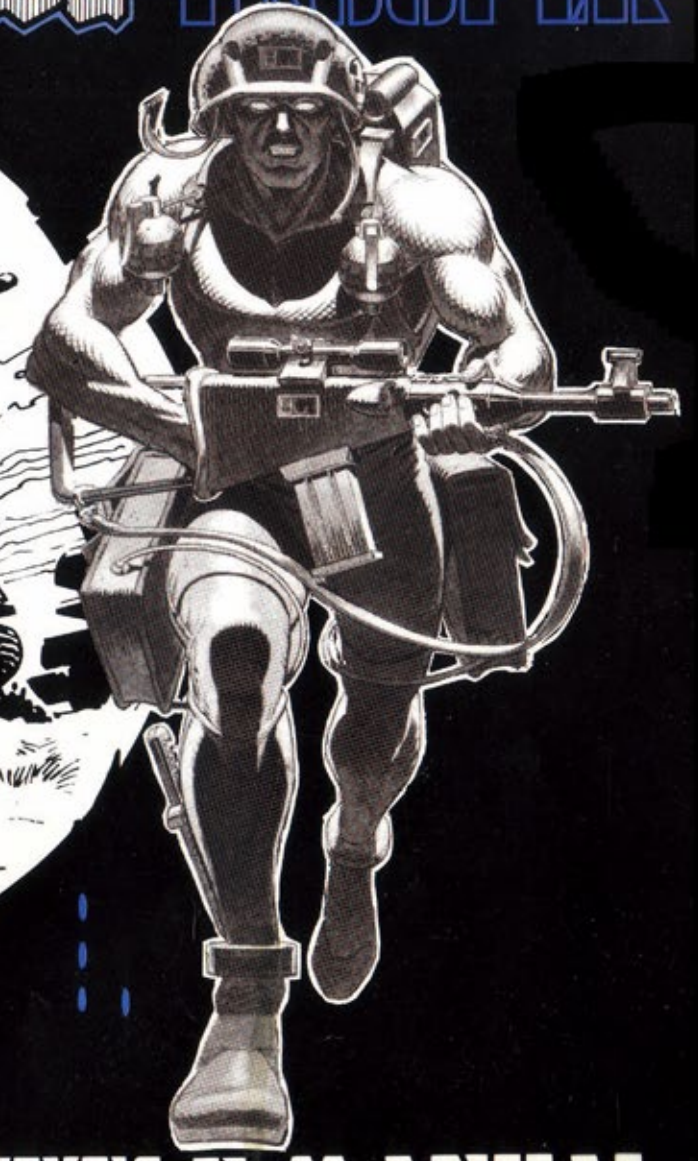


04872 916A

# ROGUE TROOPOPER



317' 42

# BATTLE MANUAL



## ROGUE TROOPER

### Credits

**Game Designer:** Richard Halliwell

**Development:** Aly Morrison, Graeme Davis, Jervis Johnson

**Cover Art:** Dave Gibbon ©1987

**Interior Art:** Dave Gibbon ©1987

**Board Art:** Pete Knifton

**Card Artwork:** Courtesy of 2000AD ©1987 IPC Magazines Ltd

### and produced by the Games Workshop Design Studio:

Managing Director: Bryan Ansell; Studio Manager: Richard Ellard; Production Manager: Alan Merrett; Projects Manager: Paul Cockburn; Development Manager: Jervis Johnson; Art Manager: John Blanche; Production Assistant: Anthony Barton; Graphic Design: Charles Elliott, Bill Sedgwick; Visualising: Mark Craven; Designers/Developers: Jim Bamba, Graeme Davis, Phil Gallagher, Rick Priestley, Stephen Hand, Richard Halliwell; Artists: Tony Ackland, Dave Andrews, Mike McVey, Colin Dixon, Sid; Photographer: Phil Lewis; Typesetting: Julie Weaving, Gail Morgan; Finished Artists: Ruth Jeffery, Paul Freeman, Nick Ord, David Oliver, Joanne Podoski, Richard Wright, Tony Osbourne; Administration: Sue Smith, Margaret Collishaw, Annette Faulkner, Liz Carson

Rogue Trooper copyright ©1987 IPC Magazines Ltd.

Game Design ©1987 Games Workshop Ltd.

No part of this game may be reproduced in any form or by any means without prior permission from the publishers. All rights reserved. Printed in the U.K.

Any questions or comments on this product should be directed to:

Rogue Trooper Questions  
Games Workshop Design Studio  
Enfield Chambers  
14-16 Low Pavement  
Nottingham  
NG1 7DL

If you require an answer to your queries you must enclose an A5-sized SAE or 2 IRCs. You should phrase your questions so they can be answered with a simple 'Yes' or 'No', or at most, a short sentence.

00226s

Published by

Chewton Street, Hill Top, Eastwood, Nottingham  
NG16 3HY.

## INDICE

1. Nu-Earth
2. Sommario di Gioco
3. Componenti
4. Preparazione per la Battaglia
5. Sequenza di un Turno
6. Giocare le Carte
  - 6.1 Carta Approvvigionamento
  - 6.2 Carte Missione
  - 6.3 Carte Rogue
  - 6.4 Carte Indizio
  - 6.5 Carte Incontro
7. Fase Movimento
8. Fase Incontri
  - 8.2 Incontri con il Campo di Battaglia
  - 8.3 Incontri tra GI
9. Evadere
10. Arrendersi
11. Combattimento
12. Fase Finale
13. Morte di un GI
14. Identificare il Traditore
15. Vincere il Gioco
16. Giocare una Partita in Solitario

### FASE FINALE

Se hai raggiunto la destinazione di una missione puoi tentare di completare la missione. Pesca una carta dal mazzo della Fase Finale. Se la carta corrisponde alla missione allora influisce sull'esito della missione nel modo descritto, altrimenti viene semplicemente ignorata.

### VINCERE IL GIOCO

#### LIMITE DI TEMPO

La versione in solitario del gioco ha un numero di turni limitato. tale limite è definito dalle carte Rogue. Devi pescare una carta Rogue ogni turno. Se non ci sono rimaste carte Rogue da poter pescare, allora il gioco è terminato e tu hai perso.

#### IL TRADITORE

Una volta che avrai acquisito un Set completo di carte Indizio il segnalino del Traditore viene posto sul settore Bridge sul Milli-com. Il gioco prosegue esattamente come nella modalità multi-player, ma dopo ogni round di combattimento con il Traditore devi scoprire la prima carta del mazzo Traditore. Se la carta è completamente inappropriata - per esempio la carta *Traitor at the Magnopole* quando il Traditore è ancora sul settore Bridge - ignora, altrimenti applica i suoi effetti immediatamente.

### CASI SPECIALI

#### MISSIONI WEDDING BELLS

Quando un GI pesca una carta missione Wedding Bells deve accettare tale missione. Prendi l'appropriato personaggio dall'angolo in alto a sinistra del tabellone, e lancia 1d6. Consulta la tabella seguente e piazza la carta sul settore indicato.

RISULTATO	SETTORE
1	Nu-Arcady
2	Glasshouse
3	Nort Command Post
4	Swamp Base
5	Furlow
6	Bridge on Millicom

Per completare la missione devi incontrare la compagna come al solito e poi prenderla come normale Compagno. Una volta che un GI ha completato una carta missione Wedding Bells, la successiva può essere ignorata (perché sarebbe bigamia!).

#### K FOR KEN

Normalmente l'unico modo per sbarazzarsi di K for Ken è scaricarlo a qualche altro GI. Nella modalità in solitario questo è impossibile, così puoi sbarazzartene automaticamente se giochi una carta che coinvolge un *Atmcraft Craft* o *Shuttle Journey*.

### SISTER SLEDGE

La carta Rogue Sister Sledge si trova nel mazzo della carte Rogue. Dovrebbe essere giocata quando si è accompagnati da Sister Sledge ed applicare i suoi effetti immediatamente - non aspettare fino alla fase finale.

### MANTRAPS

La carta Rogue Mantrap previene che tu possa giocare sia carte di tipo Movimento che di tipo Incontro. Inoltre ti impedisce di fare qualsiasi cosa durante la Fase Finale.

### DEAD PLAYERS

Quando il GI muore, non ci sono altri giocatori che possono recuperare il suo Biochip. Se ciò avviene si assume che il comando Souther abbia recuperato il Biochip:

Perdi tutte le Munizioni, i Compagni e le carte Oggetto Speciale.

Lancia 2 dadi, quindi volta e scarta un numero di carte pari al risultato ottenuto dal mazzo delle carte Rogue per rappresentare il tempo perso.

Perdi ogni Biochip che avevi in tuo possesso. Nuovi chip possono essere acquisiti solo se incontri una carta Incontro di un GI morto.

Ricomincia il gioco sul settore Bridge su Milli-com e poi pesca 2d6 di carte Approvvigionamento.

Traduzione in Italiano:

**Sigma**

Traduzione delle parti mancanti,  
Implementazioni, Revisione

e Impaginazione:

**Francesco Neri alias ZeroCool\_ITA**



## 16.0 GIOCARE UNA PARTITA IN SOLITARIO

La storia di *Rogue Trooper* è ideale per un gioco in solitario. Infatti, una versione in solitario è più vicina al fumetto 2000AD rispetto alla versione multiplayer utilizzata per il gioco tradizionale. Quindi, come si fa a giocare a *Rogue Trooper* da solo? La risposta è abbastanza semplice, in realtà. Infatti *Rogue Trooper* funziona così bene in solitario che si potrebbe anche sospettare che era destinato ad essere un gioco in solitario da sempre...

## RIEPILOGO DEL GIOCO

La modalità in solitario segue la normale sequenza di pesca delle carte Missione, viaggiando nei settori specificati e, al completamento della missione, si pesca una carta Indizio. Quando si dispone di un Set completo di carte Indizio il segnalino del Traditore deve essere posto su Milli-com, da dove poi sarà inseguito attraverso Nu-Earth, fino a quando il Traditore viene ucciso o il tempo disponibile termina. Vinci se uccidi il Traditore prima della fine del gioco, altrimenti perdi.

## MAZZI DI CARTE

### CARTE ROGUE

Prendere il mazzo delle carte Rogue e togliere tutte quelle che mostrano il Traditore. Ci sono due tipi di carte: quelle che semplicemente muovono il Traditore; e quelle che in qualche modo influiscono sul combattimento fra il GI e il Traditore. Ci sono 9 carte di questo tipo. Mescolare questo mazzetto di carte e piazzarlo coperto nell'angolo in alto a destra del tabellone, quindi piazzare il segnalino del Traditore accanto a tale mazzo. Queste è il mazzo delle carte Traditore nella modalità in solitario del gioco.

Adesso togliete dal mazzo delle carte Rogue tutte quelle del tipo "End", eccetto che la carta Sister Sledge che deve rimanere nel mazzo delle carte Rogue. Le carte rimosse sono quelle che influiscono sull'esito della Missione degli altri giocatori. Mescolare questo mazzetto di carte e porlo coperto sullo spazio con l'elenco dei tipi di terreno. Queste carte sono il mazzo della Fase Finale.

Le restanti carte Rogue vengono mescolate e poste coperte alla sinistra del tabellone. Queste compongono il normale mazzo delle carte Rogue come nel gioco in modalità multi-player.

### CARTE MISSIONE

Prendere il mazzo delle carte Missione, rimuovere le missioni Genie e riportarle nella scatola del gioco. Mescolare il mazzo con le carte rimaste e porlo coperto accanto al mazzo della Fase Finale.

### CARTE INCONTRO

Prendere il mazzo delle carte Incontro e togliere i due Gi femmina - Azure e Venus Bluegenes. Piazzare queste due carte scoperte, nell'angolo in alto a sinistra del tabellone. Mescola il resto delle carte e mettilo coperto di fronte a te.

### CARTE APPROVVIGIONAMENTO E INDIZIO

Queste sono usate esattamente allo stesso modo di come vengono usate nel gioco nella modalità multi-player.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Usa la sequenza descritta nella sezione 4 del regolamento in ogni dettaglio ma non prendere la mano di carte Rogue.

### SEQUENZA DEL TURNO

Il turno non è lo stesso usato nel gioco base. Al suo posto devi usare il seguente ordine di gioco:

### FASE ROGUE

Scopri la prima carta del mazzo delle carte Rogue. Le carte in questo mazzo ovviamente ricadono in due principali categorie: Vantaggiose e Svantaggiose. Le carte Vantaggiose sono quelle che sono buone per il giocatore, per esempio quelle che gli permettono un movimento extra, dei bonus sui tiri per Evadere o Fuggire dalla prigione. Le carte Svantaggiose sono quelle opposte, ad esempio quello che impediscono il movimento.

Se la carta è Vantaggiosa puoi prenderla e porla scoperta di fronte a te. In questo modo acquisirai una mano di carte Rouge come avviene nella modalità multi-player del gioco. Questa mano è soggetta alle normali regole - le carte possono essere giocate nella Fase appropriata, non ne puoi avere più di tre, ecc. Se peschi una carta Vantaggiosa e ne possiedi già tre, ne devi scartare immediatamente una. La carta in surplus non può essere giocata nella Fase Movimento del turno.

Se la carta è Svantaggiosa, i suoi effetti automaticamente influenzano il resto del turno. Per esempio se scopri una carta Mantrap allora non puoi muovere, e non puoi giocare una carta Rouge di tipo Movimento dalla tua mano per negare tale effetto.

Devi comunque giocare una carta Rouge ogni turno anche se ti trovi su Milli-com, e anche se la carta non avrà alcun effetto sul gioco. Questo perché il mazzo delle carte Rouge definisce il tempo limite del gioco - vedi sotto.

### FASE MOVIMENTO

Se la carta pescata nella Fase Rogue non era una carta Svantaggiosa per il movimento adesso puoi giocare una carta Vantaggiosa di tipo movimento e muovere il GI. Tutte le normali regole sul movimento si applicano come al solito.

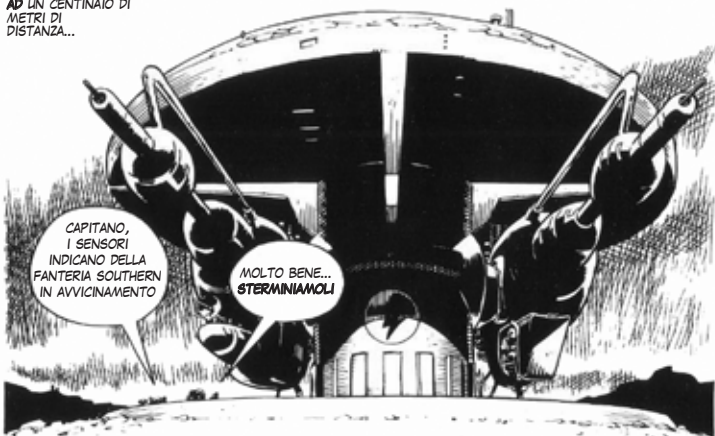
### FASE INCONTRI

Se la carta pescata nella Fase Rogue non era una carta Svantaggiosa di tipo Incontro adesso puoi giocare una carta Vantaggiosa di tipo Incontro. La normale sequenza negli Incontri viene applicata, eccetto che sarai tu ad ordinare la pila degli Incontri seguendo il loro valore di Iniziativa. Tutte le normali regole sugli Incontri e sul Combattimento vengono applicate.





AD UN CENTINAIO DI METRI DI DISTANZA...



CAPITANO, I SENSORI INDICANO DELLA FANTERIA SOUTHERN IN AVVICINAMENTO

MOLTO BENE... STERMINIAMOLI!



NO! DANNAZIONE, HANNO UN HELLSTREAK LASSU'!

C-CAPITANO ...AVREMMO DOVUTO ESSERE AVVISATI!



RIPIEGARE! SEGNALE, METTIMI IN CONTATTO CON IL MILLI-COM SUBITO!

MILLI-COM, QUI E' NU-EARTH, SETTORE 17 DELTA ...PARLA IL CAPITANO WHITE...

NEL VOSTRO DANNATO BRIEFING NON AVETE PARLATO DI HELLSTREAK IN QUESTO SETTORE...

ABBIAMO BISOGNO DI AIUTO SUBITO!

MA ALTRI ORECCHI STANNO ASCOLTANDO...

AVETE SENTITO? ALCUNI SOUTHERN SONO CADUTI IN UNA IMBOSCATA QUA VICINO.

NON LO ASCOLTATE. ABBIAMO LA NOSTRA MISSIONE RICORDATE?

GIÀ! LASCIAMOLI ROGUE!

...E RICORDATE... GLI ORDINI SONO ORDINI!

RICHIESTA NEGATA, CONTINUATE L'ATTACCO

12.2.1 Salvo che la carta *Missione* non indichi diversamente, il giocatore pesca una carta *Indizio* al completamento di una missione.

12.3 Un GI può combattere contro il Traditore se si trova nello stesso settore con il Traditore (vedi 15).

12.4 I giocatori che controllano un GI, che si trova in una *Città* dei Souther su Nu-Earth, in questa Fase possono lanciare un dado e pescare un numero di carte *Approvvigionamento* pari al risultato ottenuto con il dado. Il GI che si trova nel Settore *GI Armory* su Milli-com in questa Fase, potrà lanciare due dadi e pescare un numero di carte *Approvvigionamento* pari al risultato ottenuto con il dado.

12.5 Il giocatore pesca delle nuove carte *Rogue* (vedi 6.3).

12.6 Il giocatore dovrà scartare le carte *Indizio* in eccesso (vedi 6.4).

## 13.0 MORTE DI UN GI

13.1 Se le Vite di un GI arrivano a zero, questo morirà. Gli schemi del cervello vengono copiati sul suo Biochip. Il giocatore dovrà lasciare il proprio Biochip nel Settore dove il GI è morto. Gli altri Biochip, le carte *Compagno*, quelle degli *Oggetti Speciali* e le carte *Indizio* saranno messe da parte, mentre tutte le altre carte dovranno essere scartate nelle relative pile degli scarti.

13.2 Il GI più vicino, ancora in vita dovrà muoversi direttamente in quel Settore, ignorando temporaneamente la sua missione. Se ci sono più GI che si trovano alla stessa distanza, quello il cui turno viene per prima si assume la responsabilità del recupero.

13.3 Appena arriva, il giocatore che controlla il GI ancora in vita, deve prendere il Biochip del GI morto e metterlo in uno spazio disponibile, se non c'è nessun spazio vuoto, dovrà rimuovere un Biochip numerato (che non rappresenta un altro GI) e lo scarterà in favore del Biochip del GI morto.

13.4 I due GI ora formano una squadra. Il GI vivente potrà prendere le carte *Indizio* del compagno morto, i *Biochip*, le carte *Compagno*, quelle *Oggetto Speciale* e le *Munizioni*. La squadra ora potrà tenere le carte *Missione* di entrambi e portare a termine le missioni nell'ordine che più gli fa comodo, oppure possono scegliere di scartarne una. Il GI morto, se aveva delle carte *Missione Genie* o *Wedding Wells*, dovranno essere scartate.

13.5 Se il GI che ha recuperato il Biochip vincerà il gioco, farà rigenerare il suo amico in un corpo nuovo. Il GI morto quindi risulterà al secondo posto nella classifica del gioco. Se il GI oltre al Biochip che ha recuperato, ne recupera ancora altri, risulteranno tutti al secondo posto.

## 14.0 IDENTIFICARE IL TRADITORE

14.1 Nel momento in cui un giocatore, avrà le quattro carte *Indizio* che compongono il profilo del Traditore, dovrà girarle a faccia in su sul tavolo. Il giocatore scarterà la carta *Missione* e non ne pescherà altre. Un segnalino Vita sarà messo sulla tracciato delle Vite del Set delle carte *Indizio*. Il Traditore come per il GI comincia il gioco con quattro Vite.

14.2 Quando il primo set completo di carte *Indizio* sarà rivelato, il segnalino del Traditore sarà messo nel Settore *Bridge* su Milli-com.

14.3 Il segnalino del Traditore, potrà essere mosso giocando una carta *Rogue* che consente il movimento. Il segnalino del Traditore dovrà essere mosso direttamente verso la destinazione indicata sulla carta.

## 15.0 VINCERE IL GIOCO

15.1 Il Traditore può essere attaccato solamente da un GI che si trova nello stesso Settore assieme al Traditore. I Giocatori che non hanno un Set completo di carte *Indizio*, dovranno ignorare il Traditore e continuare con le loro missioni.

15.2 Il confronto con il Traditore avverrà durante la Fase Finale. Gli altri giocatori avranno l'opportunità di giocare delle carte *Rogue* che influiscono sull'esito del confronto. Alcune di queste carte potranno essere usate solamente quando il Traditore si troverà in un certo luogo, come indicato sulla carta. Le carte *Rogue* normali non potranno essere usate, si potranno usare solamente quelle che influiscono specificamente sul Traditore. Il Traditore conta come un bersaglio *Personale (Personnel)*, e ha inizialmente quattro Vite.

15.3 Per combattere con il Traditore si usano le regole normali per il combattimento (vedi 11). Su Nu-Earth, il Traditore lancia 8 dadi per determinare la *Potenza di Fuoco*. Su Milli-com, entrambi combattono senza armi (vedi 11.7). Il GI può effettuare solo un round di combattimento per turno contro il Traditore.

15.4 Quando il Traditore perde una Vita, questo dovrà essere evidenziato su tutti i Set delle carte *Indizio* scoperte dei giocatori.

15.5 Quando un GI, entra in un Settore occupato sia dal Traditore che da un altro GI, il giocatore potrà scegliere di incontrare il GI nella Fase Combattimento o di confrontarsi con il Traditore nella Fase Finale, ma **non** entrambi.

15.6 Il giocatore che controlla il GI che uccide il Traditore riducendo le sue Vite a zero avrà vinto il gioco.



**11.4** In ogni *Salva*, un giocatore, potrà usare soltanto un'arma principale, anche se questa potrà essere affiancata da una qualsiasi arma secondaria. Le armi principali sono il *Fucile*, il *Lazooka*, le *Granate al Plasma*, le *Micro-mine* e le *Micro-Nucleari*. Il *Fucile*, se è usato come arma principale, può sparare solamente un tipo di munizioni alla volta, e queste possono essere i *GP Mag*, i *Sealbuster* o i *Sammy*.

Tutte le altre armi sono considerate secondarie. Oltre all'arma principale, il giocatore può usare anche un'arma secondaria.

**11.5** Entrambi i giocatori, lanciano insieme i dadi per determinare la propria *Potenza di Fuoco*, a cui aggiungono la *Potenza di Fuoco* extra data dai *Compagni*. Se il nemico otterrà il risultato più alto, il GI perde 1 *Vita*. In questo caso se la carta *Incontro* indica un *Double Damage (Doppio Danno)*, il GI perderà 2 *Vite*. La carta dovrà essere messa nella pila degli scarti, eccetto se si tratta di una carta *Hazard* o *Fortifications* che resterà sul tabellone finché non sarà distrutta.

Se il GI ottiene un risultato più alto, o se ottiene un pari, il nemico è sconfitto, e la carta dovrà essere messa nella pila degli scarti.

**11.5.1** Quando un GI, con dei *Compagni* perde una *Vita*, il giocatore lancia un dado. Se il risultato è uguale al valore di *Iniziativa* di uno dei *Compagni* del GI, il GI rimane incolume ma il suo *Compagno* è ucciso. La carta viene tolta dal gioco, e non scartata nella pila degli scarti come di solito. Quando un GI, ha due o più *Compagni* con lo stesso valore di *Iniziativa*, il giocatore deve lanciare un dado per ognuno di loro; il *Compagno* che ottiene il risultato più alto muore. Quando un GI con dei *Compagni* perde 2 *Vite*, questa procedura deve essere ripetuta per ogni *Vita* persa.

**11.6 Zaino (Bagman):** Lo zaino del GI è dotato di un sistema di auto alimentazione e di un braccio meccanico. Questo può dispensare e tirare granate e mine. I giocatori che controllano un GI con un *Biochip Bagman* possono scegliere una *Seconda*

*Salva*, dopo che entrambi i giocatori hanno tirato i dadi per determinare la *Potenza di Fuoco* della prima *Salva*. La *Potenza di Fuoco* della *Seconda Salva* sarà aggiunta alla *Potenza di Fuoco* ottenuta con la *Prima Salva*, e potrà cambiare l'esito del combattimento.

**11.7 Combattere su Milli-com:** Quando un GI combatte su *Milli-com*, può usare solamente le mani nude. Il giocatore che controlla il GI lancia un dado al cui risultato aggiunge il numero delle *Vite* attuali possedute, mentre l'avversario (un altro GI o il *Traditore*) farà lo stesso. Il combattente con il risultato più basso perderà 1 *Vita*. Se i risultati saranno pari, non accadrà nulla. Le carte *Rogue Incontro* non potranno essere giocate su i GI che si trovano su *Milli-com*.

## 12.0 FASE FINALE

Questa è la Fase Finale del turno del giocatore. Si usa per decidere l'esito delle missioni, pescare le carte *Approvvigionamenti* e in genere per mettere ordine sul tabellone di gioco.

**12.1** Le carte *Hazard* e *Fortifications* non sconfitte si lasciano sul tabellone.

**12.2** Il Giocatore che controlla un GI arrivato alla sua destinazione deve dichiarare la missione e voltare la carta *Missione* a faccia in su. Gli altri giocatori ora potranno se vogliono giocare una carta *Rogue* per prevenire o bloccare il completamento della missione. La missione sarà completata se nessuno giocherà una carta *Rogue* che lo impedisca. Il giocatore quindi scarta la carta *Missione* e ne pesca una nuova, e potrà giocare una carta *Rogue* sul proprio GI se lo desidera.

Il giocatore può scartare la prima carta *Missione* e pescarne una seconda, ma questa **deve** essere accettata. Le carte *Missione Genie* e *Wedding Bells* non possono essere scartate.







**10.3** Un GI non può *Arrendersi* alle carte *Incontro Neutral* o *Souther*. Un GI non può *Arrendersi* alle carte  *Oggetto Speciale*, *Compagno*, *Traditore* o ad un altro GI.

**10.4** Il giocatore, che sta controllando un GI imprigionato, deve scartare nei rispettivi mazzi di scarto ogni carta  *Oggetto Speciale* e *Compagno*. Può tenere il Fucile, l'Elmetto, lo Zaino e i Biochip ma perde tutto il resto dell'attrezzatura e le Munizioni.mI segnalini sulla scheda del GI (eccetto quello delle Vite) devono essere spostati sullo zero.

Un GI Imprigionato può tentare di scappare all'inizio della sua successiva Fase Movimento. Per scappare, il giocatore deve o usare una carta *Rogue Escape (Fuga)* oppure deve lanciare un dado e deve consultare la tabella seguente:

### GLASSHOUSE

Risultato	Effetto
1 - 4	Il GI deve rimanere nel Settore Glasshouse.
5	Puoi pescare 2 carte Approvvigionamento e poi scappare, oppure scegliere di rimanere nel Settore Glasshouse.
6	Puoi pescare 4 carte Approvvigionamento e poi scappare.

### BRIG

Risultato	Effetto
1 - 4	Il GI deve rimanere nel Settore Brig.
5 - 6	Puoi lanciare 1 dado e pescare tante carte Approvvigionamento pari al risultato ottenuto, e poi scappare.

**10.4.1** Se si gioca una carta *Rogue Escape (Fuga)*, conta come aver ottenuto un 6 sulla tabella sopra.

**10.4.2** Un GI che ha fallito due tentativi di fuga, scapperà automaticamente al terzo; trattare questa fuga automatica come se avesse ottenuto un 6 sulla tabella sopra.

## 11.0 COMBATTIMENTO

**11.1** Per il combattimento si lanciano i dadi per determinare la *Potenza di Fuoco*. La Potenza di fuoco di ogni Incontro è scritta sulla carta *Incontro*. Il giocatore alla sinistra lancia un dado per ogni punto di Potenza di Fuoco indicato sulla carta *Incontro*.

**11.2** Il giocatore che controlla il GI sceglie una *Salva* dalle munizioni che ha a disposizione o dalle carte  *Oggetto Speciale*. Una *Salva* può essere composta da un qualsiasi numero di munizioni - per esempio, 3 *GP Mag*, o 2 Set di *Micro-mine*, ma deve essere composta solamente da un tipo di munizioni. Una

**Seconda Salva** potrà essere di un tipo diverso dalla prima (vedi 11.6). Il giocatore dichiara che tipo e quante munizioni userà, poi lancia il numero appropriato di dadi.

1 Dado per ogni **GP Mag**.

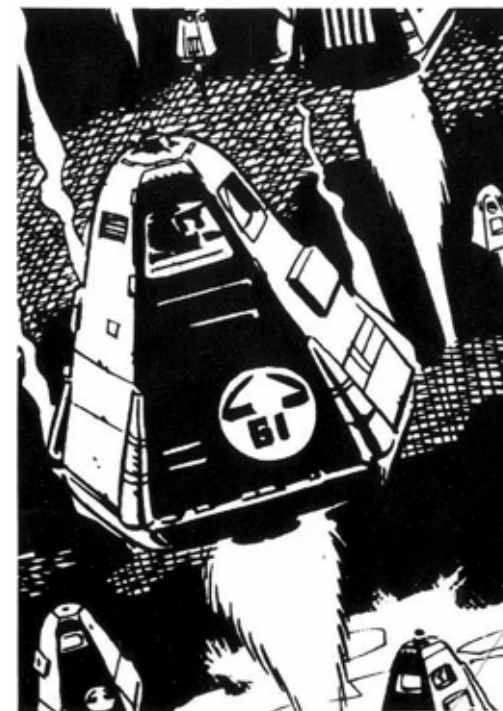
2 Dadi per ogni **Granata al Plasma**, 4 quando vengono usate contro carte *Fortifications*. Le Granate al Plasma non si possono usare contro gli Incontri *Airborne*.

4 Dadi per ogni **Sealburster**. I Sealbursters possono essere usati solamente contro bersagli *Sealed*.

4 Dadi per ogni **Micro-mine**. Le Micro-mine possono essere usate solamente contro bersagli *Personnel*.

Le carte *Oggetti Speciali* hanno tutte le informazioni necessarie indicate sulla carta.

**11.3** I Giocatori che controllano un GI che ha un Biochip *Gunnar* possono aggiungere un bonus di +2 ad ogni dado lanciato quando usano i *GP Mag*, i *Sealburster* o i *Sammy*.





Il GI che è appena entrato in un Settore occupato sarà chiamato Attaccante, mentre l'altro GI viene chiamato il Difensore. L'attaccante può scegliere di fare una delle seguenti azioni:

**8.3.1 Attaccare:** si devono applicare le normali regole per il Combattimento (vedere 11). Il Difensore può tentare di Evadere l'Incontro (vedi 9). Il numero d'iniziativa dell'attaccante è 2, più il totale delle sue Vite in quel momento. I GI sono considerati come *Personale (Personnel)*.

Quando un GI attacca un altro GI su Milli-com, può farlo solo a mani nude, cioè senza usare armi (vedi 11.7).

Quando un GI attacca un altro GI a causa di una carta *Missione Genie*, questa sarà completata solo dopo il lancio dei dadi per la *Potenza di fuoco*, anche se nessuno dei due ne rimane danneggiato. La Missione non sarà completata se l'altro GI *Evade* l'Incontro con successo.

**8.3.2 Rapire:** Si tirano i dadi come per stabilire la *Potenza di Fuoco* in un attacco. Se l'Attaccante vince, potrà prendere un Compagno a sua scelta al Difensore, che non perde alcuna Vita. Se il Difensore vince, l'Attaccante perde 1 Vita.

**8.3.3 Scambiare Compagni:** L'Attaccante dà al Difensore un Compagno. Il Difensore deve prendere il Compagno, e può a sua volta dare all'Attaccante uno dei suoi Compagni, sempre che ne abbia uno. Questa fase potrà continuare finché un giocatore non desidererà fare altri scambi. Un Compagno, può essere scambiato o dato soltanto una volta per Incontro, naturalmente potrà essere scambiato nuovamente in un successivo Incontro.

**8.3.4 Scambiare Missioni:** L'Attaccante può scambiare delle carte *Missione* con il Difensore. Il Difensore non può rifiutare di scambiare carte *Missione*. Le carte *Missione Genie* e *Wedding Bells* non possono essere scambiate. Le carte *Missione* devono essere tenute nascoste agli altri giocatori che non sono coinvolti nello scambio.

**8.3.5 Scambiare Indizi:** L'Attaccante propone uno scambio di carte *Indizio*. Il Difensore sceglie se accettare. Se entrambi i giocatori hanno una carta *Indizio* che gli manca, potranno fare lo scambio; altrimenti, entrambi si terranno le loro carte *Indizio* e l'Incontro sarà finito. Solamente una carta *Indizio* può essere scambiata in un Incontro. Le carte *Indizio* devono essere tenute nascoste agli altri giocatori che non sono coinvolti nello scambio.

**8.3.6 Commerciare:** I due giocatori possono scambiarsi delle carte  *Oggetto Speciale* o carte *Approvvigionamento* di tipo *Approvvigionamento Standard*. Il commercio può essere fatto solamente se entrambi i giocatori si trovano d'accordo.

**8.3.7 Parlare:** I due GI, non fanno nulla e passano il tempo a parlare su quanto è successo nel massacro della Zona di Quarzo.

**8.3.8 Carte Rogue:** Alcune carte *Rogue* che generano Incontri

addizionali (es. *Reinforcements* o *Nort Offensive*), non possono essere giocate su di un GI impegnato in un *Incontro tra GI*.

**8.3.9** Il Difensore può *Evadere* un Incontro se l'Attaccante ha scelto l'opzione *Attaccare*. Essi però non potranno *Arrendersi* durante un *Incontro tra GI*.

## 9.0 EVADERE

**9.1** Se un GI sceglie di Evadere un incontro, il giocatore lancia un dado al cui risultato dovrà aggiungere i modificatori previsti per il tipo di Settore (vedi riquadro *Il Tabellone*), per le carte *Oggetto Speciale* e *Compagno*. Se il risultato totale è più alto del valore dell'Iniziativa dell'Incontro, il GI riesce ad *Evadere* l'Incontro con successo, e la carta *Incontro* viene scartata. Se il risultato è uguale o inferiore al valore dell'Iniziativa dell'Incontro, il tentativo di *Evadere* del GI è fallito, quindi, o si *Arrende* (vedi **10**) o *Combatte* (vedere **11**).

**9.2** Alcune carte *Oggetto Speciale* e *Compagno* influiscono sul risultato del dado per il tentativo di *Evadere* un Incontro. Ogni *Compagno* riduce il risultato di 1. La carta *Compagno K per Ken*, fastidioso come un avvoltoio, trasmette le azioni del GI in tutta la Galassia; il GI che ha come *Compagno K per Ken* dovrà sottrarre 2 al tiro per *Evadere*.

**9.3** Un GI non può *Evadere* un'Incontro se si trova in un settore con terreno *Glass Zone (Vetrificato)*, o se la carta *Incontro* o una carta *Rogue* indica che non si può fare. Non è mai possibile *Evadere* le carte *Oggetto Speciale* e *Compagno* eccetto che la carta *K per Ken*.

**9.4** Ai GI è permesso di tentare di *Evadere* un incontro (salvo che in **9.3** non sia indicato diversamente), anche se hanno fallito un tentativo di *Evadere* ad un'Incontro precedente.

**9.5** Se un GI *Evade* una carta *Incontro*, e la successiva carta *Incontro* della pila è una carta *Oggetto Speciale* o *Compagno*, anche questa carta deve essere scartata. Si scarta solamente la prima carta successiva, e solamente se è una carta *Oggetto Speciale* o *Compagno*. Le carte *Nemico* si devono incontrare normalmente.

## 10.0 ARRENDERSI

**10.1** Un GI può sempre *Arrendersi* ad un Incontro di tipo *Nort* salvo che la carta *Incontro* non indichi diversamente. Il GI sarà immediatamente imprigionato nel Settore *Glasshouse*.

**10.2** Un GI che si *Arrende* alla *Millifuzz*, sarà immediatamente imprigionato nel Settore *Brig* su Milli-com. Questo è un modo utile e veloce per arrivare direttamente su Milli-com.



IL ROGUE AFFERRO' LA SUA PISTOLA CADUTA E...

DIETRO DI TE ROGUE... IL CAPITANO!





UNA VOLTA PLACATE LE URLA...

PECCATO... NE VOLEVO UNO VIVO.

SI AVREI DOVUTO SAPERLO

CI SONO DEI SOUTHER CHE STANNO SALENDO ROGUE

QUEL G.I. DI SICURO LI AVRA' UCCISI TUTTI

MA IO HO SENTITO PIU' DI UNA VOCE SERGENTE. DOVE SONO GLI ALTRI?

QUELLI ERANO I SUOI MALEDETTI CHIP PARLA CON I SUOI COMPAGNI MORTI!

C-COMPAGNI MORTI!

PROPRIO COSI' KID. QUANDO I G.I. FURONO BIOINGENERIZZATI, AL MILLI-COM DECISERO DI PROTEGGERLI... ANCHE DOPO UNA FERITA MORTALE!

UN NUOVO CORPO POSSONO RIFARLO SEMPRE, MA UN CERVELLO CON L'ESPERIENZA DI UN G.I. HA TROPPO VALORE PER ESSERE PERDUTO.

COSI' OGNI G.I. HA UN MICROCHIP IMPIANTATO NEL CERVELLO. SE SUBISCE UNA FERITA MORTALE, L'IMPRONTA DEL SUO CERVELLO VIENE AUTOMATICAMENTE SALVATA NEL CHIP NEL MOMENTO IN CUI MUORE...

... PRESERVANDO IL SUO CERVELLO ANCHE SE IL SUO CORPO HA CESSATO DI FUNZIONARE!

Appena incontrerai un Compagno, dovrai mettere la relativa carta a faccia in su accanto alla scheda del GI. Il Compagno resterà con te finché non giungerai al Settore della sua Destinazione, o finché non sarà ucciso (vedi 11.5.1) o passa ad un altro GI (vedi 8.2.3). Non puoi attaccare un Compagno, e c'è un solo una carta Compagno che puoi tentare di Evadere, la carta **K** for **Ken**.

**OGGETTI SPECIALI (SPECIAL ITEMS)**

**Iniziativa:** Deve essere usata negli incontri multipli. Non puoi usare l' Oggetto Speciale prima di aver Incontrato quest'oggetto.

**Regole:** Indicano tutto quello che c'è da sapere sull' Oggetto Speciale. Le regole indicate sulla carta se non coincidono o si differenziano dalle regole di questo manuale, hanno comunque la priorità sul regolamento base.

Ogni GI può portare con se solo 6 carte  *Oggetti Speciali*; quelle in più devono essere scartate. Salvo che la carta non indichi diversamente, una carta  *Oggetto Speciale* si può usare una sola volta, e poi bisogna scartarla.

Se il GI decide di combattere, deve seguire le regole della sezione 11,  *Combattimento*. Se il GI vince, la carta dovrà essere scartata e quindi passare al prossimo Incontro e risolverlo. Se il GI perde, la carta dovrà essere scartata, salvo che non sia una carta  *Fortification* o  *Hazard*, e il GI perde 1 Vita. Poi si passerà al prossimo incontro da risolvere.

Una volta che tutti gli Incontri sono stati risolti la Fase Incontri è terminata.

**8.2.4 Rinforzi.** Alcune carte Incontro richiamano dei Rinforzi. (*Reinforcements*). Quando trovi una di queste carte  *Incontro*, il giocatore che ha fatto la selezione pescherà tante carte addizionali pari a quanto indicato sulla carta  *Incontro* e le metterà nella pila già formata in precedenza, sempre in ordine di Iniziativa.

**8.3 Incontri fra i GI**

Un Incontro tra GI avverrà, ogni volta che due GI si trovano nello stesso Settore. Un GI che entra in un settore occupato da un altro GI deve fare un Incontro. Ai GI  *Imprigionati* non è permesso fare Incontri tra GI.

**FRONTE**

- Lato
- Tipo
- Iniziativa
- Nome
- Regole
- Potenza di Fuoco

**NEMICO**

- Iniziativa
- Compagno
- Lato
- Nome
- Destinazione
- Potenza di Fuoco

**COMPAGNO**

- Lato
- Oggetto Speciale
- Iniziativa
- Nome
- Regole
- Potenza di Fuoco

**OGGETTO SPECIALE**

- Lato
- Oggetto Speciale
- Iniziativa
- Nome
- Regole
- Potenza di Fuoco

**RETRO**

- NORT
- SOUTHER
- NEUTRALE



il numero di carte richiesto. Se in questo Settore, ci sono già delle carte scoperte, come *Hazards* o *Fortifications*, si dovranno pescare solo le carte aggiuntive necessarie a raggiungere il totale del numero di Incontri da risolvere in quel Settore.

**8.2.2 Ordine degli Incontri.** Il giocatore che ha pescato le carte le guarda senza che nessun altro giocatore possa vederle, e scarta quelle che non si possono utilizzare in quel Settore (vedi riquadro *Il Tabellone*). Le carte che vengono scartate non verranno sostituite. Notare che gli Incontri *Costal* possono avvenire solamente nei Settori con terreno *Scum Sea* (*Mare Sporco*) o nei Settori che confinano con questi.

Le carte dovranno poi essere messe a faccia in su in una pila e in ordine discendente di Iniziativa, cioè quella con il valore più alto viene messa in cima e quella con il valore più basso in fondo. Se due o più carte hanno lo stesso valore, il giocatore che ha effettuato la selezione deciderà in quale ordine metterle. La carta o la pila di carte dovrà essere messa a faccia in su sul Tabellone, in modo che si veda solo la carta in cima alla pila.

**8.2.3 Risoluzione.** Partendo dalla carta in cima alla pila, il giocatore risolverà ogni incontro a turno. Le carte *Compagno* (*Companions*) e *Oggetto Speciale*, dovranno essere semplicemente prese e messe di fronte al giocatore (vedi la sezione *Carte Incontro*), e poi passare al prossimo incontro e risolverlo. Con tutti gli altri Incontri, il GI può prima tentare di *Evadere* l'incontro (vedi 9), a meno che la carta *Incontro* o una carta *Rogue* non indichino diversamente. Se l'evasione riesce, la carta *Incontro* viene scartata. Se l'evasione fallisce (o il GI non ha la possibilità di tentare l'evasione), quindi il GI può solo *Arrendersi* o *Combattere*.

Se il GI si *Arrende*, deve seguire le regole della sezione 10, *Arrendersi*. La carta *Incontro* viene scartata, a meno che non sia una carta *Fortification*, nel qual caso rimarrà nel settore. Tutte le carte *Incontro* rimanenti vengono quindi scartate.

## CARTE INCONTRO (ENCOUNTER)

Le carte *Incontro* sono di tre tipi diversi, **Enemies** (*Nemico*), **Companions** (*Compagni*) o **Special Items** (*Oggetti Speciali*). Le carte Incontro di tipo *Compagno* e *Oggetto Speciale* sono identificate dal fatto di avere la suddetta parola riportata sulla carta, mentre tutte le carte Incontro rimanenti sono da considerarsi del tipo *Nemico*.

## NEMICI (ENEMIES)

**Lato:** Nort, Souther o Neutrale. Questo ha effetto sulle regole per *Arrendersi* (vedi 8).

**Iniziativa:** Indica quanto sia facile l'Evasione da un carta *Incontro*, e si usa anche per mettere in ordine le carte *Incontro*.

**Tipo:** Indica il genere di carta - *Airborne*, (*Aviotrasportato*), *Coastal* (*Costiero*), *Hazard* (*Rischio*), *Fortification* (*Fortificazione*), *Armour* (*Armatura*), *Personnel* (*Personale*). Queste possono influire sul tipo di arma che è possibile usare (vedi 11).

**Nome:** Questo indica il nome della carta.

**Regole:** Qui sono riportate le regole speciali per l'Incontro.

**Potenza di fuoco:** Rappresenta il numero di dadi che bisogna lanciare per determinare la *Potenza di Fuoco*. Alcune cose infliggono *Danni Doppi*, il che significa che se vieni sconfitto dall'Incontro, perderai *due* Vite.

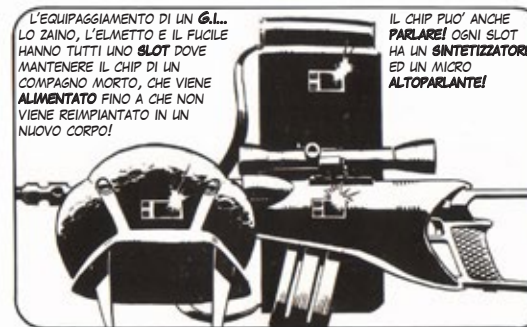
È possibile *Evadere* (vedi 9), *Arrendersi* (vedi 10) o *Combattere* (vedere 11) le carte *Nemico*.

## COMPAGNI (COMPANIONS)

**Iniziativa:** Viene usata negli incontri multipli, e anche in Combattimento (vedi 9.5.1).

**Potenza di fuoco:** Si aggiunge questo valore alla propria *Potenza di fuoco*, ma soltanto nella *prima Salva* di quel turno. Si presume che i compagni siano armati con un'arma che spara delle munizioni GP, (non si deve retrocedere il segnalino dei GP del GI quando un compagno spara, si presume che il compagno abbia le sue scorte) quindi possono colpire solamente obiettivi su cui hanno effetto le munizioni GP.

**Destinazione:** Quando raggiungerai questo Settore, il Compagno ti abbandona, dovrai mettere immediatamente la carta nel mazzo degli scarti. Non si deve scartare il Compagno se muovi attraverso un'area, ma solamente se si termina la Fase Movimento nel Settore di Destinazione del Compagno. Non si è in nessun modo obbligati a muoversi verso il Settore di Destinazione dei Compagni.





## 1.0. NU-EARTH

Nu-Earth era un mondo perfetto. La sua atmosfera e il clima erano uguali a quelli della Terra; non c'erano nativi ostili o forme di vita pericolose. Era il luogo ideale dove i coloni terrestri potevano ricominciare una nuova vita, lontano dal sovraffollamento del loro pianeta natio.

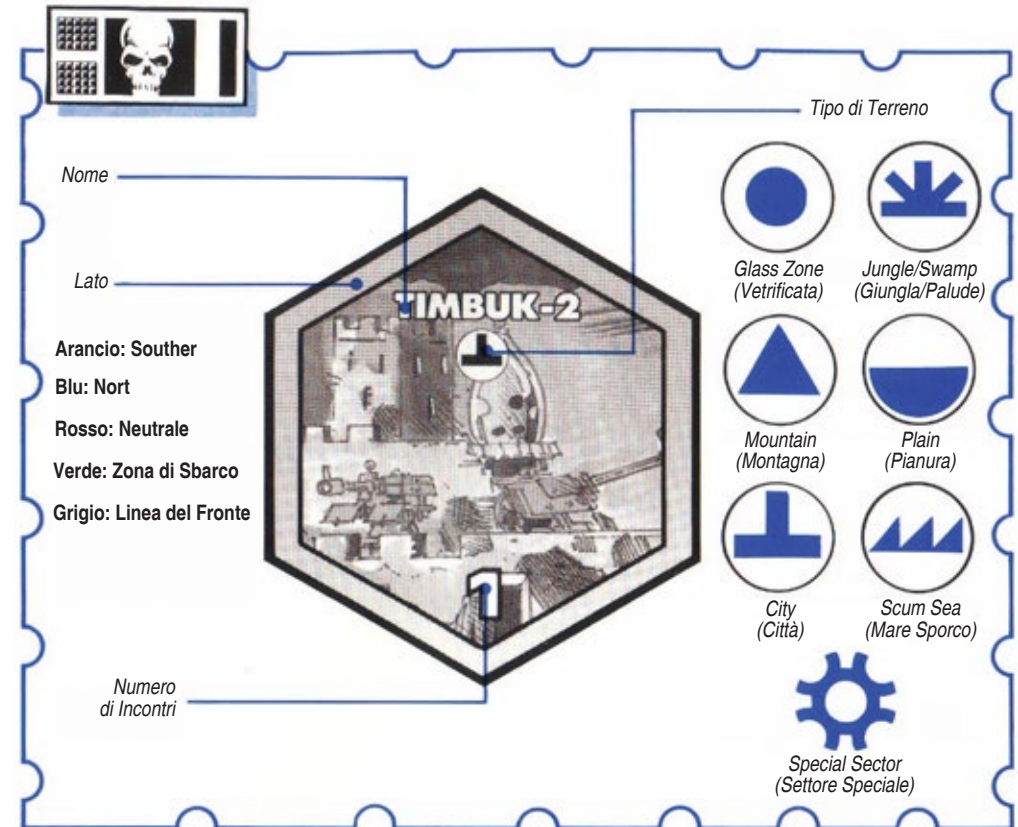
Vicino al pianeta Nu-Earth si trovava anche un Buco Nero, attraversandolo si poteva annullare immediatamente le distanze tra i sistemi stellari. Il Buco Nero, fece di Nu-Earth una meta facilmente raggiungibile dai coloni, ma divenne anche lo strumento della caduta del pianeta stesso. Quando la guerra Galattica tra i Nort ed i Souther si estese al di fuori del sistema solare, il Buco Nero fece di Nu-Earth uno dei pianeti più strategicamente importanti della Galassia. La battaglia per Nu-Earth divenne la più lunga e insanguinata guerra della Galassia.

Decenni di lotte trasformarono il pianeta in una terra terrificante e desolata. Le città una volta rigogliose di Nu-Earth ora sono diventate delle immense fortezze oppure delle vaste zone di detriti e rovine. Regioni intere furono colpite da bombe nucleari, quindi contaminate dalle radiazioni e completamente distrutte, creando così degli immensi deserti, oppure delle vaste zone completamente vetrificate entrambe radioattive. Le acque dei mari di Nu-Earth divennero mortalmente velenose. La maggior parte della superficie del pianeta fu avvolta da una densa coltre di nubi tossiche, ed i soldati su Nu-Earth dovettero usare delle tute protettive senza le quali avrebbero avuto solo pochi secondi di vita. Queste tute però non erano infallibili, bastava che accidentalmente si fossero bucate o danneggiate per fargli perdere la loro riserva d'aria, e chi la indossava era inesorabilmente condannato a morte.

Nel centro di Comando dei Souther su Milli-com, l'enorme satellite Armato in orbita attorno a Nu-Earth, gli scienziati genetici, crearono un Soldato di fanteria Genetico o G.I. con la pelle di colore blu e dei misteriosi occhi senza pupille. I G.I. sono addestrati fin dall'infanzia come macchine da guerra, sono immensamente forti, veloci come fulmini e capaci di respirare l'atmosfera velenosa di Nu-Earth, il tutto senza la tuta protettiva. Per preservare la personalità e l'addestramento di un G.I. in caso di morte, gli scienziati impiantarono dei Biochip nel corpo degli stessi, così un G.I. una volta morto poteva essere rigenerato recuperando il suo Biochip e impiantandolo in un nuovo corpo.

I G.I. erano finalmente pronti per dare una lezione ai Nort, e venne il tempo di mandarli in combattimento. Furono lanciati nella Zona di Quarzo per infliggere un colpo mortale ai Nort e per dare una svolta finale alla guerra. I Nort però furono informati in anticipo di quest'attacco. La Legione d'élite dei Kashan gli stava aspettando, e furono pochi i G.I. che giunsero vivi a terra.

I Nort pensarono che il massacro fosse totale e che non vi erano stati superstiti, ma ebbero torto. Alcuni G.I. scapparono al massacro della Zona di Quarzo. Si nascosero fra i rottami sul campo di battaglia o scapparono attraverso la coltre di nubi tossiche. Piuttosto che far ritorno su Milli-com iniziarono a vagare per il pianeta, con lo scopo di trovare e uccidere il membro del Comando dei Souther che li aveva traditi. Nel gioco assumerai il ruolo di uno di questi superstiti, e partirai alla ricerca del traditore vagando sulla faccia del pianeta Nu-Earth, attraverso le cicatrici causate dalla battaglia.



**GI Armory (Armeria):** Un GI che si trova in questo Settore nella Fase Finale, può lanciare 2 dadi e pescare tante carte *Approvvigionamento* pari al risultato dato dai dadi.

**Sick Bay (Infermeria):** Un GI che si ferma un intero turno in questo Settore, riguadagna tutte le Vite perdute in precedenza.

## 8.0 FASE INCONTRI

Ci sono due tipi di Incontro: gli **Incontri tra GI** e gli **Incontri con il Campo di Battaglia**. Appena un GI entra in un Settore già occupato da un altro GI, vi sarà un *Incontro tra GI*; altrimenti, sarà un *Incontro con il Campo di Battaglia*.

**8.1** Un GI che non si muove, non avrà nessun nuovo Incontro né tra GI né con il Campo di Battaglia. Tuttavia, se ci sono già delle carte *Hazards* o *Fortifications* non risolte in precedenza, queste vengono risolte usando le normali regole per gli incontri.

### 8.2 Incontro con il Campo di Battaglia

**8.2.1 Carte Incontro.** In ogni Settore c'è raffigurato un numero. Questo è il numero di Incontri, cioè, è il numero di carte *Incontro* che dovranno essere pescate durante la Fase Incontri. La persona che si troverà alla sinistra del giocatore di turno, pesca



**Settore dei Souther:** Di colore arancione. Si utilizzano solamente gli Incontri *Souther*, *Neutral* o *Airbone Nort*.

**Settore dei Nort:** Di colore blu. Si devono ignorare gli Incontri *Souther*.

**Settore Neutrale:** Di colore rosso. Si utilizzano solo gli incontri *Neutral* e *Airbone Nort*.

**Settore sulla Linea del Fronte:** Si usano tutti gli Incontri.

**TERRENO:** In ogni Settore c'è un simbolo che indica da quale tipo di terreno è composto, ed è raffigurato sotto il nome del Settore.

**Settore Città:** Quando ti trovi in una *Città* dei Souther nella Fase Finale, lancia un dado e pesca tante carte *Approvvigionamento* pari al risultato del dado.

**Settore Scum Sea (Mare Sporco):** Puoi usare solamente gli incontri *Coastal* o *Airborne*. I Settori di tipo *Scum Sea* possono essere attraversati solamente usando delle carte *Oggetto Speciale* o *Aircraft*.

**Settori Swamp (Palude) e Jungle (Giungla):** Aggiungi 1 al tiro per *Evadere* l'Incontro.

**Settori Mountain (Montagna):** Aggiungi 1 al tiro per *Evadere* l'incontro.

**Settori Plains (Pianura):** Sottrai 1 al tiro per *Evadere* l'incontro.

**Settori Glass Zone (Vetrificati):** Non è possibile *Evadere* l'incontro.

#### SETTORI SPECIALI:

**Furlow:** È il centro di sosta e ricreazione del Sud. Un GI che si ferma un turno intero in questo Settore, recupererà tutte le vite perdute in precedenza, ma non può pescare le carte *Approvvigionamento*.

**Glasshouse:** È il campo di prigionia dei Nort. Un GI che è imprigionato qui (vedi 10.4), al suo arrivo recupera tutte le Vite perdute in precedenza.

**Nu-Arcady:** È uno dei pochi luoghi rimasti, non ancora contaminati dalle nubi tossiche. Vi vivono alcuni dei coloni pacifisti originali di Nu-Earth. Un GI che si ferma un turno intero in questo Settore, recupera 1 Vita perduta in precedenza.

**Shuttle Base:** Un GI che finisce la sua Fase Movimento in questo Settore, può spostarsi direttamente nel settore *Shuttle Bay* su Milli-Com, ma non potrà muoversi in nessun altro Settore fino al suo prossimo turno.

**Milli-com:** È il quartiere generale dei Souther dove si trova il comando militare. È un enorme satellite armato in orbita attorno a Nu-Earth. Un GI su Milli-com non può utilizzare nessuna arma (vedi 11.7). Tutti i Settori su Milli-com hanno un numero di Incontro uguale a zero e non appartengono a nessuna fazione (non hanno i bordi colorati).

**Bridge:** Quando il Traditore sarà scoperto, (vedi 14) il suo segnalino deve essere messo in questo Settore.

**Brig (Prigione):** Un GI che si *Arrende* alla *Millifuzz*, è imprigionato in questo Settore (vedi 10.4).

**Lifepod:** Un GI che inizia la sua Fase di Movimento in questo Settore, potrà spostarsi in una *Zona di Sbarco (Drop Zone)* e poi completare il suo movimento normalmente. Un GI con un *Biochip Helm* potrà scegliere in quale *Zona di Sbarco* andare. Chi non possiede un *Biochip Helm* dovrà pescare un segnalino *Zona di Sbarco* dal contenitore, e mettere la propria miniatura sulla Zona indicata dal segnalino.

**Computer Battle:** Se un giocatore ha tre carte *Indizio* diverse, e il suo GI si trova in questo settore, potrà cercare la carta *Indizio* che gli manca nel mazzo delle carte *Indizio*. Se non c'è, potrà prendere una qualsiasi altra carta a sua scelta. Il mazzo, deve poi essere rimescolato completamente. Diversamente dalle missioni *Computer Battle*, il GI di un giocatore non ha bisogno di un *Biochip Helm* per fare questo.

**Security Zone:** Un GI può entrare in questo Settore solo se ha un *Biochip Helm* o una carta *Rogue Security Clearance*.

**Shuttle Bay:** Un GI che finisce la sua Fase di Movimento in questo Settore, può trasferirsi direttamente sul settore *Shuttle Base* su Nu-Earth. Non potrà muoversi ulteriormente fino al suo prossimo turno, a meno che non giochi una carta *Rogue* che gli permetta di farlo.

## 2.0 SOMMARIO DEL GIOCO

**Rogue Trooper** è un gioco d'avventura. È quindi un po' diverso dai classici boardgame, perché prende in prestito molti elementi dai giochi di ruolo, come *Warhammer Fantasy* o *Judge Dredd*. Ogni partita a *Rogue Trooper*, narra una storia, i giocatori controllano uno dei personaggi di questa storia, uno dei GI sopravvissuti al Massacro della Zona di Quarzo. All'interno di queste regole, troverai riferimenti ai giocatori, e ai GI, che essi controlleranno.

All'inizio del gioco, i giocatori prendono una scheda del GI, mettono il loro GI in una delle sei Zone di Sbarco sparse sulla plancia di gioco. Ogni giocatore poi pesca una carta *Missione*, su questa ci saranno le istruzioni per recarsi in un dato luogo per scoprire le informazioni sul Traditore. Una volta che un GI ha completato la sua missione, il giocatore prenderà una carta *Indizio* e pescherà una nuova *Missione*.

Il gioco andrà avanti così finché i giocatori non avranno abbastanza carte *Indizio* da formare il ritratto completo del Traditore, e finché finalmente questi non sarà circondato e ucciso.

## 3.0 COMPONENTI

Una copia di **Rogue Trooper** deve contenere:

- 1 Tabellone di gioco
- 6 Figure di plastica dei Rogue Trooper
- 6 Schede dei Personaggi
- 1 Figura di cartone del Traditore con base
- 1 Fustella di cartone con 70 segnalini
- 283 Carte
- 1 Regolamento (questo)
- 1 Guida di sopravvivenza
- 6 Dadi

Se qualcuno di questi componenti mancasse o fosse danneggiato, scrivetece all'indirizzo sotto riportato e noi provvederemo ad effettuare le sostituzioni.

Game Workshop Ltd  
Chevtown Street  
Hiltop, Eastwood  
Nottingham, UK  
NG16 3HY





**Figure dei Rogue Trooper**

**Segnalino del Traditore**

**Segnalini delle Munizioni**

**Segnalini delle Vite**

**Segnalini Zona di Sbarco**

**Segnalini dei Biochip**

**Carte**

COMPONENTS

5

K FOR KEN

While accompanied by K, the Ken you must address. If you ever trade with Ken, you do it through K. No Ken, No Destination. Firepower: 0

MICRO MINES

SEAL BURSTER

LIVES

LIVES

G.P. MAG

PLASMA GRENADES

LIVES

LIVES

DROP 1 ZONE

DROP 2 ZONE

DROP 3 ZONE

DROP 4 ZONE

6.3.4 Alcune carte *Rogue Reinforcements* rappresentano dei rinforzi per il nemico. Queste carte devono essere trattate allo stesso modo delle carte *Incontro* che chiamano dei rinforzi (vedi 8.1.3). Non possono essere giocate su un GI che si trova in un Settore con un numero di Incontro uguale a zero.

6.4 Carte Indizio (Clue)

**FRONTE**

**1**

**2**

**4**

**3**

**CLUE**

**RIQUADRO DELLE VITE RIMASTE**

**RETRO**

6.4.1 Sulle carte *Indizio* è raffigurato un quarto della faccia del Traditore. Appena un giocatore ha quattro carte *Indizio* una diversa dall'altra, così da avere l'intera faccia, ha smascherato il Traditore e può affrontarlo (vedi 14), il giocatore deve scartare la carta *Missione* corrente e non ne dovrà pescare altre.

6.4.2 Finché i giocatori non hanno un Set completo di carte *Indizio*, dovranno tenerle coperte, eccetto che quando si scambieranno gli Indizi con altri GI durante gli Incontri (vedi 8.2.5).

6.4.3 Un giocatore può avere solamente quattro carte *Indizio* contemporaneamente. Ogni carta *Indizio* in più deve essere scartata nella Fase Finale del turno dei giocatori.

6.5 Carte Incontro (Encounter)

Le regole per le carte *Incontro* sono spiegate nella sezione 8.1, *Incontri con il Campo di Battaglia*.

7.0 FASE MOVIMENTO

7.1 **Nu-Earth:** Un GI può muoversi in un qualsiasi Settore adiacente. Il suo movimento non potrà finire in un Settore di tipo *Scum Sea (Mare Sporco)*, salvo che non abbia un *Survival Kit (Kit di Sopravvivenza)* adatto a quel tipo di Settore. Un GI può sempre scegliere di non muoversi.

7.2 **Milli-com:** Un GI può arrivare su Milli-com in tre modi diversi: dovrà spostarsi su Milli-com se verrà catturato dalla *Millifuzz*, o utilizzando il Settore *Shuttle Base*, oppure usando una carta *Rogue Shuttle* mentre si trova su una qualsiasi *Città* dei Southern su Nu-Earth.

Per il movimento su Milli-com si utilizzano le regole normali. Il GI può muovere in una qualsiasi Area adiacente. Le carte *Rogue* che influenzano il movimento possono essere giocate anche su di un GI che si trova su Milli-com.

Un GI può abbandonare Milli-com utilizzando il Settore *Lifepod* o il Settore *Shuttle Bay*.

7.3 **Imprigionato:** Un GI imprigionato, non potrà muoversi finché non riuscirà a scappare (vedi 10).

7.4 **Carte Rogue:** Quando un giocatore usa una carta *Rogue* per muovere il proprio GI di settori extra, il GI dovrà essere mosso direttamente verso la destinazione scelta. Non effettuerà Incontri lungo la strada, ma lo effettuerà normalmente quando arriverà a destinazione (vedi 8).

IL TABELLONE

Il Tabellone di gioco è diviso in due aree principali: **Nu-Earth** e **Milli-Com**.

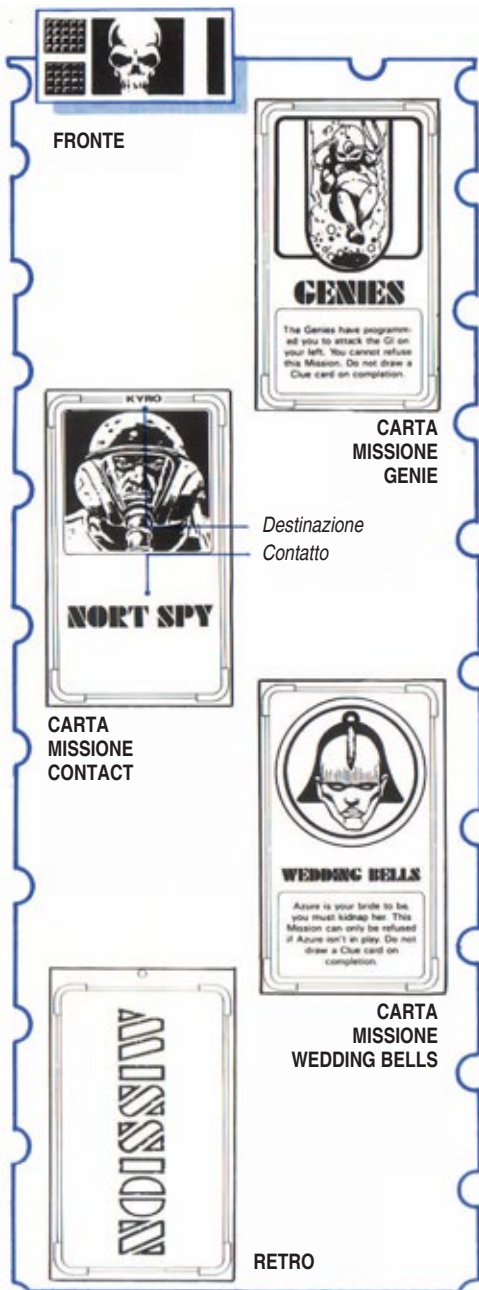
Le due aree Nu-Earth e Milli-Com sono divise a loro volta in esagoni per regolare il movimento e sono chiamati **Settori**.

Ogni Settore ha un nome e delle caratteristiche speciali che sono indicate nella guida sul Tabellone di gioco. Gli effetti di queste caratteristiche sono descritti di seguito.

**NUMERO DI INCONTRI:** Questo è utilizzato quando un giocatore ha un *Incontro con il Campo di Battaglia* (vedi 8.1). Più il numero è alto e più quel Settore sarà pericoloso.

**LATO:** Il perimetro dell'esagono è bordato da una spessa linea colorata che identifica a chi appartiene quel determinato settore.





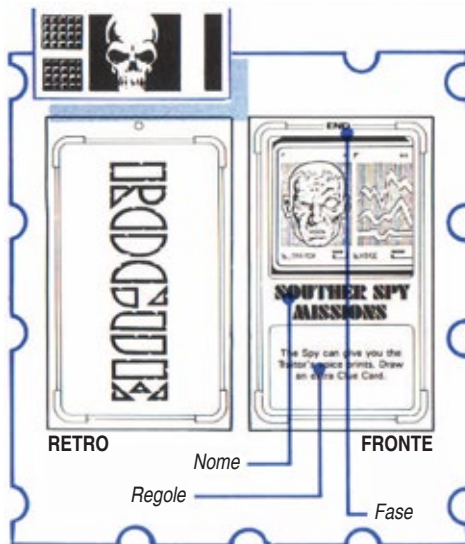
### 6.3 Carte Rogue

**6.3.1** All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve tre carte *Rogue*. Durante la Fase Finale del turno di ogni giocatore, è possibile scartare qualsiasi carta *Rogue* non desiderata, e pescarne delle nuove dal mazzo finché non se ne avranno tre in totale nella propria mano.

**6.3.2** Un giocatore, può usare una carta *Rogue* durante il proprio turno oppure in quello di qualsiasi altro giocatore purché sia giocata nella Fase indicata sulla carta.

**6.3.3** All'inizio di ogni Fase, a qualsiasi giocatore, è permesso di giocare una carta *Rogue* sul giocatore che è di turno in quel momento. Il giocatore di turno subirà gli effetti solamente dell'ultima carta *Rogue* giocata, le altre che sono state giocate prima saranno scartate. Le carte *Rogue* dovranno essere giocate sempre all'inizio della Fase, prima che il giocatore faccia qualsiasi altra cosa, cominciando dal giocatore alla sinistra del giocatore di turno, e proseguendo in senso orario. Ogni giocatore può scegliere di giocare una carta *Rogue* o di passare, e si prosegue così fino all'ultimo giocatore. Quando anche l'ultimo giocatore ha passato, nessuna carta *Rogue* potrà essere giocata in questa Fase.

**ECCEZIONE:** Alcune carte *Rogue* che influiscono sul Traditore o permettono ai GI di scappare dal Settore *Glasshouse* o dal Settore *Brig*, avranno effetto immediato. Nessuna carta *Rogue* potrà più essere giocata nella stessa Fase dopo che una di queste carte è stata giocata, ed ogni carta *Rogue* che è già stata giocata dovrà essere scartata.



### 4.0 PREPARAZIONE PER LA BATTAGLIA

**4.1** Per prima cosa bisogna mettere il tabellone di gioco nel centro della tavola. Sistemare le carte in cinque mazzi ben separati **Encounter (Incontro)**, **Supply (Approvvigionamento)**, **Mission (Missione)**, **Rogue**, **Clue (Indizio)**, e mischiare ogni mazzo, quindi metterlo a faccia in giù sulla tavola. Ogni giocatore prende una miniatura del GI, una Scheda del GI, quattro segnalini munizioni (uno per ciascuno dei quattro tipi di arma) e un segnalino delle vite.

**4.2** Si devono separare i Biochip numerati dai Biochip del GI. Ogni giocatore, prenderà un Biochip del GI e lo metterà nell'apposito spazio sulla Scheda del GI, questo sarà il Biochip personale del GI su cui vi è registrata la sua personalità e servirà per rigenerare il corpo quando questi morirà. I Biochip del GI che avanzano dovranno essere messi da parte.

**4.3** Si devono prendere i Biochip numerati e si mettono in un contenitore. Ogni giocatore (partendo dal proprietario del gioco), pescherà un Biochip dal contenitore. Il numero sul Biochip pescato da ogni giocatore, sarà il numero di Biochip con cui il GI comincerà il gioco (oltre a quello personale). Il giocatore prenderà questo numero di Biochip dal contenitore e li metterà negli appositi spazi sulla scheda del GI.

**4.4** Partendo dal proprietario del gioco, ogni giocatore lancia due dadi, e pesca un numero di carte Approvvigionamento pari al risultato dato dai dadi. La quantità di Munizioni possedute sarà indicata sulla scheda del GI da un segnalino Munizioni posto nell'apposito spazio (vedi *Carte Approvvigionamento*, 6.1).

**4.5** Ogni giocatore metterà il segnalino Vita nell'apposito spazio sulla scheda del GI. Tutti i GI cominciano il gioco con 4 Vite.

**4.6** Si devono prendere i segnalini delle Zone di Sbarco e si devono mettere dentro un contenitore. Ogni giocatore pescherà un segnalino e dovrà mettere il proprio GI nella Zona indicata dal segnalino pescato. I segnalini sono numerati da 1 a 6. Una volta iniziato il gioco, si dovrà rimettere i segnalini numerati nel contenitore, così che possano essere riutilizzati dai GI che scappano da Milli-com attraverso il Settore *Lifepods*.

**4.7** Ogni giocatore pesca una carta Missione. I giocatori se lo desiderano, possono rifiutare la missione, quindi scartano la carta Missione e ne pescano un'altra. La seconda Missione non può essere rifiutata a meno che non sia impossibile per quel giocatore completare la missione. Le carte Missione **Genie** e **Wedding Bells** possono essere rifiutate solamente nella fase di preparazione (vedi *Carte Missione* 6.2).

**4.8** Ogni giocatore pesca tre carte *Rogue* (vedi *Carte Rogue* 6.4).

**4.9** I giocatori ora sono pronti per cominciare a giocare.

### BIOCHIP

I Biochip contengono la registrazione della personalità di un GI. Questi Biochip sono dotati di un sintetizzatore vocale e di un piccolo altoparlante, così da poter parlare. Avrai a tua disposizione un certo numero di Biochip, recuperati dai compagni uccisi nel massacro della Zona di Quarzo.

Questi Biochip numerati dovranno essere messi sulla scheda del GI. Ci sono tre spazi disponibili, e una volta inseriti in questi spazi, essi ti forniranno delle funzioni preziose:

**Gunnar (Fucile):** con un Biochip inserito in questo spazio, farai del tuo GI un combattente più letale. Potrai aggiungere un bonus di +2 a tutti i dadi lanciati per determinare la **Potenza di Fuoco** del fucile usando le munizioni **GP Mags**, o **Sealbuster** o **Sammy**.

**Helm (Elmetto):** con un Biochip inserito in questo spazio, potrai identificare i punti deboli di un obiettivo **Armour (Armato)**. Potrai raddoppiare i lanci per la **Potenza di Fuoco** contro un nemico **Armato (Armour)**. Un Biochip Helm è necessario anche per completare le carte **Missione Battle Computer**, e per passare attraverso il Settore **Security Zone** su Milli-com. Questo sarà spiegato sulle appropriate carte **Missione**.

**Bagman (Zaino):** Il Biochip inserito in questo spazio abiliterà lo zaino a fornirti le munizioni necessarie. Potrai così lanciare i dadi per determinare la **Potenza di Fuoco** di una **Seconda Salva** (dopo che tutti avranno fatto i loro tiri per determinare la **Potenza di Fuoco** della prima Salva), e aggiungerai il risultato di questa **Seconda Salva** al totale della prima.

Vedere la sezione 11, **Combattimento**, per una descrizione completa sui lanci dei dadi per determinare la **Potenza di Fuoco** e la spiegazione sulla prima e seconda **Salva**.

Ogni giocatore sceglierà dove inserire i Biochip. Una volta che gli spazi sono stati scelti, ai Biochip **non** si potrà più cambiargli di posto per il resto del gioco.



## LA SCHEDA DEL GI

La scheda del GI ti aiuterà a tenere sotto controllo, le Vite, i Biochip e le Munizioni.

Ci sono quattro spazi per i Biochip sulla scheda. Uno è per il tuo Biochip personale, e gli altri sono per **Bagman**, **Helm** e **Gunnar**. All'inizio del gioco, deciderai dove mettere i Biochip che hai recuperato dai tuoi compagni morti (vedi 4.2).

Sulla scheda ci sono delle colonne numerate su cui piazzare il segnalino Vita per tener conto delle Vite rimaste e i segnalini Munizioni per tener conto della disponibilità di munizioni di tipo **GP Mags**, **Sealbursters**, **Micro-Mine**, e **Granate al Plasma**. All'inizio del gioco, metti un segnalino su ogni colonna per tenere traccia di quante Vite e Munizioni sono in tuo possesso. Ogni volta che userai le munizioni o perderai una vita, dovrai spostare il segnalino corrispondente verso il basso, oppure verso l'alto (nel caso delle Munizioni) quando troverai degli Approvvigionamenti addizionali.

Il numero più alto su ogni colonna rappresenta il numero massimo disponibile, quindi non potrai mai avere più di 6 **GP Mags**, di 4 **Granate al Plasma** o **Sealbursters**, di 2 set di **Micro-mine** e di 4 **Vite**.

## 5.0 SEQUENZA DI UN TURNO

Comincerà a giocare per primo il proprietario del gioco, e via di seguito in senso orario proseguiranno gli altri, sempre però in turni separati. Durante qualsiasi turno, i giocatori potranno però giocare delle carte *Rogue*. Ogni turno seguirà questa sequenza:

**5.1 Fase Movimento:** Il GI potrà muoversi normalmente di un Settore. Alcune carte *Rogue* possono influenzare il movimento (vedi 7).

**5.2 Fase Incontri:** Se un GI si sposta in un settore occupato da un altro GI avverrà un *Incontro tra GI*, mentre se si sposta in un settore non occupato avverrà un *Incontro con il Campo di Battaglia* (vedi 8). Gli Incontri possono essere influenzati da alcune carte *Rogue*.

**5.3 Fase Finale:** Quando un giocatore con il GI raggiunge la destinazione della missione, dovrà dichiarare la missione e girare la carta a faccia in su. La Missione è completata automaticamente salvo che un altro giocatore non usi una carta *Rogue* per farlo fallire (vedi 6.2 e 12).

Un GI avrà la possibilità di pescare una o più carte *Approvvigionamento*, se si troverà su una *Città* dei Souther su Nu-Earth, oppure nel Settore *GI Armoury* su Milli-com, (vedi 6.1.3).

Il giocatore pesca nuove carte *Rogue* (vedi 6.3), e scarta delle carte *Indizio* se ne avrà più di quattro in mano (vedi 6.4).

**5.4 Perdere un Turno.** I giocatori possono essere costretti a perdere un turno per svariate ragioni, la maggior parte delle volte, la causa sarà perché qualcuno ha giocato una carta *Rogue* su di loro. Quando una carta *Rogue* viene giocata per far perdere un turno ad un altro giocatore, egli deve completare il turno **corrente**, e salterà il turno **successivo**.

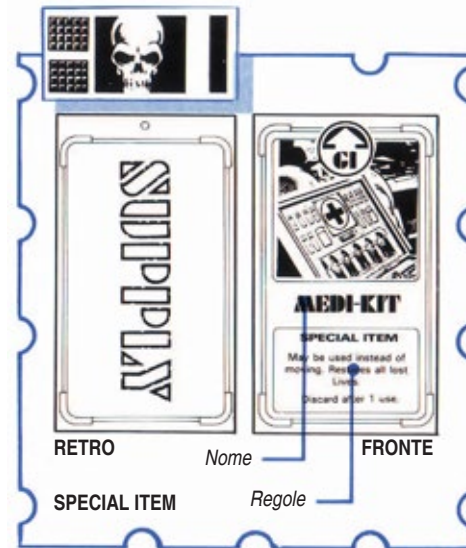
Un giocatore che sta saltando un turno, non può fare niente eccetto poter giocare le carte *Rogue* su gli altri giocatori, quindi non potrà Muovere, Combattere, pescare carte *Approvvigionamento* o pescare altre carte *Rogue*, salvo che la carta *Rogue* che ha causato la perdita del suo turno non indichi diversamente.

## 6.0 GIOCARE LE CARTE

All'inizio del gioco le carte vengono mescolate e divise in cinque mazzi, posti a faccia in giù sul tavolo, accanto alla plancia di gioco. Le carte quando vengono scartate devono essere messe a faccia in su vicino al mazzo corrispondente. Quando si esaurisce un mazzo, si rimescola la relativa pila degli scarti e si rimette il mazzo così fatto a faccia in giù vicino alla plancia di gioco.

**PRECEDENZA SULLE REGOLE:** Ogni qualvolta una carta differisce dalle regole, si deve seguire quanto indicato sulla CARTA.

### 6.1 Carte Approvvigionamento (Supply)



Le carte *Approvvigionamento* possono essere di tipo **Standard Issue** (*Approvvigionamento Standard*) o **Special Item** (*Oggetto Speciale*).

**6.1.1 Standard Issue (Approvvigionamento Standard):** Sulla carta ci sarà indicato il numero e il nome dell'approvvigionamento. Il giocatore muoverà il segnalino sulla colonna nella scheda del GI, corrispondente all'oggetto indicato sulla carta, e poi la scarta la carta. Un giocatore se è giunto al massimo per quell'oggetto, non potrà tenere la carta per un utilizzo futuro e deve scartarla.

**6.1.2 Special Item (Oggetto Speciale):** Queste carte si devono mettere a faccia in su accanto alla scheda del GI. Le carte *Oggetto Speciale* hanno tutte le regole da seguire riportate sulla stessa. Nessun giocatore può avere più di sei carte *Oggetto Speciale* per volta. Le carte *Oggetto Speciale* in eccesso devono essere scartate (il giocatore può scegliere quali carte vuole tenere).

**6.1.3** Durante il gioco, nella Fase Finale, un giocatore potrà ottenere un 1d6 di carte *Approvvigionamento* se il suo GI si trova in una qualsiasi *Città* dei Souther su Nu-Earth, oppure 2d6 di carte *Approvvigionamento* se il suo GI si trova nel Settore *GI Armoury* su Milli-com.

**6.1.4** Alcune carte *Incontro* consentono ai giocatori di pescare delle carte *Approvvigionamento*. In questo caso, le carte devono essere pescate immediatamente, prima di completare qualsiasi altro incontro rimasto.

### 6.2 Carte Missione (Mission)

Ci sono tre tipi di carte *Missione*: **Contact**, **Genie** e **Wedding**

**Bells.**

**6.2.1 Carte Missione Contact:** L'obiettivo nel gioco *Rogue Trooper* è quello di uccidere il traditore. Per scoprire chi è il traditore, i giocatori dovranno compiere delle missioni per trovare gli informatori (noti come *Contatti*), che offriranno delle informazioni sull'identità del traditore.

Ogni carta *Missione* ha una *Destinazione* dove è localizzato il contatto. Se il GI del giocatore arriva con successo a destinazione, incontrerà automaticamente il contatto e potrà pescare una carta *Indizio*, salvo che qualcuno non giochi una carta *Rogue* gli fa fallire la missione.

Può capitare che una carta *Rogue*, obblighi un giocatore a perdere un turno quando egli sta tentando di completare una missione. In questo caso, completerà la missione e pescherà una carta *Indizio* nella Fase Finale del turno successivo. Fino ad allora, il giocatore non potrà fare più niente eccetto che giocare le carte *Rogue* su gli altri giocatori.

**6.2.2 Carte Missione Genie:** Se un giocatore pesca una carta *Missione Genie*, dovrà completare le istruzioni indicate sulla carta per assolvere la missione. Una volta che la missione *Genie* è stata completata, la carta dovrà essere scartata e si pescherà una nuova carta *Missione*. Una carta *Missione Genie* può essere rifiutata solamente durante il primo turno di gioco.

**6.2.3 Carte Missione Wedding Bells:** Se un giocatore pesca una carta *Missione Wedding Bells*, dovrà cercare la Compagna indicata sulla carta. Il giocatore dovrà prendere questa Compagna, se necessario anche portandola via ad un altro giocatore (vedi 8.2.2). Una volta che il giocatore ha preso la Compagna indicata sulla carta, la missione è completata, anche se poi sarà uccisa o persa da un altro giocatore. Se la Compagna indicata sulla carta non è in gioco, il giocatore scarta la carta *Missione*, e ne pesca un'altra. Una missione *Wedding Bells* si può rifiutare solamente se la Compagna indicata sulla carta non è in gioco.

**6.2.4** I giocatori pescano una carta *Missione* all'inizio del gioco, e portano a compimento ogni missione finché non avranno raccolto un set completo di carte *Indizio*. Appena il giocatore ha un set completo di carte *Indizio*, deve scartare ogni carta *Missione* in suo possesso, e non ne pescherà più per il resto del gioco.

**6.2.5** Salvo che la carta *Missione* affermi diversamente, un giocatore può rifiutare una carta *Missione* e pescarne un'altra. La seconda missione non si può rifiutare salvo che il giocatore sia impossibilitato a poterla completare (vedi 6.2.6).

**6.2.6** Qualche volta, i giocatori non potranno completare una missione, per esempio, se pescano una carta *Missione Battle Computer* e non hanno un Biochip *Helm*. Appena questo accade, il giocatore deve rifiutare la missione e deve pescare un'altra carta *Missione*. La seconda carta *Missione* deve essere accettata salvo che sia impossibile completare anche questa.