Azione prima che l'equipaggio spenda la sua prima Azione, la prima Azione non spesa dell'equipaggio andrà persa, a meno che una Abilità Speciale non dichiari altrimenti.

Modelli all'interno di un trasporto sono considerati parte di una singola Unità passeggeri. Questa Unità passeggeri spende le Azioni esattamente come un membro dell'equipaggio aggiuntivo. Durante l'Attivazione dell'unità passeggeri, uno o più dei modelli trasportati può scegliere di sbarcare spendendo una Azione. Essi devono spendere tutte le loro Azioni rimanenti prima che ogni altro membro dell'equipaggio o dei passeggeri possa usare una Azione addizionale che non sia l'Attesa. Nota che ogni numero di passeggeri può scegliere di sbarcare durante l'Attivazione dell'Unità passeggeri. Vedi la sezione Trasporti per Truppe Armate per maggiori dettagli.

6- AZIONI DISPONIBILI

6.1- AZIONI DI MOVIMENTO

Come detto precedentemente, il valore di Movimento (MV) del modello mostra quanto lontano un modello può Muovere in pollici durante una singola Azione. Durante il corso di una Azione di Movimento, il modello può cambiare direzione quante volte vuole e scegliere di dirigere il suo sguardo in qualsiasi direzione. Può anche cambiare direzione se sta effettuando un attacco in Corpo a Corpo. Tuttavia, se un modello vuole girare su stesso, per Sparare o Avvistare un modello alle sue spalle, deve usare una Azione per farlo. Per maggiori dettagli e restrizioni, vedi la sezione Movimento.

Un Movimento che porta un modello in contatto di base con un modello nemico è considerato una Carica. Questo particolare Movimento verrà spiegato in maggior dettaglio nella sezione "Entrare in Corpo a Corpo".

6.1.1- ARRAMPICARSI

Ci sono situazioni in cui un modello sul tavolo può scegliere di arrampicarsi o scendere per una parete verticale. Le regole seguenti permettono ai modelli di arrampicarsi su pareti verticali che sono più alte del modello in questione, come pareti rocciose, mura e persino alberi robusti.

I modelli possono Arrampicarsi verso l'alto o il basso per un numero di pollici uguale alla loro Dimensione senza paura di cadere. Ogni Azione spesa permette al modello di Arrampicarsi della metà del suo valore MV in pollici. Mentre si Arrampica, un modello non può fare altre Azioni fino a che non raggiunge una superficie piana dove stare.

Quando si scalano altezze maggiori della Dimensione del modello, c'è il rischio di cadere. Alla fine di ogni Turno speso per Arrampicarsi su un'altezza così pericolosa o alla fine dell'Arrampicata in questione, si deve effettuare un test Arrampicarsi. E' richiesto al massimo un test per Turno.

Tira un d20. Con un risultato 17-20, il modello ha messo un piede in fallo ed è caduto. Posiziona il modello con le spalle a terra alla base della parete da cui il modello è caduto e tira per calcolare i danni come spiegato nella sezione delle regole per Cadere.

Nota: tutte le creature con caratteristiche di base umanoidi possono tentare di Arrampicarsi, con alcune eccezioni. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo se una creatura sia capace di Arrampicarsi su una data altezza, entrambi i giocatori tirano un d20 e chi ottiene il risultato più alto decide.

6.1.2- SALTARE

Non tutti i terreni sono pianeggianti. Interruzioni di ponti, profonde buche, scogliere e corsi d'acqua impetuosi servono a dividere il campo e attraversarli con un Movimento regolare è impossibile. Quando ci si trova davanti a questi pericoli, un modello può tentare di attraversarlo effettuando una Azione di Salto. Un modello può Saltare una distanza fino a metà del suo valore di MV senza penalità. Distanze con ampiezza maggiore di questo valore fino all'intero valore di MV possono essere superate con una Azione di Salto, ma si rischia di fallire subendo potenzialmente un danno da Caduta. Distanze più ampie del valore di MV del modello non possono essere superate con un Salto.

In questi casi, tira un d20. Con un risultato di 19, il modello è caduto alla fine del valore di MV. Con un 20, il modello è caduto all'inizio del tratto da saltare. Vedi la sezione Cadere per maggiori dettagli.

6.1.2.A- SALTARE GIU'

Un modello può saltar giù da un'altezza uguale o minore del suo valore di Dimensione in pollici senza paura di ferirsi. Possono saltare senza problemi da questa altezza usando una Azione.

I modelli che decidono di saltare da un'altezza maggiore della loro Dimensione, devono effettuare un test LD per vedere se hanno il coraggio di saltare. Se il test è superato, al costo di una Azione, il modello può essere posizionato ad una distanza fino al suo Movimento in pollici dal punto direttamente sottostante a quello da cui il modello ha effettuato il Salto. Si calcolino gli eventuali danni come previsto. Se il modello fallisce il suo test LD, il modello non salterà e la sua Azione andrà persa. Un modello può tentare ancora alla

sua prossima Azione per vedere se nel frattempo ha trovato il coraggio di saltare giù.

I Necroorganici non devono effettuare test LD per saltare da qualsiasi altezza: dopotutto, essi non hanno coscienza della paura! Comunque, ciò non li rende immuni dal ferirsi. Vedi la sezione Cadere per maggiori dettagli.

Esempio: Un modello con MV pari a 3 può essere posizionato fino a 3 pollici di distanza dal terreno e un modello con MV pari a 4 può essere posizionato fino a 4".

6.1.2.B- CADERE

Se un modello cade da una posizione elevata, probabilmente si ferirà a causa della caduta. Più alto sarà il punto da cui è caduto, più alto sarà il rischio di ferirsi. I modelli potrebbero cadere mentre tentano di Arrampicarsi su un edificio, o essere spinti da una sporgenza a causa di un attacco o di un incantesimo. Alcuni cadono e atterrano su un alleato o un nemico, cogliendoli di sorpresa.

I modelli che cadono da un'altezza (diversamente da quelli che Saltano) devono essere posizionati alla base dell'altezza da cui sono caduti. Essi non guadagnano il beneficio dell'essere piazzati come effettuato da un modello che Salta.

I modelli che sono Saltati o Caduti da altezze maggiori della loro Dimensione saranno colpiti alle gambe dall'impatto e si accascieranno a terra in posizione Prona. Essi devono spendere una Azione per alzarsi in piedi prima che ogni altra Azione possa essere fatta (ammesso che si sopravviva all'impatto).

Calcolare il Danno causato da una Caduta

Il Danno di Base per una Caduta (DAM) è pari a 6. Aggiungi i seguenti modificatori in base all'altezza della Caduta.

- Ogni pollice di Caduta in più della Dimensione del modello aggiunge un +1 al valore DAM.
- Se l'altezza è maggiore di 2 volte la Dimensione, il valore DAM diventa x2.
- Se maggiore di 3 volte la Dimensione, il valore DAM diventa x3 .
- Se maggiore di 4 volte la Dimensione, il valore DAM diventa x4, e così via.

Esempio: Un umano di Dimensione 2 cade da un'altezza di 6".

Perciò, il modello subisce un DAM 10(x3) per la Caduta. [Base 6 + 4 (1 per ogni pollice in più rispetto alla Dimensione) + modificatore x3 (la Caduta è 3 volte la Dimensione del modello)].

I modelli che sono bersagli di modelli in caduta possono evitare il danno se superano un test LD con gli opportuni modificatori. Prendi il valore LD del modello bersaglio e sottrai a questo la Dimensione del modello in caduta. Questo sarà il risultato che il modello non dovrà superare per evitare di ferirsi. Un successo indica che sono stati avvertiti dell'impatto imminente (da un urlo di un alleato o dalle grida della vittima in caduta) e "si sono spostati" all'ultimo secondo; posizionate il modello che cade a fianco del modello bersaglio, secondo la direzione indicata da un tiro di Deviazione, ma non in contatto di base. Se falliscono il tiro, essi subiscono un danno *uguale al danno subito dal modello in caduta*.

I modelli in Attesa possono automaticamente evitare questi impatti senza alcun test LD, ma perderanno il loro stato di Attesa. Nota: i modelli che evitano un modello nemico non sono Proni.

6.1.3- MINIMIZZARE PRESENZA

Quando un modello Minimizza la sua Presenza, si considera che si sia steso sul terreno o posto dietro una protezione, mostrandosi solo in parte al nemico. I modelli che hanno Minimizzato la loro Presenza hanno un **Segnalino MP** vicino a loro.

Minimizzare Presenza si considera una Azione di Movimento, e modelli che hanno Minimizzato la Presenza devono spendere una Azione per uscire da questo stato, e muovere normalmente.

Mentre un modello Minimizza la Presenza, il fronte di vista si riduce da 180 gradi a 90 gradi.

6.2- AZIONI DI ATTACCO

6.2.1- ATTACCO IN CORPO A CORPO

Una volta a contatto di base, i modelli possono usare le Azioni per attaccare in Corpo a Corpo. Ciò verrà descritto in dettaglio nella sezione Combattimento Corpo a Corpo. I differenti tipi di armi da mischia e i loro profili sono descritti nell'Appendice 2: L'Arsenale.

6.2.2- ATTACCHI A DISTANZA

Un modello armato con un'arma da tiro può usare le Azioni per tentare di colpire un modello nemico a distanza. Ciò sarà spiegato in dettaglio nella sezione Combattimento a Distanza. I differenti tipi di armi da fuoco e i loro profili sono descritti nell'appendice 2: L'Arsenale.

6.2.3- DISINGAGGIARSI

Se un modello vuole Disingaggiarsi dal Corpo a Corpo con un modello nemico, deve spendere una Azione per farlo. Se il giocatore avversario vuole impedirlo, si deve effettuare un test di Opposizione. Ogni giocatore somma i suoi valori CC e ST e aggiunge il risultato del tiro di un d20. I modelli più piccoli dell'avversario guadagnano un +1 per ogni punto Dimensione in meno dell'avversario. Il modello col punteggio più alto vince. Se il tentativo di Disingaggiarsi ha successo, il modello si allontana dal nemico fino al suo valore di MV.

Se il tentativo fallisce, il modello è bloccato e l'Azione è persa. Il modello può sempre provare alla sua prossima Azione, se lo desidera.

Se un modello è in Corpo a Corpo con molti modelli e tenta di Disingaggiarsi, deve effettuare un test, come spiegato sopra, contro il modello del gruppo col più alto valore di CC con un modificatore di -1 per ogni modello del gruppo presente oltre a questo.

Se un modello Volante desidera Disingaggiarsi dal Corpo a Corpo, non deve effettuare alcun test, anche se un nemico vuole bloccarlo. Il Volante deve solo spendere una Azione per Disingaggiarsi e poi può Muovere liberamente.

La maggior parte dei Veicoli può Disingaggiarsi senza alcun test - semplicemente guidano oltre l'oppositore.

6.2.4- MIRARE

Mirando, un modello può aumentare le sue probabilità di colpire e ferire un avversario con Armi a Distanza a Fuoco Diretto e Armi da Lancio. Non si può Mirare con Armi a Sagoma a Fuoco Diretto.

Usando una Azione per Mirare, un modello può aggiungere +3 al suo valore di RC. Una volta mirato al bersaglio, un modello continua ad avere il bonus di Mira finché il modello che sta mirando si muove, il modello bersaglio si muove o il turno del giocatore finisce.

Mirare non è cumulativo; un modello può Mirare una sola volta per bersaglio. Devi sparare nell'Azione seguente l'Azione di Mira se vuoi ricevere il bonus di Mira.

6.2.5- CANALIZZARE UN POTERE

In UWZ, un modello che ha l'Abilità Speciale Canalizzare può utilizzare Poteri Soprannaturali per aiutare gli amici o distruggere i nemici sul campo di battaglia. Ogni modello con l'Abilità Speciale Canalizzare può scegliere di acquistare uno o più Poteri Soprannaturali dall'appropriata lista dei Poteri Soprannaturali. I Poteri Soprannaturali variano molto per complessità e tempo necessari a canalizzarli. Ad ogni potere è associato un determinato livello o *Magnitudine*; più alto sarà la Magnitudine, più difficile sarà canalizzare il potere.

Per Canalizzare un potere, il modello deve avere PW maggiore di 0.

6.2.6- CONCENTRARSI

Spendendo una Azione per Concentrarsi, un Canalizzatore concentra tutte le sue energie mentali e spirituali sull'obiettivo, guadagnando perciò una maggiore probabilità di successo.



Concentrarsi non è cumulativo; un modello può Concentrarsi una sola volta per ogni tentativo di Canalizzare un potere. Il modello deve rilasciare un Potere nella Azione seguente quella usata per Concentrarsi per ricevere il bonus.

Se un modello usa una Azione per Concentrarsi, aggiunge un +2 al suo valore PW.

6.2.7- AVVISTARE

Per agire contro un modello Nascosto (modelli con Abilità Speciali Stalk, Stealth), un modello deve prima usare una Azione Avvistare. Ogni tipo di mezzo usato per Nascondersi apporta i propri malus al tentativo, basate sul Terreno, sulla distanza e sul tipo di Nascondiglio usato per evitarne l'individuazione. Comunque, altre Abilità Speciali possono incrementare le possibilità di individuare un nemico Nascosto. Tutti i modificatori vengono combinati in un test Avvistare.

Effettuare un test Avvistare

Per Avvistare un nemico Nascosto, il modello deve superare un test Avvistare. Usare un test di questo tipo costa una Azione, ma ogni Azione spesa per svolgere un test aumenta le probabilità di successo (gli effetti sono cumulativi). Se il modello che sta Avvistando è in Linea Di Vista (LOS) con il modello Nascosto e a una distanza entro il Comando (LD), tira un d20 e compara il risultato al valore LD del modello che sta tentando di individuare, dopo che sono stati applicati gli opportuni modificatori al tiro. Se il risultato è minore o uguale al valore LD, il test ha avuto successo.

Se il test ha avuto successo, *ogni* modello nella Squadra che ha *passato* il test Avvistare, o ogni altra Squadra a cui sono stati *Dati Ordini* dal modello che ha Avvistato, possono agire contro il modello formalmente Nascosto. I modelli amici separati dal modello che ha Avvistato o fuori dal raggio di Dare Ordini non possono agire sul modello Nascosto fino a che non lo Avvistano anche loro.

Se si fallisce, l'Azione viene persa e il modello Nascosto continua a rimanere celato alla vista. Se sono disponibili più Azioni, si può tentare di Avvistarlo ancora.

Bonus al tiro Avvistare

Più è forte l'intento di trovare il nemico da parte del modello che tenta di Avvistare, maggiori sono le probabilità di trovarlo. Se un modello fallisce un test Avvistare, egli può provare ancora spendendo un'altra Azione. Per questo secondo test, il modello riceve un +2 alla LD. Ogni tentativo seguente oltre il secondo aggiunge un +1 al test. Questo bonus cumulativo si applica *solo* nel turno in cui il test ha avuto inizio. Se un modello usa tutte le sue Azioni tentando di Avvistare un nemico, non riceve alcun bonus alla sua prossima Attivazione. Comunque può ripetere il processo ancora.

Avvistare e Movimento

I modelli non possono Muovere e Avvistare nella stessa Azione.

Se il modello per il quale si sta facendo un test Avvistare, sta Minimizzando la sua Presenza, il test subisce un malus di -2. Comunque, i modelli che hanno Minimizzato la loro Presenza subiscono un -2 ad ogni test Avvistare che provano a effettuare.

Un modello che si sta Arrampicando è troppo preoccupato dal Cadere per fare un test Avvistare.

Avvistare e Corpo a Corpo

Un modello è troppo occupato dal nemico che ha davanti piuttosto che cercarne un altro. Perciò, i modelli ingaggiati in Corpo a Corpo non possono fare alcun test Avvistare.

Avvistare e Sparare

Un modello deve prima vedere un nemico affinché possa sparargli. Perciò, un modello non può effettuare Azioni di Fuoco contro un modello Nascosto fino a che non lo Avvista.

Avvistare e Morale

Un modello è troppo preoccupato a mettersi in salvo per trovare un nemico Nascosto; ha già abbastanza problemi coi nemici che può vedere. Quindi, un modello in Panico, o che subisce gli effetti della Paura (Causa Paura), non può eseguire un test Avvistare fino a che non si Riorganizza.

Avvistare e Canalizzare

L'abilità di Canalizzare è altamente distruttiva sul campo di battaglia. Se un Individuo Canalizzatore può vedere il suo bersaglio con gli occhi, o con altri mezzi che non siano apparati elettronici, egli può dirigere le energie soprannaturali dell'Universo verso il bersaglio, nonostante la distanza. Comunque, affinché un Canalizzatore possa agire su un bersaglio, deve prima vederlo. Perciò un modello non può Canalizzare un potere su un bersaglio Nascosto. Il Canalizzatore deve prima Avvistare con successo il modello.

Avvistare e Attesa

Il processo di scandagliare la zona per determinare la posizione di un avversario Nascosto è uno di quelli che si può svolgere con una Azione Attesa riservata. Perciò, un modello può tentare di usare una Azione Attesa riservata per eseguire un test Avvistare.

Nota: non c'è un bonus cumulativo per Avvistare poiché vi può essere solo una Azione per l'Attesa in qualsiasi momento. Soldati con l'Abilità Speciale Imboscata che hanno più Azioni in Attesa possono usarne una o entrambe per Avvistare. Se le usano entrambe, essi usufruiscono normalmente dei bonus cumulativi per Avvistare.

6.2.8- RIORGANIZZARE

La capacità di Riorganizzare i soldati è un'abilità che sta alla base di ogni Comandante di Squadra. Questa fa parte del loro naturale ruolo di comando ed è il risultato del loro addestramento e carisma.

Il Comandante di una Squadra in Panico (o in Rotta) può tentare di Riorganizzare la Squadra effettuando un test LD e spendendo una Azione. Se il test LD ha successo, l'Unità non è più in Panico o migliora passando dallo stato di Rotta a quello di Panico. Successivi tentativi di Riorganizzare possono essere effettuati spendendo Azioni aggiuntive, ma ogni tentativo dopo il primo, subisce una penalità di -3 per tiro. Per maggiori informazioni vedi la sezione **Test di Morale**.

Le Squadre che hanno perso il loro Comandante e hanno un comune soldato di truppa che fa le veci del Comandante possono comunque tentare di Riorganizzarsi. Comunque, il tentativo subisce sempre un -3 di penalità a causa della mancanza di esperienza nel comando, ed egli può fare *un* solo tentativo di Riorganizzare per Turno. Le Squadre senza Comandante non sono addestrate allo stesso modo delle Squadre con Comandante, perciò non subiscono la penalità di cui sopra.

Alcuni Comandanti posseggono un tale addestramento e carisma che hanno l'abilità di Riorganizzare le Squadre che non sono sotto il loro diretto comando. Questa abilità è conosciuta come l'Abilità Speciale Riorganizzare Gli Altri. Ogni modello che può Riorganizzare Gli Altri può spendere una Azione per tentare di Riorganizzare ogni Squadra che ha un membro entro il suo Raggio di Comando. Se l'Individuo effettua con successo il test LD, la Squadra presa dal panico si Riorganizzerà. Se la Squadra Riorganizzata deve ancora Attivarsi per il turno, potrà usare le Azioni normalmente quando sarà Attivata. In più, l'Individuo che ha Riorganizzato con successo l'Unità può anche usare una Azione Dare Ordini sull'Unità stessa.

Un individuo con l'Abilità Riorganizzare Gli Altri può usare questa Azione solo una volta per Turno e può Riorganizzare solo una Unità con un valore di Comando più basso del suo. Poiché l'Individuo deve essere chiaramente visibile per chiamare le truppe a Riorganizzarsi, egli non può essere Nascosto (Stealth, Stalk ecc..) mentre esegue questa Azione.

6.2.9- DARE ORDINI

Un Individuo con questa abilità può spendere una Azione e Dare Ordini ad ogni Unità amica *non attivata* con almeno un modello entro il Raggio di Comando dell'Individuo. Dare Ordini pone fine al Turno del modello, dopodiché l'Unità o la Squadra a cui vengono dati gli ordini si Attiverà fuori da questo Turno. Una volta Attivata, tutti i modelli in quella Unità dovranno svolgere le loro Azioni immediatamente dopo il Turno dell'Individuo.

Un personaggio può solo Dare Ordini ad una Unità per Turno. Un modello con questa abilità può Dare Ordini ad un altro Individuo solo se il suo Comando è *maggiore* di quella del modello che riceve gli ordini. Un modello può Dare Ordini e rimanere Nascosto.

6.2.10- ATTESA

L'Azione Attesa è un'eccezione alle normali regole e alla Sequenza del Turno. Quando un modello è in Attesa, si considera che stia osservando il campo e stia in guardia, pronto a reagire ad ogni mossa del nemico. Un modello a cui sono rimaste delle Azioni, può spenderle ed andare in stato di Attesa. Posiziona un **Segnalino Attesa** dietro al modello in Attesa, che rimarrà lì fino alla prossima Attivazione del modello.

Un modello in Attesa può reagire ad un modello avversario al di fuori della normale Sequenza del Turno, esaurendo così l'Attesa e rimuovendo il segnalino in qualsiasi momento dichiarando che si sta interrompendo l'Azione corrente (se questa non richiede un tiro di dado) di un altro modello per fare una delle seguenti Azioni:

Ricevere una carica mentre si è in attesa

Se il modello in Attesa è il bersaglio di una Carica, può uscire dall'Attesa per difendersi attraverso: Controcarica, Sparare, Resistere o Ritirarsi.

Controcarica

Una volta che il tuo avversario dichiara una Carica su un modello della tua Squadra, qualsiasi modello in Attesa in quella Squadra può dichiarare una Controcarica. Muovi il modello contrattaccante avanti di 1" così da incontrare il modello in Carica.

Quando un modello in Carica viene Controcaricato, entrambi i modelli effettuano i loro attacchi con i normali bonus della Carica ai valori CC e DAM. Se entrambi i modelli sono ancora vivi dopo il combattimento iniziale, il modello in Carica continua con le rimanenti Azioni, come di norma.

Se il modello che dichiara la Controcarica *non* è bersaglio della Carica, esso deve essere entro il raggio di Carica (MV) del modello bersaglio e superare un test LD. Se il modello fallisce il test, il segnalino Attesa viene rimosso e l'Azione si perde.

Se il risultato del combattimento impone un test di Morale su una delle due Squadre, questo si deve effettuare con un malus di -4. Venire interrotti in una Carica o vedere, senza poter dare aiuto, che i tuoi compagni sono ridotti in fin di vita intorno a te è un evento estremamente demoralizzante, dopo tutto.

Nota: se il modello in Attesa è il bersaglio della Carica di un modello attivato alle sue spalle, non può Controcaricare. Se il modello in Attesa sopravvive alla Carica, può usare il suo segnalino Attesa per girarsi ed effettuare un normale attacco Corpo a Corpo contro il modello che lo ha Caricato.

Sparare dall'Attesa

Un modello può uscire dall'Attesa per Sparare ad un'Unità vicina, effettuando un test LD. Se ha successo, il modello può attaccare seguendo le normali regole del Combattimento a Distanza. Se il test LD fallisce, il Segnalino Attesa viene rimosso e l'Azione è persa. Il modello che Spara non riceve alcun bonus da una Azione per Mirare effettuata prima che il modello sia andato in Attesa.

Resistere ad una Carica

Resistere per respingere una Carica che sta sopraggiungendo è una misura puramente difensiva, un tentativo di minimizzare i vantaggi di una Carica. Il combattimento si risolve con il modello in Attesa che mantiene la sua posizione e il modello attaccante che muove in contatto di base col difensore. Il combattimento è simultaneo, quindi nessuno dei due riceve alcun bonus.

Ritirarsi

Talvolta un nemico è così imponente che Sparargli sembra non sortir alcun effetto e Controcaricarlo equivale ad un suicidio. Se la prudenza dovesse essere il miglior modo per sopravvivere, un modello in Attesa può Ritirarsi. Il modello in attesa può allontanarsi dal nemico in Carica fino a una completa Azione di MV. Comunque, egli conclude il suo Movimento con le *spalle* al nemico in Carica, e il suo Segnalino Attesa viene rimosso.

Se la distanza coperta porta il modello fuori dall'arco di Carica, il nemico in Carica viene evitato. Altrimenti, il modello in Carica lo attaccherà alle spalle. Quelli che sopravvivono ad un attacco alle spalle devono effettuare immediatamente un test LD con un -6, o subire gli effetti del Panico. Se la Squadra subisce il 50% delle perdite durante la Carica ed è costretta ad effettuare un test per il Panico alla fine del Turno, questo tiro subirà una penalità di -6.

6.2.11- ANDARE AL COPERTO

Un modello in Attesa che è il bersaglio di qualsiasi Arma a Sagoma con Fuoco Indiretto o Potere che utilizza una Sagoma, può spendere il suo segnalino Attesa per Andare al Coperto. Per far ciò, si deve superare un test LD, e a questo punto il modello può muovere fino al suo valore MV-1 in pollici, in ogni direzione che scelga. Se il giocatore desidera, il modello può essere buttarsi Prono alla fine del Movimento, permettendogli di coprire un *altro* pollice, comunque, il modello sarà considerato *Prono*. Se il modello fallisce il test LD, il segnalino Attesa viene rimosso e il modello subisce in pieno gli effetti della Azione.

Ricordate: I modelli Necroorganici *non* possono Andare al Coperto.

7- MOVIMENTO, UNO SGUARDO APPROFONDITO

Le moderne battaglie sono fortemente una questione di movimenti, dove i soldati devono costantemente spostarsi per raggiungere una posizione tattica migliore. In UWZ, tutti i movimenti sono basati sul valore di Movimento (MV) nel profilo del modello.

7.1- Muovere

In UWZ si considera che i modelli possano muovere alla loro massima velocità con l'armatura e l'equipaggiamento in loro possesso. Come già detto, quando un giocatore desidera muovere un modello sul campo, spende una Azione e muove il modello per un numero di pollici minore o uguale al valore MV. Per far sì che un modello si giri e cambi il suo fronte di vista, si deve spendere una Azione di Movimento, anche se il modello resta in quella posizione e gira sulla sua base.

Esempio: Un Hussar Bauhaus ha un valore MV di 3. Perciò, l'Hussar può Muovere fino a 3" per Azione spesa muovendosi. Un Commando Wolfbane Imperiale con un MV di 4 sarà in grado di muovere fino a 4" per Azione di Movimento.

7.1.1- Muovere attraverso Modelli Amici

In battaglia, i soldati spesso hanno bisogno di muovere efficientemente verso una posizione di riparo, pur mantenendo libero l'arco di fuoco dei compagni. I soldati di una Squadra si allenano insieme costantemente, e ciò fa guadagnare loro grande flessibilità tattica. Per rappresentare ciò, i modelli *entro la stessa Squadra* possono Muovere attraverso gli stessi fino a che le loro basi non si sovrappongono alla fine dell'Azione di Movimento.

Finché ci si trova nello stesso esercito, i soldati di un'altra Squadra amica, o Individui amici, condividono gli stessi benefici. Perciò, i modelli da una Squadra, o un Individuo, possono muovere attraverso una Squadra amica fino a che la base del modello può occupare lo spazio fra le basi dei modelli tra i quali si tenta di Muovere.

Se lo spazio è insufficiente per la Dimensione da passarvi attraverso, il modello deve trovare un'altra via.

Questa stessa regola si applica ai modelli amici che muovono attraverso altri modelli amici e parti del terreno.

7.1.2- Muovere attraverso Modelli Nemici

La guerra è caos. Talvolta è necessario per un soldato aprire un varco nelle linee nemiche per raggiungere un obiettivo o fermarsi per coprirsi. Mentre muovere attraverso una Squadra nemica è impossibile a causa della coerenza della Squadra nemica, è possibile scivolarvi attraverso se vi è uno spazio adatto alla misura del modello. Specificatamente, un modello può muovere attraverso una Squadra nemica, o attraverso due Squadre nemiche separate, dal momento che lo spazio fra le basi dei nemici vicini sia di *almeno 4"*.

Nota: I modelli ingaggiati in Corpo a Corpo che fanno parte di una Squadra non bloccano ulteriori movimenti dei modelli nemici cercando di fiancheggiare il nemico. La regola per Muovere attraverso Squadre nemiche si applica ai modelli che non sono ingaggiati in Corpo a Corpo.

Questa stessa regola si applica ai modelli amici che muovono tra modelli nemici e parti del terreno.

7.1.3- Contatto di Base

A meno che non sia specificato altrimenti nel profilo del modello, i modelli amici possono muovere in contatto di base fra loro in qualsiasi momento. Un modello può muovere in contatto di base con un nemico solamente in seguito ad una Carica o ad una Controcarica, che saranno entrambe descritte nella sezione Combattimento Corpo a Corpo.

7.1.4- Movimento e Terreno

La maggior parte delle battaglie non si combattono su un campo pianeggiante. Con l'ampia varietà di pianeti, navi e asteroidi facenti parte dell'universo di UWZ, il campo di battaglia sarà composto da una miriade di posti sempre diversi. Giungle fittissime, città devastate dalle guerre, e claustrofobiche caverne sono solo pochi dei posti in cui la battaglia può scoppiare. Differenti tipi di Terreno apporteranno i loro effetti sul movimento dei modelli in gioco. Li abbiamo elencati sotto per farvi riferimento:

• **Terreno Normale**

A meno che diversamente specificato nello scenario (o deciso in accordo da tutti i giocatori) la maggior parte dei terreni saranno considerati Terreno Normale. Pianure erbose, marciapiedi, strade e sentieri ben marcati attraverso le giungle sono esempi di Terreni Normale. Il Terreno Normale è l'unico tipo di Terreno che il modello può attraversare senza subire penalità.

• **Terreno Limitante**

Mura, precipizi e fiumi guadabili sono considerati Terreno Limitante. In genere, se l'ostacolo è più piccolo del valore Dimensione del modello, questi può scavalcarlo spendendo una normale Azione di Movimento una volta in contatto di base con l'ostacolo. Se l'ostacolo è maggiore o uguale alla Dimensione del modello deve Arrampicarsi su di esso (si veda la sezione Arrampicarsi). Alcuni ostacoli possono richiedere al modello di spendere più di una Azione per attraversarli oppure nessuna. Ovviamente, queste condizioni devono essere stabilite in accordo prima che la battaglia inizi. In alcuni dei nostri scenari, abbiamo assegnato dei valori ai Terreni per rappresentare le loro penalità al movimento.

• **Terreno Aspro**

Denso fogliame, come giungle, foreste e paludi, e terreni con profonde spaccature sono esempi di Terreno Aspro. Mentre sta muovendo su un Terreno Aspro, il valore di MV di un modello è dimezzato, ma non può scendere al di sotto di un pollice per Azione di Movimento. I modelli che hanno Minimizzato la loro Presenza (vedi sotto) e stanno Strisciando non possono Muovere attraverso Terreni Aspri. I modelli Volanti non subiscono alcuna penalità dal Terreno Aspro mentre sono in volo, ma potrebbero dovere cambiare Altitudine (vedi Volanti) per passare sopra gli ostacoli altre ostruzioni del Terreno.

• **Terreno Impassabile**

Di questa categoria fanno parte gigantesche scogliere, abissi e fiumi profondi. Nessun modello può attraversare questi terreni a meno che non abbiano Abilità Speciali o Equipaggiamenti Speciali che permettano di farlo. Il Terreno Impassabile non ha alcun effetto sui modelli Volanti in Volo, poiché semplicemente volano sopra al Terreno Impassabile. Comunque, i Modelli Volanti potrebbero avere necessità di cambiare Altitudine per superare eventuali ostacoli alti o altre importanti ostruzioni del Terreno.

Nota: i giocatori dovrebbero decidere la profondità e l'altezza di tutte le ostruzioni dei terreni prima dell'inizio della partita.

7.2- Tipi di Movimento

7.2.1- Prono e Minimizzare Presenza

Un soldato non si trova sempre in piedi. Qualche volta, egli deve abbassarsi per rendere stabile un'arma o cercare di sottrarsi come bersaglio al fuoco nemico. Questo è chiamato Minimizzare Presenza (MP). Altre volte un soldato finisce schiena a terra, in seguito ad un incidente o un potente attacco, cosa a cui facciamo riferimento dicendo il modello è caduto "Prono".

Ad un modello in piedi costa una Azione assumere la posizione Minimizzare Presenza. Mentre cadere a terra Proni di solito accade in seguito a qualche evento, un modello può di sua spontanea volontà spendere una Azione per sistemarsi in posizione Prona, se lo desidera. Quando un modello si distende Prono o assume la posizione Minimizza Presenza, si posiziona l'appropriato segnalino accanto ad esso. Ricorda, costa una Azione passare da uno stato Prono, MP o in piedi all'altro.

TABELLA DEI MODIFICATORI	Minimizzare Presenza	Prono
Arco di fuoco	90°	N/A
Corpo a Corpo (difensore)	CC - 2	CC dimezzato
Azioni richieste per assumere la posizione	1 per minimizzare e 1 per mettersi in piedi	1 azione per mettersi in piedi o assumere lo stato MP
Modifiche al RC/CC quando si attacca un modello in:	-2 al valore RC, CC normale	+ 4 al RC o al CC

Le truppe su Cavalcatura non possono Minimizzare la Presenza, sebbene possano cadere Proni. Così come un soldato regolare, un soldato su Cavalcatura caduto Prono deve spendere due azioni (**simultaneamente, una del soldato e una della Cavalcatura**) per rialzarsi in piedi dall'essere Prono.

I modelli in MP possono ancora Muovere, ma subiscono una drastica riduzione al loro Movimento. Azioni di Movimento intraprese mentre il modello sia in MP cadono sotto le regole per Strisciare descritte in seguito. I modelli Proni non possono Strisciare. Un modello Prono può spendere un'azione per raggiungere lo stato MP invece di alzarsi in piedi. I modelli su Cavalcatura e i Veicoli (Bipedi) che sono Proni non possono Strisciare.

7.2.2- Strisciare

I soldati in MP possono scegliere di Muoversi, ma il loro movimento sarà lento e goffo. Talvolta un soldato ha la necessità di Muoversi lungo un muro basso per evitare il fuoco nemico, o Muoversi sotto il filo spinato o i detriti sul campo per raggiungere un obiettivo. UWZ permette di gestire queste situazioni usando Azioni per Strisciare.

A meno che non specificato altrimenti, un modello può strisciare se si trova in Minimizzare Presenza. Quando un modello in MP Striscia, il suo valore MV viene dimezzato, a meno che non sia specificato altrimenti nel suo profilo.

I modelli che tentano di Muovere sotto uno spazio coperto che sia ½ della sua Dimensione in pollici o più piccola devono andare in Minimizzare Presenza e Strisciare. Uno spazio, che sia minore di ¼ della Dimensione del modello non può essere attraversato Strisciando poiché troppo piccolo.

	Un modello deve Strisciare sotto uno spazio che è ≤	Un modello non può Strisciare sotto uno spazio che è ≤
Dimensione 1	½"	¼ "
Dimensione 2	1"	½ "
Dimensione 3	1½"	¾"
Dimensione 4	2"	1"
Dimensione 5	2 ½"	1 ¼"

I modelli su Cavalcatura non possono Strisciare a meno che non sia specificato altrimenti.

7.2.3- Modelli Volanti

Morte dall'alto! Alcuni modelli in UWZ hanno l'abilità di vincere la gravità, con motori, ali o poteri sovranaturali. Seguendo il valore MV nel profilo, un modello volante avrà le sue abilità scritte dopo il segno “/”, come nel seguente esempio.

Esempio: un modello ha un MV di 3/6:12. Ciò può apparire difficile, ma in realtà è molto facile una volta spiegato. Il primo numero, 3, indica il Movimento a terra del modello. Il secondo numero, 6, indica la sua velocità quando è in volo. Il numero dopo i due punti ,12, indica la massima Altitudine raggiungibile, in

questo caso fino a 12".

In generale, tutti i modelli che hanno queste caratteristiche sono considerati Modelli Volanti. Nonostante i Modelli Volanti seguano regole simili a quelle degli altri modelli e Veicoli, ci sono alcune regole addizionali per i Modelli Volanti per descrivere il loro movimento verticale.

Terminologia delle Unità Volanti

I termini seguenti vengono usati per descrivere le Azioni disponibili e i loro effetti per i Modelli Volanti.

- **In Volo:** usato per indicare un Modello Volante che al momento si trova in cielo.
- **A Terra:** usato per indicare un Modello Volante che al momento si trova a terra.
- **Altitudine:** usato per indicare l'altezza a cui il modello al momento si trova, ma anche la massima altezza a cui può arrivare. Un modello volante ha sempre un d20 piazzato vicino che mostra un 6 sulla faccia in alto.

Esempio: Un modello volante a 6" avrà un d20 piazzato vicino che mostra un 6 sulla faccia in alto.

- **Ascendente:** usato per indicare che un modello si sta muovendo ancor più verso l'alto durante un movimento.
- **Discendente:** usato per indicare che un modello sta scendendo d'altitudine durante un movimento.

I Modelli Volanti possono guadagnare/perdere livelli di Altitudine Salendo/Scendendo di quota durante una normale Azione di Movimento senza il costo di Movimenti addizionali. Il valore MV del modello volante determina il grado di ascesa o discesa, come spiegato in seguito.

7.2.4- Modelli Volanti e Movimento

I Modelli Volanti possono essere schierati sul campo sia A Terra che In Volo. La scelta dovrà essere fatta dal giocatore che schiera i Modelli Volanti seguendo le regole per lo Schieramento. Se un giocatore decide per lo schieramento In Volo, deve decidere anche l'Altitudine di partenza.

Mentre si trova In Volo, un Modello Volante può effettuare Azioni per Mirare e può spendere Azioni per Avvistare esattamente come i normali modelli a terra (a meno che non sia specificato altrimenti).

Un Modello Volante può entrare in Corpo a Corpo solo se si trova A Terra o se viene attaccato da un Volante alla stessa Altitudine e posizione.

In alternativa, i Modelli Grandi possono essere capaci di schiacciare a terra un modello in volo distratto che ha calcolato male le distanze. I modelli possono colpire (CC) un Volante che non stia volando a più della metà del loro valore Dimensione *sopra di loro*.

Esempio: Un modello di Dimensione 5 può colpire un modello volante la cui Altitudine è 7 (SZ 5 +2 (2.5 arrotondato per difetto) = 7) o inferiore con il suo valore CC. Ovviamente, si applicano le normali restrizioni dovute a LOS e Terreni.

Modelli Volanti e LOS

Mentre si trovano A Terra, i Modelli Volanti seguono le stesse regole per la LOS degli altri modelli. Quando un Modello Volante si trova In Volo, la sua Altitudine corrente determina l'arco di vista da e verso il Modello Volante, per il Combattimento a Distanza, per Canalizzare un Potere e le altre Abilità Speciali.

Modelli Volanti e Raggio di Comando

Alcuni Modelli Volanti sono raggruppate in Flotte, con un Comandante di Flotta che agisce alla stessa maniera del Comandante di una Squadra.

Le Flotte devono seguire le stesse regole per il Raggio di Comando con una differenza. Un Modello Volante in una Flotta deve stare entro un punto di Altitudine dal Comandante e mantenere il Raggio di Comando orizzontale.

Modelli Volanti e Movimento

I Modelli Volanti che si trovano A Terra usano le appropriate regole per il Movimento in base al loro

tipo. Invece, quando si trovano In Volo ci sono alcune importanti regole riguardo il Movimento che un Modello Volante deve seguire.

Queste regole sono le seguenti :

- Se un modello In Volo involontariamente entra in contatto con un elemento di Terreno a causa degli effetti di un Potere o di una Abilità Speciale di un nemico, viene distrutto, spargendo detriti (organici e inorganici) sul terreno. Il modello distrutto viene rimosso come perdita.
- Quando si trova In Volo, un Modello Volante può ignorare tutte le penalità del Terreno e può volare su ogni elemento di Terreno verticale che sia più basso dell'Altitudine corrente del Modello Volante

Salire e Scendere

Se un Modello Volante desidera Salire o Scendere d'Altitudine, può farlo liberamente durante una sua Azione di Movimento orizzontale. La distanza di questa salita o discesa è determinata dal valore MV In Volo del modello.

Esempio: un Purple Shark ha un valore MV In Volo di 6. Ciò significa che per ogni Azione di Movimento spesa dallo Shark volando, egli può salire o scendere fino a 6 punti di Altitudine mentre si Muove di 6" in qualsiasi direzione. Allo stesso modo, un Great Grey ha un valore MV In Volo di 4. Questo significa che per ogni Azione di Movimento spesa dal Great Grey volando, egli può salire o scendere fino a 4 punti di Altitudine mentre si Muove di 4" in qualsiasi direzione.

Modelli Volanti e Combattimento a Distanza

I bersagli Volanti sono notoriamente difficili da colpire con fuoco a distanza. La velocità, la traiettoria e il vento aumentano la difficoltà. Comunque, non si può dire lo stesso quando si attaccano bersagli a terra. Le regole riguardanti i Modelli Volanti e il Combattimento a Distanza sono le seguenti:

Sparare ai Volanti

Se un modello A Terra vuole puntare un modello In Volo per un combattimento a distanza, semplicemente misurate la distanza corrente del bersaglio dal modello che spara e aggiungete questo numero al valore di Altitudine. Allo stesso modo, un Modello Volante deve invertire la formula per misurare la distanza per il suo attacco. (vedi figura pag.47).

Due modelli in volo in un combattimento a fuoco misurano le loro distanze prima misurando prima la distanza fra i modelli e aggiungendo la differenza fra la loro Altitudine.

Modelli Volanti e Morale

A causa della loro velocità e dell'Altitudine variabile, i Modelli Volanti non sono soggetti alla Paura o agli effetti Causa Paura da modelli A Terra mentre sono in volo. Se un Modello Volante possiede un valore Causa Paura, questo può avere influenza su un altro modello che si trova entro il raggio del valore Causa Paura ed entro il valore di Altitudine pari al valore Causa Paura.

Altitudine e Terreno

I giocatori dovranno essere d'accordo sull'Altitudine degli elementi scenici particolarmente alti. Se la cima di una collina è a 7" dal livello del tavolo, si può considerare di altitudine 7. Un modello Volante che vola ad altitudine 3 calcola la sua Altitudine dal livello del terreno che sta sorvolando. Così, un modello che sta sorvolando un terreno pianeggiante e inizia a salire una collina mantiene (se desidera) la sua Altitudine relativa al terreno al di sotto di esso. Se il vostro terreno include ostacoli alti, un modello volante potrebbe non essere in grado di scalarli, ma questo dovrebbe essere noto a priori. Il punto? I Volanti mantengono una Altitudine relativa al terreno al di sotto di essi così da non schiantarsi inavvertitamente mentre volano.

8- COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Faccia a faccia col nemico, scambiarsi colpi e fissare in una luce tenue gli occhi di un nemico. Questo è il Combattimento Corpo a Corpo, mani alle mani, spada alla spada, con le unghie e con i denti. In UWZ, ogni volta che un modello Carica un modello nemico, inizia un Combattimento Corpo a Corpo. Caricare è l'unico modo in cui modelli nemici possono entrare in contatto di base. La statistica di maggiore importanza quando si ha a che fare con un Combattimento Corpo a Corpo è il valore Corpo a Corpo (CC) del modello.

8.1- Corpo a Corpo e Modelli

Come spiegato prima, i modelli rappresentano i guerrieri dell'universo di Mutant Chronicles, e questi modelli sono fissati ad una Base. La Base gioca un importante ruolo nel determinare chi prende parte ad un Corpo a Corpo.

8.2- Fronte e Corpo a Corpo

Le Cariche possono solo essere dichiarate contro il nemico *più vicino* entro la LOS del modello in Carica.

I modelli in Attesa possono solo Controcaricare, Resistere, Sparare o Ritirarsi dai modelli nemici che Caricano entro il loro arco di vista.

8.3- Dimensione e Corpo a Corpo

L'unione fa la forza, specialmente contro uno solo. Quando possibile, una Squadra spesso si compatta contro l'avversario per sopraffarlo.

Per determinare quanti modelli possono attaccare un singolo modello, date uno sguardo alla Dimensione (SZ) del modello bersaglio, il suo ingombro, e dopo fate questo semplice calcolo:

- Se i modelli hanno Dimensione *uguale*, fino a quattro modelli possono circondarlo e attaccarlo.
- Per ciascun punto di Dimensione in più del difensore rispetto agli attaccanti, gli attaccanti possono aggiungere un altro modello, ponendolo accanto alle basi degli altri quattro modelli fino a che i modelli non raggiungano il contatto di base col bersaglio.

Regole:

Dimensione (SZ) difensore = Dimensione attaccanti, 4 attaccanti massimo.

Dimensione (SZ) difensore > Dimensione attaccanti, +1 attaccante per punto di differenza.

Esempio: Se una Squadra di Bushido Samurai (SZ 2) entra in Combattimento Corpo a Corpo con un Razide (SZ 3) fino a 5 modelli (base 4 + 1 per la differenza di Dimensioni) possono attaccarlo.

- Per ogni punto di Dimensione (SZ) in più di un *attaccante* sul difensore, gli attaccanti devono *sottrarre* un modello dai quattro modelli che potrebbero circondare il bersaglio. Il numero minimo di modelli che possono attaccare un nemico più piccolo è 2.

Regola:

Dimensione (SZ) attaccante > Dimensione (SZ) difensore, -1 attaccante per punto di differenza.

Esempio: Se gli stessi Samurai (SZ 2) attaccano alcuni Children of Ilian (SZ 1), solo 3 modelli (base 4 – 1 per la differenza di Dimensioni) saranno in grado di circondarne uno durante l'attacco.

- Se un modello bersaglio è con le spalle al muro (o un altro ostacolo maggiore o uguale al suo valore di Dimensione), il numero di modelli che possono affrontarlo viene dimezzato.
- Se il modello si trova in un'entrata e ne occupa tutto lo spazio, solamente due combattenti di uguale Dimensione possono ingaggiarlo. Se vi è una differenza di Dimensione, risolvila come spiegato sopra.

8.4- Attaccanti Multipli

Quando due o più modelli attaccano lo stesso modello in Corpo a Corpo ottengono un vantaggio considerevole. Per rappresentare ciò, ciascun modello che ingaggia un nemico già in Corpo a Corpo con un modello amico riceve un bonus di +1 al valore CC (fino ad un bonus massimo di +3).

Esempio: Cinque membri di una Squadra di Bushido Samurai (SZ 2) che attaccano il Razide (SZ 3) come descritto in uno degli esempi precedenti, riceverebbero dei bonus come segue: Il primo non riceve bonus. Il secondo riceve un +1 in CC, il terzo riceve un +2 in CC, il quarto e il quinto ricevono il massimo bonus di +3.

8.5- Equipaggiamento e Corpo a Corpo

A meno che non sia specificato altrimenti nel profilo del modello, i modelli non possono effettuare attacchi di Combattimento a Distanza mentre sono ingaggiati in Corpo a Corpo. E neppure possono utilizzare alcun equipaggiamento speciale che non sia legato all'uso in Corpo a Corpo mentre si trovano in Corpo a Corpo. Oggetti che non richiedono alcuno sforzo attivo da parte di colui che li usa (come maschere anti-gas e sistemi di adattamento ambientale) sono un'eccezione a questa regola.

8.6- Corpo a Corpo e Movimento

8.6.1- Caricare

Se un soldato si sta precipitando su un nemico, urlando a caccia di sangue, o sta scivolando dietro una sentinella distratta e lo sta pugnalandolo alle spalle, questo è considerato Caricare.

Una Carica è la combinazione di una Azione di Movimento e una di Attacco. A meno che non sia specificato altrimenti, l'unico modo di entrare in Corpo a Corpo è Caricare. L'Azione di Carica segue queste regole:

- A meno che non sia specificato altrimenti nel profilo del modello, un modello deve Caricare il nemico più vicino entro la sua LOS. L'unica eccezione a questa regola avviene se il nemico più vicino è *già* ingaggiato in un Corpo a Corpo con un altro modello.
- Una Carica deve essere dichiarata prima che il modello si sia mosso per permettere al nemico di Controcaricare se si trova in Attesa (vedi **Controcaricare**).
- Un'Unità che Carica riceve un bonus di +1 CC e +1 DAM *solo* per il primo colpo in Corpo a Corpo.

Se il modello segue tutte queste regole ed entra in contatto di base con un modello nemico, questi ha Caricato. Inizia un Corpo a Corpo. Ora può fare una Azione di Attacco CC.

8.6.2- Caricare e Nascondersi

Non tutti i nemici sono visibili sul campo di battaglia. Talvolta un soldato distratto si imbatte in un nemico Nascosto mentre altre volte un soldato può strisciare, tendendo un'imboscata al nemico dall'ombra.

Le regole seguenti descrivono il Combattimento Corpo a Corpo con un nemico invisibile :

- Un modello deve prima Avvistare un'Unità/personaggio Nascosto prima di dichiarare una Carica contro di esso, poiché non può intenzionalmente Caricare ciò che non può vedere.
- Se un modello in Carica entra in contatto di base con un modello Nascosto, si considera che il modello in Carica si sia mosso oltre il modello Nascosto.

Le regole seguenti descrivono il Corpo a Corpo iniziato da un modello che usa le Abilità Speciali Stalk e Stealth mentre si Nasconde.

- Un modello con Abilità Speciale Stalk o Stealth che dichiara una Carica non può essere Controcaricato, e il bersaglio della Carica non può neppure tentare di Resistere o Ritirarsi, se l'attacco è stato iniziato mentre era Nascosto.
- I modelli che usano attivamente Stalk e Stealth quando Caricano non possono essere soggetti al fuoco dei modelli in Attesa.
- I modelli Nascosti hanno il vantaggio della sorpresa quando iniziano l'attacco e spesso colgono impreparati i nemici. Un modello con Abilità Speciale Stalk e Stealth che Carica uscendo allo scoperto guadagna un +2 CC e +2 DAM invece del normale +1 CC e +1 DAM. Questi bonus si applicano solo per il *primo* attacco fatto dal modello dopo essere uscito allo scoperto.

- A meno che non specificato altrimenti nel profilo del modello, un Modello con Abilità Speciale Stalk e Stealth perde il suo status una volta entrato in Corpo a Corpo con un modello nemico.

8.7- Corpo a Corpo e Attaccare

I combattenti sferrano colpi, parano, e scattano in un turbine di emozioni e aggressività. In UWZ, una volta che un modello ha Caricato o è stato Caricato da un altro modello, essi sono in Corpo a Corpo. L'Azione iniziale che determinerà l'esito della battaglia è Colpire.

8.7.1- Colpire

In Corpo a Corpo, il modello attaccante usa una Azione per Colpire un modello in contatto di base. Per vedere se è riuscito a Colpire l'avversario, tira un d20. Se il risultato è minore o uguale al valore CC (con gli opportuni modificatori) del modello che sferra il Colpo, l'attacco a avuto successo e l'avversario è stato colpito dalle sue armi.

Critico

Se il modello che sta per Colpire tira un Critico mentre attacca un modello nemico, questo attacco è così devastante che aggiunge un +4 al DAM dell'arma usata. Tira i Tiri Armatura come di solito.

Catastrofe

Se il modello che sta Colpendo tira una Catastrofe mentre sta attaccando un modello nemico, il modello che sta Colpendo perde il suo attacco e quella Azione e subisce un -4 in CC per il prossimo attacco.

8.7.2- Corpo a Corpo e Danno

Quando un Colpo ha successo, è il momento di vedere se è stato causato un danno all'avversario. Innanzitutto l'avversario deve effettuare un Tiro Armatura.

Danno vs. Armatura

Ogni arma in UWZ ha un valore di danno (DAM). Questo rappresenta il potere dell'arma così come la sua capacità di penetrare le moderne armature da combattimento. Il DAM di un'arma è segnato nel profilo dell'arma. Il DAM dell'arma deve essere sottratto al valore di Armatura (AR) del modello che è stato colpito dall'arma.

Il risultato è il Valore dell'Armatura Modificato.

Regola:

$\text{Armatura (AR)} - (\text{qualsiasi modificatore}) - \text{Danno dell'Arma (DAM)} = \text{Valore dell'Armatura Modificato}$

Il Tiro Armatura

Il Tiro Armatura determina se il colpo ha penetrato la corazza del modello o no. Il giocatore del modello colpito tira un d20. Se il Tiro Armatura è minore o uguale al Valore di Armatura Modificato, l'armatura del modello ha respinto la forza del colpo e il modello non è stato danneggiato. Se si fallisce il Tiro Armatura, il colpo è passato attraverso l'armatura e il modello subisce una Ferita.

Il Valore di Armatura Modificato non può essere mai inferiore ad 1 (con un tiro di 1 su un d20 si supera *sempre*). Tiri Critici o Catastrofi non hanno associati effetti ulteriori sul Tiro Armatura.

Esempio: Una guerriera Mourning Wolf è ingaggiata in Corpo a Corpo con l'Oscura Legione. Le sue incredibili abilità nel combattimento l'hanno tenuta in salvo, finché il supreme Necromagus la colpisce con successo con un raggio di pura Oscura Simmetria, DAM 18. Poiché ha una valore AR di 17, non c'è possibilità di salvarsi contro questo attacco ed è uccisa, a meno che non tiri un 1 sul d20.

8.7.3- Corpo a Corpo e Canalizzare

Canalizzare poteri Soprannaturali è un processo difficile che richiede concentrazione e attenzione. A meno che non specificato altrimenti (incantesimi con gittata Tocco), un modello ingaggiato in Corpo a Corpo non può concentrarsi abbastanza per canalizzare un potere.

8.7.4- Corpo a Corpo e Terreno

Un Corpo a Corpo può avvenire su un Terreno Limitante, ma ciò non sarà molto efficace. Le regole da seguire per il Corpo a Corpo su Terreni Limitanti sono le seguenti:

- i modelli possono combattere su Terreni Limitanti che non siano più alti o più ampi della $\frac{1}{2}$ della Dimensione del modello in pollici.
- I modelli devono avere LOS l'uno verso l'altro per ingaggiare un Corpo a Corpo.
- Entrambi i modelli devono essere in contatto di base con il pezzo di Terreno Limitante e le basi di entrambi i modelli devono essere allineate tra loro.
- I modelli possono effettuare Sciabolate oltre Terreni Limitanti se sono rispettati i criteri sopra scritti.
- I modelli non ottengono alcun bonus per la Carica quando sono coinvolti in un Corpo a Corpo su un Terreno Limitante.
- I modelli non devono effettuare un test per Disingaggiarsi dal Corpo a Corpo quando si trovano su terreni limitanti.

8.7.5- Corpo a Corpo e Combattimento a Distanza

I modelli equipaggiati con armi da tiro che entrano in Corpo a Corpo utilizzano le loro armi da tiro in maniera diversa. I fucili possono essere usati per colpire con il loro calcio o per pugnalarlo con una baionetta. Le armi di ordinanza possono colpire come una frusta o sparare direttamente nell'addome di un nemico. Le regole riguardo l'uso delle Armi da Tiro in Corpo a Corpo sono le seguenti:

Quando ingaggiato in un Corpo a Corpo, un modello che è equipaggiato con un'Arma da Tiro deve usare *solamente* il valore CC dell'arma. Il valore CC è segnato nel profilo di ogni arma.

Un modello equipaggiato con più armi e che possiede l'Abilità Speciale Attacco Secondario (Secondary Attack) non può sparare con un'arma contro un altro modello, poiché entrambi gli attacchi devono essere diretti contro il modello nemico in Corpo a Corpo. Se il modello avversario viene eliminato dal primo attacco del Combattimento, l'attaccante può usare l'Attacco Secondario per sparare con l'arma secondaria ad un altro bersaglio con un addizionale -4 di penalità.

8.7.6- Sparare nel Corpo a Corpo

Il Corpo a Corpo è una rissa turbinosa, con combattenti che si contorcono, si girano, si abbassano, e saltano. Naturalmente, con tutto questi movimenti, puntare un nemico con un'arma da tiro potrebbe essere molto difficile.

Un giocatore che desidera che un altro modello, non coinvolto in un Corpo a Corpo, spari con le sue armi da tiro a un modello nemico che si trova ingaggiato in Corpo a Corpo deve seguire queste regole:

- *A meno che diversamente specificato nel profilo del modello, ogni modello Grunt che desideri sparare nel Corpo a Corpo deve prima passare un test di Morale con una penalità di -4. Se fallisce, l'Azione è persa e il modello non può sparare con le proprie armi. Se ha successo, il modello spara con le proprie armi e non deve effettuare ulteriori test di Morale per sparare nello stesso Combattimento Corpo a Corpo.*
- *Individuali o Unità di Supporto con LD non modificata di 11 o meno devono effettuare un test come le Unità Grunt (LD -4).*
- *I modelli Elite possono decidere di sparare verso un Corpo a Corpo senza alcun test LD.*
- *Individuali o Unità di Supporto con LD non modificata di 12 o più possono sparare in CC senza alcun test LD.*
- *Qualsiasi tiro sulla RC che manca per più di 4 punti, colpisce automaticamente un modello amico. Il modello amico dovrà ora effettuare un Tiro Armatura.*
- *Se il bersaglio è più grande di almeno due punti di Dimensione rispetto ai modelli che lo circondano, potrà essere colpito senza il rischio di colpire un modello amico (senza tener conto del tiro di dado).*
- *Se il bersaglio è più piccolo di almeno due punti di Dimensione rispetto ai modelli che lo circondano, non potrà essere scelto come bersaglio.*

8.8- Tipo di Modello

I modelli diversi dalle tue truppe di fanteria di base hanno regole speciali che regolano gli attacchi in corpo a corpo effettuati o subiti.

8.8.1- Attaccare modelli su Cavalcatura in CC

Il Cavaliere e la Cavalcatura usano le loro caratteristiche di CC individuali quando combattono in Corpo a Corpo. Quando un modello su Cavalcatura Carica in Corpo a Corpo, sia il Cavaliere che la Cavalcatura ottengono il bonus per la Carica.

8.8.3- Modelli Volanti in Corpo a Corpo

Alcuni Modelli Volanti possono Caricare, essere Caricati, o Controcaricare altri modelli fino a che colui che Carica e il bersaglio si trovano entro 3 livelli di Altitudine di differenza. I Modelli Volanti non possono **stand fast** (Ritirarsi???) o Resistere.

8.9- Recare Danno

Ovviamente, in Corpo a Corpo, creature molto forti hanno maggiori possibilità di infliggere danno. Per simulare ciò, la Forza del modello (ST) viene aggiunta al Danno dell'Arma (DAM) quando usa armi da Corpo a Corpo o armi da Lancio.

9- COMBATTIMENTO A DISTANZA

Gli elementi di un combattimento a distanza sono molti e ognuno ha il suo scopo. I proiettili sparati da un fucile d'assalto di un soldato sfrecciano avanti e indietro attraverso il campo di battaglia, colpendo il nemico nella sua posizione o colpendo il loro bersaglio. La velocità e la precisione di un fucile di precisione di puntare il bersaglio e baciare col piombo la fronte delle loro vittime. Il fuoco di una mitragliatrice fa a pezzi sia il campo di battaglia che i combattenti con eguale vigore, mentre il tuono dei razzi, delle granate e dell'artiglieria scuote il terreno. Tutti questi elementi sono inclusi in UWZ nel Combattimento a Distanza.

Il Combattimento a Distanza è al meglio, una combinazione di occhio e mano, l'abilità di colpire il punto migliore per ottenere l'effetto migliore. Colpire con il fuoco di una mitragliatrice un nemico o lanciare una granata in una finestra vicino vuol dire eccellere nel Combattimento a Distanza.

In UWZ il Combattimento a Distanza avviene fra due modelli avversari *non* in contatto di base fra di loro. Il valore di Combattimento a Distanza RC si usa per determinare l'esito di un combattimento a distanza.

9.1- Linea Di Vista e Combattimento a Distanza

Un modello che desidera effettuare una Azione di Fuoco deve poter tracciare la linea di vista (LOS) verso il nemico più vicino entro 360° dalla sua base. Comunque, un modello può solo sparare ad un bersaglio entro il fronte (180° in direzione frontale).

Se il bersaglio più vicino si trova alle spalle del modello, il modello deve girarsi per affrontare l'imminente minaccia (ammesso che sia visibile e non Nascosto).

Vi sono alcune regole generali riguardo la LOS; ciascuna di esse sarà spiegata in maniera approfondita nelle relative sezioni:

- *i modelli Nascosti non possono essere colpiti direttamente dal Fuoco, si deve usare una Azione per Avvistare il modello Nascosto prima che egli possa diventare in bersaglio valido.*
- *I modelli Nascosti non bloccano la LOS e non possono essere il bersaglio di una Azione di Fuoco.*
- *I modelli non Nascosti bloccano la LOS.*
- *Quando un modello ha Minimizzato la Presenza, il suo Fronte di Vista e l'Arco di Fuoco si riducono da 180° a 90°.*
- *Quando si cerca di determinare la LOS da o verso un Modello Volante, semplicemente disegna una linea immaginaria fra i due modelli. Se c'è un albero o una costruzione fra la LOS fra i due modelli, nessuno potrà attaccare l'altro e viceversa.*

9.1.1- Priorità di Bersaglio e Combattimento a Distanza

Certe restrizioni sono applicate alle azioni di fuoco per rendere il gioco più bilanciato e riflettere le condizioni sempre mutevoli della battaglia. Per esempio, quando si spara attraverso il campo di battaglia, sarebbe irrealistico colpire un particolare modello in costante movimento all'interno di una Squadra. In aggiunta, sarebbe una vera leggerezza se un modello preferisse puntare un modello distante, piuttosto che sparare alla mostruosità urlante che soffia sul suo collo. Perciò, applica queste regole:

Quando attacchi RC sono portati avanti contro una Unità nemica, essi prendono sempre come bersaglio il modello più vicino in quella Unità. Perciò, quando si spara ad una Squadra, non potete scegliere di sparare al Comandante se altri modelli nella Squadra sono più vicini. Tuttavia, se il Comandante è il modello più vicino, può essere preso come bersaglio come qualsiasi altro modello.

9.1.2- Dimensione e Combattimento a Distanza

I modelli più grandi, naturalmente, sono più facili da colpire mentre i modelli più piccoli sono bersagli difficili. Certo, come tante altre cose, la Dimensione è relativa. Detto questo, osserva queste regole:

- *se un modello bersaglio è di 2 punti di Dimensione più piccolo del modello che spara, colui che spara subisce un malus di -1 per colpire, in aggiunta a tutti gli altri modificatori.*
- *Se un modello bersaglio è di 2 punti di Dimensione più grande del modello che spara, colui che spara ottiene un bonus di +1 per colpire, in aggiunta a tutti gli altri modificatori.*

9.1.3- Modelli Amici e Combattimento a Distanza

I soldati ingaggiati in uno scontro a fuoco devono fare attenzione e usare prudenza con le loro armi per ridurre le possibilità di fuoco amico. Fra i membri di una Squadra si aprono dei corridoi di fuoco per permettere ad ogni membro di sparare al meglio con le loro armi automatiche. Per rappresentare ciò, i modelli possono Sparare attraverso modelli amici solo se vi è uno spazio di 1" fra le loro basi (in molti casi, questo è circa il diametro di una base standard da 28mm). (Vedere figura pag. 53 del manuale).

Un modello che si trova dietro ad un modello amico, con costui sulla linea della traiettoria di tiro diretto, può comunque Sparare se la sua Dimensione è maggiore di 2 punti rispetto a quella del modello amico o se quest'ultimo è in MP e colui che Spara è in piedi.

9.1.4- Equipaggiamento e Combattimento a Distanza

A meno che non sia specificato altrimenti nel profilo del modello, i modelli equipaggiati con più armi da fuoco possono Sparare con le armi in qualsiasi sequenza il giocatore desideri.

9.2- Attacchi a Distanza

Nelle zone di guerra di Mutant Chronicles, il Combattimento a Distanza è la forma di combattimento più praticata dai guerrieri di questo oscuro futuro. Padroneggiare le tattiche del Combattimento a Distanza sarà una sfida eccitante per ogni giocatore. Di seguito troverete le regole di come esso funzioni.

9.2.1- Azioni di Fuoco

Quando un modello effettua un Combattimento a Distanza contro un altro modello, deve usare una Azione di Fuoco. Per vedere se l'Azione di Fuoco ha avuto successo, il giocatore del modello che Spara tira un d20. Se il risultato è minore o uguale al valore RC del modello che Spara, l'Azione di Fuoco ha avuto successo e il bersaglio è stato colpito.

Nota: Ricordate di applicare tutti i modificatori al valore RC prima di tirare il dado. Esistono modificatori derivanti da Copertura e Equipaggiamenti Speciali.

Ci sono volte che un modello tira un "1" naturale o un "20" quando effettua un attacco RC. In questi casi applica le seguenti regole:

Tiro Critico

Se il modello che Spara tira un Critico "1" quando attacca un modello nemico, l'attacco è così devastante che aggiunge un +4 al DAM dell'arma. Questo vale per tutti i modelli colpiti sotto una sagoma e per tutti i tiri che possiedono un modificatore al DAM.

Catastrofe

Se il modello che Spara tira una Catastrofe "20" quando attacca un modello nemico, il colpo del modello che stava Sparando è sprecato e il prossimo colpo Sparato nella stessa raffica o con una nuova Azione (se effettuato nello stesso Turno) subisce una penalità di -4.

9.3- Tipi di Azioni di Fuoco

9.3.1- Tiro Diretto

Il Tiro Diretto è il fuoco base di Warzone, e a meno che non sia specificato altrimenti nel profilo dell'arma, le armi da fuoco seguono questa regola :

- *Le armi a Tiro Diretto devono poter descrivere una linea diretta fra il modello che Spara e il modello bersaglio.*

9.3.2- Tiro Indiretto

Le armi a Tiro Indiretto sparano con traiettoria parabolica e, in alcune circostanze, possono sparare oltre le ostruzioni del terreno. Un modello può sparare con un'arma a Tiro Indiretto in uno di questi due modi :

- **Con LOS (direttamente)-** Il modello può sparare oltre i modelli amici a 1" o più di distanza fino a che ha ancora la LOS. Risolvi il tuo attacco RC normalmente con un'eccezione: **i modelli colpiti dal Tiro Indiretto in questa maniera non ricevono alcun bonus dato da una Copertura o dall'aver Minimizzato la Presenza (vedi figure pag. 54 par. sinistro).**

Esempio 1: Un modello nemico si trova in un edificio in rovina con un tetto sulla sua testa, e può essere visto attraverso le finestre dall'esercito che attacca. Il soldato col fucile nella Squadra può vederlo e sparare con la sua arma a Tiro Diretto al nemico. Mentre lo specialista GL può vedere il nemico allo stesso modo, il tetto blocca la traiettoria parabolica del tiro e impedisce al modello di Sparare. Vedi esempio a pagina 54 del manuale.

Esempio 2: Un modello nemico sta avanzando in Squadra. I membri della Squadra hanno messo in piedi una linea di fuoco per respingerli. Benché essi abbiano creato una efficace schermatura lo specialista GL ha ancora la linea di vista chiara sulle truppe che avanzano, abbastanza per poter sparare con il suo lanciagranate sopra le teste degli altri modelli amici nella Squadra e direttamente nella Squadra nemica. Vedi esempio a pagina 54 del manuale.

- **Senza LOS (speculativo)-** questo avviene quando il modello che spara con la sua arma non può personalmente avere la LOS sul bersaglio. Per poter effettuare un Tiro Speculativo con una arma a Tiro Indiretto, devi possedere un modello Osservatore di Artiglieria (Forward Observer). Vedi "Fuoco di Saturazione" in seguito per i dettagli su come questo sia realizzato.

Danno e Tiro Indiretto

Le armi che usano il Tiro Indiretto colpiscono *sempre* nei pressi del bersaglio scelto, talvolta più vicino a quest'ultimo che in altre. Per rappresentare ciò, quando è stato effettuato un attacco a Tiro Indiretto, la sagoma viene centrata sul bersaglio scelto. Qualsiasi modello sotto di essa viene colpito dall'attacco. Se il tiro di dado per colpire fallisce, la differenza fra il numero tirato e il numero necessario si sottrae al DAM dell'arma. Quindi il bersaglio effettua un Tiro Armatura considerando la riduzione del danno.

Esempio : Un attacco RC effettuato con un Lancia Granate viene effettuato e il tiro è sbagliato di 5. Il DAM normale sarebbe 12, ma è ridotto di 5, portando il nuovo DAM a 7. Il bersaglio deve tirare contro questo danno ridotto.

Traiettoria di Tiro

Le armi a Tiro Indiretto non hanno una traiettoria piana. Al contrario, hanno una traiettoria parabolica al di sopra dagli elementi del terreno. La traiettoria ad arco di parabola indica la relazione fra il modello che Spara e il bersaglio col Terreno del campo di battaglia. Questa viene chiamata Traiettoria di Tiro. Le seguenti regole si riferiscono alla Traiettoria di Tiro:

- Le Unità entro $\frac{1}{2}$ dell'altezza di un ostacolo non possono essere colpite dal Tiro Indiretto che passa sopra l'ostacolo. I modelli entro questa zona protetta si dice che siano "nell'ombra" del Terreno.
- Un modello che desidera sparare con un'arma a Tiro Indiretto oltre un ostacolo non deve essere più vicino di $\frac{1}{2}$ dell'altezza dell'ostacolo (vedi figura pag. 54 par.destro).

9.4- Combattimento a Distanza e Danno

Quando una qualsiasi Azione di Tiro Indiretto ha successo, è tempo di vedere se il bersaglio ha subito danni. Prima, determina l'ammontare del danno causato dall'arma. Questo viene sottratto al valore AR del bersaglio. Questo nuovo valore sarà quello su cui il bersaglio dovrà basare il suo test AR. Se il risultato del tiro è minore o uguale al valore modificato, l'armatura ha deflesso il colpo. Se il tiro fallisce, il modello subisce una Ferita.

9.4.1- Combattimento a Distanza e Attesa

Ci sono solo due tipi di soldati sul campo di battaglia, gli svelti e i morti. Un soldato deve stare sempre all'erta, con la sua arma pronta e il dito sul grilletto. In UWZ, i modelli che sono entrati in Attesa nel loro turno precedente possono tentare un'Azione di Fuoco durante il Turno dell'avversario.

I modelli che desiderano Sparare mentre sono in Attesa devono effettuare un test LD per poter provare a Sparare. Se il modello dovesse fallire il test, vuol dire che non ha reagito in tempo (il segnalino Attesa viene rimosso). Nell'altro caso, l'azione viene usata e il segnalino Attesa viene rimosso.

Nota: Le Azioni di Mira non apportano alcun bonus alle azioni RC quando queste sono effettuate uscendo dall'Attesa.

9.4.2- Combattimento a Distanza e Terreno

Il terreno gioca un ruolo importante nel Combattimento a Distanza. Esso determina la LOS verso il

nemico, fornisce Copertura, e offre un grado di protezione dal fuoco nemico.

9.4.3- Linea Di Vista e Terreno nel Combattimento a Distanza

Oltre alla gittata di un'arma, la LOS è il fattore principale nel determinare a cosa un modello può sparare nel Combattimento a Distanza.

Le seguenti regole si applicano al Terreno nel Combattimento a Distanza:

- *I Terreni Limitanti bloccano la LOS se sono più alti del modello.*
- *Quando si combatte in una giungla, foresta o altra zona difficilmente penetrabile, segui le regole sottostanti per determinare il livello di Protezione di Copertura offerto. Assicuratevi che tutti i giocatori siano d'accordo sul livello degli ostacoli che il terreno di gioco ha.*

9.5- Protezione di Copertura e Combattimento a Distanza

Anche quando un modello ha la LOS su un modello nemico, egli può non colpire il bersaglio. Il Terreno fornisce diversi gradi di protezione ad un modello che ne trae vantaggio. Il Terreno che si considera legalmente capace di offrire Copertura deve seguire questa regola:

Il Terreno di Copertura deve giungere alla vita del modello che sta cercando di usarlo come copertura, ipotizzando che il modello in questione sia in piedi (la posa del modello non viene considerata, poiché si assume che il modello stia ricevendo il miglior vantaggio possibile).

Nota: *I materiali degli elementi scenici saranno altrettanto importanti per determinare la protezione che l'elemento offre in gioco.*

9.5.1- Copertura Pesante

Un modello in contatto di base con un elemento scenico che offre Protezione di Copertura si considera in *Copertura Pesante*, se l'elemento è fatto di materiale che è capace di fermare i proiettili, come metallo, plastica rinforzata, pietra, etc.

- Sparare ad un modello che è in Copertura Pesante apporta una penalità di – 3 al valore RC del modello che Spara.

9.5.2- Copertura Leggera

Un modello in contatto di base con un elemento scenico che offre Protezione di Copertura si considera in *Copertura Leggera*, se l'elemento è fatto di materiale che è molto meno abile a fermare i proiettili, come cespugli, alberi, etc.

- Sparare ad un modello che è in Copertura Leggera apporta una penalità di – 2 al valore RC del modello che Spara.

9.5.3- Copertura Oscurata

Un modello che *non* è in contatto di base con un elemento che offre Protezione di Copertura, ma si trova entro 4" da quell'elemento scenico si considera Oscurato.

- Sparare ad un modello che è Oscurato apporta una penalità di – 1 al valore RC del modello che Spara.

Nota: *A volte un modello può avere la LOS e la gittata su un nemico che implica un grado di difficoltà oltre il naturale raggio di queste regole.*

Esempio: *un modello punta un modello nemico entro la sua LOS e la gittata dell'arma. Tuttavia, la linea di fuoco deve essere descritta attraverso due finestre, attraverso una pila di sacchi e oltre un muretto alto fino alla vita. In questo scenario, il modello puntato non si trova a 4" pollici da qualsiasi Protezione di Copertura. La gittata dovrebbe essere la sola penalità in questo scenario? Certo che no.*

In casi come questo, il senso comune prevale. Un grado di difficoltà dovrebbe essere applicato in base al numero di ostruzioni che provvedono Protezione di Copertura attraverso o sopra cui il modello deve sparare. Nel nostro esempio, la seconda finestra, la pila di sacchi e il muretto alto fino alla vita sono considerati Protezione di Copertura. (La prima finestra vicina al tiratore non conta, ma la seconda conterà).

Tienilo a mente, potremmo determinare che il modello riceve un bonus da Copertura Pesante contro un'azione RC. Se, nell'esempio precedente, il modello puntato si trovasse solo dietro la seconda finestra e la pila di sacchi, si potrebbe considerare sotto Protezione di Copertura Leggera.

9.6- Sparare a Modelli su Cavalcatura

I Modelli su Cavalcatura si colpiscono allo stesso modo dei Modelli di Base. Un avversario *non* può scegliere di puntare indipendentemente alla cavalcatura o a colui che la cavalca, poiché sono considerati un'unica Unità.

10- FUOCO DI SATURAZIONE & OSSERVATORI DI ARTIGLIERIA

Durante la Prima Guerra Corporativa, i mezzi di artiglieria erano una vista comune e distruttiva, depositando distruzione sulle città e sui complessi industriali lungo il Sistema Solare. I danni collaterali inflitti da questi attacchi nello sforzo di sradicare gli eserciti nemici trincerati era catastrofico, e ricostruire tutto dopo la fine della Guerra richiese quote immense di capitale da parte delle Megacorporazioni.

Sotto questa luce, non è sorprendente che l'Alleanza abbia dichiarato fuori legge l'uso massiccio di artiglieria nei teatri di guerra del Sistema Solare, proscrizione sottoscritta da ogni Megacorporazione.

Con l'avvento della Seconda Guerra Corporativa, le Megacorporazioni hanno optato per usare piccoli e mobili pezzi di artiglieria durante i conflitti, distruggendo le divisioni di artiglieria massicciamente distruttiva del passato e riducendo largamente come risultato i danni collaterali.

La Batteria Megacorporativa media consiste ora di pochi enormi e massicci cannoni, o lancia razzi, che possiedono una distanza incredibile e un potere devastante. Alcune delle Corporazioni più progredite, come la Capitol, si sono spostate dalle convenzionali Batterie terrestri in favore di assalti aerei usando cacciabombardieri stealth e navi d'assalto. La Cybertronic è andata oltre, impiegando Batterie satellitari che bombardano i loro bersagli senza rischi restando in orbita.

Questi esempi sono tutti esempi dell'uso da parte delle Megacorporazioni di armi a lunga gittata per far piovere distruzione senza usare Unità esposte al fuoco del nemico. In UWZ, queste sono chiamate Fuoco di Saturazione (Fire Mission).

Un Generale di Corpo d'Armata ha l'autorità di usare queste misure e di tenere gli appropriati codici per richiedere un Fuoco di Saturazione. Tuttavia, un Generale di Corpo d'Armata richiede l'assistenza di una Unità designata come Osservatore di Artiglieria (Forward Observer) per poter comunicare correttamente le complesse coordinate attraverso i moderni sistemi di cifratura e di decifratura. Insieme, essi possiedono un'arma devastante sul campo di battaglia.

10.1- Osservatori di Artiglieria

Perché un Fuoco di Saturazione abbia successo è richiesto un insieme di fiducia e di comunicazioni chiare, perché le Batterie solitamente sono troppo lontane per percepire il bersaglio in questione, e ancora meno per distinguerlo dalle Unità amiche.

Per questi pezzi di artiglieria e per le Batterie gli Osservatori di Artiglieria sono gli occhi e le orecchie sul campo di battaglia, dove spesso le forze nemiche si spostano velocemente. Modelli che agiscono come Osservatori di Artiglieria hanno una nota nelle loro Regole Speciali. Per la Fratellanza, tutti i modelli con Abilità Speciale Canalizzare sono considerati Osservatori di Artiglieria, così come lo sono i Nefariti per gli eserciti dell'Oscura Legione. L'Osservatore di Artiglieria gioca due ruoli importanti sul campo di battaglia, a seconda delle dimensioni del conflitto e dell'artiglieria usata.

Il primo ruolo dell'Osservatore di Artiglieria è quello di **avvistare** per il fuoco amico di supporto. Lo specialista fornisce informazioni per le Unità di artiglieria da campo, che potrebbero non avere una LOS diretta sul nemico, come per esempio mortai schierati in fondo alle linee e altri pezzi di artiglieria da campo. L'Osservatore di Artiglieria può fornire da solo questa funzionalità di base. La responsabilità maggiore e più critica dell'Osservatore di Artiglieria è quella di assistere il Generale di Corpo d'Armata nel chiamare un Fuoco di Saturazione sul nemico. Lo specialista fornisce le giuste coordinate per l'attacco, e mantiene un canale sicuro di comunicazione con le batterie di artiglieria distanti dal campo di battaglia. Il Generale di Corpo d'Armata infine chiama l'attacco usando i dati forniti dalla propria autorità personale.

A causa delle restrizioni dell'Alleanza sull'uso di tali armamenti, il chiamare la potenza di fuoco di una batteria di artiglieria sul nemico non è una decisione che può essere presa con leggerezza. Solo un Generale di Corpo d'Armata può prendere questa decisione, poiché solo lui risponderà alla corte marziale, se l'uso di artiglieria fosse giudicato un crimine di guerra.

10.2- Avvistare

Un modello Osservatore di Artiglieria può agire come avvistatore per una designata Unità di Artiglieria. In questo modo, essi possono permettere alle Unità di Artiglieria di effettuare Azioni di Fuoco Speculativo con le Armi a Tiro Indiretto contro ogni modello che sia entro la LOS dell'Osservatore di Artiglieria. Diversamente

dagli altri modelli, l'Osservatore di Artiglieria può effettuare questa funzione anche se non è nel Raggio di Comando dell'Unità di Artiglieria in questione.

Esempio: *Un Capitol Mortar Team si trova dietro una collina e non ha LOS su una Squadra di Undead Legionnaires in avvicinamento. Non ci sono altri modelli amici entro il Raggio di Comando del Mortar Team che possano fornire informazioni al modello che Spara con il Mortaio. Sotto queste circostanze, il Mortaio non può effettuare una Azione di Tiro Speculativo contro la Squadra Undead. Fortunatamente per il giocatore Capitol, c'è un Light Infantry Comm Specialist sul campo di battaglia che ha LOS sulla Squadra Legionnaire. Poiché egli è considerato un Osservatore di Artiglieria, il Mortar Team sarà presto in grado di rilasciare l'inferno contro i corpi menomati.*

I tipi specifici di artiglieria e di Unità di Supporto per cui l'Osservatore di Artiglieria può avvistare sono designati dalla loro affiliazione. Per prima cosa, un Osservatore di Artiglieria deve stabilire la comunicazione con una di queste Unità. Spendendo una Azione, l'Osservatore di Artiglieria può provare a richiamare una delle Unità di fuoco. L'Unità di artiglieria di supporto deve essere *Inattiva*. Un test LD è necessario e se il risultato è minore o uguale al valore richiesto, la comunicazione ha avuto successo. Un fallimento indica che la comunicazione è fallita e l'Azione è persa.

Una volta che si è stabilita la comunicazione, l'Unità di supporto può ora fare fuoco una volta per ogni Azione spesa dall'Osservatore di Artiglieria. Il primo colpo è sparato con una penalità di -4 a RC. Questa penalità è aggiuntiva a qualsiasi penalità dovuta alla gittata che dipenda dal far fuoco con l'arma.

Ogni colpo successivo migliora di +2, per effetto dell'Osservatore di Artiglieria che corregge il fuoco.

Tuttavia, c'è un metodo per cui colpi di artiglieria possono essere "mirati" - il "colpo di avvistamento". Se un Osservatore di Artiglieria desidera, può richiedere che sia sparato un colpo di avvistamento al costo di una Azione. Il colpo non provoca danni, ma consente all'Osservatore di Artiglieria di correggere la sua mira *prima* di sparare per colpire effettivamente. Sparare un colpo di avvistamento rimuove la penalità di -4 al primo tiro, e applica insieme il bonus di +2. I tiri successivi saranno quindi sparati con +2 e +4, rispettivamente.

Una volta che l'Osservatore di Artiglieria spende tutte le sue Azioni, sia lui che l'Unità di Artiglieria sono segnati come Attivati per quel Turno.

10.3- Fuoco di Saturazione

Richiedere Fuoco di Saturazione da una Batteria fuori campo è una operazione molto più complessa, che richiede abilità e tempo per essere completata. Il modello Osservatore di Artiglieria può tentare un Fuoco di Saturazione durante la sua Attivazione. Chiamare un Fuoco di Saturazione consuma *tutte e tre le Azioni* dell'Osservatore di Artiglieria. La posizione del bersaglio è quindi segnata con un segnalino. Può essere richiesta solo un Fuoco di Saturazione per Turno.

E' importante notare che il Fuoco di Saturazione è chiamato su delle *posizioni*, non su dei modelli; tuttavia, è compito dell'Osservatore di Artiglieria chiamare i colpi sul nemico in avanzamento. Per questa ragione, un bersaglio dell'Osservatore di Artiglieria deve soddisfare diversi requisiti:

- La posizione non può essere più lontana del modello nemico più vicino
- L'Osservatore di Artiglieria deve avere LOS sulla posizione bersaglio.
- La posizione bersaglio deve trovarsi entro 16" dalla posizione dell'Osservatore di Artiglieria

Una volta che la posizione bersaglio è stata scelta, ulteriori Osservatori di Artiglieria possono aiutare nel compito spendendo le loro tre Azioni per verificare le coordinate. Piazzate un segnalino aggiuntivo sul bersaglio per ogni ulteriore Osservatore di Artiglieria che usa la sua Attivazione per aiutare. Essi hanno bisogno solo della LOS sul bersaglio per aiutare nel Fuoco di Saturazione.

Come spiegato in precedenza, solo un Generale di Corpo d'Armata possiede l'autorità per richiedere un Fuoco di Saturazione. Se il Generale di Corpo d'Armata è ucciso, ricevere l'autorizzazione per un Fuoco di Saturazione è molto difficile. Se il Generale di Corpo d'Armata è stato ucciso, o è impossibilitato a causa degli effetti del Morale o degli effetti di una Canalizzazione, l'Osservatore di Artiglieria deve passare un test LD per poter piazzare il segnalino sul bersaglio. Questo rappresenta la difficoltà nel prendere il comando e convincere il comandante del teatro di guerra ad accettare la responsabilità per il Fuoco di Saturazione, anche se egli non ha personalmente valutato le circostanze della situazione. Un fallimento indica che non è stato possibile mettere in piedi un chiaro canale di comunicazione, o che il comandante ha semplicemente

rifiutato la richiesta. Le Azioni spese sono perse, e l'Osservatore di Artiglieria è segnato come Attivato.

Se ha successo, il Fuoco di Saturazione è posticipato fino a che un modello Osservatore di Artiglieria con LOS sul bersaglio sia attivato nel prossimo turno. Questo riflette il tempo richiesto dalla consegna dell'ordine di fuoco al suo compimento sul bersaglio. Se non c'è un Osservatore di Artiglieria con LOS sul bersaglio durante il turno successivo, il canale di comunicazione è considerato rotto, e l'attacco viene abortito.

Assumendo che ci sia uno o più Osservatore di Artiglieria con LOS sul bersaglio, il primo che si attiva deve effettuare un test LD con un bonus di +2 per ogni segnalino aggiuntivo presente. Un successo significa che sono state inviate le coordinate corrette, e che lo specifico attacco ha effetto sul Segnalino del Fuoco di Saturazione.

Se fallisce, il Fuoco di Saturazione ha comunque effetto, ma l'esatta posizione dell'attacco è spostata a causa dell'errore di calcolo delle coordinate. La nuova posizione del Fuoco di Saturazione è decisa da un tiro di Deviazione dalla posizione originale, e la distanza è il valore dell'errore sul tiro LD. In questa nuova posizione, il Fuoco di Saturazione ha pieno effetto.

10.4- Artiglieria Designata

Le Unità designate per cui un Osservatore di Artiglieria può **avvistare** saranno elencate nel loro profilo specifico. Questo può includere artiglieria da campo come l'Hellfire, lo Scorpion o l'Unholy Carronade.

10.4.1- Tipi di Fuoco di Saturazione

Ci sono diversi tipi di Fuoco di Saturazione disponibili per un Generale di Corpo d'Armata; ognuna è designata per completare differenti obiettivi durante un conflitto. Ogni tipo è elencato sotto la sezione Regole Speciali dell'esercito del Generale di Corpo d'Armata, insieme al suo costo. Mentre i metodi di dispiegamento e il tipo di Batteria delle forze armate può essere diverso, i loro tipi e gli effetti sono gli stessi.

Le Batterie del Fuoco di Saturazione possono essere di uno dei seguenti tipi: Anti-Uomo (AP), Anti-Veicolo (AV), o Nucleare/Biologico/Chimico (NBC).

Anti-Uomo: Il Fuoco di Saturazione di questo tipo consiste in munizioni designate per strappare la carne. Il danno strutturale è tipicamente minimo, ma il danno alle truppe in campo aperto è devastante. Andare al Coperto può significativamente ridurre i danni di questi attacchi, a meno che non siano incendiari – non c'è nascondiglio quando l'aria erutta in fiamme brucianti.

Anti-Veicolo: Questo tipo di Fuoco di Saturazione è spesso costituito da attacchi singoli come razzi oppure speciali colpi di artiglieria finemente stabilizzati. Si tratta di cariche affusolate, che concentrano molta della loro forza in una stretta esplosione che è efficace contro le armature pesanti e le fortificazioni. Alcuni Anti-Veicoli sono così potenti che persino un colpo mancato butterà a terra Proni i soldati vicini.

NBC: Questo Fuoco di Saturazione è orribilmente efficace e altamente illegale agli occhi dell'Alleanza. Un tipico sbarramento di Batteria Biologica contiene un agente di guerra biologica di breve vita che lascia chiunque ne sia esposto storpio, morto o in fin di vita. I proiettili chimici possono letteralmente fondere la carne esposta, lasciando i sopravvissuti come un incubo contorto e storpio. Le armi a base di radiazioni lasciano intatte le strutture, ma le rendono inabitabili per gli esseri viventi. Troppo spesso, i corpi delle vittime che hanno subito radiazioni trovano la loro via all'interno delle storpie orde dell'Oscura Legione, in cui essi spargono le loro contaminazioni radioattive su ogni forza che si trovino a fronteggiare. L'unica cosa benedetta di un Blessed Legionnaire è che essi non hanno coscienza degli orrori commessi dai loro rimasugli mortali.

10.5- Fuoco di Saturazione per Esercito

10.5.1- Armamento Capitol

La Capitol opera sotto un'ideologia militare che è parzialmente ispirata a quella di uno dei più grandi leader militari del 20° secolo, George S. Patton, il cui credo era una forza militare fluida e mobile. Per questo scopo, la Capitol non usa le batterie di artiglieria convenzionali come la Bauhaus o la Mishima, ma fa affidamento piuttosto su attacchi di tipo aereo per garantire la massima flessibilità. Queste armi al di fuori del campo di battaglia sono lanciate da alture estremamente grandi, e guidate verso i loro bersagli mentre cadono sul campo di battaglia. Certamente, a causa dei danni rappresentati da questo tipo di supporto aereo, una perdita di contatto con l'Osservatore di Artiglieria a terra risulterà nell'abortire l'attacco visto che la Capitol è preoccupata per il benessere delle sue truppe.

1) Razzi aerei AP a Flap Pieghevoli da 98 mm (FFARs)

Si tratta di un razzo non guidato a flap pieghevoli, equipaggiato con abbastanza esplosivo ad alto potenziale da far tremare letteralmente la terra per centinaia di piedi. Essi sono sparati in colpi che coprono l'area sotto la sagoma dell'esplosione grande con schegge ed esplosioni. Ogni modello sotto la sagoma all'aperto subisce un attacco a DAM 12, ma coloro i quali si trovano in Copertura soffrono molti meno danni. Ogni modello che sia in Copertura al momento dell'esplosione è colpito solo da un attacco a DAM 8.

2) Bomba MOAB AV GBU-490

Le Bombe MOAB (Massiccio Ordine Aereo Bombardamento) usano guide passive per colpire formazioni di Veicoli e postazioni di Copertura Pesante, e le spianano con un bombardamento aereo così potente che fa tremare le finestre fino a 50 miglia lontano. Queste munizioni causano DAM 14(x2) a tutte le Unità al di sotto della sagoma dell'esplosione piccola. Per una Unità con l'Abilità Speciale Impenetrabilità, questo attacco possiede un valore AV di 6. Anche se ci si è salvati dal danno, ogni modello non Veicolo sotto la sagoma sarà posizionato Prono dall'esplosione (non c'è possibilità di salvarsi da questo effetto).

Versioni più grandi di queste bombe aeree, come la GBU-9000 e la GBU-12000 erano usate un tempo per livellare interi quartieri delle città. Essi erano le munizioni non nucleari più potenti mai create, ma la legge dell'Alleanza proibisce strettamente l'uso di queste versioni più grandi contro qualsiasi cosa che non sia una Cittadella dell'Oscura Legione o una Base Operativa dell'Oscura Legione che sia stata confermata come tale.

10.5.2- Armamento Bauhaus

La Bauhaus fa uso di enormi cannoni a bassa velocità e di batterie di razzi avanzate per la loro artiglieria di supporto. La guida è ottenuta mediante semplici flap che aiutano i proiettili a scivolare rapidamente sul loro bersaglio, e la precisione è garantita dall'uso di micce di sicurezza, che armano solo quando il "brusio" elettronico del bersaglio preso di mira dall'Osservatore di Artiglieria viene rilevato. In questo modo, la Bauhaus ha aggirato alcuni dei problemi legali documentati dall'Alleanza per l'uso di munizioni avanzate nei conflitti urbani.

1) Cannone a Foro Conico Helga da 240 mm

Questi fantastici cannoni, che viaggiano su enormi rotaie o giganteschi tracciati con una canna di quasi 100 piedi di lunghezza, sono in grado di bombardare un bersaglio distante oltre 100 miglia con una testata esplosiva del peso di circa due tonnellate. Armato con miccia a contatto ritardato, questa granata può trasformare un quartiere di una città in un cratere fumante. Non fu una sorpresa che l'Alleanza bandì questa arma per qualunque circostanza, eccetto quelle più estreme.

Come concessione all'Alleanza, la Bauhaus utilizza ora granate SBU 2200 AP come munizioni più piccole per sparare con questo cannone. Quando la granata scende sul bersaglio, rilascia un grappolo di mini bombe che bersagliano i modelli sotto la sagoma dell'esplosione grande con deflagrazioni e schegge taglienti come rasoi. L'effetto sulle strutture è significativamente ridotto, ma l'effetto sulle truppe esposte direttamente è orribile. Ogni modello all'aperto che finisce sotto la sagoma subisce DAM 13; quelli in Copertura subiscono DAM 7.

2) V-120 Pod a Consegna AV Colpo di Tuono (Donnerschlag)

Sparato da lanciamissili distanti centinaia di miglia, il missile balistico V-120 una volta portava con sé una vasta gamma di cariche altamente distruttive su obiettivi militari e civili. Alcune significative restrizioni dell'Alleanza che riguardavano l'utilizzo di missili balistici hanno da allora costretto la Bauhaus ad usare queste armi in un modo molto diverso.

Il pod Donnerschlag AV è un rastrelliera di 4 razzi di alta precisione Donnerschlag, accelerato a un'altezza di alcune miglia sopra il campo di battaglia da un potente missile balistico V-120. Al culmine della traiettoria ad arco del missile, il pod è rilasciato e il paracadute si apre. Il pod poi scivola lentamente per miglia al di sopra del campo di battaglia, in attesa di rilasciare uno o più dei suoi missili Donnerschlag a comando.

Guidati da flap articolati mentre cadono liberamente verso terra, questi missili centrano i loro obiettivi usando le indicazioni fornite dall'Osservatore di Artiglieria. A poche migliaia di piedi prima dell'impatto della testata, un motore del razzo si accende, spingendo la testata verso il bersaglio a velocità supersonica. Tutti i modelli sotto la sagoma della esplosione piccola subiscono un attacco a DAM 14(x2)

con un valore di AV 6 (contro obiettivi Impenetrabili). I modelli non-Veicolo che sopravvivono sono spinti Proni dalla tremenda forza dell'esplosione. Il boom sonico assordante prodotto dalla velocità estrema della testata può essere udito per miglia in tutte le direzioni.

Questo doppio boom distintivo della detonazione di un Donnerschlag può infondere la paura nel cuore anche degli equipaggi di Veicoli più coraggiosi. Donnerschlag, nella lingua antica di Casa Richthausen, significa "Colpo di Tuono", e chiunque ha visto i suoi effetti attesta che l'arma è stata nominata in modo appropriato. I Modelli che sopravvivono agli effetti di un Donnerschlag e quelli entro 4" dall'impatto devono effettuare un Test di Panico come se l'impatto fosse un attacco Causa Paura 2.

10.5.3- Armamento Imperiali

Così come la Capitol, anche gli Imperiali dipendono dall'uso di potenza di fuoco aerea al posto delle più convenzionali batterie di artiglieria terrestri. Costituiti dai tanto temuti Elicotteri da guerra Doom Lord e dai caccia-bombardieri Nighthawk in volo circolare miglia al di sopra del campo di battaglia, la mancanza di un complesso sistema di guida da parte degli Imperiali è bilanciato dalla natura delle testate che usano. Le nuvole di fumo chimico non devono essere accurate per poter essere efficaci.

Sebbene l'Alleanza aggrotti le sopracciglia riguardo all'uso di armi chimiche, gli Imperiali hanno aggirato questa restrizione su larga scala a causa della natura non letale di molte delle loro testate. Molti nemici dell'esercito Imperiale risvegliandosi si sono trovati in una fluttuante prigione orbitale, e molti successivamente decidono di diventare leali cittadini Imperiali per poter facilitare il loro rilascio.

1) AG-188 Missile Omino del Sonno

L'Omino del Sonno è più correttamente descritto come un razzo che come un missile, visto che manca di una vera e propria guida. Tuttavia, l'estrema abilità e talento dei piloti dei Nighthawk permette agli Imperiali di recapitare accuratamente queste munizioni ai loro bersagli designati.

L'Omino del Sonno trasporta una testata contenente gas velenoso. Ogni modello che si trova sotto alla sagoma dell'esplosione grande subisce un attacco Rischio Ambientale 9. Chi fallisce il tiro cade in un profondo coma che può durare per settimane. I modelli sono effettivamente rimossi dal gioco come vittime.

2) AGB-90 Bomba a Grappolo al Fosforo Bianco

L'AGB-90 è tecnicamente una bomba a grappolo anti-Veicolo, con l'aggiunta di Fosforo bianco con lo scopo di "tracciare" il bersaglio come colpito. Il Fosforo bianco è un componente chimico altamente reattivo che brucia con un innaturale colore blu-lilla in presenza di aria, lasciando un percorso ben marcato di fumo bianco attorno al bersaglio. Inoltre, il Fosforo bianco brucia orribilmente aprendo ferite nella carne e negli altri equipaggiamenti organici.

Veicoli (o qualsiasi modello) sotto la sagoma dell'esplosione piccola subiscono un attacco a DAM 14(x2) con un valore AV di 6 (contro obiettivi Impenetrabili). Sebbene l'uso di fosforo bianco come arma sia una seria violazione alle leggi dell'Alleanza, non c'è nessuna clausola contro il suo utilizzo per "tracciare" un bersaglio, per cui l'arma è tecnicamente legale.

10.5.4- Armamento Mishima

La natura sotterranea dell'ambiente di Mercurio ha forzato la Mishima ad abbandonare le tradizionali idee di proiettili a percorso parabolico e il design dei missili classici in favore di qualcosa di più affidabile. Gli ingegneri Mishima hanno sviluppato una tecnologia di navigazione a mappatura di superficie e l'hanno sposata con missili a crociera estremamente manovrabili, che possono rivaleggiare la miglior tecnologia Cybertronic.

1) CSM 4300 Cannone Elettromagnetico Fiore di Morte

Il Cannone Elettromagnetico Fiore di Morte è un risultato abbastanza nuovo realizzato dai maestri di guerra dell'Overlord, e che è stato distribuito da allora a tutti i Lord Ereditari. Usando una serie di magneti superconduttori e un insieme di potenti impulsi elettrici, esso accelera silenziosamente una speciale testata con miccia a velocità estrema. Al momento giusto, la miccia rilascia una serie di flap che assomigliano molto ai petali di un fiore. Questi flap agiscono come freni aerei, permettendo alla testata di rallentare rapidamente e di cadere sul bersaglio in questione.

L'effetto netto è un cannone di artiglieria completamente silenzioso che può sparare con una traiettoria quasi piana, eppure la granata cade ancora sul bersaglio come se fosse stata sparata nel tradizionale modo parabolico. Il primo avviso che molti captano è il "fiore" delle granate sopra di loro. Per molti, questa è l'ultima immagine che vedranno.

I Modelli sotto la sagoma dell'esplosione grande subiscono DAM 13, ma i modelli in Copertura subiscono solo DAM 6

2) Missile da Crociera per Attacco Terrestre Yahont-X (LACM)

Questo missile crociera statoreattore usa la stessa tecnologia a cannone elettromagnetico del Fiore di Morte per raggiungere abbastanza flusso d'aria da accendere il motore dello statoreattore. Una volta lanciato e appena il motore si è acceso, usa una tecnologia di mappatura estremamente complessa per volare a livello delle cime degli alberi raggiungendo una velocità diverse volte superiore a quella del suono.

Il carico dello Yahont-X LACM è una bomba incendiaria a termite che riduce in cenere qualsiasi cosa sotto la sagoma dell'esplosione piccola. La reazione della termite brucia ben al di sopra di 2000 gradi, inondando il bersaglio di fiamme e ferro fuso. Il danno per l'attacco è di 13 con un valore AV di 3 (contro Unità Impenetrabili). Questo attacco è considerato a Danno Residuo.

10.5.5- Armamento Cybertronic

La Cybertronic dipende dall'uso di batterie spaziali per realizzare il suo Fuoco di Saturazione. Posizionati a diverse migliaia di piedi nell'atmosfera alla ricerca di energia, questi mortali satelliti orbitano sopra ogni Zona di Guerra nel sistema solare. I loro potenti Acceleratori di Particelle e Proiettori a Microonde sono temuti così tanto temuti quanto illegali.

1) Z-80 Cannone Acceleratore di Particelle

Questa arma colpisce un singolo bersaglio con un flusso concentrato di particelle ad alta energia che agita gli atomi metallici più densi e rompe alcune particelle subatomiche rendendole libere. Questo provoca la generazione quasi istantanea di un tremendo calore nel bersaglio, e il rilascio di una fuoriuscita di raggi gamma quando questi atomi ritornano al loro stato naturale.

Il bersaglio principale subisce un attacco a DAM 14(x2). Anche quelli vicino al bersaglio subiranno danni. Centrate la sagoma dell'esplosione piccola sul bersaglio principale. Ogni modello aggiuntivo sotto la sagoma subirà un attacco Rischio Ambientale ATS 12 ad Energia (Radiant) dalla successiva fuoriuscita di radiazioni emesse dal bersaglio principale.

2) Proiettore a Microonde Pacificazione Urbana

Questa arma ricopre l'area bersaglio con una mortale energia radiante che può attraversare metalli, muri e persino la pietra. L'intensa energia a microonde induce le celle viventi a scoppiare, e semina la distruzione sui sistemi Veicolo facendo bollire i fluidi del motore e accendendo le munizioni esposte. Persino le Unità Necroorganiche e Necrobiotiche ne subiscono gli effetti, poiché le radiazioni distruggono i microbi necrotici che animano la carne morta. Solo i Modelli A.I. sono immuni, a causa della loro natura del loro design a stato solido.

Tutti i modelli non A.I. (o A.I. di livello 4 o meno) sotto la sagoma dell'esplosione grande subiscono un attacco Rischio Ambientale ATS 12 ad Energia (Radiant). Questo ha effetto anche su modelli che si trovano all'interno di edifici.

10.5.6- Armamento Fratellanza

La Fratellanza utilizza una combinazione di potenza di fuoco aerea e di Canalizzazione per portare a termine il suo Fuoco di Saturazione sul nemico. I lucidi caccia degli Arcangeli volano in cerchio sul campo di battaglia, aspettando di ricevere l'immagine mentale del bersaglio che devono colpire, proiettata dai poteri mentali dell'Osservatore di Artiglieria. Questa forma di comunicazione assolutamente sicura rende la potenza aerea della Fratellanza molto temuta, ma ancora più temuto è l'incredibile potenza dell'essere giudicati colpevoli da essi di eresia.

1) Bomba Intelligente Pugno del Cardinale MK-90

Realizzate sotto licenza dalla Corporazione Capitol, queste bombe non sono particolarmente degne di

nota, ma la loro guida lo è certamente. Le bombe sono guidate sull'obiettivo utilizzando flap articolati, manipolati dai poteri mentali di un Osservatore di Artiglieria. Questo le rende estremamente accurate nelle mani della Fratellanza, e completamente senza guida nelle mani di un nemico. I modelli che si trovano sotto la sagoma dell'esplosione grande subiscono un attacco a DAM 12. Quelli che si trovano in Copertura subiscono solo DAM 8.

2) Il Giudizio del Cardinale

Nelle osterie corporative sparse per il sistema solare e tra le fila degli eretici, sono sussurrate storie su potenti Inquisitor che tirano giù a calci le porte dei luoghi di incontro segreti, e inceneriscono tutti coloro che si trovano all'interno senza neppure sparare un colpo. Ci sarebbe di gran lunga meno eresia nel reame dell'umanità se fosse noto che la sola inesattezza in queste storie è che la presenza dell'Inquisitor non è affatto richiesta.

Ogni modello con l'abilità Canalizzare è in grado di richiedere il potere delle Fiamme Purificatrici ed è quindi in grado di partecipare nel portare a termine il "Giudizio". Il modello deve avere LOS sulla posizione bersaglio, spendere una Azione per concentrare i suoi poteri, e poi lanciare con successo le Fiamme Purificatrici attraverso un test LD. Se ha successo, piazzate un segnalino sulla posizione bersaglio. Nessun modello può piazzare più di un segnalino per turno, e il bersaglio può essere un modello, una ostruzione del terreno, o una posizione. Non appena due o più segnalini sono stati piazzati, l'effetto può essere chiamato in ogni momento durante il turno successivo.

Sebbene le procedure della Fratellanza dettino che debba essere un Inquisitor o un Inquisitor Majoris a pronunciare il Giudizio, non deve essere necessariamente così. Ogni modello Canalizzatore in LOS può eseguire ciò – anche modelli che non hanno partecipato al piazzamento dei segnalini. A seguito del pronunciamento del Giudizio, piazzate la sagoma dell'esplosione grande sulla posizione bersaglio. Ogni modello sotto la sagoma è avvolto in fiamme bianco-blu che causano un attacco a DAM 8 Residuo, che ignora gli effetti della Copertura. Ogni segnalino aggiuntivo oltre i due richiesti aggiunge +2 al DAM dell'attacco.

Affrontare il Giudizio è quello che gli eretici umani temono di più, ed ha un effetto particolarmente infausto su un Dark Cultist. Se il danno subito è sufficiente per richiedere un test di Morale, quel test è effettuato con una penalità di -4. Se il modello che pronuncia il Giudizio si trova entro la Gittata Corta della Squadra, il test subisce una penalità di -8.

10.5.7- Armamento Algeth

L'Apostolo della Guerra predilige un approccio diretto all'artiglieria – enormi palle di cannone esplosive sparate da postazioni di potenti cannoni costruite nelle profonde fondamenta delle Cittadelle dell'Oscura Legione. Queste sono trainate in gittata da migliaia di morti rianimati incapaci di combattere nelle Legioni. Algeth sa che in Guerra non si può sprecare nessuna risorsa, per quanto limitata essa possa essere.

1) Cannone d'Assedio Mietitore

Etichettato come "la madre di tutti i cannoni", questo è in pratica un bio-costrutto vivente simile all'Unholy Carronade, solamente centinaia di volte più grande. In effetti, è molto credibile che il materiale vivente rimosso dal Mietitore permetta la creazione di nuovi Unholy Carronade, ma nessuno ha mai potuto verificare che ciò sia niente di più che un'orrida leggenda.

Il proiettile lanciato è un bio-costrutto particolarmente orribile. Esso colpisce con una potenza stupefacente, scuotendo letteralmente la terra per miglia. Chiunque si trovi sotto la sagoma dell'esplosione grande è colpito con un attacco a DAM 13, e persino coloro che si salvano sono spinti Proni dalla forza dell'esplosione. Tuttavia, l'orrore è appena cominciato.

Il giocatore i cui modelli sono uccisi tira un ulteriore d20. Con un risultato di 18-20, segna il corpo con un segnalino Resti Mortali (Dead Remains). Alla fine del Round, questi segnalini saranno rimpiazzati con un Undead Legionnaire.

Il Legionnaire sarà considerato fuori dal Raggio di Comando, ma si difenderà se attaccato in CC. Durante la sua Attivazione, egli vagherà verso la Squadra di Undead Legionnaire più vicina in LOS e si unirà ai loro ranghi. Nell'assenza di una Squadra Undead Legionnaire, egli vagherà verso il più vicino modello Individuale Necrorganico dell'Oscura Legione presente e si unirà a lui. Se nessuno dei due è disponibile, egli manterrà semplicemente la sua posizione finché una delle due Unità menzionate sopra entrerà nella sua LOS.

Se il Legionnaire entra nel Raggio di Comando della Squadra o dell'Individuo in questione, egli è considerato come se si fosse unito alla Squadra.

Le regole per la composizione delle normali Squadre non si applicano. Il Legionnaire cercherà di unirsi ad ogni Squadra Legionnaire o ad ogni Individuo presente, indipendentemente se essi lo vogliano o no. In questo modo, la massima dimensione per la Squadra può essere superata, e gli Individui che normalmente non potrebbero comandare dei Legionnaire possono averne che si uniscono ai loro ranghi. I ciechi occhi di un Undead Legionnaire possono percepire persino la presenza di uno Stalker. Se egli si unisce allo Stalker (entrando nel Raggio di Comando di quest'ultimo), lo Stalker perde il suo status finché il nuovo storpio seguace non è respinto.

Nota: *La Squadra potrebbe essere una Squadra dell'Oscura Legione amica o nemica. Il Legionario semplicemente non conosce la differenza.*

10.5.8- Armamento Demnogonis

Il Dominatore delle malattie preferisce alcune tra le più ripugnanti tattiche quando si parla di artiglieria. Se la morte inflitta da suo fratello Algeroth è veloce e definitiva, l'arsenale del Signore della Corruzione porta solo dolore persistente, sofferenze atroci e, infine, corruzione. Essendo le armi Chimiche e Biologiche vietate, i seguaci di Demnogonis sono doppiamente temuti per il loro orribile Fuoco di Saturazione.

1) Portale della Piaga Pestilenziale

Si tratta più di un portale che di un cannone. Usando la tremenda energia di una Cittadella Oscura, un portale temporale è aperto solo per pochi microsecondi sul punto bersaglio. Orribilmente, pochi microsecondi sono più che sufficienti per consentire l'esposizione ad alcuni dei più letali agenti patogeni mai sperimentati dall'uomo. Ogni modello che si trova all'interno ed entro 4" dall'effetto di questa sagoma è soggetto ad un test di Panico dovuto ad un attacco Causa Paura 3.

Ogni modello sotto la sagoma dell'esplosione grande subisce un attacco Rischio Ambientale ATS 8. Un fallimento indica che il modello ha subito una orribile e vomitevole morte. Questi modelli devono essere segnati con un segnalino Resti Mortali (Dead Remains). I loro resti rappresentano un Rischio Ambientale biologico ATS 15 a tutti coloro che si trovano a 2" dal segnalino.

Un Nepharite of Demnogonis può successivamente far rivivere questi segnalini in Blight Commandos, se il Nepharite possiede il Dono appropriato.

10.5.9- Armamento Muawijhe

Senza dubbio, l'artiglieria più ambigua di tutta l'Oscura Legione è quella di Muawijhe. L'effetto rappresentato da quest'arma sfida la vera e propria definizione di caos, dimostrando in un modo terrificante che esiste un orribile ordine che sottosta persino alle azioni del Signore della Follia.

1) Bagliori di Fuochi Fatui

Nel momento in cui queste palle di cannone strisciano silenziosamente attraverso il campo di battaglia, diverse impurità chimiche bruciano sulla superficie del proiettile. Il risultato appare come una stella cadente piuttosto colorata che esplode direttamente sopra la testa del bersaglio, circondandolo in gradevoli colori e lampi luminosi, piuttosto chiari. Tuttavia, nel caos dei lampi risiede un orribile disegno che imprime suggestioni nelle menti di coloro i quali sono testimoni dell'effetto.

Il messaggio ricevuto dal bersaglio in questione è a discrezione del giocatore dell'esercito di Muawijhe. Egli può scegliere uno tra i seguenti:

Pacifismo (Sagoma dell'Esplosione Grande) *Modelli che falliscono il test LD si siedono e rifiutano semplicemente di attaccare il nemico. Segna il modello come Prono, e gira le sue spalle al nemico per indicare che egli ha rifiutato di combattere. Essi non si alzeranno e non combatteranno finché non saranno Riorganizzati, o finché un modello nemico non li attaccherà.*

Disperazione (Sagoma dell'Esplosione Grande) *I modelli colpiti cercheranno di ferirsi da soli per poter fuggire all'imminente combattimento. I modelli devono effettuare un tiro CC non modificato. Un successo indica che essi sono stati in grado di ferirsi da soli prima che qualcuno sia riuscito a fermarli. Ogni modello ridotto a zero ferite deve essere rimosso dal gioco come vittima.*

Depressione (Sagoma dell'Esplosione Grande) *I modelli colpiti devono effettuare immediatamente un*

tiro di Morale. Coloro che falliscono sono soggetti al Panico.

E' largamente supposto che ci siano altri disegni usati su obiettivi civili che possano ispirare tumulti, ribellioni e persino omicidi di massa. Per secoli, luci danzanti nel cielo sono sempre state considerate un portento del destino. Forse c'era un barlume di verità dietro le leggende degli antichi.

10.5.10- Armamento Ilian

L'impressionante potere della Signora del Vuoto non è mai stato così chiaro come nel momento in cui stende la sua mano e strappa una vittima da questo mondo, condannandola a una eternità di orrori che vanno al di là della nostra capacità di immaginazione. Questa è la natura delle batterie di Ilian. Enormi ricevitori proiettano le energie di una enorme macchina in un qualche indicibile mondo, aprendo un portale che trasporta l'essere vivente verso un destino peggiore della morte.

1) Il Portale del Vuoto

All'interno del cuore di una Cittadella Oscura, migliaia di Children of Ilian brulicano, prendendosi cura di un potente meccanismo in grado di stendere la sua presa attraverso innominabili distanze e strappare coloro che non sono stati abbastanza fortunati da scappare.

E' proprio questo meccanismo quello usato da Ilian per catturare e schiavizzare i suoi feroci Templari dal loro mondo nativo. Ora, le vittime sono rubate da tutti i mondi conquistati. I fortunati diventano schiavi, o cibo per le legioni di Children che mantengono la macchina. Gli sfortunati sono alterati per adattarsi a scopi più oscuri, disegni alieni e terribili oltre ogni comprensione. La sola certezza è che questi sono perduti e non faranno mai ritorno.

I modelli viventi con una sola ferita che si trovano sotto la Sagoma dell'Esplosione Grande devono effettuare un test PW con un modificatore +6. Coloro che falliscono svaniscono – trasportati lontano per spendere il resto della loro dannata esistenza al servizio della Padrona Oscura. Tutti gli altri modelli, inclusi i Veicoli e le A.I., subiscono un attacco a DAM 12(x2) a causa degli enormi campi elettrici e magnetici generati dal portale, ma non vengono trasportati.

10.5.11- Armamento Semai

Le promesse di Semai si sono sempre rivelate false, ma il genere umano continua a credere alle sue convincenti bugie, non accorgendosi della verità prima che sia troppo tardi. E' possibile che il genere umano abbia subito più di una maledizione quando l'Oscura Legione è apparsa nei nostri mondi. La maledizione dell'ottimismo ha dannato ben più anime di quante l'Oscura Simmetria ne abbia mai uccise.

1) Bomba a Positroni

La bomba a positroni è un losco dispositivo, che non ha bisogno di essere accurato per essere efficace. Quando viene lanciato, piazzate un segnalino sul punto di impatto, e poi deviate la posizione di 3" in una direzione casuale. La granata non colpirà mai un modello, o atterrerà in contatto di base con un modello. Se la deviazione la posiziona sopra la base di un modello o sopra una ostruzione del terreno, semplicemente posizionala nello spazio aperto più vicino disponibile.

Non c'è nessuna esplosione, scheggia o gas. La granata atterra semplicemente sul punto di impatto con un tonfo delicato. Essa sembra essere fatta in oro inciso, scritta accuratamente con un assortimento quasi infinito di simboli e pittogrammi. Spesso, questa è l'ultima cosa che una vittima vedrà.

Ogni modello che spende una Azione entro 6" dalla granata deve effettuare un test LD per ogni Azione spesa nell'area di effetto della granata. Un successo permette al modello di agire normalmente. Un fallimento indica che il modello è attratto inspiegabilmente verso la granata e userà tutte le sue Azioni di Movimento pieno verso la granata.

Coloro i quali si trovano entro 4" dalla granata devono effettuare un test contro un Rischio Ambientale ATS 10 prima che ogni Azione sia spesa, e poi superare un test LD o muovere ancora più vicino. Coloro i quali raggiungono la granata ricevono una ferita automatica, poiché la granata è altamente radioattiva. Il richiamo della granata svanisce alla fine del turno in cui è stata lanciata, ma la granata continua a rappresentare un Rischio Ambientale ATS 10 entro 3" per tutto il resto della durata della partita.