

Foglio Riassuntivo per gli Effetti Ambientali (1 di 2)

Quando si Attiva una Unità, tirate un dado da 20, applicando come penalità il valore Livello (Liv.) della partita e come bonus il valore Survival Training dell'Unità. In caso di successo, valgono solo le Limitazioni Automatiche, altrimenti tirate sulla Tabella Fallimento, senza applicare modifiche.

Effetti Globali:

Morale Ridotto: Il valore LD del Modello è ridotto del valore elencato.

Movimento Ridotto: Il valore MV del Modello è ridotto del valore elencato.

Affaticato dal Combattimento: I valori CC e RC del Modello sono ridotti del valore elencato.

Visibilità Ridotta: La LOS è ridotta al valore indicato, in pollici.

Malfunzionamento alle Armi: Se sul tiro per colpire, in CC o in RC, si ottiene un risultato maggiore di $(20 - \text{Liv.})$, l'arma soffre di malfunzionamento (anche le armi da CC) e bisogna spendere una Azione prima di poter riutilizzare quell'arma.

Comunicazioni Interrotte: L'Unità non può Impartire Ordini, Ricevere Ordini o usare l'Abilità Speciale Osservatore Avanzato.

Affaticamento: Il Modello perde una Azione per questo Turno.

Esaurimento: Il Modello perde una Azione e subisce un -4 in CC, RC e LD per questo Turno.

Tabella Giungla – Test: (20 – Liv. + Survival Training)

Liv.	Limitazioni Automatiche	Tabella Fallimento		Effetti Speciali	
1-2	Visibilità Ridotta 15"	1-6	Visibilità Ridotta 12"	1-5	Sciame di Insetti
		7-13	Affaticato dal Combattimento -2	6-10	Sciame di Insetti
		14-19	Movimento Ridotto -1	11-15	Liana Strangolatrice
		20	Tira su Effetti Speciali	16-20	Palude
3-4	Visibilità Ridotta 12" Affaticato dal Combattimento -2	1-6	Morale Ridotto -2	1-5	Sciame di Insetti
		7-13	Affaticato dal Combattimento -3	6-10	Liana Strangolatrice
		14-19	Movimento Ridotto -2	11-15	Palude
		20	Tira su Effetti Speciali	16-20	Pianta Carnivora

Effetti Speciali Giungla:

Sciame di Insetti: Area d'Effetto di 6" con centro sul Caposquadra. All'interno dell'Area d'Effetto la Visibilità è ridotta a 12" e per ogni Azione che si vorrebbe effettuare si tira contro un Rischio Ambientale ATS 15. Con un fallimento l'Azione è spesa per scappare in una direzione determinata da un tiro di Deviazione. Quando non rimane nessun Modello nell'Area d'Effetto, lo Sciame si disperde.

Liana Strangolatrice: Tirate un d20 per ogni Modello sotto il doppio del valore Forza (ST). Con un successo non c'è effetto, con un fallimento il Modello è posto Prono e deve ritirare. Con un successo si libera ma rimane Prono, con un fallimento viene intrappolato e può solo essere liberato da un compagno in contatto di base che spenda una Azione. Un Modello che cerchi di liberare un compagno deve testare come spiegato sopra. I Modelli con forza 7 o più e i Venusian Raptor sono immuni alla Liana Strangolatrice.

Palude: Il Modello più lontano dal Caposquadra e quelli entro 3" da lui non possono compiere Azioni fino a che un compagno in contatto di base non spenda una Azione per liberarli. Alla fine del Turno, i Modelli non liberati devono passare un tiro di Comando, o subire una ferita.

Pianta Carnivora: Una Pianta Carnivora appare entro 6" dal Caposquadra, in una direzione determinata da un tiro di Deviazione. Essa ha Dimensione 4, AR 22 e 3 Ferite. Se non è uccisa entro la fine del Turno, attaccherà il Modello più vicino entro 6" (se esiste, altrimenti la pianta sparisce alla fine del Round) con un attacco CC 15, DAM 15.

Tabella Deserto – Test: (20 – Liv. + Survival Training)

Liv.	Limitazioni Automatiche	Tabella Fallimento		Effetti Speciali	
1-2	Malfunzionamento alle Armi	1-6	Movimento Ridotto -1	1-5	Diavolo della Polvere
		7-13	Morale Ridotto -2	6-10	Diavolo della Polvere
		14-19	Affaticamento	11-15	Voragine
		20	Tira su Effetti Speciali	16-20	Acquazzone
3-4	Malfunzionamento alle Armi Movimento Ridotto -1	1-6	Visibilità Ridotta 24"	1-5	Diavolo della Polvere
		7-13	Affaticamento	6-10	Voragine
		14-19	Esaurimento	11-15	Voragine
		20	Tira su Effetti Speciali	16-20	Acquazzone

Effetti Speciali Deserto:

Diavolo della Polvere: Piazzate la Sagoma dell'Esplosione Piccola sul Caposquadra e deviate secondo un tiro di Deviazione di 1-10 più 6". La sagoma blocca la LOS e rimuove qualsiasi sagoma ad effetto gas che tocchi. Alla fine dell'Attivazione di ogni membro dell'Unità, la sagoma si muove di 3" in una direzione a caso. Al termine del Round dell'Unità, la sagoma è rimossa.

Voragine: Il Modello più lontano dal Caposquadra e tutti quelli entro 3" da lui sono posizionati Proni, caduti in una Voragine. Un Modello amico entro 3" può spendere 2 Azioni per tirare su un Modello caduto. Un Modello caduto nella Voragine non può Arrampicarsi fuori da essa.

Acquazzone: Tirate un tiro di Deviazione da 1 a 10 pollici dal Caposquadra e piazzate un segnalino. Ogni Modello di Dimensione 3 o meno entro 6" dal segnalino verrà spazzato via di 1-10 pollici nella direzione determinata dal primo tiro di Deviazione, e posizionato Prono.

Foglio Riassuntivo per gli Effetti Ambientali (2 di 2)

Tabella Artico – Test: (20 – Liv. + Survival Training)					
Liv.	Limitazioni Automatiche	Tabella Fallimento		Effetti Speciali	
1-2	Affaticato dal Combattimento -1	1-6 7-13 14-19 20	Movimento Ridotto -1 Morale Ridotto -2 Affaticato dal Combattimento -3 Tira su Effetti Speciali	1-5 6-10 11-15 16-20	Abbaglio Abbaglio Crepaccio Nascosto Crepaccio Nascosto
3-4	Affaticato dal Combattimento -2 Morale Ridotto -1	1-6 7-13 14-19 20	Movimento Ridotto -1 Morale Ridotto -4 Affaticamento Tira su Effetti Speciali	1-5 6-10 11-15 16-20	Abbaglio Crepaccio Nascosto Miraggio Artico Tormenta Gelida

Effetti Speciali Artico:

Abbaglio: Tirate un dado da 20 per Modello. La LOS è ridotta al valore tirato sul dado, in pollici.

Crepaccio Nascosto: Il Modello più lontano dal Caposquadra e tutti quelli entro 3" da lui sono posizionati Proni, caduti in un Crepaccio Nascosto. Un Modello amico entro 3" può spendere 2 Azioni per tirare su un Modello caduto. Un Modello con l'Abilità Speciale Arrampicarsi che è caduto nel Crepaccio Nascosto può spendere 3 Azioni per uscirne da solo.

Miraggio Artico: I Modelli a terra devono effettuare un tiro di Comando prima di ogni Attacco a Distanza; con un fallimento, il tiro manca il bersaglio. Una Canalizzazione mancherà sempre automaticamente. Anche i Modelli Volanti devono effettuare un tiro di Comando; in caso di fallimento, si deve tirare un dado da 20:

1-15 Cambia di 1 Altitudine; **16-17** Cambia di 2 Altitudini; **18-19** Cambia di 3 Altitudini e si gira in una direzione a caso; **20** Si ferma Con un valore dispari, il Volante scende dell'Altitudine indicata, con uno pari sale dell'Altitudine indicata. Qualora entrasse in contatto col terreno, o nel caso di un 20, effettuate un test di Comando: un successo porta il Volante a 1 livello di Altitudine sopra il Terreno, in direzione casuale; un fallimento indica che il Volante si è schiantato a terra.

Tormenta Gelida: I Modelli sono soggetti ad un Rischio Ambientale ATS 15. Tirate per ogni Modello; con un fallimento, si subisce una ferita.

Tabella Sotterraneo – Test: (20 – Liv. + Survival Training)					
Liv.	Limitazioni Automatiche	Tabella Fallimento		Effetti Speciali	
1-2	Comunicazioni Interrotte	1-6 7-13 14-19 20	Malfunzionamento alle Armi Morale Ridotto -3 Affaticato dal Combattimento -1 Tira su Effetti Speciali	1-5 6-10 11-15 16-20	Massi Cadenti Massi Cadenti Scossa Sismica Scossa Sismica
3-4	Comunicazioni Interrotte Morale Ridotto -3	1-6 7-13 14-19 20	Malfunzionamento alle Armi Affaticato dal Combattimento -2 Visibilità Ridotta 24" Tira su Effetti Speciali	1-5 6-10 11-15 16-20	Massi Cadenti Scossa Sismica Gas Velenosi Sfiato Vulcanico

Effetti Speciali Sotterraneo:

Massi Cadenti: L'Unità deve effettuare un test di Morale. Con un fallimento, l'Unità cade in Panico.

Scossa Sismica: Tutti i Modelli dell'Unità cadono a terra Proni.

Gas Velenosi: Ogni Modello entro 6" dal Caposquadra è colpito da un Rischio Ambientale ATS 10. Con un fallimento sul tiro, il Modello cade a terra privo di conoscenza. Un Modello rimane privo di conoscenza finché non è tirato fuori dall'Area di Effetto da un altro Modello della stessa Dimensione o superiore (il Movimento di un Modello è dimezzato quando questi trascina un compagno). Alla fine del Turno, i Modelli ancora nell'Area di Effetto subiscono una ferita.

Sfiato Vulcanico: La visibilità entro 8" dal Caposquadra è ridotta a 0. Tutti i modelli entro quest'Area di Effetto sono colpiti da un Rischio Ambientale ATS 15.

Effetti Ambientali Notte:

Non esiste un Livello per questo Effetto Ambientale, si applicano semplicemente le seguenti regole:

- La LOS è ridotta alla Gittata Corta.
- Gli Attacchi a Distanza hanno penalità -4.
- Il Raggio di Comando è ridotto di 2 pollici.
- Le Unità oltre la Gittata Corta possono essere bersagliate se esse hanno sparato durante il Round in atto. Segna l'Unità che ha sparato con un segnalino **flash (bagliore)**. Modelli che sparano alle Unità con segnalini bagliore tirano con una penalità di -8 RC. Alla fine del Round dell'Unità, il segnalino è rimosso.
- I Modelli illuminati da **munizioni flair** o **star shell** possono essere attaccati normalmente.
- Altri load-outs opzionali come **tracer rounds** o **night vision** possono diminuire o negare la penalità a RC o limitazioni alla LOS per il combattimento notturno. Vedi la loro descrizione per i dettagli.