

# Terreni & Movimento

## Movimento e Modificatori

In WZR esiste un valore di movimento (M) e le azioni di movimento, che interagiscono nella stesso effetto di gioco, ma non sono proprio la stessa cosa. Per la precisione, i modificatori al movimento non influenzano il valore del profilo (M) ma l'azione di movimento.

*Esempio: un modello con (M) 5 compie un'azione di Correre, e riceve un bonus di +2 al movimento. Potrà quindi muoversi di 12" ( $5 \times 2 + 2$ ).*

Un modello, come già detto prima non può superare il doppio del valore di (M) nel suo movimento in un turno; in realtà può subire la seguente eccezione in positivo:

"Un Modello che compie due azioni di movimento nello stesso turno (per esempio: movimento + carica) può ricevere un **singolo** bonus positivo in una delle due azioni".

## **Terreni**

Sul tavolo di gioco verranno utilizzati diversi tipi di elementi scenici.

### Area dei Terreni

Gli Elementi Scenici che rappresentano Terreni accidentati, ai fini del gioco, devono avere un'area ben precisa. Questo perché i modelli, durante il loro movimento, possono entrare in contatto, o entrare (interamente o parzialmente) all'interno di queste aree, che ne modificherà il movimento, e molto probabilmente entreranno in Copertura.

### Tipi di Terreni e Modificatori al Movimento

In WZR esistono 4 tipologie di Terreni, e i giocatori dovranno decidere a quale categoria apparteneranno le varie parti del tavolo prima di iniziare a giocare.

**Terreno Aperto** – non dà alcun modificatore al movimento.

**Terreno Leggero** – dà un modificatore al movimento di -2", (che non può essere ridotto al di sotto di un valore di 2"). Esempi: boscaglia, piccoli corsi d'acqua, etc..

**Terreno Pesante** – dà un modificatore al movimento di -4", (che non può essere ridotto al di sotto di un valore di 2"). Esempi: boschi, rovine, etc..

**Terreno Intransitabili** – i modelli non possono passarvi sopra. Esempi: rocce, pozze d'acido, etc..

Se un modello attraversa più di 3" di un singolo Terreno Leggero, il suo movimento è ridotto come se stesse attraversando un Terreno Pesante, per cui riceverà un malus di -4 e non di -2). Ogni separato pezzo di Terreno causa gli appropriati malus che sono tutti cumulativi, e che vanno calcolati prima di muovere il modello.

*Esempio: un Ussaro fa un'azione di Correre (che gli permetterebbe di muoversi di 10" senza malus) ma deve attraversare un Terreno Leggero e un Terreno Pesante, per cui riceve un malus totale di -6 al movimento, e potrà quindi muoversi di soli 4".*



## **Cadere dall'alto**

Un modello che cade dall'alto riceve un Colpo Automatico Penetrante con una (St) equivalente alla distanza in verticale della caduta, con un addizionale bonus di +6 alla (St).

Un Veicolo prende un Colpo Automatico con (AVV)10 su una sezione scelta casualmente.

Qualsiasi modello che cade viene piazzato automaticamente B2B dal punto da cui è caduto al livello dove è cascato.

## **Saltare/Sbalzare dall'Alto**

Come parte di un'azione di Movimento, Correre o Caricare un modello o un veicolo possono Saltare verso il basso.

I modelli su basetta piccola possono saltare in basso per una distanza di 1".

I modelli su basetta media possono saltare in basso di 2".

I modelli su basetta grande possono saltare in basso per 3".

I veicoli possono sbalzare verso il basso di 3".

Questi 'salti' non soffrono mai degli effetti negativi di Cadere dall'alto!

Questi 'salti' sono un movimento libero, ovvero non vanno considerati nella distanza totale del loro movimento. Quando il salto è compiuto i modelli vanno posizionati in linea alla loro posizione precedente.

Se il modello salterà giù da un Terreno Leggero o Pesante su un terreno libero, il suo movimento cmq risentirà del malus del terreno di partenza.

Se il modello abbisogna di effettuare un salto più "profondo" di quello concessogli dall'elenco sopracitato, può eseguirlo ma i pollici aggiuntivi devono essere contati dal proprio movimento, ed in più subirà gli effetti della caduta senza tener conto della distanza del proprio salto libero.

*Esempio: un Ussaro con (M)5 deve saltare da un Terreno Aperto ad un altro, e deve compiere un salto di 2". Di conseguenza subirà gli effetti di una Caduta dall'alto di 1" (Colpo Automatico Penetrante a forza 7), potrà poi muoversi di 4" (un pollice è stato consumato nel salto).*

## **Saltare in lungo**

Come parte di un'azione di Movimento, Carica o Correre, un modello può Saltare in lungo fra due terreni non congiunti. Se il "vuoto" fra i due terreni è occupato da un terreno intransitabile, non si potrà compiere l'azione di Saltare in lungo, perché in nessun caso un modello può essere piazzato su un Terreno Intransitabile, per cui il modello dovrà scegliere un'alternativa per raggiungere l'altra parte.

Tenere conto delle seguenti differenze fra i modelli per Saltare in Lungo:

Basette Piccole: la massima distanza ricopribile in lungo da questi modelli è al massimo 1". Nel caso che la distanza sia meno di 0,5" il modello si muove normalmente; se invece la distanza è fra 0,5-1" il modello risentirà di un malus al movimento come se stesse muovendosi su un Terreno Leggero (che andrà a sommarsi ad altri eventuali malus – se stesse già muovendosi un terreno leggero prenderà un malus totale di -4).

Basette Medie: la massima distanza ricopribile in lungo da questi modelli è al massimo 2". Nel caso che la distanza sia meno di 1" il modello si muove normalmente; se invece la distanza è fra 1-2" il modello risentirà di un malus al movimento come se stesse muovendosi su un Terreno Leggero.

Basette Grandi: la massima distanza ricopribile in lungo da questi modelli è al massimo 3". Nel caso che la distanza sia meno di 2" il modello si muove normalmente; se invece

la distanza è fra 2-3" il modello risentirà di un malus al movimento come se stesse muovendosi su un Terreno Leggero.

Comunque, in ogni caso, prima di spostare il modello effettuare un test sulla (Con), e se il test è fallito il modello è caduto, va posizionato in fondo al buco, e il modello subisce gli effetti di Cadere dall'alto.

### **Arrampicarsi**

Come parte di un'azione di muoversi, correre o caricare un modello può tentare di Arrampicarsi.

Per vedere se un modello può arrampicarsi, basta misurare la distanza in orizzontale (fino al punto che si voglia scalare) e la distanza in verticale che si vuole scalare, considerare eventuali modificatori al movimento, e se il movimento lo consente l'azione è permessa. Se il movimento è inferiore il modello non può arrampicarsi, dato che non può rimanere a "metà percorso".

In ogni modo va considerato, nel movimento, almeno la misura della basetta del modello che è riuscito ad arrampicarsi, perché il modello va posizionato almeno oltre il ciglio, dopo la scalata.

Se un modello sta svolgendo un'azione di Correre o Carica, e cerca di arrampicarsi, deve effettuare un test sulla (Con) con un modificatore di +4. Se il test è superato non succede nulla, se invece il test è fallito il modello subisce gli effetti di cadere dall'alto. Si valuta dal punto più alto della scalata, il modello viene posizionato nel punto di inizio dell'arrampicata e viene Disattivato.

N.B.: Se un modello sta cercando di Caricare, un modello nemico, tentando di arrampicarsi, e fallisce il suo test (Con) risulta disingaggiato e il modello nemico gli assegna un Colpo Gratuito, se il bordo è entro la CCWR del modello nemico.

Di seguito alcune regole opzionali, ma permettono di utilizzare al meglio un campo ricco di scenici ben fatti.

### Modificatori al test sulla (Con)

Ogni volta che un modello cerca di arrampicarsi effettuare un test sulla (Con) come descritto prima, ma con ulteriori modificatori:

- se utilizza una scala (o qualcosa di simile) su un edificio intatto, un bonus di +1;
- se utilizza una scala (o qualcosa di simile) su una rovina, un malus di -2;
- se si arrampica a mani nude su un edificio intatto, un malus di -2;
- se si arrampica a mani nude su una rovina, un malus di -3;
- se si arrampica a mani nude su una parete o formazione naturale, un malus di -3;

Aggiungere sempre un malus di -2 se il modello sta compiendo un'azione di Correre o Caricare.

Se il test è superato non succede nulla, se il test è fallito si subiscono gli effetti del Cadere dall'alto, come detto sopra.

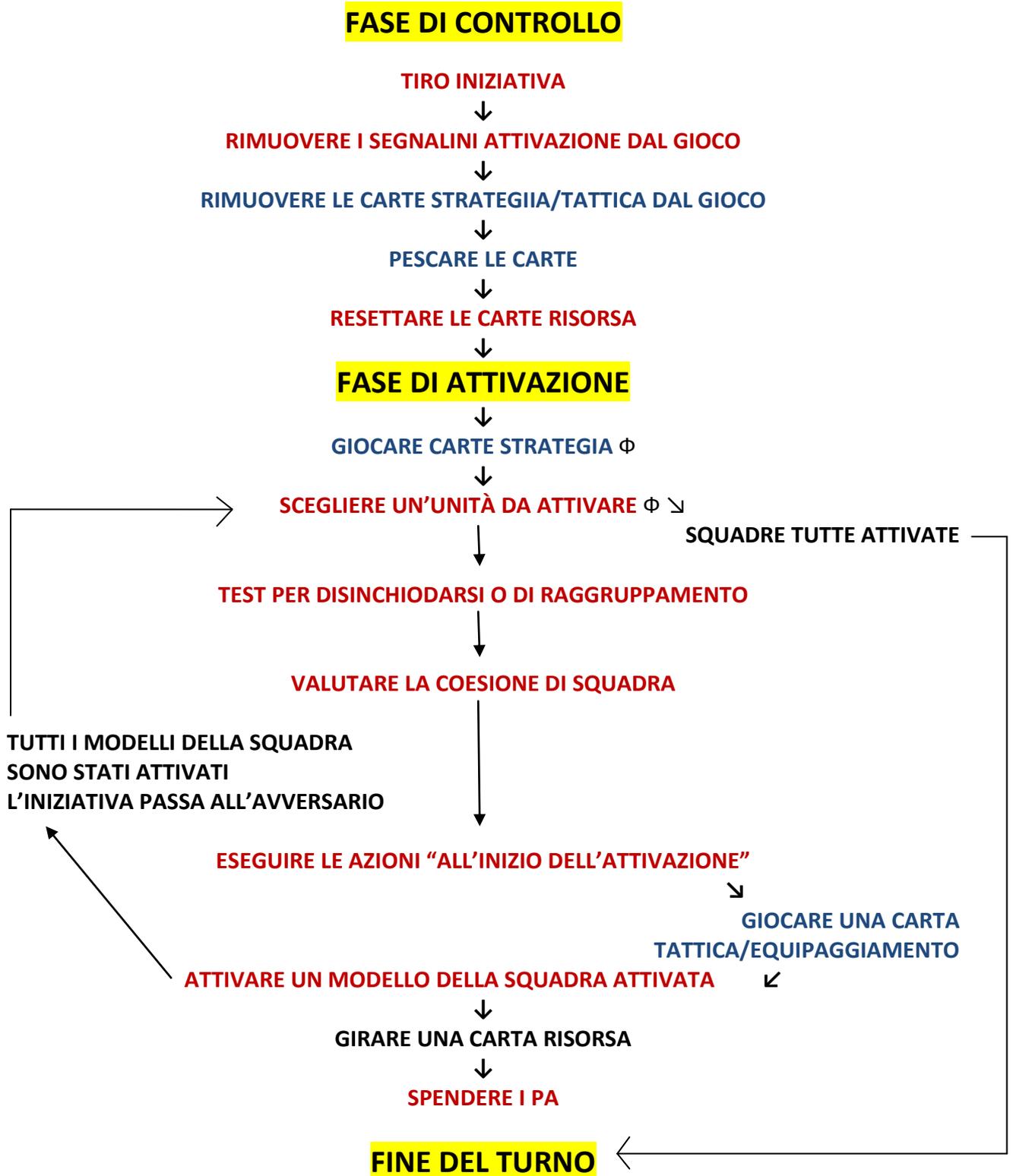
# Il Gioco

LEGENDA:

**GIOCO BASE & AVANZATO**

**SOLO GIOCO AVANZATO**

Φ IL GIOCATORE CON L'INIZIATIVA HA LA PRIORITÀ



## **Turni e Fasi**

Il gioco è suddiviso in turni. In WZR il gioco prevede turni contemporanei per i giocatori, dove ogni turno è suddiviso in più fasi: una prima comune Fase di Controllo, e diverse fasi di Attivazione, il cui n° dipende dalla somma delle unità dei giocatori.

### **Iniziativa Iniziale**

I giocatori fanno uno spareggio con un D20 per vedere chi ha l'Iniziativa Iniziale. Quello che tira più alto vince. Chi vince decide se agire per primo o secondo; in ogni modo sarà sempre il primo giocatore a schierare per primo (seguendo le regole della missione scelta per giocare). Dopo che i giocatori hanno finito di schierare, si è pronti ad iniziare a giocare, e il primo giocatore attiverà la sua prima squadra.

### **Fase di Controllo**

Dal secondo Turno di Gioco, la prima parte del turno è rappresentata dalla Fase di Controllo. Nel quale oltre a resettare e scartare le carte e i segnalini del turno precedente, i giocatori devono determinare chi ha l'Iniziativa Iniziale nel turno corrente. Come a inizio partita i giocatori fanno uno spareggio per vedere chi ha l'Iniziativa, e chi vince può scegliere se agire per primo o secondo nel turno.

Inoltre è in questa fase che le Carte Risorsa girate per essere attivate nel turno precedente, sono "resettate" per essere disponibili anche in questo turno.

### **Fase di Attivazione**

Chi agisce per primo avrà la prima Fase di Attivazione.

Chi ha l'iniziativa deve procedere nel seguente modo:

- A) scegliere una squadra da attivare
- B) effettuare, nel caso, i test per disinchiodarsi o di raggruppamento
- C) valutare la coesione della squadra; se vi sono modelli fuori coesione, devono essere immediatamente attivati per rientrare nel gruppo
- D) attivare i restanti modelli

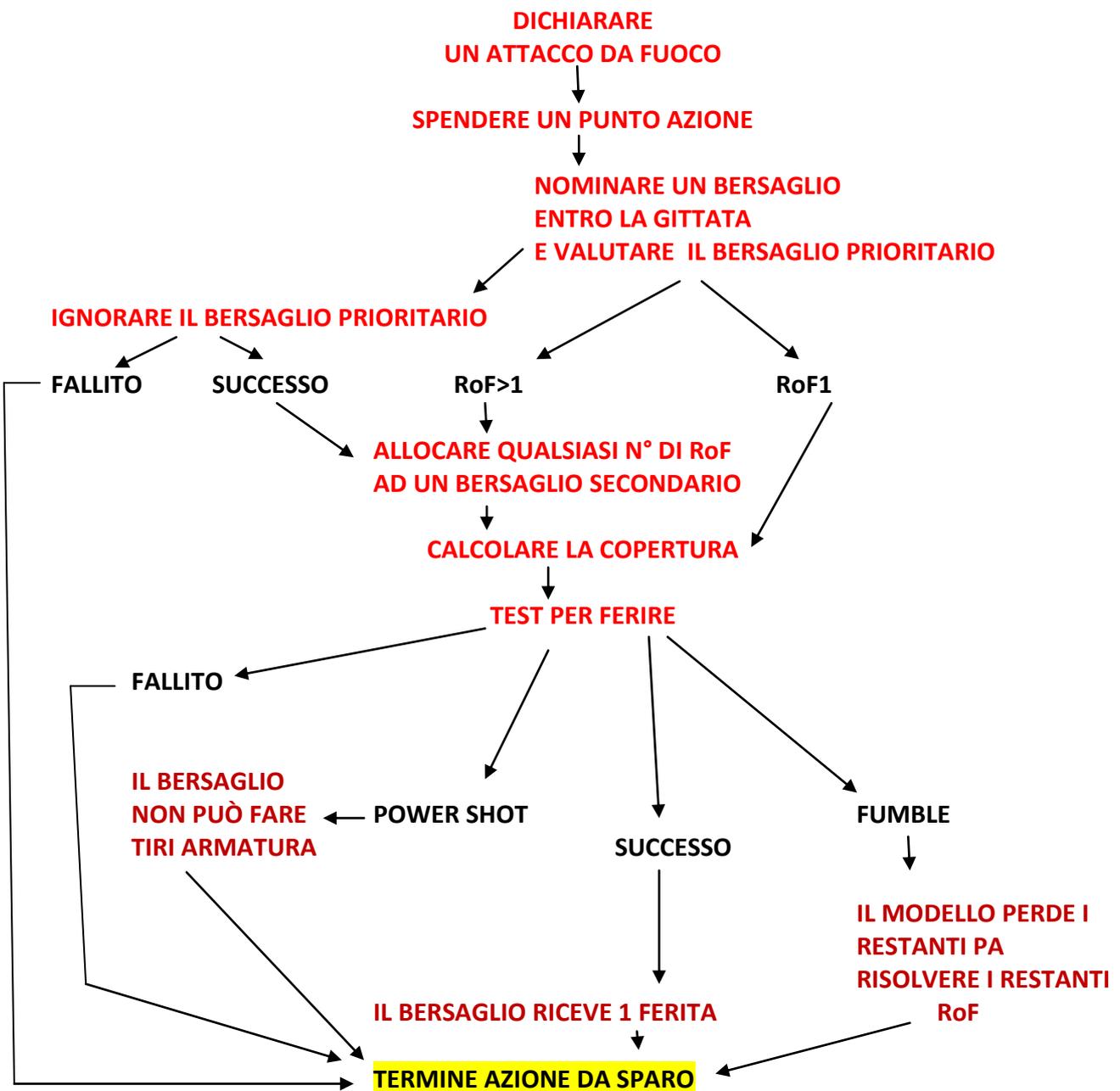
I modelli attivati spenderanno i loro PA.

Tutti i modelli della squadra devono essere attivati uno alla volta; quando tutti i membri di una squadra sono stati attivati, toccherà all'altro giocatore scegliere un'unità da attivare. E così via, alterna dosi.

Se un giocatore a più unità di un altro, alla fine del turno attiva (nell'ordine che preferisce) le unità rimaste. Quando tutte le unità in gioco sono state attivate il turno finisce. L'ultima unità attivata dai giocatori non può essere la loro prima unità ad essere attivata nel turno seguente. Tranne nel caso in cui un giocatore non sia rimasto con un'unica unità in gioco.

A turno finito, ne inizia un altro con un'altra Fase di Controllo.

# Sparo



La capacità di un modello in sparo è dato dal suo valore di (RS). La possibilità di far fuoco dipende se il bersaglio è entro la Linea di Vista del modello, e se ostacoli od altro si interpongono a dar copertura al bersaglio.

## Coperture

Se un bersaglio è coperto almeno al 25% da elementi scenici, ostacoli, altri modelli si trova in qualche modo protetto, e si dice in Copertura. Ai fini del gioco esistono diverse coperture:

Coperture Leggere: un malus di -2 alla (RS) di chi spara. In genere fornita da Terreni Leggeri, o elementi come cespugli o filo spinato.

Coperture Pesanti: un malus di -4 alla (RS) di chi spara. In genere connesse ai Terreni Pesanti e a modelli intrapposti lungo la linea di fuoco. Esempi: mura, alberi, rovine etc.

I modificatori delle Coperture sono cumulativi.

## Esempi di utilizzo delle coperture e loro dichiarazioni



Nella prima immagine si evince che il Legionario Nonmorto è in copertura, dato che è coperto almeno per il 25% da un muro, per cui ottiene un Copertura Pesante, e l'Armoured Chasseur riceverà un malus di -4 alla (RS) se gli spara.

Nella seconda immagine, il Legionario Nonmorto non ottiene alcuna copertura dal fuoco dell'Armoured Chasseur.

Se il modello che fa fuoco si trova all'interno o entro 1" da un elemento che fornisce copertura al bersaglio, questa copertura non viene considerata. Si considera che dal momento che spari si posizioni nella maniera ottimale. In termini di gioco ci si riferisce a questo come "**Reclamare la Copertura**".

Un modello non può far fuoco su un bersaglio che è posto dietro a 3 differenti elementi di copertura (compresi altri modelli); o meglio chi spara ottiene un successo solo se ottiene un 1 sul D20. In termini di gioco ci si riferisce a questo con "**Tiro Fortunato**".

Modelli che si interpongono, ad esclusione dei Veicoli, non bloccano mai completamente la Linea di Vista, perché andrebbero considerati sempre in movimento.

Se vi sono diverse tipologie di Coperture lungo la linea di fuoco, ma sono ognuna entro 1" l'una dall'altra, si considererà solo un'unica Copertura, e quella che fornisce il malus maggiore alla (RS) di chi fa fuoco.



## Effettuare un Attacco da Fuoco

1. Il modello che spara sceglie un bersaglio che sia in vista ed entro la gittata dell'arma, seguendo le regole del Bersaglio Prioritario.
2. Se il modello ha un'arma che possiede un (RoF) maggiore di 1 deve nominare un Bersaglio Primario seguendo le regole del Bersaglio Prioritario, e può scegliere dei bersagli secondari, che devono trovarsi entro 3" dal Bersaglio Primario. Tutti i bersagli si devono trovare in vista al modello che fa fuoco e in gittata dell'arma. Chi spara può decidere quanti e quali colpi vadano assegnati ai vari bersagli, tenendo conto che il primo attacco va sempre sul Bersaglio Primario e solo un singolo attacco può essere assegnato a qualsiasi Bersaglio Secondario. Le coperture devono essere calcolate prima di tirare i dadi, e i colpi sono considerati contemporanei ai fini del gioco, ovvero i modelli eliminati non vanno a influire sulle coperture dei restanti colpi.
3. Calcolati tutti gli eventuali modificatori, il giocatore effettua i test sulla (RS).
4. Ogni test superato infligge un Effetto Ferita ai bersagli.
5. Calcolare la (St) del colpo, data da quella dell'arma e da eventuali modificatori.
6. I bersagli dovranno poi sostenere ei test Armatura, modificati dalla (St) del colpo e da eventuali modificatori.
7. Se il test è fallito subisce una ferita, e se queste raggiungono il valore "0", il modello andrà rimosso dal gioco.

### Sparare a modelli ingaggiati

Un modello può sparare ad un bersaglio ingaggiato. Se lo fa, riceve un malus di -8 alla (RS). Qualsiasi test fallito infligge automaticamente un Effetto Ferita o un Danno Struttura al più vicino modello amico dal combattimento. Il modello amico può tentare un test armatura o "Cura" normalmente, considerando gli eventuali modificatori. Nel caso questo colpo determini la rimozione del modello amico, la sua Squadra deve fare un test Morale, e nel caso lo fallisse andare in Rotta.

Su un modello ingaggiato può essere effettuata solo l'azione base di sparare e non Speciali Azioni di Squadra (SAS).

### Sparare a modelli che si trovano a livelli di altezza differenti

Il meccanismo è lo stesso, con la differenza che quando si misura la distanza non è obbligatorio prenderla da basetta a basetta, ma dalla porzione del modello visibile.

**PS Non ne capisco il perché ma il gioco permette di sparare ad un modello amico.**

# Armi a Sagoma

Nel gioco varie armi utilizzano delle speciali sagome per i propri effetti, per ricalcare in termini di gioco il fatto di agire su un'area ampia e diffusa.

Esistono diverse tipi di sagome:

- SE – Area piccola – diametro 3"
- LE – Area Grande – diametro 5"
- ST – Trapezoidale – lunghezza 7"
- SFT – a Goccia Piccola – lunghezza 3,5"
- FT – a Goccia – lunghezza 7"

Le armi a sagoma non possono mai essere usate nelle Speciali Azioni di Squadra.

Alcune di queste armi possono avere un doppio valore nella voce gittata del loro profilo. Per esempio il Lancia-Granate ha 18/SE, dove il primo valore indica l'effettiva gittata dell'arma, o meglio il punto dove va posizionata la sagoma (in questo caso l'Area piccola, indicando che il centro della sagoma va posizionata entro e non oltre i 18" dal modello che fa fuoco con esso).

## **Effettuare un attacco da fuoco con armi a sagoma ad Area (SE / LE)**

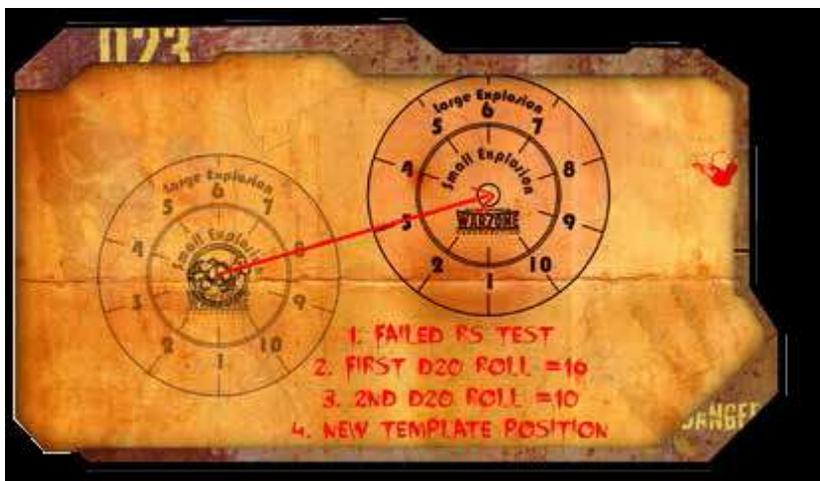
1. Un modello deve scegliere un Bersaglio Primario in vista e in gittata, seguendo le regole del Bersaglio Prioritario.
2. Se il modello ha un'arma che possiede un (RoF) maggiore di 1 deve nominare un Bersaglio Primario seguendo le regole del Bersaglio Prioritario, e può scegliere dei bersagli secondari, che devono trovarsi entro 3" dal Bersaglio Primario. Tutti i bersagli si devono trovare in vista al modello che fa fuoco e in gittata dell'arma. Chi spara può decidere quanti e quali colpi vadano assegnati ai vari bersagli, tenendo conto che il primo attacco va sempre sul Bersaglio Primario e solo un singolo attacco può essere assegnato a qualsiasi Bersaglio Secondario. Le coperture devono essere calcolate prima di tirare i dadi, e i colpi sono considerati contemporanei ai fini del gioco, ovvero i modelli eliminati non vanno a influire sulle coperture dei restanti colpi.
3. Il modello allora esegue il suo test sulla (RS), considerando eventuali modificatori. Se il test è un successo posiziona la sagoma centrandola sul bersaglio, e qualsiasi altro modello toccato dalla sagoma viene colpito (valutando basetta e corpo dei modelli). Ogni modello toccato dalla sagoma subisce un Effetto Ferita o Danno Strutturale, uno per ogni sagoma che lo tocchi nella stessa Azione da Sparo.
4. La (St) del colpo è uguale a quella dell'arma e da eventuali modificatori.
5. Per ogni Effetto Ferita, i bersagli possono sostenere eventuali test Armatura, valutando i modificatori del caso.
6. Se il test è fallito subisce una ferita, e se queste raggiungono il valore "0", il modello andrà rimosso dal gioco.
7. Se il test sulla (RS) del modello che fa fuoco è un fallimento, la sagoma deve "Devviare"; vedere qui di seguito le regole apposite.

## Deviazione delle Armi ad Area

Le sagome delle armi ad Area sono divisi in 'spicchi' siglati con un numero (da 1 a 10). Se il test di (RS) è fallito, la sagoma va centrata sul bersaglio con l'uno diretto verso il modello che fa fuoco.

A questo punto, tirare un D20 e dimezzare il risultato, questo indicherà la direzione della deviazione. Tirare un altro D20 e dimezzare il risultato, questo valore indica di quanti pollici il colpo devia nella direzione indicata prima.

A questo punto la sagoma è piazzata, valutare se vi sono dei modelli colpiti e agire come di consueto.



### **Effettuare un attacco da fuoco con armi a sagoma a goccia.**

Normalmente questa sagoma è usata dai lanciafiamme. In questo caso, quando un modello fa fuoco con queste armi, posizionare la sagoma a contatto di basetta col vertice più stretto, in un punto qualsiasi del suo fronte, tenendo l'estremità completamente all'interno del Fronte.

Qualsiasi modello che viene toccato dalla sagoma subisce un Effetto Ferita o Danno Strutturale.

Se la sagoma tocca un modello ingaggiato, allora qualsiasi modello entro la (CCWR) del modello ingaggiato toccato, subisce gli effetti della sagoma!

Le armi a sagoma a goccia non risentono mai di modificatori alla loro gittata.

### RoF delle armi a sagoma a goccia

Il (RoF) di queste armi indica il n° di Effetti Ferita che i modelli subiscono quando vengono toccati dalla sagoma – ovvero se il RoF è maggiore di 1 la sagoma non verrà posizionata più volte, ma sempre solo una volta, cambia solo il n° di Effetti Ferita.

### Copertura e armi a sagoma a goccia

Queste armi sono particolarmente utili contro modelli in Copertura. Un modello che è all'interno di una copertura, se viene toccato da una sagoma a goccia, vede il suo valore Armatura dimezzato, da questo attacco da fuoco

### Armi a sagoma a goccia e unità che presidiano edifici

Le unità all'interno di edifici sono dette in presidamento.

Un modello armati con queste armi possono far fuoco contro di essi. Se la sagoma tocca qualsiasi Punto d'Entrata dell'edificio, tirare un D20 per ogni modello all'interno (la loro reale posizione è ignorata), e con un risultato da 1-10 subiscono un Effetto Ferita, e la loro Armatura è dimezzata.

Anche i modelli all'interno di un edificio possono usare queste armi, l'unica differenza è che la sagoma verrà posizionata a contatto di un Punto d'Entrata.

### Azione Speciale "Muro di Fuoco"

Durante l'attivazione di un modello dotato di un lanciafiamme, può essere scelta questa Azione Speciale, detta Muro di Fuoco.

Richiede l'utilizzo di 2 Carte Risorse, che vanno girate contemporaneamente; il giocatore poi posiziona 2 segnalini da 30mm sul campo, entro 8" dal modello che deve far fuoco, e non oltre 8" l'uno dall'altro. Questa azione conta come un'Azione da Sparo, e costa 1 PA.

Tutti i modelli che entro la fine del Turno di Gioco passano attraverso la linea fra i due segnalini (o sugli stessi segnalini) subiscono un Colpo Automatico con la (St) immodificata dell'arma a sagoma utilizzata.

In questa azione l'armatura dei modelli non viene dimezzata se si trovano in un elemento che da copertura quando subiscono il colpo.

### **Sagoma Trapezoidale dei fucili a pompa (ST)**

I fucili a pompa sono armi adatte al combattimento ravvicinato e possono essere usate anche in Corpo a Corpo, seguendo le regole delle Pistole (P) sul Corpo a Corpo. Ed in genere, presentano due profili distinti nella loro descrizione; per esempio il Fucile Mandibile ha i seguenti profili:

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	12	1	1	Penetrante (S)
ST	10	2	0	Esplosivo (S)

Effettuare un attacco da fuoco con armi a sagoma trapezoidale

Posizionare l'estremità più stretta di questa sagoma a contatto di basetta col modello che fa fuoco, in un punto qualsiasi del suo fronte, ma l'estremità deve essere interamente all'interno del fronte. Poi effettuare un test sulla (RS) pari al RoF dell'arma, per ogni modello che viene toccato dalla sagoma.

Queste armi ignorano qualsiasi bonus dato dalle Coperture, e non risentono mai dei malus alle gittate.

### Armi a sagoma trapezoidale e unità che presidiano

Se una sagoma trapezoidale tocca un Punto d'Entrata di un edificio, effettuare un test sulla (RS) per ogni modello entro 1" dal Punto d'Entrata, per vedere se viene colpito.