

Composizione del Plotone

- Ogni Plotone deve essere guidato dall'Ufficiale Comandante Torek Alfa.
- Il Plotone oltre all'Ufficiale Comandante deve includere il numero di *unità di truppa* indicato accanto al nome (Esempio da **2 - 5** unità di *Guerrieri Nerocorno*). Per ogni unità di truppa acquistata è possibile rinforzare il Plotone aggiungendo una singola unità di supporto o veicolo (scelti dalle liste di supporto e dai veicoli).
- Tutte le unità Torek ad eccezione dei veicoli sono soggette alle regole sulla furia.

ARMA	GITTATA	PENETRAZIONE	CADENZA	REGOLE SPECIALI
Carabina fasica (Cr)	45cm	--	2	--
MG Smasher (MG)	60cm	1	4	--
Martello dei Torek	90cm	--	1	--
Proiettili perforanti	--	3	--	Anticarro
Proiettili esplosivi	--	--	--	Esplosione (1D6), tiro indiretto
Arma ad energia	--	2	--	Perforante, combattimento ravvicinato

Arma anticarro - i soldati equipaggiati con queste armi possono sparare ad un veicolo, mentre il resto della squadra può sparare alla fanteria. Inoltre i tiri armatura riusciti infliggono **1D6** danni/ferite al bersaglio.

Combattimento ravvicinato - queste armi possono essere utilizzate solo con bersagli adiacenti grazie agli ordini attaccare: *combattimento ravvicinato* o carica.

Esplosione (*) - per ogni colpo a segno esegui il numero di tiri armatura indicato tra parentesi. Il giocatore che subisce l'attacco deve distribuire equamente le ferite inferte nell'unità bersaglio.

Impossibile mancare - se il tiro per colpire è un fallimento, il bersaglio subisce **1D3** tiri armatura.

Perforanti - i soldati equipaggiati con proiettili perforanti possono sparare ad un veicolo, mentre il resto della squadra può sparare alla fanteria. Inoltre ignorano gli scudi deflettori.

PLOTONI

Da 2 a 5 unità di Guerrieri Nerocorno

Basetta piccola per i guerrieri e media per il martello dei Torek.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	15
Artigliere Torek	4/4	4	1	1	5	Cr	15	N	+10
Campione Torek	4/6	4	1	2	5	Cr	15	N	+10

Sottufficiali: Campione Torek.

Equipaggiamento: carabina fasica.

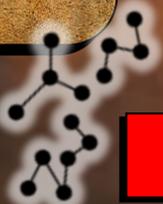
Opzioni

- Un guerriero nell'unità può sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS**.
- In alternativa all'MG Smasher, due unità in ogni Plotone, possono utilizzare un martello dei Torek (cannone medio) al costo di **+50PTS**.
 - ✓ Aggiungendo **+10PTS** il Martello dei Torek può essere equipaggiato con proiettili a dispersione (i colpi esplosivi acquisiscono l'abilità speciale *impossibile mancare*).
 - ✓ Un guerriero in ogni unità con il Martello dei Torek può essere promosso ad artigliere al costo indicato. Fintanto che l'artigliere è in gioco è addetto all'utilizzo al Martello dei Torek
- Un guerriero in ogni unità può essere promosso a Campione Torek aggiungendo **+10PTS** al costo. Il Campione Torek, può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato, un'arma ad energia Annullatore al costo di **+10PTS**.

Abilità speciali: nessuna.

Struttura: da **6** a **10** guerrieri.

La squadre di Nerocorno sono capaci di riversare sul nemico una vera e propria tempesta di fuoco, in grado di annientare ed espugnare qualsiasi difesa.



Da 2 a 4 unità di Arieti

Basetta piccola

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	15
Artigliere Torek	4/4	4	1	1	5	Cr	15	N	+10
Campione Torek	4/6	4	1	2	5	Cr	15	N	+10
Armadillo (veicolo)	--/6	--	--	--	6	HMG	25	MG	75

Sottufficiali: Campione Torek.

Equipaggiamento: carabina fasica.

Opzioni

- Un guerriero nell'unità può sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS**.
- In alternativa all'MG Smasher, due unità in ogni Plotone possono utilizzare un martello dei Torek (cannone medio) al costo di **+50PTS**.
 - ✓ Aggiungendo **+10PTS** il Martello dei Torek può essere equipaggiato con proiettili a dispersione (i colpi esplosivi acquisiscono l'abilità speciale *impossibile mancare*).
 - ✓ Un guerriero in ogni unità con il Martello dei Torek può essere promosso ad artigliere al costo indicato. Fintanto che l'artigliere è in gioco è addetto all'utilizzo al Martello dei Torek.
- Un guerriero in ogni unità può essere promosso a Campione Torek, aggiungendo **+10PTS** al costo. Il Campione Torek, può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato, un'arma ad energia Annullatore al costo di **+10PTS**.

Abilità speciali: fanteria meccanizzata.

Fanteria meccanizzata – ogni unità di Arieti è trasportata su un veicolo da trasporto VCC Armadillo e utilizza le regole delle unità motorizzate.

L'Armadillo non conta ai fini del calcolo delle unità di supporto schierate!

Struttura: da 6 a 8 guerrieri e un Armadillo.

Ben protetti dalle solide pareti d'acciaio del veicolo gli Arieti sono in grado di sferrare attacchi chirurgici nelle linee nemiche!

Da 2 a 4 unità di Sanguinari

Basetta piccola

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	20
Campione Torek	4/6	4	1	2	5	Cr	15	N	+10

Sottufficiali: Campione Torek.

Equipaggiamento: carabina fasica.

Opzioni

- Un guerriero in ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un'arma ad energia annullatore aggiungendo al costo di **+10PTS**.
- Un guerriero in ogni unità può essere promosso a Campione Torek, aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Il Campione Torek, può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato, un'arma ad energia Annullatore al costo di **+10PTS**.

Abilità speciali: furia distruttrice.

Furia distruttrice – questa unità può eseguire l'ordine Attaccare: *combattimento ravvicinato* più volte durante la stessa attivazione! Il secondo ordine consente di eseguire un solo attacco indipendentemente dal valore riportato nel profilo.

Struttura: da 6 a 8 guerrieri.

Più duri e feroci dei normali Torek i Sanguinari sono ben più di una semplice sfida per chiunque!

