

## SOMMARIO

Introduzione	2
Regole Generali	2
Azioni	5
Definizioni	8
Squadre	11
Eroi	13
Morale	13
Carte nel gioco base	15
Test Armatura	15
Terreni e Movimento	18
Il Gioco	21
Sparo	23
Armi a Sagoma	26
Corpo a corpo	29
Fase Psicica	34
Armeria	35
Abilità Speciali	37
Strutture	40
Carte nel gioco avanzato	41
Veicoli	43
Eroi del Sistema Solare	49
Organizzazione d'Armata	50
Missioni	51
Bauhaus Corporation	60
Capitol Corporation	73
Mishima Corporation	89
Cybertronic Corporation	101
Fratellanza	115
Dark Legion	130
Indice	142
FAQ	145

# Introduzione

Warzone Resurrection è un 28mm skirmish wargame per 2 o più giocatori.

Il regolamento prevede non solo modelli, ma anche l'uso di Carte; dove i modelli rappresentano la tua forza in campo, mentre le Carte rappresentano le tue risorse (equipaggiamenti paracadutati, eventi, etc.), e con esse dovrai completare le tue Missioni Prioritarie, Secondarie o Corporative.

Le Carte servono a rendere l'idea di quanto uno scontro militare sia costellato da aspetti inaspettati; dopotutto gli avversari non possono essere a conoscenza di ogni equipaggiamento avversario, oppure vista l'insospettabilità dei luoghi di combattimento del gioco, un terremoto marziano, un brillamento solare mercuriano, o l'attacco della ostile fauna venusiana possono ribaltare l'andamento di un combattimento in qualsiasi momento.

## Regole generali

### Tiri di Dado

Warzone Resurrection usa i dadi da 20, definiti in seguito 'D20'. Se il regolamento cita, per esempio, '2D20' significa che occorrerà tirare due D20. In ogni modo, ogni test del gioco si basa sul tiro di D20.

**Ritiro** – in alcuni casi sarà previsto il ritiro di un dado – ma non sarà mai concesso ritirare un dado già ritirato. Il secondo risultato dovrà essere accettato per forza, persino se peggiore del precedente.

**Power Shot** – un dado che dà come risultato un '1' (senza contare eventuali modificatori) è sempre considerato un successo pieno. Test Armatura o AV o Cura non possono essere eseguiti, quando si ottiene un 1 nei test di RS,CC o WP.

**Fumble** – tirare un 20 (senza considerare eventuali modificatori) è sempre un fallimento completo. Qualsiasi modello che ottenga un 20 in un test di qualunque Abilità non potrà eseguire ulteriori Punti Azione nel Turno di Gioco; inoltre non potrà 'accendere' altre Carte Risorse nel Turno di Gioco.

*Esempio: un Chasseur usa la sua prima azione per sparare, la sua arma – AR3501 Chain Carbine – ha RoF 2. Il giocatore afferma che sparerà 2 volte allo stesso modello, e tira il suo primo test dove ottiene un 20. Quindi il modello perde il suo secondo punto azione che gli rimaneva, ma potrà effettuare l'altro test di fuoco perché fa parte della sua prima azione che può completare, e non è ancora finita.*

### Test sulle Abilità

Per superare un test su una propria abilità, occorre ottenere un risultato col dado pari o inferiore al proprio valore.

*Esempio: un modello che spara controlla il proprio valore di RS, in questo caso 12; per cui otterrà un successo (considerando eventuali modificatori) se ottiene un 12 o meno col dado.*

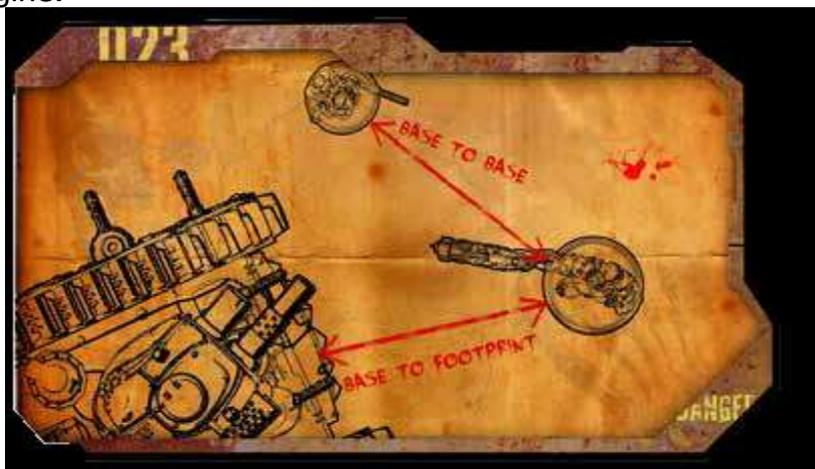
### Modificatori

I Modificatori ai tiri di dado seguono i principi matematici: prima moltiplicare poi dividere, aggiungere e poi sottrarre (p.es.  $3 \times 2 + 2 = 8$ ).

### Misurazioni

I giocatori possono misurare qualsiasi distanza (per qualsiasi scopo: sparo, cariche, coesione, etc.) in qualunque momento del gioco – questo viene definito "pre-misurazione".

Modelli senza base (ed elementi scenici) prendono le misure dal punto più vicino al modello interessato, a meno che non sia specificato diversamente.  
Modelli con base prendono le misure fra loro dai punti di base più vicini fra loro.  
Vedere l'immagine:



### Profilo

Il profilo di un modello rappresenta le abilità e regole di ciascun modello. Ogni abilità potrà essere modificata temporaneamente o permanentemente nel corso della partita. I valori del profilo indicano i risultati da conseguire con i test dei dadi.

**M – Movimento** indica il valore in pollici che un modello può percorrere nella sua azione di Movimento. Il valore di movimento non può mai essere ridotto a meno di 2" a meno che non sia specificato diversamente.

La massima distanza che un modello può percorrere in un Turno di Gioco equivale al doppio del suo valore di M.

A meno che non sia specificato, un movimento non ha alcun obbligo di essere eseguito in linea retta.

**CC – Corpo a corpo.** Il valore da usare nei test del combattimento ravvicinato.

**RS – (Range Skill) Sparo.** Il valore da usare in fase di fuoco.

**St – (Strength) Forza.** Il valore da utilizzare per ferire il bersaglio.

**Con – Costituzione.** Il valore che indica la resistenza del modello.

**WP – (Will Power) Volontà.** Il valore da usare per lanciare e resistere ai Poteri Psichici.

**LD – Leadership.** Il valore da usare nei test di Morale.

**W – (Wounds) Ferite.** Indica il valore di danni che un modello può subire, quando raggiunge '0' il modello va rimosso.

**A – Armatura.** Indica il valore da usare per annullare le ferite ricevute. In diversi casi tale valore è rappresentato da un doppio valore, es. 18(12), il numero fra parentesi è chiamato Valore Impenetrabile e indica il valore sotto il quale l'armatura non può scendere a causa di modificatori.

**Pts – Punti.** Questo numero indica il costo in punti di un modello, e serve a stilare una lista da gioco.

### Modifiche alle statistiche

Nessun valore delle statistiche può essere diminuito al di sotto di 1 (ad esclusione delle Ferite) o al di sopra di 20.

## Statistiche Armi

Anche le armi hanno un proprio profilo, dove sono indicati:

**R – Raggio.** Indica la gittata delle armi in pollici. Tale valore è presente pure nelle armi da corpo a corpo, e rappresenta il loro raggio d'azione; e viene segnato nella voce CCWR (close-combat weapon range).

**St – (Strength) Forza.** Indica il valore da usare per ferire il bersaglio. Le armi da corpo a corpo possono sostituire o modificare la St del modello che le usa.

**RoF/RoA – (Rate of Fire/Rate of Attack) Attacchi.** Indica il numero di attacchi che può svolgere il possessore dell'arma.

**AVV – Anti Veicolo.** Questo valore indica la possibilità di danneggiare un modello veicolo.

**Type – Tipo.** Indica le regole speciali che influenzano l'arma.

## Miniature

Corpo – per corpo di una miniatura si intende il torso, le gambe, le braccia, la testa e lo zaino. Eventuali altre parti del modello non si considerano "corpo".

Qualsiasi parte del modello che si estenda oltre la base non conta come "corpo".

## Basette

Basette Piccole = diametro 30mm

Basette Medie = diametro 40mm (usate per Warlord e Lord, e Modelli Grossi)

Basette Grandi = diametro 50mm o più (usate per Modelli Grandi e Veicoli Leggeri)

Veicoli Pesanti in genere non hanno basi, o ne hanno di speciali (come i volanti)

## Area di Ingombro (Facing Area)

Tutti i modelli in gioco hanno una propria Area di Ingombro, da utilizzare per calcolare le coperture, indipendentemente dalla posa del modello.

L'Area di Ingombro è definita dal diametro della basetta e dalla sua altezza "fisica" (se non hanno basetta dalla sua 'impronta' e altezza fisica).

L'Area di Ingombro minima è:

- Basette Piccole: 1" in altezza
- Basette Medie: 1,5" in altezza
- Basette Grandi: 2" in altezza
- Veicoli Pesanti: l'altezza maggiore del veicolo, comprese eventuali torrette.

*Esempio: l'Area di Ingombro di un comune modello di fanteria su basetta media è uguale al diametro della basetta per un'altezza di 1,5". Vedere l'immagine seguente:*



### Linea di vista

Il gioco utilizza la 'linea di vista reale'.

### Fronte del Modello

Tutti i modelli del gioco hanno un **Fronte** ed un **Retro**. Le due parti dividono la basetta del modello in due parti uguali.

Il Fronte del modello indica la direzione in cui è rivolto, ed è rappresentato dal fronte dei veicoli, o dal viso dei modelli.

I modelli guardano, in considerazione della Linea di Vista, solo dal Fronte, e possono svolgere azioni di sparò e combattimento solo nella direzione del proprio Fronte.

Esempio: guardando l'immagine sottostante, l'Everassur ha solo 2 Legionari Non morti nel suo Fronte.



## Azioni

In Warzone Resurrection ogni modello è individuale. Di conseguenza ogni modello svolgerà le proprie 'decisioni', ovvero le Azioni di gioco. Nella stessa unità, quindi, vi potrà essere un modello che caricherà il nemico, mentre il suo compagno sparerà sull'avversario.

### Punti Azione (PA)

Ogni modello in gioco ha 2 Punti Azione (a meno che non sia specificato diversamente). Per semplicità, questo valore non è mai segnato nel profilo dei modelli. Una volta che un modello ha usato le sue due azioni è 'Disattivata' per il resto del Turno di Gioco. **Se i modelli che vengono attivati si trovano ingaggiati, hanno un unico punto azione da spendere.**

### Regole Generali delle Azioni

Se un'Azione richiede un'immediata reazione, il giocatore con l'Iniziativa decide l'ordine di svolgimento.

Nessuna Azione può essere svolta due volte dallo stesso modello nel Turno di Gioco; ma esistono delle eccezioni riportate in seguito.

### Azioni Base (Costo 1 PA)

Le più semplici e le meno dispendiose, sono:

**Movimento** – i modelli possono muoversi per un numero di pollici pari a quelli indicati nel loro profilo alla voce (M).

Le misurazioni devono essere prese dalle basette dei modelli (o da loro stessi se privi di basetta).

Ruotare sul posto (Pivoting) è considerato un'azione di Movimento a tutti gli effetti, per cui il modello deve spendere 1 PA per ruotare (non conta che poi non si muova in nessun altro modo).

N.B. nessun modello può muoversi in un Turno di Gioco a più del doppio del suo valore (M).

*Esempio: un modello con (M)5 può muoversi fino a 5" in Terreno Aperto, dopodiché può vedere dei nemici e utilizza la sua seconda azione per caricare un modello avversario, muovendosi ancora per 5". Indi, nel suo turno ha mosso al massimo per 10", cioè il valore massimo a lui consentito.*



**Caricare** – un modello che carica può muoversi (M)x2. La carica avviene solo se il modello riesce a muoversi entro il valore di CCWR della sua arma da mischia. Se non vi riesce la carica fallisce. Una carica fallita comporta la perdita dei PA rimanenti; comunque il modello va mosso per la distanza e la direzione scelte precedentemente.

A meno che non sia specificato diversamente, la Carica deve avvenire in linea retta, entro la propria linea di vista e il proprio Fronte; prima di muovere il modello il giocatore può ruotarlo nella giusta direzione, e poi effettuare il movimento di carica.

**I modelli non possono caricare attraverso dislivelli del terreno, o attraverso aperture più piccole delle proprie basette.**

I modelli in carica guadagnano un bonus ai loro valori di (St) e (AVV) in base alla propria stazza:

- Basetta piccola: ricevono un bonus di +2 alla (St) e +1 a (AVV)
- Basette Medie: + 4 alla (St) e + 2 a (AVV)
- Basette Grandi: + 6 alla (St) e + 3 a (AVV)

Questi bonus si applicano solo alla prima mischia del Turno di Gioco, anche se il modello svolgerà 2 azioni di Combattimento, e anche se il (RoA) dell'arma è superiore ad 1.

**Mirare** – un modello che spenda 1 PA per quest'azione guadagna un bonus di +2 al proprio valore di (RS) e +2 alla (St) della sua arma da fuoco. Questi bonus si applicano solo alla prima fase di fuoco espletata subito dopo, anche se l'arma presenta un (RoF) maggiore di 1.

In aggiunta, se il modello spara a un veicolo, quest'azione gli permette di scegliere di localizzare il danno, senza dovere tirare col dado la porzione colpita.

Quest'azione non può essere usata per migliorare l'utilizzo di armi da fuoco a sagoma o dei poteri psichici.

**Nascondersi** – un modello che compie quest'azione può migliorare la propria Copertura; deve avere già una Copertura Leggera, che quest'azione trasforma in Copertura Pesante. Non si possono ottenere bonus migliori.

Mettere un segnalino 'nascosto' al modello. Un modello perde questo bonus dopo che compie una qualsiasi altra azione.

**Sparare** – un modello può sparare a un modello nemico entro la sua linea di vista ed entro il suo Fronte. Compierà un n° di attacchi pari al (RoF) della sua arma da fuoco, e per ognuno di essi effettuerà un test sul proprio valore di (RS).

**Combattimento** – un modello ingaggiato può spendere 1 PA per svolgere un combattimento. Il modello effettuerà un n° di attacchi pari al (RoA) della sua arma da mischia, e per ciascuno dei quali effettuerà un test sul proprio valore di (CC).

**Test Morale per Disinchiudarsi** – vedere la sezione Morale.

**Test Morale per Raggruppamento** – vedere la sezione Morale.

**Passare** – un modello non è obbligato a spendere tutti i suoi PA, il giocatore passa e termina l'attivazione del modello. Un modello nascosto che passa rimane nascosto.

Azioni Avanzate (Costo 2 PA)

**Correre** – un modello può muoversi fino al doppio del suo valore di (M). Correre segue le stesse regole del Movimento.

**Fuoco Rapido** – un modello che esegue quest'azione spara a un modello nemico con i seguenti modificatori: +1 al (RoF); -2 al proprio valore di (RS), e la gittata dell'arma è dimezzata per quest'azione. Le armi da fuoco a sagoma non possono utilizzare quest'azione.

**Guardia** – scegliere un modello dichiarare quest'azione e posizionargli un segnalino 'guardia'. I modelli in 'guardia' possono svolgere un'azione (e può essere sempre e solo 1, non è possibile incrementare questo numero in nessun modo) durante l'Attivazione del giocatore avversario. Può svolgere solo le seguenti azioni:

- Sparare;
- Combattimento;
- Movimento;
- Tuffarsi in copertura;

Un giocatore può mettere al massimo 2 modelli ogni 5 di una squadra in Guardia.

Il giocatore può interrompere l'attivazione dell'avversario in qualsiasi momento (fra un'azione e l'altra oppure al momento in cui un modello è attivato) per svolgere la sua azione di Guardia, ma deve prima superare un test sulla (LD), e se il test è fallito il modello non è più in Guardia.

Un modello in Guardia che viene bersagliato dal fuoco nemico può utilizzare la speciale azione di "**Tuffarsi in Copertura**", ovvero di muoversi in modo da ottenere copertura da un elemento scenico, dando un malus di -2 alla (RS) del modello avversario. Questa azione può essere effettuata solo se entro il valore di (M) del modello in guardia vi sia un elemento che doni copertura (tenendo conto che questo movimento può essere modificato come di consueto con carte ed altro).

Se il modello in Guardia si sposta fuori linea di vista dal modello che gli spara, l'azione di fuoco verrà completata lo stesso ma con un malus di -6 alla (RS).

Inoltre il fuoco nemico è soggetto ai malus dati dalla Copertura ottenuta dal modello.

Tuffarsi in Copertura è l'unica azione di Guardia che viene svolta in contemporanea con un'azione avversaria.

*Esempio: un fante Capitol in Guardia supera il suo test di (LD) quando è bersagliato dal fuoco di un Cybertronic Chasseur e si Tuffa in Copertura in un Terreno Leggero*

*limitrofo; i malus totali dati alla (RS) avversaria sono di -4 (-2 per la Copertura Leggera -2 per Tuffarsi in Copertura).*

## Definizioni

**Attivato/Disattivato** – un modello attivato può spendere i propri PA e usare le proprie regole/abilità speciali. Un modello disattivato, è un modello che è stato attivato precedentemente o conta come attivato per il resto del Turno di Gioco.

**Attiva: (X)** – una regola/abilità speciale può essere descritta come Attiva, e potrà essere utilizzata solo dal modello che la possiede una volta che viene attivato, e costerà o un determinato n° di PA o di Carte Risorsa, come sarà specificato nella loro descrizione.

Tutte le abilità attive durano 1 Turno di gioco, a meno che non sia specificato diversamente.

**Passiva: (X)** – una regola/abilità può avere la dicitura "Passiva"; in questo caso i loro effetti sono sempre attivi.

**All'inizio dell'Attivazione di Squadra** – se una squadra è soggetta a diversi fattori all'inizio della sua attivazione, il test per disinchiudersi e il test di raggruppamento hanno la precedenza su tutto, altri eventuali condizioni sono svolte nell'ordine scelto dal giocatore che controlla l'unità.

**Colpito in automatico (Autohit)** – alcuni attacchi da mischia o da sparo hanno tale descrizione, che significa che colpiscono senza bisogno di tirare i dadi.

**B2B** – acronimo per "da basetta a basetta".

**Attacco da Corpo a Corpo** – qualsiasi Azione che richieda un test di (CC) è un Attacco da Corpo a Corpo.

**Conta come** – qualsiasi cosa che riporti la dicitura "conta come X Azione" segue tutte le regole dell'Azione "X" riportate nel Rulebook.

**Forza Critica/Danno Critico** – alcune armi sono così potenti che riportano tali diciture. In alcuni casi la forza delle armi può essere incrementata fino ad un certo livello di Forza Critica da determinate Carte Equipaggiamento.

Normalmente valori di (St) dal 18 in su si accompagnano ai seguenti valori di Forza Critica:

- St 18 ha Forza Critica (2) – ogni danno causa 2 ferite per ogni test armatura fallito.
  - St 19 ha Forza Critica (3) – ogni danno causa 3 ferite per ogni test armatura fallito
  - St 20 ha Forza Critica (4) – ogni danno causa 4 ferite per ogni test armatura fallito
- Test AV falliti contro armi che hanno Danno Critico (x) comportano una perdita di Punti Struttura pari a X.

La Forza/Danno Critico non può mai superare il valore (4).

**Dividere** – se un test richiede di dividere un valore, il risultato va sempre arrotondato per eccesso.

**Valori Nulli** – se un modello o un'arma nel suo profilo ha una caratteristica senza valore, contrassegnata come "-", significa che non può usare tale caratteristica. Se costretti ad effettuare test su tale caratteristica sono superati automaticamente, ma non potrà mai compiere Azioni che richiedono tale caratteristica.

**Distrutto** – ogni veicolo distrutto conta sempre come Punto Uccisione, anche se non viene rimpiazzato con un rottame.

**Livelli in altezza** – se la distanza verticale fra un modello e un altro è maggiore di "X", i modelli sono considerati essere a differenti Livelli in altezza. "X" va misurata da basetta a basetta, fra i modelli interessati, e dipende dalla seguente tabella:

- Se entrambi i modelli sono su basetta piccola X è uguale ad 1".
- Se almeno un modello ha basetta media, X è uguale a 2".
- Se almeno un modello ha basetta grande, X è uguale a 4"
- Se almeno un modello non ha basetta, X è uguale a 4".
- Se sono interessati più modelli, usare sempre il valore più alto di questa tabella.

**Attacco di Fuoco** – qualsiasi Azione che richieda un test di (RS) è considerato un Attacco di Fuoco. I poteri psichici da sparo rientrano in questa categoria.

**Rimosso come perdita** – qualsiasi modello rimosso dal tavolo come perdita conta sempre come Punto Uccisione.

**Stordimento** – tutti i modelli che vengono storditi, devono, all'inizio della loro attivazione spendere 1 PA per eliminare gli effetti dello Stordimento. In ogni modo un modello può subire gli effetti di un unico Stordimento alla volta. Se per qualsiasi motivo un modello stordito è costretto a muoversi dalla sua posizione, o viene inchiodato o messo in rotta, l'effetto dello Stordimento viene annullato immediatamente.

Contro i modelli storditi, i test di (CC) sono superati in automatico.

**Bersaglio Prioritario** – qualsiasi azione base, avanzata o di squadra che agisca contro un modello avversario (es. sparo o carica) deve essere diretta verso il modello avversario più vicino entro 12", ed entro la linea di vista. I modelli ingaggiati non contano in questo contesto. Se non vi sono modelli avversari entro 12" dal modello attivato, allora qualsiasi modello può essere soggetto alle azioni del modello, purché siano in linea di vista ed entro la gittata delle armi.

L'abilità "Senso Tattico" (target sense) permette di ignorare le regole del Bersaglio Prioritario. I modelli senza questa abilità possono ottenerla superando un test sulla (LD), con gli appropriati modificatori; il test può essere tentato per qualsiasi azione del modello, ma ciascun test fallito determina la perdita dell'azione, ma in questo caso è possibile ritentare un'azione di sparo.

Se un modello con Senso Tattico partecipa ad un'azione di sparo di squadra, passa la sua abilità a tutti i modelli che partecipano all'azione.

Quando vi sono più modelli avversari, come più vicini e alla stessa distanza, il giocatore può scegliere quale bersagliare senza fare alcun test, tutti rappresentano il Bersaglio Prioritario.



*Esempio: gli Armoured Chasseurs sono tutti entro 12" dal Razide, e il modello "B" rappresenta il suo bersaglio prioritario.*

**Token** – alcune regole speciali e abilità determinano il posizionamento di token su basetta di 30mm sul campo di gioco. Avremo due possibili tipi di token:

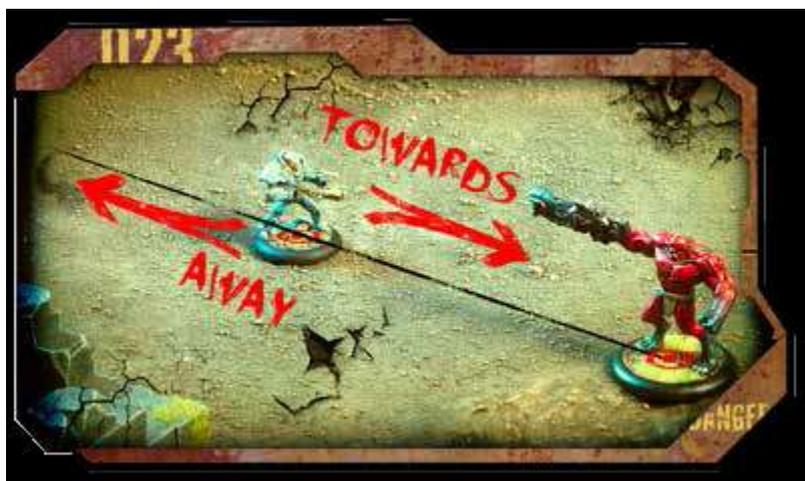
1. Token con Punti Struttura – questi, a meno che non sia specificato diversamente, contano come Terreni Leggeri e non possono essere piazzati su Terreni Intransitabili.

2. Token senza Punti Struttura – questi fungono solo da promemoria e possono essere posizionati ovunque, a meno che non sia specificato diversamente.

I modelli non contano mai come ingaggiati nei confronti dei token.

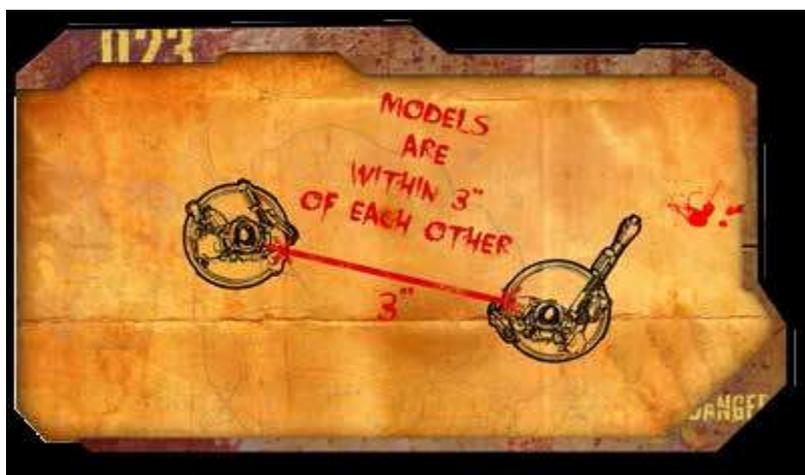
*N.B. qualsiasi modello (amico o nemico) conta come terreno intransitabile.*

**Verso/Via** – quando un modello deve muoversi “verso” o “via” da uno specifico punto lo deve fare in linea retta dal centro del punto da cui si deve muovere al centro della sua basetta.



*Esempio: l'immagine qui sopra mostra la linea nera lungo la quale il modello dell'Armoured Chasseur si deve muovere o "verso" o "via" dal Razide.*

**Entro** – un modello è definito “entro” una certa distanza se qualsiasi parte della sua basetta o del suo corpo se è senza basetta si trova dentro una certa distanza misurata, template o modello.



**Effetto Ferita** – un effetto ferita è una terminologia astratta che combina 2 processi: colpire e danneggiare un modello. Per ogni test armatura fallito da un effetto ferita, il modello perde una ferita. Un effetto ferita ricevuto obbliga un modello a fare un test armatura.

# Squadre

Una Squadra può consistere di un unico modello, come nel caso dei Warlord, o da un determinato n° di modelli. Ogni squadra è attivata una volta per turno; ogni modello della squadra deve essere attivato prima di passare la mano ad un altro giocatore.

## Comandanti di Squadra

Ogni Squadra deve aver designato un Comandante che va specificato prima che inizi il gioco. A meno che non sia specificato diversamente, ogni modello della squadra, senza specifiche di equipaggiamento, può essere il Comandante di Squadra. Se la squadra è composta da un unico modello, questo è il comandante di Squadra.

Se il Comandante viene rimosso dal gioco, tutti i membri della squadra subiscono un malus di -2 alla (LD) per il resto della partita; inoltre va scelto un altro modello come Sostituto Comandante. Il Sostituto Comandante va nominato solo per gli scopi di coesione dell'unità; se anche questo modello è perso se ne sceglie un altro come Sostituto, ma in ogni caso non si aggiungono mai ulteriori malus alla (LD).

Né il Comandante di Squadra né il Sostituto possono usufruire dell'abilità "Prendi l'Arma" (Get the Gun), anche se dotati di armi speciali o pesanti. Qualsiasi equipaggiamento speciale dei capi-squadra è perso se vengono rimossi dal gioco.

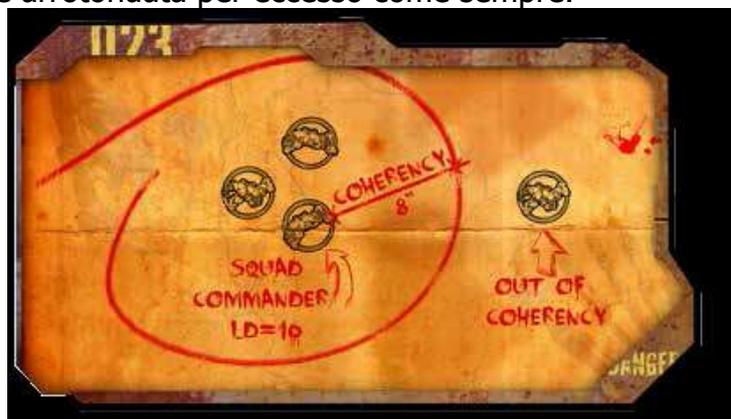
## Coesione di Squadra

Tutti i membri di una squadra devono mantenere una certa coesione, in termini di gioco è data dal valore di (LD) del Comandante di Squadra o dal Sostituto Comandante, diviso due. Tali distanze si misurano come durante il movimento, e devono essere mantenute dal leader della squadra.

*Esempio: un Comandante di Squadra ha (LD) 16, così ogni modello deve trovarsi entro 8" dal Comandante di Squadra.*

Durante il corso della partita, è possibile che un modello si ritrovi fuori coesione. In questo caso, i modelli fuori coesione devono essere i primi modelli ad essere attivati nella squadra e devono compiere un Azione di Correre (anche se normalmente non potrebbero farlo) per ritornare in Coesione. Se ci sono più modelli fuori coesione, occorre agire per primo su quello più distante, e così via. Di seguito gli altri modelli, che erano in coesione, possono essere attivati nell'ordine voluto dal giocatore.

Modelli che al momento dell'attivazione si trovino fuori coesione, ma ingaggiati, ignorano le regole sulla coesione, ma soffrono una penalità sul loro valore di (CC) che viene dimezzata, e arrotondata per eccesso come sempre.



Un giocatore può mandare fuori coesione un modello in qualsiasi momento, tenendo conto che dopo sarà mosso all'inizio dell'attivazione e che dovrà svolgere un azione di Corsa (se non è ingaggiato).

### Coesione di Squadra e differenti Livelli di altezza

Quando i modelli di una stessa unità si trovano a differenti Livelli di altezza, per valutare la coesione basta misurare da basetta del leader a basetta o corpo del modello in questione, usando la linea retta più congeniale, anche fuori dalla linea di vista.

### **Speciali Azioni di Squadra (SAS)**

Le Speciali Azioni di Squadra possono essere dichiarate solo all'inizio dell'attivazione di una unità. Una Speciale Azione di Squadra costa 1 PA a tutti i membri dell'unità, anche a quei modelli che non possono/potranno partecipare all'azione. Chiaramente, un'unità potrà svolgere solo 1 Speciale Azione di Squadra per turno. Dopo la dichiarazione, i vari modelli possono espletare il loro rimanente PA, e poi verrà svolta la Speciale Azione di Squadra (questo per permettere, p. es., ai vari modelli di entrare in gittata o in vista del nemico bersaglio a cui si sparerà).

#### Fuoco Concentrato

Questa SAS richiede che almeno 3 modelli della stessa unità siano selezionati per sparare allo stesso bersaglio. Questi modelli devono avere in gittata e in linea di vista il bersaglio nemico, prima di svolgere questa SAS.

Questi modelli non possono svolgere altre attacchi di fuoco nello stesso Turno di Gioco. Il giocatore, allora, effettua un unico test di (RS), verranno ignorati i (RoF) delle armi, utilizzando la (RS) più alta fra i vari modelli che fanno fuoco, ma con un bonus di +6. La (St) usata in questo attacco sarà la più bassa fra tutte le armi che fanno fuoco, più un bonus dato dalla somma di tutti i (RoF) delle armi che fanno fuoco.

Inoltre si considererà di far fuoco con un arma Penetrante. Per ogni 3 modelli che partecipano a questa azione, questo sparo, guadagnerà Forza Critica/Danno Critico +1. N.B. Se il Fuoco Concentrato raggiunge (St) 18, otterrà Forza Critica (2), più gli ulteriori bonus dati dal n° di modelli che partecipano all'azione, per cui come minimo un ulteriore +1 alla Forza Critica

Un modello che riceve una ferita da questa SAS non può utilizzare l'abilità speciale "Cura".

Questa SAS non può essere usata contro modelli ingaggiati.

Regole Speciali delle armi o modificatori (dati da abilità, Carte Strategia, etc.) dei modelli che partecipano all'azione non hanno effetto in questa SAS.

Modelli che imbraccino solo armi a sagoma non possono partecipare a questa SAS.

Ogni modello che partecipi a questa SAS che abbia la linea di vista oscurata al bersaglio (indipendentemente da terreni leggeri o pesanti) dà un malus di -1 alla (RS).

*Esempio: una squadra di 6 modelli con (RS) 12 spara con Fuoco Concentrato ad un Razide; cosicché ottiene RS12+6, St 12 (il valore più basso che partecipi al fuoco) + (6x RoF1) = St18. Però 3 modelli che fanno fuoco hanno il Razide oscurato, per cui il test di (RS) è svolto a 18-3= 15.*

#### Sciame

Questa SAS richiede un minimo di 3 modelli ingaggiati allo stesso bersaglio.

Il giocatore, allora, effettua un unico test di (CC), verranno ignorati i (RoA) delle armi, utilizzando la (CC) più alta fra i vari modelli che lottano, ma con un bonus di +6.

La (St) usata in questo attacco sarà la più bassa fra tutte le armi da mischia usate, più un bonus dato dalla somma di tutti i (RoA) delle armi usate.

Inoltre si considererà di combattere con un'arma Penetrante.

I modelli che eseguono questa SAS non ricevono i bonus della carica.

Per ogni 3 modelli che partecipano a questa azione, questo attacco, guadagnerà Forza Critica/Danno Critico +1.

N.B. Se lo Sciame raggiunge (St) 18, otterrà Forza Critica (2), più gli ulteriori bonus dati dal n° di modelli che partecipano all'azione, per cui come minimo un ulteriore +1 alla Forza Critica.

Un modello che riceve una ferita da questa SAS non può utilizzare l'abilità speciale "Cura".

Regole Speciali delle armi o modificatori (dati da abilità, Carte Strategia, etc.) dei modelli che partecipano all'azione non hanno effetto in questa SAS.

#### Fuoco di Soppressione

Questa SAS può essere eseguita solo da unità che posseggano l'abilità speciale "Fuoco di Soppressione". All'azione devono poter partecipare almeno 3 modelli dell'unità.

I modelli che partecipano devono essere in gittata e in linea di vista del bersaglio prima di far fuoco insieme. I modelli che partecipano a quest'azione non possono svolgere altri attacchi da fuoco nello stesso Turno di Gioco.

Il giocatore non deve effettuare alcun test di (RS), ma se il bersaglio si muove più di 2" nello stesso turno di gioco deve effettuare un test sulla (Con), e se lo fallisce riceve un colpo automatico a (St) pari alla più bassa delle armi che hanno fatto fuoco nella SAS.

Questo fuoco è considerato essere fatto con Esplosivi (blast).

## Eroi

#### Comandanti di Squadra

Prima che la partita inizi, i giocatori devono nominare quali modelli rappresentino i Comandanti di Squadra delle varie unità.

Questi modelli ottengono l'abilità speciale "Scudo Umano".

#### Lord

Lord sono modelli che possono unirsi alle unità per supportarle o agire indipendentemente.

Un giocatore può aggregare un Lord ad un'unità nello schieramento; in questo caso il Lord non può mai lasciare l'unità, neanche per aggregarsi ad un'altra, e dovrà essere attivato quando viene attivata l'unità. Farà parte dell'unità per tutti i propositi.

La squadra in questione perderà Schieramento Rapido e/o Infiltrazione a meno che anche il Lord non possenga tali regole.

Il Lord dovrà essere il Comandante di Squadra nell'unità in cui è aggregato: e se rimosso scegliere come sempre un sostituto Comandante.

I Lord hanno l'abilità speciale "Scudato".

#### Warlord

Questi rappresentano i generali d'armata. Tutte le squadre possono usare la loro (LD), purché abbiano almeno un modello entro 10" dal Warlord. Questi modelli agiscono sempre da indipendenti e non possono mai aggregarsi.

I Warlord hanno l'abilità speciale "Scudato".

## Morale

Ad un certo punto del gioco, le unità saranno costrette a sostenere dei test di Morale. Sono dei normali test basati sulla (LD), con la differenza che si utilizza il valore del leader di unità o di armata, modificata da eventuali bonus/malus. Se il test è superato non succede nulla, se è fallito l'unità subirà degli effetti negativi che dipendono da quale tipo di test Morale che si è sostenuto.

### Inchiodamento

Quando un'unità perde il 50% o più dei suoi membri (il 100% è dato dal n° di modelli a inizio turno) in un Turno di Gioco, deve sostenere un Test d'Inchiodamento. Se il test è fallito l'unità è inchiodata.

Un'unità inchiodata guadagna un bonus di +2 alla sua Armatura contro gli attacchi da fuoco, ma non può compiere nessuna Azione, finché non supera un test per disinchiolarsi. Tale test è sostenuto all'inizio della successiva attivazione di squadra.

Una squadra può sostenere un unico test d'inchiodamento per turno di gioco.

### Test Morale per Disinchiolarsi

All'inizio della propria attivazione, una squadra inchiodata deve effettuare un test morale per disinchiolarsi. Tale test costa 1 PA a tutti i membri dell'unità e va sostenuto con un malus di -2 alla (LD). Nel caso il test sia fallito la prima volta, può essere ripetuto con la successiva azione. Se viene rifallito, l'unità è disattivata, e rimane inchiodata.

Un test di combattimento contro un modello inchiodato guadagna un bonus di +4 alla (CC).

### Rotta

Quando una Squadra perde il 75% o più dei suoi membri (100% equivale al n° di modelli che aveva ad inizio turno) in un Turno di Gioco deve sostenere un Test di Rotta. Se il test è fallito, l'unità è in rotta e deve immediatamente muoversi del doppio del suo valore di (M) verso il suo più vicino bordo di tavolo di schieramento, attraverso la via più breve possibile. Nel caso si giochi una partita senza bordi di schieramento, verso il bordo di tavolo più vicino.

Questo è un Movimento Libero, per cui non risente della limitazione di non poter muoversi più del doppio di (M) in un turno.

I modelli in Rotta non possono interagire con i Segnalini Obiettivi o con le Zone Attive del Tavolo.

Tutti gli attacchi da combattimento rivolti ad un modello in rotta colpiscono automaticamente.

I modelli ingaggiati di una squadra in Rotta non perdono alcun PA per il loro primo tentativo di test di Raggruppamento.

I modelli in rotta non possono eseguire attacchi da combattimento.

I modelli in Rotta, quando sono mossi per la fuga passano entro la (CCWR) di modelli nemici ricevono un Colpo Gratuito (Free Slash).

Quando un modello di una squadra tocca un bordo del tavolo, l'intera unità viene rimossa (e verrà contata ai fini dei meccanismi di vittoria della missione).

Un'unità può sostenere al massimo un Test di Rotta per Turno di Gioco.

### Test Morale di Raggruppamento

All'inizio della sua attivazione, una squadra in rotta deve sostenere un Test di Raggruppamento. Questo costa 1 PA a tutti i membri dell'unità, e consiste in un unico test di (LD) con un malus di -6. Se il test è fallito, può essere ripetuto. Se entrambi i test sono falliti, allora l'unità continuerà a fuggire e verrà immediatamente mossa come descritto prima. Se invece il primo test è superato l'unità può agire normalmente (tenendo conto che già tutti i modelli hanno speso 1 PA).

## Carte nel Gioco Base

Nel gioco base di Warzone Resurrection vengono utilizzate solo le carte di tipo "Risorsa". Il n° di questa a disposizione di ciascun giocatore dipende dal tipo di Warlord utilizzato e da quanti Comandanti di Squadra si hanno.

Per la precisione i Warlord sono suddivisi in 4 categorie:

- Tech, forniscono 4 Carte Risorsa;
- Da Corpo a Corpo, forniscono 3 Carte Risorsa;
- Da Sparo, forniscono 3 Carte Risorsa;
- Psy, forniscono 4 Carte Risorsa;

*Esempio: una lista delle Dark Legion ha Alakhai come Warlord e 2 unità di Legionari di Nonmorti, dove i Necromutanti fungono da Comandanti di Squadra. Il giocatore avrà a disposizione 5 carte Risorsa, 3 da Alakhai che è un warlord da corpo a corpo e una da ciascun necromutante.*

All'inizio della partita, quindi, il giocatore pescherà il n° di Carte Risorse che deve avere; comunque qualsiasi modello della propria forza potrà utilizzare queste carte Risorsa.

### Carte Risorsa

Le Carte Risorsa non sono rimovibili, ma se viene eliminato un Warlord o un Comandante di Squadra, saranno rimosse un n° di carte pari a quelle fornite a inizio gioco dal leader. Il giocatore sceglie quale carta scartare.

Una carta risorsa scartata è eliminata dal gioco e non potrà essere più utilizzata.

*Esempio: dall'armata precedentemente descritta, viene eliminato Alakhai, per cui il giocatore deve subito scartare 3 carte Risorse, a sua scelta.*



### Accendere le Carte Risorsa

I giocatori possono usare le carte Risorsa accendendole (cioè, girandole) per ottenere uno dei seguenti bonus:

- A. Per dare ad un modello selezionato (ma non ad un veicolo) un terzo PA; può essere fatto solo una volta per Turno di Gioco.
- B. Per dare ad un modello selezionato "Cura (3)".
- C. Per attivare una Speciale Azione di Squadra che richieda una carta Risorsa.
- D. Per modificare il (RoF) o il (RoA) di un'unica arma di un +1. La carta risorsa deve essere spesa per una successiva azione di sparo o combattimento. Questo bonus non può mai essere usato in una SAS. Solo un modello per turno può acquisire questo bonus.

## Test Armatura

L'Armatura rappresenta la "difesa" dei modelli non-veicoli nel gioco.

I test Armatura dipendono da 4 fattori:

1. Dal valore dell'armatura dei modelli;
2. Dal tipo di arma che ha bersagliato il modello;
3. Dal valore della forza dell'arma che ha bersagliato il modello;
4. Da qualsiasi carta Tattica, Strategia o Equipaggiamento che possa modificare una dei fattori qui sopra;

Quanto più alto è il valore dell'armatura, maggiore sarà la difesa del modello. Alcune armature sono migliori di altre, le cosiddette Armature Impenetrabili che presentano due valori, di cui uno più basso fra parentesi, che rappresenta il valore minimo a cui può essere abbassata l'armatura da eventuali malus.

Alcuni attacchi negano i tiri armatura, in questo caso il modello non può effettuare alcun test Armatura, anche se possiede un'armatura impenetrabile.

#### Tipi di Armi

Nel gioco le armi sono differenziate in varie tipologie (p. es. Penetranti, Esplosivi, Plasma, etc.), ognuna delle quali presenterà dei bonus nei confronti di determinate armature, o dei malus. In genere questi modificatori sono dati nelle descrizioni dei modelli.

Per esempio i Chasseurs sono equipaggiati con armature "Piastrine di Titanio" che hanno (Esplosivi -3), il che significa che le armi Esplosivi aggiungono un ulteriore - 3 ai loro test armatura. Altre armature possono avere (Penetrante +2), in questo caso offrono un miglior vantaggio contro le armi penetranti, migliorando il valore di armatura di +2.

#### Forza delle Armi

La forza delle armi va a modificare il valore dell'armatura come mostrato nella tabella sottostante:

<b>(St) dell'arma</b>	<b>Modificatore (A)</b>	<b>(St) dell'arma</b>	<b>Modificatore (A)</b>
<b>1</b>	<b>+9</b>	11	-1
2	+8	<b>12</b>	<b>-2</b>
<b>3</b>	<b>+7</b>	13	-3
4	+6	<b>14</b>	<b>-4</b>
<b>5</b>	<b>+5</b>	15	-5
6	+4	<b>16</b>	<b>-6</b>
<b>7</b>	<b>+3</b>	17	-7
8	+2	<b>18</b>	<b>-8</b>
<b>9</b>	<b>+1</b>	19	-9
10	0	<b>20</b>	<b>-10</b>

