

Parole Chiave delle Carte

Questo è un elenco completo delle Parole Chiave usate nella serie Warfighter.

Parole di Riferimento (Reference): alcune Parole Chiave hanno la parola "Reference" nella loro descrizione. Queste Parole Chiave non hanno una regola di gioco, ma si riferiscono ad altre carte

Esempio: La Parola Chiave "Ranged" sulle carte Arma non ha una regola associata. Fa riferimento ad altre carte, come ad esempio la carta Azione "Steady Aim".

Again (Ancora) – Esegui un altro Attacco sullo stesso Soldato. Se il Soldato viene Abbattuto dal precedente Attacco, pesca un segnalino Bersaglio Ostile per un nuovo Soldato ed esegui un altro Attacco.

Aircraft (Aeromobile) – Riferimento. Una parola Chiave che appare su alcune carte Obiettivo ed Ostile.

All (Tutti) – Ha effetto su tutti i Soldati nella carta Luogo. Applica il tiro per la Distruzione della Copertura di un Ostile a ciascuno dei valori di Copertura dei Soldati.

All (Tutti) – L'effetto si riferisce a tutte le carte Ostile in gioco. Anche a quelle carte Ostile in carte Luogo diverse.

Always draw for Rein (Pesca sempre per i Rinf.) - Pesca carte Rinforzo per questo Luogo ad ogni Turno, anche se in questo Luogo non ci sono Soldati.

Attachments (Accessori) – Queste carte migliorano una carta Arma o Equipaggiamento. Il tipo di carta al quale il Miglioramento può essere aggiunto è indicato sulla carta stessa.

Esempio: Un "Rifle Attachment" può essere aggiunto solo a una carta che ha "Rifle" nel titolo o come Parola Chiave.

Behind (Dietro) – I Luoghi tra un Soldato e la carta Missione. Inclusa la carta Missione.

x Behind – Posiziona l'Ostile dietro al Soldato designato del numero di carte Luogo indicato. Se ciò non è possibile, piazza l'Ostile il più indietro possibile al Soldato.

Bipod (Bipiede) – Alcune Armi hanno la parola chiave Bipod. Puoi pagare 1 Azione per posizionare il Bipod in un Luogo. Il tuo Bipod rimane posizionato fino a quando Muovi in un Luogo differente.

Bolt Action – Un'Arma Bolt Action (a colpo singolo) Attacca normalmente la prima volta ogni Turno del Soldato. Ad ogni Turno del Soldato devi scartare una carta Azione per pagare ciascuno dei successivi Attacchi. Per pagare questo costo, i Soldati Giocatore possono pagare carte Azione per i Soldati Senza-Giocatore.

Esempio: Uno dei tuoi Soldati Senza-Giocatore ha un'Arma Bolt Action. Esegue un Attacco normalmente. Però vuoi che lui Attacchi ancora, così scarti una carta Azione da uno dei tuoi Soldati Giocatore per pagare l'Attacco, e risolvi l'Attacco. Il tuo Soldato Giocatore poi paga 1 XP

per giocare uno snap shot per l'NPS oltre a scartare una carta Azione, in modo che il tuo Soldato Senza-Giocatore può eseguire in questo Turno un terzo Attacco Bolt Action.

Collateral Damage (Danni Collaterali) - Non puoi usare gli Attacchi Esplosivi, Spray o Auto nella carta Luogo.

Commander (Comandante) – Tira 1 dado di Attacco extra per tutti gli Ostili che possono Attaccare. Usa il più alto dei tiri.

(x) CX – Il Soldato Giocatore ha un'Esperienza in Combattimento. All'inizio di ogni Turno del Soldato, pesca liberamente il numero di carte Azione indicato per il Soldato Giocatore. Quando peschi queste carte, puoi superare la tua Mano.

Defeat Cover (Distruzione della Copertura) – Un bonus aggiunto al tiro di dado dell'Arma per la Distruzione della Copertura.

Deploy (Utilizzare) – Alcune opzioni di un'Arma e carte Arma, richiedono che il Soldato paghi 1 Azione per poterle utilizzare.

Esempio: Il bipiede di un M1918 e il treppiede di un M1919 necessitano di 1 Azione per poter essere utilizzati.

Destroy (Distuggere) - Questo risultato elimina la carta Ostile.

Esempio: Se un Suicide Bomber tira un risultato di Destroy, i Soldati in quella carta subiscono Danno, poi la carta Suicide Bomber viene rimossa dal gioco. Il bersaglio dell'Ostile guadagna Esperienza.

Se un effetto di Soppressione annulla l'Azione dell'Ostile, viene annullata l'intera Azione e l'Ostile non è Distrutto.

Discard Hostile (Scartare l'Ostile) – Se scarti una carta Ostile a causa di un effetto di una carta, non guadagni XPs per la carta Ostile. Non puoi scartare l'Obiettivo della Missione.

Edged (Affilato) – Riferimento. Questa parola chiave compare in alcune carte Arma.

Elevated (Elevato) - Gli Attaccanti in un Luogo Elevato ignorano la limitazione Ostruito sulle carte Luogo.

Eliminate Hostiles (Eliminare gli Ostili) – Alla fine di un Turno del Soldato non ci devono essere carte Ostile nell'Obiettivo. Gli Ostili che iniziano nella carta Obiettivo, devono essere uccisi, anche se muovono fuori dalla carta Obiettivo.

+/- Entrance Cost (Costo di Entrata) – Modifica il costo di Entrata del Luogo dell'indicato numero.

Environ(ment) x+ (Condizione Ambientale) – La parola chiave appare nei Luoghi inospitali. I Soldati possono subire Danni quando sono in questi Luoghi. Le Condizioni Inospitali includono: Freddo, Caldo, Giungla, etc. Per evitare danni, devi tirare il numero indicato o uno superiore.

Escape Mission (Missione di Fuga) - Queste Missioni si svolgono al contrario. I Soldati iniziano nella carta Obiettivo e si dirigono verso la carta Missione. La carta Obiettivo inizia come Missione Attiva. Pesca carte Ostile per la carta Obiettivo dopo la fase di avanzamento del Segnalino Tempo del primo Turno della Missione.

Tutti i Soldati devono essere nella carta Missione per completarla. I Soldati non possono essere Rimossi da queste Missioni. Tutti i Soldati Abbattuti (Downed) sono considerati KIA. Alcuni effetti delle carte aggiungono Ostili alle carte Luogo. Non aggiungere Ostili alla carta Missione. Per quanto riguarda le parole chiave Front-most, Rearmost, e Behind, tratta la carta Obiettivo come se fosse la carta Missione e la carta Missione come se fosse la carta Obiettivo.

Evade (XP) (Evitare) – Durante il Turno del Soldato puoi pagare l'indicato numero di Punti Esperienza per scartare la carta Ostile. Non guadagni XP per scartarla. Non puoi Evitare un Ostile che è un Obiettivo della Missione.

Expend(ed) (Consumabile) – Ottieni l'effetto, poi scarta la carta o il segnalino.

Explosion (Esplosione) - L'Arma può infliggere più di 1 Colpo e/o Soppressione con ogni Attacco.

Fearless (Coraggioso) – Una carta Ostile con la parola chiave Fearless è immune ai risultati di Soppressione.

Find (Trovare) – Subito dopo l'uccisione della carta Ostile, qualsiasi Soldato Giocatore nel Luogo dell'Ostile può essere equipaggiato con l'Attrezzatura indicata. Si applicano le normali limitazioni sull'Equipaggiamento. L'Attrezzatura può essere usata normalmente.

Fire (Fuoco) – Riferimento. Questa parola appare su alcune carte Arma che usano calore o fuoco per infliggere danni.

Front-most (Più Avanti) – Il Soldato(i) nella carta Luogo più distante dalla carta Missione.

Fuel (Combustibile) – Il combustibile è usato dai Lanciafiamme. Spendi 1 Punto di Combustibile per ogni dado tirato per Attaccare. I Lanciafiamme non hanno un numero di Ricarica e non possono essere Ricaricati.

Gain (Guadagnare) – Aggiungi segnalini, effetti o carte al tuo Soldato o Azione a seconda dei casi.

Gear (Attrezzatura) – Un termine generale che include: carte Arma, carte Equipaggiamento, così come Munizioni, Granate, etc.

Hardy (Resistente) – I Soldati spendono gli appropriati segnalini Hardy per difendersi dai pericolosi effetti di un Luogo con condizioni ambientali estreme.

Highest RP (Il più alto) - Invece di pescare un segnalino Bersaglio Ostile, l'Ostile bersaglia automaticamente la carta Soldato con il più alto valore di Punti Risorsa.

Hits (Colpi) – La quantità di Danni che infliggi a una carta Ostile o Obiettivo.

Hostile (Ostile) – Il numero nel reticolo su una carta Ostile indica il numero di uccisioni che devi infliggere per eliminare la carta.

HtH – Abbreviazione di "Hand to Hand" (Corpo a Corpo).

Immobile – La carta non può Muoversi in un Luogo diverso.

Indirect Fire (Fuoco Indiretto) - Un tipo di Attacco. Gli Attacchi di Fuoco Indiretto ignorano le limitazioni di Ostruito. Questa parola appare su alcune carte Arma e Ostile ed è citata da carte Azione, carte Abilità e Attrezzature.

Inspire (Motivare) – Rimuovere 1 segnalino Soppresso da ogni carta Ostile in gioco all'inizio della Fase di Attacco dell'Ostile.

Isolated (Isolato) – Gli Attacchi provenienti dall'esterno del Luogo non possono attaccare un bersaglio nel Luogo. Gli Attacchi che hanno origine all'interno del Luogo non possono attaccare bersagli al di fuori del Luogo.

Jams (Incepparsi) - Indica che l'Arma è più propensa ad incepparsi se stai usando la regola opzionale Arma Inceppata. Queste Armi si inceppano se 1 o più dei tuoi tiri di Attacco sono superiori di 1 al numero di Ricarica dell'Arma.

Keep Clear x (Mantenere libero) – Una volta Attivato l'Obiettivo, non ci devono essere Ostili nell'Obiettivo alla fine di ogni Turno del Soldato e per l'indicato numero di Turni del Soldato.

Esempio: Un Obiettivo ha Keep Clear 2. Una volta che hai attivato l'Obiettivo, devi terminare quel Turno ed il successivo Turno del Soldato, senza Ostili nella carta Obiettivo.

Kill (Uccidere) – Il bersaglio dell'Ostile sarà Ucciso.

Kill, All (Uccidere, Tutti) – Tutti i Soldati nel Luogo saranno Uccisi.

Kill, Discard (Uccidere, Scartare) – Uccidere il Soldato bersaglio e scartare la carta Ostile.

Limit (x) per Mission (Limite per Missione) – Solo l'indicato numero di carte o segnalini con questo stesso titolo possono essere presenti nella Missione.

Limit (x) per Soldier (Limite per Soldato) - Un Soldato può avere solo l'indicato numero di carte o segnalini con questo stesso titolo.

+/- Location Card (Carta Luogo) – Modifica la posizione dell'Obiettivo sul percorso Luogo dell'indicato numero.

Esempio: "+1 Location card." significa spostare l'Obiettivo 1 carta Luogo più lontano dalla tua carta Missione.

Maintain x (Mantenere) – Durante la fase di Movimento Ostile, un Ostile non si Avvicinerà al suo Soldato bersaglio se il Movimento lo porterebbe più vicino del suo valore di Mantenimento. Durante la fase di Avvicinamento Ostile, muovi l'Ostile 1 Luogo lontano dal Soldato bersaglio se la sua Distanza dal Soldato bersaglio è inferiore al suo Raggio di Mantenimento. Se l'ostile è a Raggio 0 dal Soldato bersaglio, muovi l'Ostile di uno più vicino alla carta Missione.

Esempio: Un Ostile con Mantenimento 1 e un Raggio di Attacco di 0 è a 1 Luogo di distanza dal suo Soldato bersaglio. Durante la fase di Movimento Ostile non si avvicina.

Malfunction (Malfunzionamento) – Se si tira un risultato di Malfunzionamento, la carta Ostile è immediatamente Uccisa. Il Soldato bersaglio dell'Ostile ottiene l'Esperienza della carta Ostile.

Melee (Mischia) – Tipo di Attacco. Questa parola appare

su alcune carte Arma.

Miss (Fallire) - L'Attacco fallisce. Il bersaglio può ancora essere Soppresso se l'Attaccante Distrugge la sua Copertura.

Missile – Riferimento. Tipo di Attacco. Questa parola chiave appare su alcune carte Arma.

Mode (Modalità) – Un opzione sulla tua Arma che mostra quanti dadi devi tirare durante un Attacco e come il tuo Attacco inciderà sul suo bersaglio.

Nature (Natura) – Riferimento. Una parola chiave che appare su alcune carte Obiettivo e Luogo.

No Jam (No Inceppamento) – Le Armi con questa parola non controllano per l'Inceppamento quando usano la regola opzionale Arma Inceppata.

Obstructed (Ostruito) – Gli Attacchi che hanno origine in un Luogo che si trova dalla parte del Luogo Ostruito, non possono passare attraverso il Luogo Ostruito per colpire un bersaglio che si trova al di là del Luogo Ostruito stesso.

Esempio: La carta Luogo #6 è Ostruita. Un Ostile con un Raggio di 2 è nella carta Luogo #5. Non può Attaccare un Soldato nella carta Luogo #7.

On Site (Sul Posto) – Per completare l'Obiettivo, devi avere almeno un Soldato nella carta Obiettivo.

Overkill (Eccessivo) – Quando peschi Ostili per un nuovo Luogo piazzato, se il valore di questo Ostile fa superare il valore Ostile del Luogo, scarta l'Ostile e continua a pescare Ostili normalmente.

Esempio: Il Luogo ha un valore Ostile di 7. Hai già pescato 5 punti di carte Ostili. Peschi un Ostile di valore 4 con la parola Overkill. Dal momento che il suo valore fa superare il valore Ostile del Luogo, scartalo e continua a pescare carte Ostile.

Penetration (x) (Penetrazione) – Aggiungi il valore indicato sull'Arma al tiro per la Distruzione della Copertura.

Esempio: Aggiungi 1 al tuo tiro di Distruzione della Copertura quando attacchi con una Granata M67.

Place (Piazzare) – Piazza la carta Ostile nel Luogo indicato o carta Obiettivo. La carta Ostile conta ai fini del definitivo valore Ostile del Luogo o carta Obiettivo se è pescata per il Luogo nel quale deve essere piazzata. La carta Ostile non conta ai fini del definitivo valore Ostile del Luogo o carta Obiettivo se è pescata per un Luogo diverso da quello in cui deve essere piazzata. L'Ostile piazzato entra in gioco Attivo, anche se l'Obiettivo non è stato ancora Attivato.

Place in Targeted (Mettere in bersaglio) – Una volta pescato, pesca un segnalino bersaglio Ostile, e poi metti la carta Ostile nello stesso Luogo del suo Soldato Bersaglio.

Pointed (Appuntito) – Questa parola chiave appare su alcune carte Arma.

Pre-Req(uisite) (Pre-Requisito) – Devi acquistare la carta indicata prima di acquistare la nuova carta.

Present (Regalo) – Trova la carta indicata ed aggiungila al Luogo. La carta è aggiunta agli Ostili normalmente pescati per il Luogo. Se la carta indicata è già in gioco, usa una carta in sostituzione fino a quando diventa disponibile.

Esempio: L'Obiettivo ha il Regalo "Sniper". All'inizio del gioco, cerca la carta "Sniper" e mettila nell'Obiettivo. Quando Attivi l'Obiettivo, Attiva anche lo Sniper, oltre a pescare come di consueto tutte le carte Ostile per l'Obiettivo.

Purchase XP (Acquisto) – Alcune carte Arma ed Equipaggiamento hanno un costo in XP oltre al loro costo in Punti Risorsa quando le acquisti.

Rails (x) (Slitte) – Puoi inserire l'Accessorio all'Arma senza pagarne il costo di Carico.

Esempio: Un M16A4 ha Rails (2). I primi 2 punti in Peso degli Accessori del Fucile non contano ai fini del limite della capacità di carico del Soldato.

Range (Raggio) – La distanza in carte Luogo tra l'Attaccante e il suo bersaglio. Alcune carte hanno un modificatore al Raggio, come "+1 Range". Quando Attacchi la carta, aggiungi questo modificatore all'attuale Raggio.

Esempio: l' Mi-8 Hip Ostile ha un "+1 Range". Anche se l'Hip è nel tuo Luogo, trattalo come se fosse a Raggio 1 quando lo Attacchi.

Ranged (A Distanza) – Riferimento. Un Tipo di Attacco. Questa parola chiave appare su alcune carte Arma

Rear-most (Più indietro) – Il Soldato(i) nella carta Luogo che è più vicina alla carta Missione.

Recon (Card Type) (Ricognizione) – Indica un tipo di carta. Guarda quel mazzo e cerca il tipo di carta specificato, aggiungila liberamente alla mano di un Soldato Giocatore e poi mischia il mazzo.

Reinforce (x-x) (Rinforzi) – Alcune carte Ostili hanno questa parola. Pesca una carta Ostile durante la fase di Rinforzo Ostile. Se il valore di Esperienza della carta Ostile pescata corrisponde a uno dei valori indicati, piazza la carta Ostile nello stesso Luogo. Se una carta Ostile con l'Abilità Reinforce entra in gioco a causa di un'altra carta Ostile con l'Abilità Reinforce, non pescare una carta di Rinforzo per quella durante il Turno in cui entra in gioco.

Esempio: Peschi una carta Reinforce per un Large Truck, ed è un Leader. Non pescare immediatamente una carta Rinforzo per il Leader.

Reload (Ricaricare) – L'equivalente dello Stumble nelle Armi da fuoco. Non puoi Attaccare con un'arma da fuoco fino a che non spendi 1 Azione di Ricarica. Le carte Azione Stumble e Abilità non influiscono sulla Ricarica.

Requires (Richieste) - Alcune Armi richiedono che una seconda carta sia nel

loro Luogo prima che possano Attaccare. Tali Armi indicheranno la carta Richiesta. La carta richiesta può essere trasportata dallo stesso o da un differente Soldato.

Esempio: L'USA M1919 Machinegun richiede l'M1919 Tripod. Ciò significa che l'M1919 Tripod deve essere nel Luogo dell'M1919 Machinegun e deve essere schierato prima che l' M1919 possa Attaccare.

Retain (x) (Mantenere) – Puoi pagare l'indicato numero di Punti Esperienza alla fine del Turno del Soldato per mantenere la carta in gioco per il prossimo turno Soldato.

Screened by (x-x) (Protetto da) – Tutti gli Ostili del valore indicato nella stessa carta Luogo devono essere Soppressi o Uccisi prima di poter Attaccare l'Ostile protetto.

Esempio: Protetto da (1-2). Devi Sopprimere o Uccidere tutti gli Ostili con valore di 1 o 2 nel Luogo prima che tu possa Attaccare questa carta.

Screens (x) (Schermi) – Questa carta deve essere Soppressa o Uccisa prima che gli Ostili con l'indicato valore in XP nel suo Luogo possano essere Attaccati.

Self-Defense (Auto-Difesa) – Le Armi con questa parola possono essere usate per annullare gli Attacchi Ostili a Raggio 0 verso il tuo Soldato bersaglio, inclusi tutti gli Attacchi a Raggio 0 che interessano il tuo Soldato. Per fare ciò, capovolgi il segnalino Munizioni dell'Arma dal suo lato Vuoto. L'Arma deve essere in grado di Attaccare. Puoi usare l'Auto-Difesa solo una volta ad ogni fase di Attacco Ostile, anche se hai più di un'Arma Self-Defense. L'Auto-Difesa non può essere usata per annullare Attacchi di Veicoli o Aeromobili. Usa l'Auto-Difesa dopo il tiro di Attacco a Raggio 0 di una carta Ostile contro il tuo Soldato.

Single Shot (Colpo singolo) – L'Arma non può essere usata più di una volta per turno di gioco. Si Ricarica senza spendere un'Azione alla fine di ogni turno di gioco.

+/- Size – Aggiungi o sottrai il valore Size dal tuo tiro di Attacco quando Attacchi l'Ostile o l'Obiettivo.

Spray – L'Arma può infliggere più di 1 Colpo e/o Soppressione con ogni Attacco.

Start with... (Inizia con..) – Il Soldato acquistato ottiene gli indicati XP, Abilità o Attrezzature senza alcun costo in Punti Risorsa. Se l'Attrezzatura è ottenuta a metà di una Missione, decidi quale Soldato otterrà gli XP.

Stealth (Furtivo) – Ottieni automaticamente un 6 sul tuo dado per la Distruzione della Copertura la prima volta che esegui un Attacco Stealth ad ogni Turno del Soldato.

Structure (Struttura) - Riferimento. Una parola chiave che appare su alcune carte Obiettivo e Luogo.

Stumble (Inciampare) – L'equivalente della Ricarica nel Corpo a Corpo. Non puoi eseguire Attacchi in Corpo a Corpo fino a che non spendi 1 Azione per rimetterti in piedi. Carte Azione Reloading e Abilità non influiscono lo Stumble.

Suppress (Soppresso) – Un effetto temporaneo inflitto da un Attacco.

Suppressed (Silenzioso) - Una descrizione nel titolo di alcune Armi Stealth. Queste Armi fanno molto meno rumore quando usate.

Targeted (Preso di mira) – Quando un Ostile pesca un segnalino Bersaglio dell'Ostile, quel Soldato è il bersaglio dell'Ostile.

Team Pre-Req – Almeno un Soldato deve aver acquistato l'indicata carta Abilità prima che tu possa acquistare/acquisire la nuova carta.

Thrown (Lancio) – Riferimento. Tipo di Attacco. Questa parola chiave appare su alcune carte Arma.

Time Limit (Tempo Limite) – Hai solo l'indicato numero di Turni per distruggere l'Obiettivo. Una volta che l'Obiettivo è Attivato, piazza un segnalino sulla carta alla fine di ogni Turno del Soldato. Se il numero di segnalini sull'Obiettivo è pari al valore del Tempo Limite e non hai ancora Distrutto l'Obiettivo, la tua Missione fallisce. La tua Missione fallisce se il Tempo della Missione scade, anche se il Tempo Limite dell'Obiettivo non è scaduto.

Triggered (Ad Innesco) – Non puoi usare Armi ad Innesco durante il turno del Soldato, a meno che non stai prendendo di mira un Veicolo o una Struttura. Senza spendere un'Azione, puoi usare un'Arma ad Innesco per Attaccare una carta Ostile che è stata piazzata nel tuo Luogo o vi è entrata.

Esempio: Durante il Turno del Soldato, spendi un'Azione per Attaccare un Technical con una Munizione M2.

Esempio: Un Fanatic muove nel tuo Luogo durante la fase di Avvicinamento. Usi un Minimore e Attacchi il Fanatic senza spendere un'Azione.

Esempio: Un Gunmen appare nel tuo Luogo grazie ai Rinforzi. Puoi usare un Claymore e Attaccare il Gunmen senza spendere un'Azione.

Unarmed (Disarmato) - Riferimento. Un tipo di Attacco. Questa parola chiave appare su alcune carte Arma.

Vehicle (Veicolo) - Riferimento. Una parola chiave che appare su alcune carte Obiettivo e Ostile.

XP – Un'abbreviazione di “Punti Esperienza”.

Years (Anni) – Alcune Armi contengono l'anno di entrata in produzione, come i Veicoli e le Armi. La carta Stato di Servizio indica in quale anno la battaglia ha avuto luogo. Tali carte possono partecipare alle Missioni che si svolgono da quell'anno in poi. Se un veicolo di Rinforzo non può prendere parte alla Missione, semplicemente scartalo e pesca di nuovo.

Esempio: L'Half Track Tedesco Sdkfz 251 è stato prodotto dal “1939 in poi”. Ciò significa che può prendere parte a qualsiasi Missione ambientata a partire dal 1939 in poi.