

ULTIMATE WARZONE® Quick Reference Sheet - v 1.1



© 2005 Excelsior Entertainment - all rights reserved - translated by MCIC

GITTATA DELLE ARMI		RAGGIO DI COMANDO	
Contatto di Base	CC	Caposquadra	6"
Fino a 6"	PB	Ufficiale / Individuo	8"
Da 6" a 12"	SR	Comandante Armata	10"
Da 12" a 24"	MR	Cecchino	+ 4"
Da 24" a 36"	LR	Volanti	6", ±1 Altit.
Oltre 36"	ER	Paracadutisti (1° Round)	No penalità
		Paracadutisti (dopo il 1° Round)	8"

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO A DISTANZA (RC)		
	Bersaglio...	Attaccante...
Oscuramento (4" da riparo)	-1	-
Contatto di Base Copertura Leggera	-2	-
Contatto di Base Copertura Pesante	-3	-
Mirando	-	+3
Dietro/Dentro al Fumo	-Livello più alto tra le sagome di Fumo attraverso cui la LOS è tracciata	
In Panico	-	-3*
In Rotta	-	-6*
Impazzito	Vedi Tabella IMPAZZITO	
MP	-2	-
Prono	+4	No RC
Veicolo monoposto fermo	-	+3
2 SZ in più / meno	+1 / -1	-1 / +1
1° tiro (solo) dopo Catastrofe - '20'	-	-4

* - *finché in LOS con il nemico*

MODIFICATORI AL CORPO A CORPO (CC)		
	Bersaglio...	Attaccante...
2 attaccanti	-	+1
3 attaccanti	-	+2
4 o più attaccanti	-	+3
In Carica	-	+1
Primo Attacco da nascosto	-	+2
In Panico	-	-3*
In Rotta	-	-6*
Impazzito	Vedi Tabella IMPAZZITO	
Acquattato (MP)	-	-2
Prono	+4	½ CC
1° attacco (solo) dopo un '20'	-	-4
Attacco Secondario	-	-4

Numero di attaccanti permessi

SZ del Difensore – SZ dell'Attaccante + 4 = Max. Numero di Attaccanti
Se il Difensore è contro un muro = ½ Numero degli Attaccanti
Se il Difensore è su una porta o simili = 2 Attaccanti di uguale SZ

Carica

+1 CC e +1 DAM. Se è il primo attacco da Nascosti, invece +2 CC e +2 DAM, e l'avversario non può Controcaricare, Ribattere o Ritirarsi. Se un modello rimane Nascosto mentre Carica non è possibile Sparargli.

Gli attaccanti non in contatto di base col bersaglio e i Veicoli non guadagnano i bonus per la Carica. I Volanti possono Caricare solo se la differenza di Altitudine col bersaglio è 3 o meno.

* - *finché in LOS con il nemico*

MODIFICATORI ALL'AVVISTAMENTO	
Bersaglio è in MP	-2
L'Avvistatore è in MP	-2
Attraverso Fumo	-Livello più alto tra le varie sagome
Abilità speciali	Variabile
Un modello impegnato in Corpo a Corpo non può Avvistare. Per essere avvistati, i modelli Nascosti devono trovarsi entro una distanza in pollici pari alla LD dell'Avvistatore modificata dalle Abilità speciali del bersaglio.	

SUCCESSO PERFETTO / CATASTROFE	
Ottenere 1 = Successo perfetto: superamento automatico del tiro Nei combattimenti: +4 DAM In un tiro Canalizzare: il potere ha effetto senza spendere l'Azione	
Ottenere 20 = Catastrofe: fallimento automatico del tiro (tranne per i tiri AR) Nei combattimenti: -4 sul primo prossimo attacco con la stessa caratteristica In un tiro Canalizzare: tirare sulla Tabella Contraccolpo Soprannaturale In un test sul Morale mentre si è in Rotta: il modello è Impazzito. Tirare sulla Tabella Impazzito	

CADERE
I modelli Cadono in posizione Prona. Il DAM base è 6, +1 per ogni pollice in più rispetto alla SZ del modello in pollici. Se l'altezza è il doppio della SZ del modello in pollici, il DAM è (x2) includendo il DAM extra per ogni pollice. Se è il triplo, è (x3) ecc... Es: un modello con SZ 2 che cade da 5 pollici subisce DAM = (6 + (5 - 2)) x2 = 9(x2) Modelli che si trovano sotto un modello che Cade ricevono lo stesso danno. Se sono in Attesa, possono evitarlo automaticamente (perdendo l'Attesa); altrimenti, devono eseguire un test LD – SZ del modello in caduta. Se viene evitato, si tira per la Deviazione, e si pone il modello caduto a breve distanza da quello sottostante.

Limitazioni MV (per Azione)	A piedi	Moto	Su Ruota	Su Singoli	Bipedi	Skimmer	Volanti
Girare	360°	180°	90°	360°	180°	360°	90°
Terreno Normale	MV pieno	MV pieno	MV pieno	MV pieno	MV pieno	MV pieno	MV pieno**
Terreno Limitante	1 AC	No MV	MV -1	MV pieno	MV pieno	MV pieno	MV pieno**
Terreno Accidentato	½ MV	½ MV	MV -1	MV pieno	MV pieno	MV pieno	MV pieno**
Impassabile	No MV	No MV	No MV	No MV	*	MV pieno	MV pieno**
Acqua	½ MV***	½ MV***	MV -1***	MV pieno***	MV pieno***	MV +1	MV pieno**

* - Può scavalcare ostacoli <=½ della sua SZ in pollici. ** - Può ignorare terreni non alla sua altitudine. *** - Eccetto impassabile

Indipendentemente da quanto il terreno limiti il movimento, non può mai essere ridotto sotto 1", eccetto in terreno impassabile.

SPAZI	
<ul style="list-style-type: none">Muovere attraverso modelli della stessa SquadraMuovere tra altre Squadre amiche e/o terrenoSparare tra modelli amiciMuovere tra Squadre nemiche e/o terrenoIngaggiare un CC con un modello	<ul style="list-style-type: none">Liberamente – le basi non devono sovrapporsi alla fine del Movimento.Deve esserci 1" di distanza per Muovere oltre.Deve esserci 1" di distanza per Sparare oltre.*Devono esserci 4" di distanza per Muovere oltre.Contatto di base, oppure i due modelli devono trovarsi in contatto di base con un pezzo di Terreno Limitante che li separa. Alcune armi e alcune regole speciali permettono anche attacchi in CC non in contatto di base.

*: se i modelli amici sono in MP o hanno 2 SZ in meno si può sparare al di sopra di loro senza limitazioni di spazio.

AZIONI

Muovere

Spostarsi fino al valore MV del modello in pollici, modificato dal terreno. Ogni Movimento che porta in contatto di base con un modello nemico non Nascosto è considerato una Carica.

Cambiare Posizione

Le tre posizioni possibili sono Eretta, Acquattato (MP) e Prono. I Veicoli e i modelli su Cavalcatura non possono Acquattarsi.

Strisciare

Muovere mentre si è in MP. Il valore MV è dimezzato. Non è possibile Strisciare in spazi più bassi di ¼ della SZ del modello in pollici.

Arrampicarsi

Arrampicarsi fino a ½ del valore MV. Non si possono eseguire altre azioni finché non si raggiunge un luogo dove poter rimanere in equilibrio. Se l'ostacolo è più alto della SZ in pollici, alla fine del Round si tira un d20: con 17-20 il modello Cade.

Saltare

Si può Saltare oltre gli ostacoli fino al valore MV. Fino a ½ valore MV non ci sono penalità; se la distanza è maggiore, si tira d20: con 19 il modello Cade alla fine del Salto; con 20 Cade all'inizio. Il modello può anche Saltare giù da un'altezza pari alla sua SZ in pollici senza conseguenze. Per altezze maggiori deve prima passare un test LD (o l'azione è persa), e può atterrare fino a MV pollici distante.

Caricare

Muoversi fino a ingaggiare in CC il modello nemico più vicino (a meno che non sia già impegnato in CC) ed eseguire un attacco in CC.

Colpire in CC

Cercare di ferire l'avversario una volta ingaggiata la mischia.

Combattimento a Distanza

Attaccare con un'arma a distanza, seguendo la Priorità di Bersaglio. Gittata e Frequenza di Sparo determinano quanti tiri per AC.

Disingaggiarsi

Abbandonare un Corpo a Corpo. Se l'avversario si oppone, si effettua un Tiro Contrastato. Ogni giocatore tira un d20 e aggiunge i valori CC e ST del proprio modello, più eventuali modificatori. Il modello attivo guadagna +1 per ogni SZ in meno rispetto all'avversario. Se è impegnato con più modelli, si tira contro la CC più alta tra le loro, aumentata di +1 per ogni avversario addizionale. Qualora il modello attivo sia il vincitore del tiro, può Muovere nella stessa Azione. Un fallimento indica che i modelli sono ancora ingaggiati in CC. Veicoli, Volanti e modelli non in contatto di base possono Disingaggiarsi senza dover testare. Modelli Proni non possono Disingaggiarsi.

Mirare

Il modello guadagna +3 alla sua RC per il prossimo Combattimento a Distanza verso un determinato bersaglio. L'azione di Combattimento a Distanza che ne voglia beneficiare deve essere la successiva. Se si può sempre sparare al bersaglio, e il modello ha ancora Azioni rimanenti, il bonus per la Mira si applica fino alla fine dell'Attivazione del modello. Se il modello cambia bersaglio, o se questi non è più un bersaglio legale, il modello deve spendere un'altra AC per Mirare.

Canalizzare

Rilasciare un potere soprannaturale. Il costo in AC è variabile. Se si bersaglia un modello nemico si segue la Priorità di Bersaglio.

Concentrarsi

Il modello guadagna +2 al suo PW. L'azione Canalizzare che ne voglia beneficiare deve essere la successiva. Se viene colpito (ma non necessariamente ferito), il modello perde il bonus.

Avvistare

Scovare i modelli Nascosti che si trovino entro una distanza in pollici pari alla LD. Se si usa una seconda azione per Avvistare uno stesso bersaglio, si guadagna un bonus di +2 al tiro; per ogni altra azione si ha un +1 aggiuntivo. Il bersaglio diventa visibile solo per la Unità che lo ha Avvistato, ed alle Unità a cui vengano Dati Ordini dal modello Avvistatore (se possiede l'abilità Comandante).

Riorganizzare

Tentare di scacciare il Panico da una Unità. Un'Unità in Rotta che venga Riorganizzata passa in Panico. Una Impazzita passa in Rotta.

Dare Ordini

I modelli con l'abilità Comandante possono, una volta per Turno, attivare una Unità non ancora attivata, concludendo il proprio Round.

Attesa

Mettersi in Attesa conclude l'Attivazione del modello. Il modello si riserva un'Azione da poter utilizzare prima della sua prossima Attivazione. L'Azione può essere utilizzata in qualsiasi momento, anche interrompendo un'Azione avversaria che non richieda un tiro di dado (altrimenti, si deve lasciare il tempo all'avversario di terminare l'Azione). Dall'Attesa, un modello può Avvistare, Sparare, Canalizzare, Controcaricare, Ribattere, Ritirarsi, Mettersi al Riparo o utilizzare una delle sue abilità speciali se gli è permesso. Per poter Sparare, Canalizzare o Mettersi al Riparo è necessario passare un test LD; se fallisce, il modello perde l'Azione. Per Controcaricare il test LD è richiesto solo se il modello in Attesa non è il bersaglio della Carica.

Controcaricare

Un modello in Attesa risponde alla Carica di un modello nemico: si sposta di 1 pollice in sua direzione e ingaggia. Il combattimento è simultaneo, e entrambi i modelli ricevono il bonus della Carica.

Ribattere

Un modello in Attesa attacca a sua volta un modello che lo sta Caricando, rimanendo però fermo sul posto. Il combattimento è simultaneo, e nessuno riceve bonus per la Carica. I modelli Volanti bersaglio di una Carica non possono Ribattere.

Ritirarsi

Un modello in Attesa può fuggire lontano da un modello che lo sta Caricando. Il modello si muove del pieno valore MV dando le spalle al modello attaccante.

Mettersi al Riparo

Un modello in Attesa bersaglio di un attacco di un arma a Fuoco Indiretto che utilizzi una Sagoma, o di un potere che utilizzi una Sagoma, può provare a Mettersi al Riparo per evitare di essere colpito. Se passa il test LD, può Muovere fino a MV-1 pollici, oppure a MV pollici rimanendo però Prono.

ULTIMATE WARZONE® Quick Reference Sheet – v 1.1



© 2005 Excelsior Entertainment - all rights reserved - translated by MCIC

TABELLA AMOK		
TIRO	RISULTATO	EFFETTO
1 - 6	Memoria Sovraccarica	Perdita di un'Azione durante la prossima Attivazione.
7 - 12	Riavvio	Perdita di 2 Azioni durante la prossima Attivazione.
13 - 18	Errore di Riconoscimento	L' A.I. deve superare un test LD per effettuare qualsiasi attacco contro modelli nemici durante la sua prossima Attivazione. Con un fallimento si perde l'Azione. Una Catastrofe su questo test porterà il modello ad attaccare il modello amico più vicino.
19 - 20	Errore di Sistema	I modelli nella Unità perdono automaticamente 2 azioni a causa di un riavvio automatico e devono effettuare un test LD, sottraendo il loro valore A.I. per determinare cosa possono fare con le Azioni rimanenti. Un fallimento indica che il modello userà le Azioni rimanenti per muovere verso il membro dell'Unità più vicino, tentando di riottenere il comando. Un successo indica che il modello diverrà il nuovo Caposquadra. Continua a tirare come sopra ogni volta che un modello è Attivato fino a che un nuovo Caposquadra è selezionato. Una volta che un modello diviene il nuovo Caposquadra, tutti gli altri modelli nel Raggio di Comando di questo torneranno sotto comando con una Azione rimanente. I modelli fuori dal Raggio di Comando dovranno usare quella Azione per rientrarvi immediatamente, come da regola. La struttura di comando tornerà normale il Turno seguente.

TABELLA CONTRACCOLPO SOPRANNATURALE	
Tiro	Effetto
1 - 10	Sforzo Mentale: Il Canalizzatore non può Concentrarsi questo Turno. Tutti i tentativi di Canalizzare in questo Turno sono aumentati di 3 Magnitudini.
11 - 17	Fitta Mentale: Il Round del Canalizzatore termina immediatamente.
18 - 19	Risacca Mentale: Il Canalizzatore cade privo di coscienza ed è Prono. Può essere svegliato da un modello amico che Muove in contatto di base e spende una Azione per svegliare il Canalizzatore, o il Canalizzatore può provare a svegliarsi una volta per Turno passando un tiro LD a penalità -4.
20	Tempesta Mentale: Tutti i modelli (incluso il Canalizzatore) entro la SZ del Canalizzatore in pollici devono passare un test di LD (- Magnitudine del Potere) o subire una ferita.

TIPO DI TERRENO	AR	WD	DANNO ADDIZIONALE (+2) DA:
Fango, Paglia o Strame	12	2	Concussive, Radiant, Rending
Legno leggero, Porte	16	3	Concussive, Radiant
Legname Trattato	18	3	Concussive, Radiant
Legname Rinforzato	20	4	Concussive
Pietra	22	5	Concussive
Metallo	24	6	Radiant
Metallo Rinforzato	26	7	N/A
Filo Spinato	25	2	N/A (danneggiabili solo da Esplosivi o armi CC AV)
Sacchi di Sabbia (Impenetrabilità)	24	3	N/A
Denti di Drago (Impenetrabilità)	25	4	N/A (un Esplosivo può rimuoverne uno)
Trincee	26	8	N/A

MODIFICATORI A RIORGANIZZARE (LD)	
Ogni tentativo dopo il precedente fallito (solo per Capisquadra):	-3 (cumulativo)
Squadre che hanno perso il Caposquadra (unico tentativo per Turno):	-3
Se un modello che vuole Riorganizzare è nel Raggio di Comando di un modello amico con LD più alta, il modello può usare quella LD per Riorganizzare	

TABELLA GUASTI DI SISTEMA DEI VEICOLI		
Se un attacco è effettuato contro un Veicolo dal versante posteriore e il modello attaccante usa un'arma con statistica AV, allora il DAM dell'attacco è aumentato di +3. Tutti i guasti di sistema durano per il resto del gioco.		
Tiro AR fallito di	Risultato	Effetto
1	Superficiale	Il veicolo è ancora al 100% funzionale. Servirà un po' di nastro adesivo, se... ehm, quando tornerai in officina.
2 - 4	Sterzo	Prima che il Veicolo sterzi, tira un d20. Con un risultato maggiore di 10 il veicolo non può sterzare. Un altro colpo in questa locazione indica che con un risultato maggiore di 5 il veicolo non può sterzare. Al terzo colpo qui il Veicolo non può più sterzare.
5 - 7	Armi	Tutti i tiri RC sono a -3. Ogni ulteriore colpo qui riduce di un ulteriore -3. Per i tiri in cui la RC scende a "0" o meno, Sparare è impossibile.
8 - 10	Motore	La MV del Veicolo subisce -2. Ulteriori colpi al Motore riducono il MV di 2 per colpo finché il MV è "0", e il Veicolo è obbligato a fermarsi.
11 - 13	Trasmissione	Prima che il Veicolo si muova, tira un d20. Con un risultato maggiore di 10 il Veicolo non può muovere. Un secondo colpo alla Trasmissione indica che con un risultato maggiore di 5 il Veicolo non può Muovere. Un terzo colpo alla Trasmissione immobilizza il Veicolo. Un Veicolo con danno alla Trasmissione non può fare Retromarcia.
14 - 16	Guasti a Cascata	Prima che il Veicolo si Attivi, tira un d20; un 11+ indica che l'equipaggio perde un'Azione. Ulteriori colpi in questa locazione aggiungono un tiro addizionale: ad ogni tiro fallito l'equipaggio perde un'ulteriore Azione.
17 - 19	Strutturale	Il Veicolo subisce -5 in AR per ogni colpo in questa locazione.
20	Reazione a Catena	Scosso dalle esplosioni, il Veicolo subisce un'altra ferita. Tira un'altra volta su questa tabella.

ARCO DI TIRO (1) E FRONTE (2)						
	Normale	MP	Veicolo aperto	Veicolo chiuso	Su cavalcatura	Prono
(1)	180°	90°	Variabile	Variabile	360°	N/A
(2)	180°	90°	360°	180°	180°	N/A

PANICO	ROTTA
Se un modello o una Unità fallisce un test sul Morale entra in Panico . Modelli in Panico subiscono - 3 in RC, CC, e LD finché sono nella LOS di un modello nemico. Se erano in Attesa, perdono l'Attesa. Se vogliono avvicinarsi a cosa ha causato il Panico devono effettuare un test LD; se falliscono perdono l'Azione. Non possono Avvistare, Caricare, Mirare, Mettersi in Attesa, Acquistarsi o usare Poteri Soprannaturali. Modelli o Unità che falliscono un test sul Morale mentre sono in Panico entrano in Rotta . Le Unità A.I. non sono soggette a Panico e Rotta, ma possono entrare in AMOK. I Necroorganici non sono soggetti a Morale.	I modelli in Rotta devono usare la loro prima Azione disponibile per Muovere fino al loro pieno valore MV in pollici lontano da cosa lo ha portato in Rotta. Se in seguito vogliono compiere altre azioni diverse da questa, devono eseguire un test LD; se falliscono continueranno a fuggire. In nessuna circostanza si avvicineranno a cosa li ha mandati in Rotta. Modelli in Rotta subiscono - 6 in RC, CC, e LD finché sono in LOS di un modello nemico. Non possono Avvistare, Caricare, Mirare, Mettersi in Attesa, Acquistarsi o usare Poteri Soprannaturali finché sono in Rotta. Modelli o Unità che falliscono un test sul Morale con una Catastrofe mentre sono in Rotta diventano Impazziti . Tirare sulla Tabella Impazzito per stabilire gli effetti.

TABELLA IMPAZZITO	
Tiro	Effetto
1 - 11	Paura Agghiacciante: MV dimezzato in aggiunta alle penalità della Rotta.
12 - 17	Regressione Forzata: Solo una Azione non di Movimento per Turno. Tutti i tiri a -8.
18 - 19	Degenerazione: Tira per la Deviazione. I Modelli spendono un'Azione attaccando il modello più vicino in quella direzione che non sia un membro della sua Unità con la sua arma primaria. Tira per la Deviazione durante ogni Attivazione seguente finché non si sono Riorganizzati. Tutti i tiri sono a -6.
20	Orrore: Consideralo rimosso dal gioco. Lo svuotamento delle viscere è cominciato.

QUANDO EFFETTUARE UN TEST SUL MORALE	
Squadre* (anche squadre di Veicoli, quando nessuno di loro ha più ferite sicure): <ul style="list-style-type: none">- metà o più dei componenti eliminati- a seguito di ulteriori perdite dopo aver perso la metà o più dei componenti- metà o più delle ferite subite da un unico superstite- a seguito di ulteriori ferite subite da un unico superstite che perso la metà o più delle ferite Individuali e Veicoli singoli che non hanno più ferite sicure: <ul style="list-style-type: none">- metà o più delle ferite subite- a seguito di ulteriori ferite subite dopo aver perso la metà o più delle ferite Qualsiasi modello (per i Veicoli valgono solo quando non hanno più ferite sicure): <ul style="list-style-type: none">- trovarsi entro l'area affetta da un modello con Terrore che infligga una ferita a un modello della propria Squadra- sopravvivere ad una Carica ricevuta alle spalle mentre ci si Ritira- sparare verso un modello nemico in CC con un modello amico** (solo per Unità non Elite con LD <13)- sparare volontariamente ad un modello amico***- essere affetti da Abilità, Poteri o Effetti Ambientali che implicano un test sul Morale <p>*: quando un test sul Morale interessa un'intera Squadra si esegue un unico tiro sulla LD più alta **: se fallisce perde solo l'azione. ***: se fallisce perde soltanto tutte le azioni rimanenti.</p> Il tiro si fa alla fine dell'Attivazione dell'Unità o del modello che ne ha causato la condizione (a meno che la situazione non richieda un test immediato).	

Modificatori alla LD specifici per i test sul Morale	
Fuori dal Raggio di Comando del Caposquadra: Nell'area affetta da un modello con Terrore: In seguito ad una Controcarica nemica: Carica ricevuta alle spalle mentre ci si Ritira: Perdere metà o più componenti in seguito ad una Carica ricevuta dopo una Azione Ritirarsi: Sparare verso un modello nemico impegnato in CC con un modello amico: Sparare volontariamente ad un modello amico (vale anche per armi a sagoma): A.I.*:	-4 -Valore Terrore -4 -6 -6 -4 -8 -Livello A.I.
Se un Ufficiale è nel Raggio di Comando di almeno metà di una Squadra o del suo Caposquadra, quella Squadra può usare la LD dell'Ufficiale per i test sul Morale.	

*: se falliscono non vanno in Panico, ma tirano sulla tabella AMOK aggiungendo al tiro di dado il loro livello A.I.

DEVIAZIONE	
Si tira un d20: la cifra delle unità indica la distanza della deviazione dal bersaglio; il vertice della faccia del dado sopra il numero ne indica la direzione.	

SOPRAVVIVERE A UN TRASPORTO DISTRUTTO	
TIRO	EFFETTO
1 - 6	Sopravvissuto.
7 - 11	Subisce 1 ferita.
12 - 15	Subisce 2 ferite.
16 - 20	Ucciso, senza contare le ferite.

VEICOLI DISTRUTTI	
1 - 15	Il Veicolo non è altro che terreno ora. Lasciate lui o delle macerie sul tavolo.
16 - 20	BOOM! Ogni modello entro 1" subisce un attacco DAM 9. Modelli in Attesa possono tentare di Mettersi al Riparo. Modelli in Copertura possono evitarlo con un test LD: +2 se Leggera, +4 se Pesante.