

Terreno-X

Il Terreno-X è un emozionante supplemento a Sergeants Miniatures Game. Con l'aggiunta di elementi scenici in 3D potrai creare per i tuoi soldati uno splendido scenario di battaglia sempre diverso. Con i pezzi di Terreno-X, è ora possibile sperimentare la vera linea di vista e la copertura per aggiungere maggior realismo al gioco.

Terreno-X – Principi di base

Ogni set di Terreno include un libro degli scenari, una guida al montaggio degli elementi 3D ed anche un mix di carte Equipaggiamento, Terreno e Ordine. Ogni pezzo di terreno è contrassegnato con una "X", come X1A, al fine di identificare quel pezzo come un pezzo 3D.

Piazzamento del Terreno

In ogni set di Terreno-X c'è un libro contenente gli scenari che utilizzano i relativi elementi di terreno. Un esempio di dove collocare il Terreno-X è contenuto nella mappa dello scenario. Un elenco dettagliato dei quadrati di Mappa e dei Landmarks nei quali sono collocati gli elementi in 3D è contenuto anche nelle Istruzioni Speciali dello scenario.

Quando un Terreno-X è piazzato sulla mappa 2-D, tutti i quadrati di Mappa e i Landmarks sotto al pezzo di Terreno sono parte dello stesso: ciò viene definita anche come un'Area. Ai fini dello schieramento del Soldato, può essere utilizzata l'intera Area. Nessuna parte del Terreno può essere piazzato in un altro Quadrato di Mappa o Landmark se non specificato dallo scenario.

Calcolo della distanza

Per calcolare la distanza verso e da un Terreno, usa i quadrati di mappa sotto all'elemento stesso. Il Terreno-X non conta come un quadrato aggiuntivo. Nel caso in cui la posizione di un Soldato non sia chiaramente determinata, si presume che il Soldato stia occupando il quadrato in questione più vicino.

Modificatori

I modificatori (GUARDARE, NASCONDERSI, SPARARE, MUOVERE) contenuti nel riquadro di Identificazione (ID panel) dell'elemento scenico si applicano a tutti i livelli dello stesso, a meno che un livello dell'elemento scenico abbia su di esso un diverso modificatore. Nel caso di un diverso modificatore, questo si applica al solo livello sul quale c'è il diverso modificatore. Il nuovo modificatore sostituisce quello presente nel riquadro ID.

Quando un Terreno-X è piazzato su un Quadrato di Mappa o Landmark, i modificatori del Terreno-X contenuti nel riquadro di Identificazione (ID panel) sostituiscono i modificatori presenti nel riquadro della mappa 2D se la base del Terreno-X ricopre completamente il riquadro di identificazione della mappa. Per essere trattati normalmente, tutti i modificatori sui riquadri di mappa devono essere chiaramente visibili e non coperti dalla base del Terreno-X.

Altri tipi di modificatori possono anche includere modificatori di Protezione dai Colpi che vanno ad assorbire il fuoco in arrivo o modificatori ad Area che influenzano l'Area circostante. Questi sono suddivisi nella sezione delle regole riguardante la Protezione dei Terreni-X.

In più c'è anche il modificatore di salita, che indica quanto un Soldato deve spendere per accedere al livello successivo. Ogni Soldato ha un valore di Salita nella sezione MOVIMENTO della propria Carta Soldato. Questa azione è spiegata nel paragrafo Movimento delle regole.



Edifici-X

Qualsiasi Terreno-X che rappresenta una struttura artificiale con un tetto e dei muri è considerato essere un "Edificio-X". Ciò può essere fonte di riferimento in altri set di regole di SMG e si applicherà solo ai Terreni-X in 3d e non alle costruzioni 2d presenti sui quadrati di mappa.

I Soldati all'interno di un Edificio-X si considerano rivolti verso tutte le direzioni invece di utilizzare la base del Soldato per determinare la direzione. Una volta che un Soldato entra in un Edificio-X, il movimento e la posizione diventano irrilevanti, eccetto quando ci si sposta da un piano all'altro o quando si usa un'Azione MOVIMENTO per aprire o chiudere una porta.

Avvistamento di un Edificio-X

I singoli Soldati all'interno di un edificio non sono mai avvistati; invece l'Edificio-X è avvistato una volta che viene occupato da un nemico. Un giocatore deve prima individuare l'Edificio-X per poter sparare ai nemici che sono al suo interno. Per individuare un Edificio-X, seguire la stessa procedura che si applica per il soldato nemico, usando il bordo più vicino della costruzione come punto di misurazione. Piazza il segnalino "avvistato" nel riquadro di Identificazione dell'Edificio-X.

Se un Soldato avvistato entra in un Edificio-X, il segnalino "avvistato" viene spostato dal soldato all'Edificio-X (piazza il segnalino "avvistato sul riquadro di Identificazione). I Soldati che abbandonano un Edificio-X avvistato sono a loro volta avvistati non appena escono, se mentre escono dall'Edificio-X in qualsiasi momento sono in linea di vista di un soldato nemico. Quando non ci sono Soldati nell'Edificio-X il segnalino "avvistato" è rimosso dal riquadro di Identificazione. Il segnalino "avvistato" può essere rimosso dall'Edificio-X, facendo eseguire al Soldato che all'interno dell'Edificio-X ha il più alto valore di Copertura un'azione NASCONDERSI per tentare di mettersi al riparo. Se l'azione ha successo, rimuovere il segnalino "avvistato" dal riquadro di Identificazione dell'Edificio-X.

Quando i Soldati non avvistati entrano in un Edificio-X non avvistato o l'Edificio-X diventa non avvistato grazie ad un'Azione NASCONDERSI di un Soldato, l'Edificio-X rimarrà non avvistato fino a quando:

- A) Un qualsiasi Soldato all'interno dell'Edificio-X SPARA rivelando così la sua presenza.
- B) Un Soldato nemico avvistato entra nell'Edificio-X.

In entrambi i casi, l'Edificio-X diventa avvistato ed il relativo segnalino è piazzato sul riquadro di Identificazione.

Linea di vista

Quando un Terreno-X si trova tra due soldati, deve essere determinata la Linea di Vista.

Se il Terreno-X (colline, buche o trincee) tra due soldati ha un valore “Salita” totale di 4 o più, allora il Terreno blocca la linea di Vista per le azioni di GUARDARE o SPARARE. Quando determini la Linea di Vista tra due Soldati, deve essere sommato il valore di Salita di ogni livello che c'è tra i due Soldati. Se i Soldati sono su differenti livelli del Terreno-X, usa il Soldato che si trova sul livello più alto per determinare la linea di vista. Aggiungi i modificatori di Salita iniziando dal livello sul quale si trova il Soldato e tutti i livelli più in alto di quel soldato. Se il valore totale di Salita è 4 o più, la Linea di Vista è bloccata.

Se c'è un Edificio-X tra i due soldati, allora l'Edificio-X blocca automaticamente la Linea di Vista per le azioni di GUARDARE o SPARARE. Questa regola non si applica quando uno dei Soldati è all'interno dell'Edificio-X.

Solo una Linea di Vista libera è usata per determinare il soldato nemico più vicino quando si cerca di Mettersi al Riparo.

Sparare da dietro l'angolo di un Edificio-X

I Soldati che tentano di utilizzare per la copertura l'angolo di un Edificio-X, per sparare ad un nemico devono per prima cosa liberare la Linea di Vista. C'è Linea di Vista, se il soldato che spara può tracciare una Linea di Vista dal suo arco di fuoco ad un qualsiasi punto della base del soldato nemico.

Questo metodo deve essere utilizzato dal Soldato che usa l'angolo per la copertura o verso un Soldato che utilizza l'angolo per la copertura. La Linea di Vista è sempre reciproca – se il bersaglio può essere visto, può anche essere visto il soldato che avvista o spara.

Sparare

Quando la Linea di Vista è libera al Terreno-X si applicano le normali regole per Sparare.

I Soldati all'esterno, per sparare ai nemici posti all'interno di un Edificio-X, devono tracciare una Linea di Vista verso una finestra o una porta aperta. I Soldati che stanno attaccando dall'esterno, SPARANO all'Edificio-X, non ad uno specifico soldato all'interno. Quando si tenta di attaccare i soldati all'interno, misurare ogni colpo verso una finestra o una porta aperta dell'Edificio-X.

Quando si spara dall'interno di un Edificio-X, un massimo di 2 soldati possono SPARARE all'esterno da una qualsiasi finestra usando l'appropriato segnalino arco di fuoco. 4 Soldati possono SPARARE attraverso una porta aperta. Il soldato all'interno che sta sparando, misura ogni colpo o dalla finestra o dalla porta.

I Soldati non si possono sparare l'un l'altro se sono su differenti piani di un Edificio-X.

Come segnare i colpi e verificare i danni all'interno degli Edifici-X.

Gli Edifici-X possono fornire una protezione che cancella un numero di Colpi andati a segno durante una singola Azione SPARARE.

Le Azioni possono provenire da un'Azione Piastrina, Box Narratore, Team Bubble (il totale dei colpi andati a segno di tutti i soldati), carta Equipaggiamento o carta Pannello Tattico. Ogni Azione viene trattata separatamente dal modificatore di Protezione ai Colpi (vedi esempio sotto). Una volta che i colpi andati a segno sono abbastanza da superare il modificatore di Protezione, i soldati all'interno iniziano ad essere colpiti. Per ogni Colpo andato a segno, verifica il tipo di danno, eseguendo poi un Controllo di Identità per vedere quale soldato subisce quel tipo di danno.

Esempio: Un Edificio-X ad un singolo piano con un modificatore di Protezione ai Colpi di -1 deve subire 2 o più Colpi da una singola Azione per superare il modificatore. Una singola Azione è considerata un'Azione Piastrina, un'azione contenuta nel Box Narratore, l'intera azione descritta nel Team Bubble o nelle carte Teamwork.

Nel caso in cui più giocatori abbiano dei soldati all'interno dello stesso Edificio-X, partendo dal giocatore con il più alto numero di soldati, ci si alterna nel determinare ogni tipo di ferita subita e nell'effettuare il Controllo di Identità per stabilire quale soldato subisce il danno. Se i giocatori hanno lo stesso numero di soldati all'interno dell'edificio, si usa l'Ordine di Iniziativa.

Controlli Identità

I Controlli di Identità sono usati per vedere se un evento, un'azione o un colpo viene applicato ad un particolare Soldato o per scegliere un Soldato colpito da un evento o risultato. Per risolvere un Controllo di Identità, pescare una carta Azione dal Mazzo Carte Azione del giocatore per vedere se la piastrina di riconoscimento (Dog Tag) corrisponde a uno dei soldati per i quali si sta effettuando il controllo. Se corrisponde al Soldato, si applica l'evento o il risultato. Alcuni controlli possono richiedere la pesca di più carte ed altri di una singola carta. Solo le carte Azione con la Piastrina di riconoscimento valgono ai fini del controllo di identità.

Protezione data dai Terreni-X

La protezione dei Terreni-X si esprime in due principali forme. Innanzitutto, la protezione può essere data dalla posizione del Soldato sul Terreno-X, applicando il modificatore del livello che occupa. In secondo luogo, i Soldati possono essere protetti dal modificatore Protezione ai Colpi.

I modificatori Protezione ai Colpi proteggono i soldati dal Controllo dei Colpi quando uno sparo o un'esplosione provengono dall'esterno del Terreno-X. Se entrambi i soldati sono sullo stesso Terreno-X, pur condividendo lo stesso modificatore Protezione ai Colpi, il modificatore viene ignorato.



Esplosivi dentro e intorno agli Edifici-X

L'effetto degli esplosivi che detonano dentro un Edificio-X è amplificato. Per simulare ciò, tutti i Controlli per i colpi sono raddoppiati. Tutti i bersagli all'interno allo stesso livello dell'esplosione, possono essere colpiti.

Per ogni Colpo dell'esplosione andato a segno, usa il Controllo di Identità per determinare quale soldato subirà il danno. Ricorda anche di tirare il controllo danni da ENTRAMBI i mazzi dei giocatori quando controlli i danni per l'Esplosione.

Una granata può infliggere un massimo di 4 colpi. Il numero di colpi che un

Forte Esplosivo può infliggere è limitato a 8 colpi.

Gli esplosivi che detonano dentro un Edificio-X ignorano anche il modificatore Protezione ai Colpi

Gli esplosivi da lancio che utilizzano o una granata o una sagoma "High Explosive" possono solo essere lanciati attraverso una finestra o una porta aperta, in linea retta, dall'esterno di un Edificio-X. I Soldati che lanciano esplosivi dentro una porta, una finestra o una feritoia da più di 1 pollice di distanza devono eseguire un Controllo Colpi a Lungo Raggio per vedere se l'esplosivo è entrato con successo all'interno dell'Edificio-X.

Gli esplosivi come le granate per fucili e i PIATs che normalmente usano il Corto Raggio, devono usare il Lungo Raggio quando cercano di sparare un proiettile dentro una porta, una finestra o una feritoia.

Gli esplosivi possono anche essere fatti esplodere all'esterno dell'Edificio-X, ma gli effetti non sono raddoppiati e occorre anche superare il modificatore Protezione ai Colpi per ottenere un colpo andato a segno.

Ad esempio, una granata con un controllo colpi Esplosione di uno, lanciata contro l'esterno del muro di un Edificio-X non può danneggiare un soldato all'interno dell'Edificio-X perchè il primo Colpo è annullato dal modificatore Protezione ai Colpi. Se si fa esplodere all'esterno dell'Edificio-X un esplosivo più potente come una bomba a grappolo o una carica esplosiva con 2-3 Controlli dei Colpi si avrà una maggiore possibilità di colpire i soldati all'interno.

Ogni arma che usa la sagoma "Rocket Blast" può penetrare un muro esterno. Il razzo che colpisce il muro esplose all'interno dell'edificio. Ricorda, tutti i bersagli all'interno allo stesso livello dell'esplosione possono essere colpiti.

Tutti i razzi che colpiscono l'esterno dei muri sono trattati come se detonassero all'esterno dell'Edificio-X per tutti i bersagli. I modificatori Protezione ai Colpi si applicano.

Il fuoco aereo dei Mortai e dell'Artiglieria che colpisce un tetto di un Edificio-X, ai fini della protezione, è trattato come se provenisse dall'esterno dell'Edificio-X. Solo il livello superiore sarà interessato dal fuoco.

Movimento

I pezzi di terreno hanno anche dei valori di Salita sui vari livelli. Il costo di Salita deve essere pagato completamente da una Soldato che sale. Un Soldato che scende paga invece un punto in meno del valore di Salita. Il valore di Salita di un Soldato può essere utilizzato solo una volta durante l'azione di MUOVERE ed il rimanente valore di Salita non può essere riportato da azione ad azione, quando ad esempio si usa "Muovere e Muovere Ancora". Come in tutte le azioni, ogni azione è separata e distinta.

Ad esempio, un Soldato con un Livello di Salita 3 può salire se il costo SALITA è di 1,2, o 3. Lo stesso soldato può scendere se il costo di SALITA è 1,2,3, o 4, dal momento che scendere costa un punto in meno. Tuttavia lo stesso soldato che fa l'azione "Muovi e Muovi Ancora" e tenta di salire una collina con tre livelli di SALITA dal costo di 2 può salire solo un livello, poiché la prima SALITA dal costo 2 può essere pagata con l'abilità "Salita 3" del Soldato, ma la seconda SALITA dal costo di 2 non può essere pagata per intero, pertanto il movimento si ferma ai margini del livello. Dal momento che il valore di salita inutilizzato non viene riportato, non può essere utilizzato. Il secondo movimento nell'azione "Muovi e Muovi Ancora" funziona allo stesso modo; quindi il valore di Salita 3 del soldato lo farà avanzare di un solo livello.

Movimento negli Edifici-X

Le porte consentono di entrare in un Edificio-X. I Soldati possono entrare in qualsiasi Edificio-X attraverso una porta (qualsiasi apertura in un muro) dopo aver pagato eventuali costi di Salita indicati sulla base del Terreno-X ed un costo di Salita aggiuntivo di 1 per aprire/chiedere la porta. Quando la porta è aperta, è permesso ai Soldati di sparare verso l'interno e verso l'esterno dell'Edificio-X. Le porte aperte consentono *fino* a 4 soldati all'interno di SPARARE a qualunque bersaglio nell'arco di fuoco di una porta aperta, che è di 180 gradi. I Soldati non possono SPARARE attraverso una porta chiusa.

I Soldati non possono passare attraverso un soldato nemico che sta di guardia alla porta. Se un Soldato nemico posto all'esterno sta bloccando la porta di ingresso, 2 Soldati possono muovere in contatto col nemico per ingaggiare un combattimento corpo a corpo (vedere le regole del Corpo a Corpo).

La quantità di soldati che possono occupare un Edificio-X dipende da quanti soldati riescono ad entrare nel pezzo di Terreno senza che le basi si sovrappongano. I Soldati devono avere le loro basi piatte (non sovrapposte) in ogni momento in tutto il Terreno-X.

I Soldati possono entrare o uscire da un Edificio-X attraverso una finestra (qualsiasi finestra con un arco di fuoco), ma guadagna un segnalino Pin (piazza il segnalino sulla carta del relativo soldato mentre sta all'interno dell'Edificio-X). Se il Soldato salta fuori da una finestra di un piano superiore per uscire dall'edificio, può subire un controllo dei danni per ogni livello Salita non pagato. Quando si sta saltando o cadendo, tutti i valori di Salita devono essere aggiunti per ogni livello ricordando di ridurre di uno il fattore di ogni livello Salita, poi il Soldato paga il costo della Salita. Se rimangono dei valori di Salita non pagati, questi diventano dei controlli danno che il Soldato deve effettuare.

Esempio: Un soldato salta fuori da un Edificio-X di 2 piani. Il soldato ed ogni livello dell'Edificio-X hanno rispettivamente un valore Salita di 3. Il soldato cade per 6 livelli di Salita ma ne sottrae 2 dal momento che sta scendendo. Così cade per un totale di 4 livelli di Salita.. Egli è in grado di pagare per 3 livelli salita ma rimane 1 livello Salita non pagato. Egli automaticamente guadagna un segnalino Pin ed il giocatore ora tira per un Controllo Danni per vedere se si ferisce.

I Soldati in un Edificio-X possono spendere un'Azione MOVIMENTO per passare da un piano all'altro. I Soldati Bloccati (*Pinned*) non possono muoversi da un piano all'altro, ma prima devono essere radunati.

Combattimento all'interno del Terreno-X

I Soldati che lottano sullo stesso livello di un Terreno-X, pur condividendo i modificatori Protezione ai Colpi, sono considerati essere in Combattimento Ravvicinato. Questo combattimento è differente dal normale combattimento in corpo a corpo. E' un nuovo tipo di combattimento usato con i Terreni-X per simulare feroci e intensi combattimenti ravvicinati.

Un round di Combattimento Ravvicinato consiste nel far Fuoco a Distanza Ravvicinata e poi nel Lottare corpo a corpo. Affinchè si verifichi il Combattimento Ravvicinato i Soldati devono essere sullo stesso livello o piano del Terreno-X.

Per prima cosa, si determina l'iniziativa e poi si procede alla fase di Fuoco del Combattimento. Tutti i risultati di danno sono sospesi fino a quando tutti i soldati hanno compiuto le Azioni "Sparare". I modificatori alla capacità di Tiro e Protezione ai Colpi sono ignorati in un Corpo a Corpo. Una volta che le Azioni "Sparare" sono state compiute, si applicano tutti i risultati danno contemporaneamente – questo si verifica prima della fase di Lotta.

I Soldati che utilizzano i Colpi multipli (Hit+) Sparano due volte se il valore di gittata a Corto Raggio sommato con il Modificatore al Tiro è zero o negativo. (Se la Corta Gittata + il Modificatore al Tiro è uguale o inferiore a 0, il Soldato spara due volte)

Esempio: Un Soldato armato con un fucile mitragliatore ha una gittata a Corto Raggio di 3 quadrati mappa e sta Sparando in Combattimento Ravvicinato con un modificatore al Tiro di -4. Aggiungendo 3 a -4 si ottiene un -1, che consente al Soldato di Sparare due volte. Ciò ha lo scopo di aumentare l'efficacia di alcune armi automatiche usate a distanza ravvicinata.

Una volta completata la fase di Fuoco, i rimanenti soldati devono Lottare. Tutti i Soldati sono coinvolti nella Lotta, indipendentemente dal posizionamento.

Se la battaglia non si risolve, si ripete ancora la procedura del Combattimento Ravvicinato alla fine di ogni Fase.

I Soldati che partecipano al Combattimento Ravvicinato, nelle fasi successive allo stesso, possono solo fare Azioni MOVIMENTO e NASCONDERSI. Se un Soldato si allontana dal Combattimento uscendo dal livello o dal piano, guadagna un segnalino Pin alla fine dell'Azione.

La quantità di soldati in un Combattimento Ravvicinato dipende da quanti soldati riescono ad entrare nel pezzo di Terreno senza che le basi si sovrappongano. I Soldati devono avere le loro basi piatte (non sovrapposte) in ogni momento in tutto il Terreno-X.

Equipaggiamenti collocati sulla mappa

Alcuni scenari nelle relative istruzioni richiedono il piazzamento di determinati equipaggiamenti. L'equipaggiamento è assegnato ad un luogo, come un Landmark o Terreno. Non può essere mosso durante la partita, a meno che le speciali istruzioni dello scenario consentano la rimozione dell'Equipaggiamento dal luogo prestabilito.

Alcuni equipaggiamenti così collocati possono richiedere munizioni o altri materiali che devono essere acquistati per usare l'equipaggiamento stesso, come ad esempio i colpi per un mortaio, le scatole di munizioni o l'artiglieria per usare un Telefono da Campo.

L'equipaggiamento che costa 3 PV o più può essere distrutto dai Colpi subiti dal soldato che lo sta utilizzando. Quando un soldato tira per verificare il tipo di danno subito per se stesso, deve anche verificare il tipo di danno che subisce l'equipaggiamento. Un risultato di Ucciso distrugge l'equipaggiamento, che si rimuove dal gioco e l'attaccante guadagna la relativa carta equipaggiamento come PV.

Glossario

Area – Quadrati di Mappa o Landmarks sotto al pezzo di Terreno.

Salita (Climb) – Valore di movimento che indica la difficoltà a scalare il Terreno. Mentre scendono, i soldati sottraggono sempre un -1 dal modificatore di Salita.

Combattimento Ravvicinato – Combattimento sullo stesso livello del Terreno-X che contiene un modificatore di Protezione ai Colpi.

Combattimento in contatto (Corpo a Corpo) – Combattimento che si ha quando due o più soldati sono in contatto di base. Vedi pagina 20 del Regolamento di SMG.

Esplosivo ad alto rendimento – Ogni esplosivo che utilizza una sagoma “High Explosive” o “Rocket”. Ogni esplosivo confezionato con un alto quantitativo di TNT.

Modificatore di Protezione ai Colpi – modificatore che si trova all’interno del Terreno-x e che assorbe un determinato numero di colpi nemici.

Controllo Identità (ID Check) – pescare carte Azione dal mazzo del giocatore per verificare il nome ed il numero di serie della Piastrina di Riconoscimento sulla carta.

Linea di vista – Quando i Soldati sono in grado di SPARARE o GUARDARE un altro.

Fuoco a cascata – Fuoco dei mortai e dell’artiglieria.

Edificio-X – Ogni Terreno-X che rappresenta una struttura artificiale con un tetto e dei muri.

Crediti

Designer - Jeff Billings

Developer - Rob Belli

Copyright 2015, Lost Battalion Publishing, LLC All Rights Reserved.

Traduzione e impaginazione a cura di Massimo68

La presente traduzione, realizzata senza fini di lucro, non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, ma è da intendersi unicamente quale supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.