

**Di Salvini Marcello  
Copyright ©2008-2014**

**Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta senza il  
consenso scritto dell'Autore.**

**Sviluppo, Layout, Editing, Ricerche:  
Marcello Salvini & Andrea Canonico**

**Ringraziamenti:**

Un grazie di cuore a tutti quegli amici che ci hanno supportato ed incoraggiato nel corso di questo progetto, in particolare modo a: Alessandro, Massimo, Enzo, Francesco, Marco ed a tutti gli altri non citati.

Se pensavate che il domani avrebbe assicurato un futuro migliore per tutti, bé, scordatevelo. I vecchi scrittori di fantascienza del ventesimo secolo immaginavano un futuro migliore per tutti nello spazio. Non avevano previsto che tutte, o quasi, le razze intelligenti avrebbero respirato ossigeno.

In Colonial Wars ogni razza è alla ricerca di risorse e pianeti da colonizzare. Seppur restie ad intraprendere vere e proprie guerre interplanetarie, le potenze stellari non esitano ad inviare distaccamenti di truppe a tutelare i propri interessi. Che esso voglia dire difendere un proprio avamposto o prenderlo ad un'altra specie.

In Colonial Wars ogni giocatore prenderà il comando di una piccola forza di fucilieri terrestri, o delle loro controparti aliene e cercherà di difendere gli interessi della propria razza.

“Siamo venuti in pace attraverso le stelle su questo pianeta e se necessario lo difenderemo con le armi.”

*Comodoro Jonathan Martinez Perry* – Comandante della Terza Flotta Esploratrice durante un incontro con gli Emissari Torek relativamente ai diritti minerari presso Omsur II°

### **L'IMPATTO 2021 d.C.**

La mancata fine del mondo, annunciata dai catastrofisti per il 2012 d.C., non fu salutata con squilli di trombe nel mondo. Le popolazioni del globo erano alle prese con una crisi economica senza precedenti. I paesi più ricchi ed industrializzati dovettero tagliare le risorse per il welfare, mentre più poveri si trovarono alle prese con vere e proprie carestie. Guerre locali e tagli agli investimenti erano all'ordine del giorno.

Fu così che con malcelata irritazione, i capi di stato accolsero la notizia che un asteroide stava dirigendosi verso la Luna e che l'avrebbe colpita nel giro di pochi anni.

Inizialmente vi fu chi non se ne preoccupò, fino a quando gli scienziati non spiegarono ai politici, in modo molto semplice, che se la Luna fosse stata colpita, i danni sarebbero stati immensi anche per la Terra.

Vennero quindi stanziati fondi straordinari per creare una serie di satelliti armati con missili nucleari. Compito di tali satelliti sarebbe stato di eliminare a distanza l'asteroide ed eventualmente distruggerne i resti se si fosse avvicinato troppo alla Terra.

Ma le cose non andarono così, Aphopis II°, così era stato chiamato l'asteroide, risultò composto da metalli molto più solidi di quelli ipotizzati ed invece di deflagrare a distanza come previsto, proseguì deviando la sua corsa verso la Luna e la Terra.

Mentre i popoli più poveri, che avevano visto peggiorare le loro condizioni di vita a causa della costruzione dei satelliti armati, attendevano notizie dai loro governi, le popolazioni dei paesi più ricchi, che avevano seguito presso dei megaschermi l'avvenimento, incominciarono ad andare in panico.

Il panico si diffuse tra le popolazioni che seguivano presso megaschermi l'avvenimento, almeno negli stati più ricchi. Per i popoli più poveri la vita era diventata ancora più miserabile a seguito delle riduzioni degli aiuti umanitari per sostenere lo sforzo della costruzione dei satelliti armati. Alcune sette di fanatici, nate in quegli anni e convinte che la fine del mondo fosse prossima, scesero nelle piazze per propagare il loro messaggio.

L'anarchia prese il posto dell'ordine in diverse città e la polizia si trovò costretta a chiedere aiuto all'esercito per mantenere l'ordine.

I capi dei paesi organizzatori non trovarono niente di meglio che decidere di lanciare tutti i missili rimasti, nella speranza che servisse a qualcosa.

Purtroppo errori durante la produzione di quel lotto di missili, o forse l'avidità di chi aveva visto l'evento come un'occasione per fare montagne di soldi illecitamente, fecero sì che non tutti i missili furono lanciati con successo.

Aphopis II°, ferito ma non distrutto proseguì la sua corsa ed attratto dalla Luna si schiantò con un angolo d'impatto di pochi gradi presso di essa.

L'impatto fu di tale forza che essa cambiò lievemente l'orbita e migliaia di detriti, alcuni grandi decine di metri e resi radioattivi dal precedente bombardamento precipitarono sulla Terra.

Fu il collasso della civiltà.

Le popolazioni persero il controllo cercando di scappare inutilmente, a migliaia risono persero la vita in quei momenti prima ancora che lo sciame meteoritico colpisse la Terra.

Decine di frammenti, alcuni grandi come un pugno, altri decine di metri e composti da materiale ferroso e radioattivo colpirono il pianeta in diverse aree.

A seguito della non elevata accelerazione nel rientro i casi di combustione dei frammenti del meteorite ed il relativo effetto termico furono minimi. Anche i terremoti che nacquerò dopo l'impatto fecero complessivamente pochi danni.

I danni principali provocati dai resti di Aphopis II° si registrarono nei punti d'impatto.

Crateri per decine, centinaia di metri distrussero case, industrie facendo decine di migliaia di vittime. Lo spostamento d'aria fu tale in alcune aree che le abitazioni in legno o mal costruite vennero spazzate via.

Infine, a causa dello spostamento della Luna dalla propria orbita, una serie di piccoli tsunami colpirono le coste di diversi paesi, provocando centinaia di migliaia di morti.

Nel giro delle ventiquattro successive le perdite furono stimate nell'ordine dei milioni di morti, feriti e dispersi.

### **IL NUOVO MEDIOEVO 2021 d.C. Post Impatto – 2057 d.C.**

I decenni successivi videro nazioni disintegrarsi a seguito dell'anarchia civile e nuove nascere. Le vecchie Nazioni Unite divennero un lontano ricordo, un grattacielo troncato a metà presso New York. Gli Stati Uniti d'America caddero in una seconda Guerra Civile nel 2029 che si concluse dopo 2 anni con la nascita degli Stati Federati Nordamericani. Una federazione comprendente i vecchi territori dell'unione, la Repubblica del Texas ed altri stati del sud che avevano deciso di ridurre i legami con il governo centrale. La Russia ed alcuni paesi del vecchio blocco sovietico si amalgamarono nella Neo-Russia, un nuovo superstato basato su una variante del modello socialista di Lenin.

L'Unione Europea, colpita dalla riduzione di energia nucleare a seguito dei danni provocati dall'impatto e dalle ridotte forniture di petrolio che le arrivavano dal Nord Africa, ritorno indietro economicamente di circa cento anni.

Fu un periodo di fame, carestie, guerre brevi ma spesso violente, che videro usare armamenti dai più disparati, fucili contro agenti patogeni.

Poi, come sempre, l'umanità ritrovò un precario punto di equilibrio.

### **L'ASSEMBLEA DELLA FEDE 2058 d.C.**

Casualità od altro fecero sì che le grandi città, sedi delle principali religioni, non vennero distrutte durante gli impatti degli asteroidi nel 2021 d.C. gli edifici di culto principali per quanto danneggiati rimasero in piedi. Per alcuni fu solo dovuto all'abilità di maestria artigiani di epoche oramai lontane, per altri, segno del volere divino.

A parte qualche setta od estremista religioso i capi delle dottrine religiose mondiali compresero che questa prova riguardava tutta l'umanità. Essa solo assieme si sarebbe potuta salvare.

Invece di propugnare estremismi le differenti organizzazioni lavorarono per aiutare i più bisognosi e ridurre le tensioni. Tale fu il loro lavoro che nel 2058 d.C. decisero di creare un'Assemblea della Fede. Un'organizzazione che avrebbe lavorato, sulla base degli elementi di fede comuni a tutti, verso una rappresentanza del comune divino ai popoli.

### **L'EPOCA DELLA RICOSTRUZIONE 2058 d.C. – 2162 d.C.**

Lentamente i rapporti tra i grandi blocchi si normalizzarono ed una nuova organizzazione internazionale, la Società dei Popoli della Terra prese il posto delle vecchie nazioni Unite. Venne creato anche un Consiglio Superiore, incaricato di parlare per conto di tutti ed al cui tavolo avrebbero preso parte i leader dei blocchi più potenti ed a rotazione quelli delle altre nazioni.

Un nuovo edificio venne costruito presso i ruderi del vecchio, a perenne monito di cosa era accaduto alla terra nel momento in cui i suoi figli si erano dimostrati incapaci di proteggerla.

La catastrofe aveva mostrato che un mondo diviso, che si fosse basato ancora su energie fossili e nucleari sarebbe stato incapace di sopravvivere ad un nuovo cataclisma del genere.

Fu dato impulso alla ricerca della fusione fredda ed all'implementazione delle energie rinnovabili.

Si purificarono tratti di costa e si ritornò a duna agricoltura più rispettosa dell'ambiente.

Anche i paesi più poveri tornarono ad essere aiutati, ma stavolta non come semplice elargizione di soldi ai leader locali in cambio di accesso alle materie prime, quanto come reciproco scambio tra tecnologia risorse e manodopera.

Naturalmente alcune nazioni che erano assunte al ruolo di piccole potenze regionali non vollero partecipare a questi progetti e furono pertanto lasciate fuori dal meccanismo di mutuo sostegno.

Tale situazione generò delle tensioni o conflitti a bassa intensità fino a che, nel 2158 d.C., una di queste potenze regionali non provò ad invadere una nazione confinante, membro della Società dei Popoli della Terra.

La reazione fu immediata, nel giro di quarant'otto ore una massiccia forza mobile aviotrasportata assaltò i centri di comando militari e politici e le basi dove erano custoditi gli armamenti non convenzionali del paese in questione.

Il Consiglio Superiore inviò un ultimatum ai governati della nazione in questione, arrendersi entro dodici ore o potevano dire addio ad impianto ad alta tecnologia che possedevano.

Un gruppo di militari locali prese il potere arrestando i leader locali ed arrendendosi alla Società dei Popoli della Terra.

Dopo questo esempio anche le altre potenze regionali cambiarono attitudine ed entrarono nella Società.

### **TORNANDO ALLE STELLE 2162 d.C. – 2226 d.C.**

Dopo aver oramai stabilito un controllo planetario ed aver ripianato i gravi danni dell'Impatto, il Consiglio decise di tornare a guardare le stelle, favorendo la costruzione di una serie di satelliti d'avvistamento, stazioni orbitanti scientifiche e meno ed industrie nello spazio.

Nel 2226 d.C. una missione spaziale con equipaggio umano tornò a posare piede sulla Luna, ponendo, affianco alla prima del lontano 1969 d.C. una nuova stele a memoria dell'evento.

Sopra fu scritto: "Siamo tornati e non ci faremo più scacciare dalle stelle."

### **L'EVENTO 2259 d.C.**

Fu durante dei lavori di scavo presso il punto d'impatto originario di Aphopis II° che l'umanità fece la scoperta che le avrebbe spalancato la via alle stelle.

Venne scoperta una galleria, costruita da mani aliene e di fattura umanoide. L'esplorazione della galleria portò alla riscoperta di un complesso sotterraneo costruito millenni fa.

Apparentemente una base di ricerche costruita da sconosciuti alieni.

La notizia venne celata al mondo ed un gruppo di esperti nei più disparati campi del sapere, dalla linguistica alla protostoria, furono arruolati nello scoprire e tradurre il materiale trovato.

L'operazione durò anni, nel corso dei quali diverse volte la stampa fu vicina a scoprire la realtà, ma mai senza poterlo provare.

Per prima cosa fu compreso il linguaggio di questi esseri, stranamente simile ad alcune basi filologiche delle antiche lingue terrestri, cosa questa che non mancò di creare ancora più scompiglio tra gli scienziati e gli storici e gli archeologi.

Successivamente si riuscì a comprendere parte delle iscrizioni e dei testi presenti nella base abbandonata.

La base fu costruita da una razza umanoide millenni fa, come laboratorio di ricerca segreto contro gli Esterni, questo fu il nome di una seconda razza aliena che sembra fosse giunta portando guerra e razzia.

Come fosse finita la guerra non ve ne era traccia. In compenso vennero trovati gli schemi per dei motori a velocità superiore della luce.

In un dibattito segreto vennero coinvolti il Consiglio Superiore e gli esponenti più altolocati dell'Assemblea della Fede. Come usare le tecnologie così scoperte, come diffondere le notizie, se mai ne fosse emersa la necessità? Che struttura sociale avrebbe dovuto adottare l'umanità? Ora che era emerso che non si era soli nell'universo, ma che anzi, vi erano dei vicini alieni ed ostili?

Fu deciso di ritenere segreta la notizia, mentre la tecnologia per la propulsione a velocità maggiore della luce sarebbe stata resa disponibile a tutte le nazioni, o gruppi associati, che avessero dimostrato di possedere una serie di requisiti ben precisi. Tra i quali l'obbligo di divulgare alla Società dei Popoli della Terra ogni scoperta effettuata. Inoltre il 10% di tutti gli introiti dovuti all'esplorazione dello Spazio sarebbe stato gestito dal Consiglio stesso per la costruzione di un esercito e marina spaziale comune.

### **IL PRIMO VIAGGIO 2289 d.C. ANNO PRIMO DELL'ERA SPAZIALE ( Anno 1 E. S. )**

La prima astronave per l'esplorazione e la colonizzazione delle stelle partì il 12 ottobre 2289 d.C. momento che incominciò ad essere considerato da alcuni storici come l'inizio del primo anno della nuova Era Spaziale.

La spedizione, proveniente dalla Neo-Russia lasciò il sistema solare per recarsi presso Cassiopea.

### **LA NUOVA ERA DELLE ESPLORAZIONI 2290 d.C. ( Anno 2 E. S. ) - 2352 d. C. ( Anno 62 E.S. )**

Come nel XVII° e XVIII° secolo gli Europei avevano scoperto il mondo esplorandolo su gusci di legno di quercia, così l'Umanità partì a conoscere lo spazio circostante, esplorando mondi lontani e creando insediamenti.

Naturalmente vi furono degli scontri tra i diversi insediamenti, ma il Consiglio riuscì sempre ad evitare che la situazione degenerasse in guerra aperta. Limitandosi a bollare i vari avvenimenti come episodi da guerre coloniali.

#### **IL CONTATTO 2355 d.C. ( Anno 65 E. S. )**

Il primo contatto con una razza intelligente extraterrestre avvenne nel 2355 d.C. ( 65 E.S. ), quando una spedizione dell'Alleanza delle Americhe, guidata dal Commodoro Perry, incontrò una nave dei Torek. Una razza antropomorfa taurina originaria di un sole rosso distante circa 370 anni luce dalla Terra. Le due razze si studiarono ed iniziarono a stabilire dei contatti per comunicare tramite simboli matematici. Dopo che ebbero stabilito un rudimentale linguaggio i Torek posero la questione: "Riconoscete ai Figli dello Spirito il diritto su questo pianeta?" la risposta del Commodoro Perry divenne negli anni famosa in tutte le scuole della terra; "Siamo venuti in pace attraverso le stelle su questo pianeta e se necessario lo difenderemo con le armi."

I Torek videro che i terrestri erano più numerosi e dotati di diverse navi e decisero di ritirarsi.

La notizia di un contatto con una specie aliena creò scompiglio tra i popoli della terra e delle sue colonie. L'antica domanda sul fatto se si era soli nel cosmo era stata infine soddisfatta; no, non si era soli.

Ma gli altri popoli delle stelle avrebbero accettato l'umanità?

Presto giunsero contatti da parte di altre razze, Tutte le specie erano interessate ad un contatto con la Terra, ma nello stesso tempo ne diffidavano.

L'umanità imparò che altre specie erano sopravvissute a gravi disgrazie, come le matriarcali Sarmath, o che avevano quasi distrutto il proprio mondo a seguito di guerre, come i viscidi Keladar.

Molti si chiesero se un'umanità divisa in blocchi sarebbe mai stata in grado di trovare il suo posto tra le stelle e mantenerlo.

#### **LA NASCITA DELLO HUMAN COMMONWEALTH 2369 d.C. ( Anno 79 E.S. )**

Fu così che nel 2369 d.C. ( Anno 79° E.S. ), quattrocento anni dopo lo sbarco del primo uomo sulla Luna, l'umanità si riunì sotto l'egida dello Human Commonwealth. Tale organizzazione avrebbe rappresentato l'umanità intera di fronte agli alieni. Anche se i diversi gruppi politici esistenti e più potenti organizzazioni commerciali avrebbero goduto ancora del diritto di libero commercio ed espansione, una serie di norme precise e vincolanti riguardanti la comune sicurezza fu stabilita. La loro mancata osservanza avrebbe provocato gravi sanzioni ai responsabili.

Venne quindi creata una Forza di Difesa Spaziale terrestre ( Earth's Space Defence Forces ), incaricata della tutela dell'umanità nello spazio. Mentre per le operazioni a terra o sulle colonie venne istituito il Corpo dei Fucilieri della Terra ( Earth's Rifles Corp ).

#### **IL PRESENTE 2385 d.C. ( Anno 95 E.S. )**

Sono passati tre lustri dalla fondazione dello Human Commonwealth e nel frattempo l'umanità ha proseguito a esplorare e colonizzare nuovi mondi. Scontri locali ed attriti sono emersi a turno con le varie razze, i terrestri, Terrax come sono conosciuti nel codice identificativo delle specie senzienti, sono una nuova pedina nel grande gioco dell'espansione spaziale. Chi può dire che futuro attende l'umanità nel freddo dello spazio siderale, di sicuro essa lo affronterà decisa a sopravvivere.

# INTRODUZIONE

**COLONIAL WARS** è un gioco di battaglie tridimensionali ambientato in un mondo futuristico non troppo lontano dal nostro. Alla guida di uno dei popoli di questo universo sfiderete i vostri avversari per la sopravvivenza ed il predominio nello spazio e sopra mondi lontani.

Con **COLONIAL WARS** prenderete il comando di una piccola ma letale forza d'assalto e, grazie ad un sistema di gioco semplice ed equilibrato, cercherete di difendere le vostre colonie ed espandere i territori della vostra razza. Per giocare sono necessari una superficie da gioco (un tavolo oppure il pavimento ad esempio), alcuni dadi a 6 facce, un metro, questo libro e le miniature **COLONIAL WARS**.

Per iniziare a giocare potete usare qualsiasi cosa abbiate in casa. I libri possono simulare le colline, mentre con fogli di carta ritagliati e colorati potrete rappresentare boschi e strade. Gli elementi dello scenario, cioè i boschi, le strade e quanto altro avrete realizzato, caratterizzeranno il campo di battaglia. Infatti un piano da gioco denso di abitazioni potrà rappresentare l'assalto alle porte di una importante città. Mentre la presenza di numerose colline e boschi potrebbe essere il teatro di una imboscata ad un contingente nemico. Mentre un tavolo con pochi rialzi e per il resto spoglio, potrebbe rappresentare uno scontro in uno scenario desertico. Con il tempo e l'entusiasmo potrete realizzare scenari anche di pregevole fattura. Le stesse miniature che userete per giocare, se dipinte anche in modo semplice, renderanno il gioco caratteristico ed affascinante.

## Scala di Gioco

**COLONIAL WARS** è un gioco in scala tattica. Dove il giocatore si trova al comando di uno o più plotoni, supportato da squadre di rinforzo e mezzi corazzati, egli avrà il compito di sconfiggere il suo avversario.

## Il campo di gioco

La superficie ideale per giocare una partita a **COLONIAL WARS** è piatta, delle dimensioni di **180cm** per **120cm**, coperta da una superficie di colore adatta: verde per un mondo coperto di jungle lussureggianti, sabbia per un mondo desertico e bianco per dei mondi ghicciati, con un minimo di **4/6** configurazioni del terreno, equamente disposte sulla superficie. Una superficie più piccola è indicata per scontri di piccole dimensioni, mentre Superfici sono l'ideale per battaglie a li vello di compagnia, magari ottenuti unendo diversi tavoli, sono l'ideale per scontri imponenti, con più giocatori per schieramento. In questi casi il numero di configurazioni del terreno potrà essere modificato secondo le esigenze dei giocatori.

## Miniature e basi

Le miniature di **COLONIAL WARS** devono essere montate su basi circolari: la misura viene indicata nelle liste degli eserciti.

La base piccola corrisponde ad una base circolare di **2cm** di diametro.

La base media corrisponde ad una base circolare di **4cm**.

La basetta grande corrisponde ad una basetta circolare di **6cm**.

## Misurazioni

Le misurazioni vengono fatte dal bordo della basetta. Inoltre non è consentito effettuare misurazioni prima di aver dichiarato gli ordini che i propri soldati dovranno compiere.

## Utilizzare i dadi

I dadi nel gioco rappresentano l'elemento imprevedibile: il destino che arride all'audace, il colpo di genio o la sventura che si abbatte sui protagonisti (non sarebbe certo divertente un gioco dove tutto è predefinito). Ovviamente i tiri di dado non sono sufficienti ad imprimere al gioco un andamento favorevole. Astuzia, equilibrio, pazienza ed audacia sono tutte doti che favoriscono la fortuna ed ammiccano alla vittoria. Nel testo i dadi a sei facce saranno chiamati per comodità **D6**. In generale per ottenere un successo con il tiro di dado è necessario ottenere un punteggio alto. Nel caso i giocatori debbano confrontare il risultato di un tiro dei dadi, ed ottengono un uguale risultato, è necessario ripetere il tiro.

## Risultato e punteggio

Talvolta nel gioco faremo riferimento al risultato del tiro di dado, altre volte al punteggio. Il risultato del tiro di dado è il numero ottenuto con il dado. Il punteggio è il risultato del tiro di dado modificato da eventuali fattori favorevoli o sfavorevoli.

## PROFILO DEI SOLDATI

### *Nome* **(NOME)**

Il nome identifica il tipo di unità presente in un esercito.

### *Abilità* **(ABIL)**

Il primo numero rappresenta l'abilità difensiva del modello nei combattimenti ravvicinati. Il secondo numero rappresenta l'abilità balistica.

### *Disciplina* **(DISC)**

Indica la capacità di eseguire gli ordini e mantenere il sangue freddo sul campo di battaglia.

### *Forza* **(FOR)**

Contraddistingue la forza fisica del modello: maggiore è la *forza*, maggiori sono le possibilità di infliggere ferite ai nemici nei combattimenti ravvicinati.

### *Attacchi* **(ATT)**

Questo valore esprime le potenzialità del soldato nei combattimenti ravvicinati, indicando il numero di dadi che bisogna utilizzare con un singolo *ordine* di combattimento ravvicinato.

### *Fattore difensivo* **(FD)**

Rappresenta quanto è resistente ai danni è un soldato. Normalmente tale valore deriva dalle armature indossate. Dipende il più delle volte dall'armatura indossata dal modello.

### *Arma* **(ARM)**

Grazie a delle sigle viene indicato l'equipaggiamento bellico utilizzato.

### *Movimento* **(MOV)**

È espresso in centimetri ed indica la distanza massima che il soggetto può percorrere per ogni ordine di movimento eseguito.

### *Dimensione* **(DIM)**

Quantifica le dimensioni del modello.

Esistono **cinque** dimensioni diverse: piccola **(P)**, normale **(N)**, grande **(G)**, molto grande **(MG)**, Enorme **(E)**.

### *Costo* **(PTS)**

Ogni singolo modello ha un costo che ne quantifica l'efficacia nel gioco. Un modello che costa **100** punti è molto più efficace di una che costa **10** e con tutta probabilità ne avrà ragione in poco tempo.

## PRIMA DEL GIOCO

### Organizzare l'esercito

Ogni esercito è composto da unità: queste possono essere composte da soldati o veicoli. Sommando il costo (**PTS**) di ogni singolo modello nel proprio esercito si ottiene il **punteggio dell'esercito** (parametro indicativo per bilanciare le partite).

Ogni giocatore può includere il numero desiderato di unità, ricordando però che per alcune vi è un numero limite indicato accanto al nome. Attenzione! Tutti i soldati appartenenti alla stessa unità devono rimanere entro **2cm** da almeno un altro soldato appartenente alla stessa unità.

### Schieramento

Per determinare l'ordine di schieramento i giocatori tirano **1D6**: il punteggio maggiore determina il vincitore che decide chi inizia a schierare.

L'Ufficiale con il valore di DISC migliore consente di aggiungere **1** al risultato del tiro di dado.

Il giocatore che posiziona la prima unità sceglie lungo quale dei lati schierare. L'avversario è obbligato a schierare sul lato opposto.

I giocatori si alternano schierando una unità a testa fino a che tutti i modelli sono sul campo di gioco.



# TURNO DI GIOCO

## Sequenza del turno di gioco

Per dare ordine agli avvenimenti che accadano sul campo di gioco è necessario seguire una sequenza di eventi.

### 1. Fase introduttiva

#### *Iniziativa*

I giocatori tirano **1 D6** ciascuno: il punteggio maggiore determina il vincitore. questi sceglie chi inizia ad attivare le proprie unità.

Il giocatore che possiede l'Ufficiale con il valore di DISC migliore aggiunge **1** al risultato del tiro di dado.

### 2. Attivazione delle unità

Seleziona una unità non ancora attivata, questa può eseguire al massimo **2 ordini**.

- Ogni unità può essere attivata una sola volta per turno di gioco, quindi tutti gli *ordini*, devono essere eseguiti di seguito.
- Gli *ordini* in generale **non** possono essere ripetuti anche se possono essere eseguiti nella sequenza desiderata (è possibile sparare e muovere, oppure muovere e sparare).
- I giocatori si alternano, attivando una unità a testa fino a che tutte sono state attivate oppure entrambi i giocatori hanno passato il gioco.

### 3. Fase conclusiva

Le unità che nel corrente turno di gioco hanno perso il **25%** o più degli attuali effettivi, devono superare un *test di disciplina* per evitare la fuga. La sequenza di risoluzione dei test non è importante, gli eventuali punti vittoria ottenuti dalla fuga delle unità vengono assegnati al termine della fase.

#### *Test di disciplina*

Per verificare se il test di disciplina ha successo è necessario tirare **1 D6** per ogni unità che deve sostenere il test: questo viene superato se il punteggio ottenuto è uguale o superiore al valore di DISC riportato nel profilo.

Le unità che falliscono il test fuggono e devono essere immediatamente rimosse dal campo di gioco.

Ricorda che i punti vittoria vengono modificati al termine della fase conclusiva.

#### *Furia*

Le unità che hanno questa abilità ( sono **specificatamente indicate** nelle relative liste degli eserciti ) che ottengono un risultato di **6** nei test di DISC diventano furiose. Le unità furiose devono utilizzare:

- il primo *ordine* per muovere verso il nemico non ingaggiato in corpo a corpo, più vicino alla massima velocità, utilizzando il percorso più diretto, se possibile caricandolo.
- il secondo per eseguire un ordine di combattimento.

Riduci di **1** il valore FD delle unità furiose, inoltre i modelli furiosi per essere rimossi dal gioco devono subire **1** ferita aggiuntiva. Le unità furiose che falliscono un test di disciplina anziché fuggire, perdono lo stato di furia.

## ORDINI

Gli **ORDINI** sono il fulcro del gioco: la loro corretta gestione è fondamentale per riuscire a vincere in **COLONIAL WARS**. Certo da sola la strategia non è sufficiente, il giusto mix di fortuna, audacia e abilità, sono parti essenziali di un piano ben riuscito. Nel gioco esistono i seguenti *ordini*

### **Muovere/caricare**

Ogni modello può muovere in qualsiasi direzione, percorrendo la distanza in cm riportata nel profilo, ridotta di **5cm** se attraversa una configurazione del terreno. Non è possibile muovere attraverso altri soldati o terminare il movimento a meno di **1cm** da un avversario ad eccezione delle unità che eseguono l'ordine *carica*.

#### *Carica*

Quest'ordine combina l'ordine *muovere* e l'ordine *Attaccare: combattimento ravvicinato*. I soldati che vogliono combattere corpo a corpo con i nemici devono eseguire questo ordine. Al termine del movimento i modelli adiacenti a dei nemici devono attaccare utilizzando le regole per il combattimento ravvicinato.

**Nota che** durante lo stesso turno di gioco non è possibile muovere e caricare, oppure eseguire l'ordine *Attaccare: combattimento ravvicinato e carica!*

**Nota che** non è possibile eseguire una finta prima di eseguire una carica!

*10 Fucilieri Terrax si trovano all'interno di una zona boscosa a 5cm dal bordo della configurazione del terreno. Il loro Sergente da l'ordine di Muovere per raggiungere una nuova posizione: il movimento dei Fucilieri viene ridotto da 15cm a 10cm.*

### **Imbarcarsi/sbarcare**

I soldati che eseguono questo ordine, si imbarcano/sbarcano da un veicolo adibito a trasporto truppe! Questo stesso ordine viene utilizzato anche per *agganciare/sganciare* pezzi di artiglieria trainati.

I soldati che s'imbarcano/sbarcano oppure *agganciano/sganciano* un pezzo di artiglieria da un veicolo devono essere adiacenti al veicolo stesso o ad un soldato adiacente al veicolo.

### **Attaccare: combattimento ravvicinato!**

#### *Tiri per colpire*

Si tira un numero di **D6** corrispondente al numero di *attacchi (Att)* di ogni soldato adiacente ad uno o più nemici.

Ogni risultato uguale o superiore all'ABIL del bersaglio indica un colpo a segno.

#### *Tiri armatura*

Il giocatore che esegue l'attacco tira **1 D6** per ogni colpo andato a segno: i risultati uguali o superiori al **FD** del bersaglio infliggono **1** ferita.

Modifica i tiri armatura con il valore di **PEN** dell'arma utilizzata e con il valore di **FOR** di chi esegue l'attacco. Il giocatore che subisce l'attacco assegna le ferite.

Risolti i tiri di dado, come parte integrante di questo *ordine*, i soldati che **non** sono adiacenti a dei nemici devono essere mossi e collocati a contatto con degli avversari.

*I Fucilieri Terrax, eseguono l'ordine Caricare. Il giocatore che li controlla, verifica quanti possono essere collocati a contatto di base con uno o più nemici. I guerrieri Nerocorno sono entro la capacità di MOV di sei Fucilieri, tra questi vi è il Sergente. Completato il movimento i Terrax devono combattere: i Torek hanno ABIL 4/6: quindi ogni risultato di 4 o più, ottenuto dai Terrax indica un colpo andato a segno. Essendo equipaggiato con una lama monomolecolare (PEN 1) i tiri per colpire del Sergente andranno risolti a parte. In tutto i Terrax eseguono 7 attacchi, 2 del Sergente e 5 dei Fucilieri. Nei tiri di verifica 4 risultati indicano un colpo andato a segno: di questi 1 lo infligge il Sergente. Risolti i tiri per colpire bisogna verificare quanti superando la spessa armatura degli antropomorfi Torek (FD5) infliggeranno 1 ferita. I Terrax utilizzano 3 dadi per i colpi messi a segno dai Fucilieri e 1 per quello messo a segno dal Sergente. In tutto i Torek subiscono 2 ferite. Due guerrieri vengono rimossi dal gioco. Risolti gli attacchi, i Fucilieri che non sono adiacenti ad alcun nemico vengono mossi e collocati in contatto di base con uno o più Torek.*

## **Attaccare: combattimento a distanza!**

I soldati equipaggiati con armi da tiro possono eseguire questo ordine per “attaccare” una unità nemica entro la propria linea di tiro (rappresenta la traiettoria del proiettile, la linea immaginaria che unisce il modello che spara al suo bersaglio). Unità o configurazioni del terreno di DIM superiore al bersaglio, interrompono la linea di tiro rendendo impossibile l’attacco. Questo ordine non può essere eseguito dalle unità impegnate in combattimento ravvicinato.

### *Tiri per colpire*

Tira un **D6** per ogni soldato che “spara”: ogni risultato uguale o superiore alla propria abilità balistica, indica un colpo andato a segno.

- Aggiungi **+1** ai tiri per colpire se il bersaglio è entro **25cm** da chi tira.
- Sottrai **1** ai tiri per colpire se il bersaglio è in copertura (dietro modelli o configurazioni del terreno di DIM uguale o inferiore).
- I risultati di **6** indicano sempre un colpo andato a segno.
- I risultati di **1** indicano sempre un fallimento.

### *Tiri armatura*

Il giocatore che esegue l’attacco tira **1 D6** per ogni colpo andato a segno: i risultati uguali o superiori al FD del bersaglio infliggono **1** ferita. Modifica i tiri armatura con il valore di **PEN** (penetrazione) dell’arma utilizzata.

## **Mirare/finta**

È possibile eseguire questo ordine immediatamente prima di eseguire un qualsiasi ordine: *Attaccare!* In questo modo è possibile aggiungere **+1** ad ogni risultato ottenuto nei tiri per colpire.

*8 Guerrieri Nerocorno (ABIL 4/6) ricevono l’ordine Attaccare: combattimento a distanza. Nella loro linea di tiro ci sono 10 Fucilieri Terrax. Prima di verificare i tiri per colpire, è necessario controllare se il bersaglio è entro la gittata delle armi utilizzate: 60cm l’MG e 45cm la carabina fasica. I Terrax sono all’aperto e oltre 25cm, quindi i tiri per colpire non beneficiano di alcun modificatore. Il giocatore Torek deve effettuare 18 tiri per colpire. 4 per l’MG e 2 per ciascuna carabina. Ogni risultato di 6 indica un colpo andato a segno: 3 Fucilieri vengono colpiti dai proiettili Torek. Dei colpi a segno 2 superano il FD (4) dei Fucilieri ed infliggono una ferita ciascuno.*

## **Attendere**

Questo ordine può essere eseguito da qualsiasi unità ad eccezione di quelle che devono forzatamente muovere ogni turno di gioco.

Le unità che eseguono questo ordine ritardano la loro attivazione per eseguire un ordine Attaccare: *combattimento a distanza* in qualsiasi momento, interrompendo se necessario l’avversario. Le unità che eseguono l’ordine Attendere non possono eseguire altri ordini nella loro attivazione.

*Una seconda unità di Fucilieri Terrax occupa una zona boscosa. Al momento della propria attivazione nessun nemico è nella linea di tiro. Muovere sarebbe un azzardo quindi il Sergente impartisce l’ordine **Attendere**. L’attivazione dell’unità è conclusa.*

*L’AFV Minotauro, durante il proprio turno di gioco, riceve l’ordine **Muovere**. Così facendo, il veicolo entra nella linea di tiro dei Fucilieri Terrax in attesa nella bosaglia. L’unità non perde l’occasione di “sparare” al veicolo interrompendone l’attivazione: l’unità apre il fuoco con i Concussor in dotazione..*

## **A terra!**

Le unità che si gettano a terra incrementano di **1** il proprio FD.

Le unità che eseguono questo ordine rimangono a terra fino alla successiva attivazione, oppure fino a che non vengono impegnate in un combattimento ravvicinato.

*I guerrieri Nerocorno per cercare di sopravvivere agli attacchi dei Terrax, dopo aver eseguito l’ordine Attaccare: combattimento a distanza eseguono l’ordine **A terra!** In questo modo i guerrieri possono sfruttare al meglio la protezione offerta dalla copertura nella quale si trovano, acquisendo il ragguardevole FD 6.*

### **Utilizzare equipaggiamenti**

Alcune unità sono dotate di equipaggiamenti singoli: nella loro descrizione è specificata l'eventuale necessità di utilizzare l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*.

Quest'ordine può essere eseguito più volte durante la stessa attivazione ma solo per attivare equipaggiamenti diversi.

*L'Ufficiale dei fucilieri Terrax ha a disposizione 3 ordini: è equipaggiato con proiettili esplosivi e utilizza un Campo di Energia, un prezioso manufatto tecnologico che incrementa a 6 il FD fino alla successiva attivazione. Per aumentare le chance di sopravvivenza dei Fucilieri impegnati nel combattimento ravvicinato con i Torek, utilizza l'ordine **utilizzare equipaggiamenti** per caricare i proiettili esplosivi nel proprio fucile gauss, il secondo per eseguire l'ordine **Attaccare: combattimento a distanza** e infine utilizza l'ultimo ordine a sua disposizione per eseguire nuovamente l'ordine **utilizzare equipaggiamenti** per attivare il Campo di Energia.*

## ORDINI SPECIALI

Solamente gli Ufficiali possono impartire gli ordini.

### Attivare

Ogni Ufficiale può utilizzare **1 ordine** per attivare una unità alleata sul campo di gioco. L'unità non deve essere già stata attivata nel corso del turno.

*Lo scontro nei pressi dell'edificio infuria. L'Ufficiale Terrax entra nel vivo dello scontro e dopo aver eseguito l'ordine **Attaccare combattimento a distanza** e **Caricare**, utilizza l'ultimo ordine a propria disposizione per **Attivare** la seconda unità di Fucilieri, (non ancora attivata) in copertura nel boschetto nei pressi dell'edificio presidiato dai Torek. Terminata l'attivazione dell'Ufficiale, l'unità di Fucilieri esegue immediatamente l'ordine **caricare**, per entrare in combattimento ravvicinato con i Torek ormai allo stremo.*

### Trasmettere le coordinate

Gli Ufficiali e le unità specificatamente indicate possono utilizzare uno dei propri ordini per dirigere il fuoco delle armi a tiro indiretto.

L'unità che esegue l'ordine, per *trasmettere le coordinate* deve superare un test di DISC e avere la linea di tiro sul bersaglio.

Le unità equipaggiate con armi a tiro indiretto, durante la propria attivazione potranno "sparare" al bersaglio indicato senza avere la linea di tiro.

### Calmare/incitare

Gli Ufficiali possono calmare e/o incitare ogni unità soggetta alla furia con un soldato entro **25cm**. Il tentativo ha successo se, tirando **1 D6**, si ottiene un risultato uguale o superiore al valore di DISC dell'Ufficiale che esegue l'Ordine.

### Riorganizzare

Gli Ufficiali possono riorganizzare le unità che falliscono il test di DISC per evitare la fuga con gli *ordini* inutilizzati durante la propria attivazione.

Le unità riorganizzate non vengono rimosse dal gioco se, l'Ufficiale che esegue l'ordine, supera un test di DISC.

È possibile tentare di riorganizzare **1 volta** ogni unità che fallisce il test, senza limitazioni di raggio o la necessità di vedere il bersaglio.

*I Torek soverchiati e ridotti a pochi effettivi durante la fase conclusiva devono superare un test di DISC per evitare la fuga. I guerrieri Nerocorno hanno DISC **4**, quindi il test viene superato con un risultato di **4** o più.*

*Il fallimento del test implica la fuga dell'unità e l'immediata rimozione dal campo di gioco. Paventando l'esito infausto del test, il giocatore Torek, durante l'attivazione del proprio Ufficiale in comando utilizza due dei tre ordini a sua disposizione, riservandosene uno eventualmente per **Riorganizzare** l'unità in fuga nella fase conclusiva.*

*Per impedire la disastrosa fuga dei guerrieri Nerocorno il Torek Alfa dovrà ottenere un risultato di **3** o più. Sfortunatamente anche questo test di DISC indica un fallimento, l'unità viene immediatamente rimossa dal gioco.*

# VEICOLI

Sono mezzi meccanici adibiti al combattimento (equipaggiati con armi da tiro o adattati al combattimento ravvicinato), alcuni sono adibiti al trasporto di soldati od al traino di pezzi di artiglieria. Possono essere veicoli ruotati, cingolati, a cuscino d'aria o camminatori, ed avere un equipaggio biologico, oppure operare attraverso programmi o controlli remoti.

## Movimento

Tutti i veicoli muovono come le normali truppe di fanteria subendo le consuete penalità quando attraversano le configurazioni del terreno transitabili.

Gli Aeromobili ignorano questa penalità inoltre possono sostare sopra le configurazioni del terreno, transitabili o intransitabili.

### Limitazioni

Solo i veicoli specificatamente indicati possono eseguire gli ordini *Attaccare: combattimento ravvicinato e a terra!*

### Travolgere

I veicoli, ad eccezione degli aeromobili, durante il proprio movimento possono travolgere i fanti che si trovano lungo il loro percorso.

I soldati travolti devono superare un test di DISC: quelli che falliscono il test subiscono automaticamente **1** ferita.

Il travolgimento non è un combattimento ravvicinato: sia il veicolo che i soldati adiacenti durante la propria attivazione possono eseguire qualsiasi ordine a loro concesso.

## Sparare con i veicoli

Ogni veicolo, nella stessa attivazione, può utilizzare l'ordine *Attaccare: combattimento a distanza* una volta per ogni arma da tiro in dotazione, quindi un veicolo equipaggiato con due armi può eseguire l'ordine *Attaccare: combattimento a distanza* due volte.

Ogni arma può in ogni caso essere utilizzata una sola volta per attivazione.

## Distruggere i veicoli

I veicoli sono ben corazzati e difficilmente un solo colpo è sufficiente a renderli inefficaci.

Tutti i veicoli possono subire **6** "ferite" prima di essere distrutti e rimossi dal gioco!

## Scudi deflettori

La maggior parte dei veicoli dispone di scudi deflettori. Gli scudi deflettori assorbono in parte l'impatto dei colpi riducendo le "ferite" subite dal veicolo del valore indicato nel profilo. Sottrai dalle "ferite" inferte da ogni attacco il numero degli scudi deflettori. Il risultato corrisponde alle "ferite" effettivamente subite dal veicolo.

### Truppe imbarcate su veicoli distrutti

Ogni soldato imbarcato su un veicolo distrutto deve superare un test di DISC per evitare di subire **1** ferita.

I soldati che superano il test devono essere collocati in modo da essere adiacenti al veicolo distrutto o ad un soldato ad esso adiacente.

### Sparare ai modelli imbarcati su veicoli scoperti

È possibile scegliere come bersaglio del tiro i passeggeri dei veicoli scoperti. Ignora in questo caso gli scudi deflettori e considera i bersagli in copertura: i tiri per colpire subiscono la consueta penalità di **1**.

### Assaltare i veicoli

È possibile utilizzare l'ordine *caricare e Attaccare: combattimento ravvicinato* contro i veicoli, solo dai soldati equipaggiati con armi anticarro specifiche per il combattimento ravvicinato o con granate.

I veicoli privi di valore di ABIL difensiva vengono colpiti automaticamente, i tiri armatura, invece devono essere risolti normalmente.

I soldati imbarcati su veicoli scoperti possono essere scelti come bersaglio poiché possono essere attaccati direttamente.

## Fanteria motorizzata

Si tratta di unità trasportate su veicolo. Durante il gioco l'unità e il veicolo sono considerate due unità distinte.

Le unità trasportate su veicoli scoperti, sono sempre considerate a terra e in copertura inoltre possono eseguire l'ordine *Attaccare: combattimento a distanza*.

## UPGRADE [ fire teams ]

Upgrade è un'espansione dei set introduttivi di Colonial Wars, adatto allo scontro tra singole squadre.

Il fine è quello di diversificare il gioco base aumentando la versatilità e la giocabilità delle schermaglie dove sono coinvolti pochi soldati.

Stabilito il punteggio massimo, ogni giocatore sceglie ed utilizza una squadra di Fucilieri Terrax, Blackhorns, Light Vertigo o androidi Modello 1.

In aggiunta alle opzioni disponibili è possibile assegnare ad ogni soldato una o più abilità eroiche scelte dalla lista seguente.

- Aggiungi il costo indicato a quello dell'unità.
- Non vi è limite al numero di abilità che ogni soldato può ricevere.
- Ogni abilità, salvo dove diversamente specificato può essere acquistata una sola volta per squadra.

Per determinare il vincitore utilizza le condizioni di vittoria elencate nell'apposito paragrafo di questo testo: sono ammesse le missioni secondarie.

Ai fini dei punti vittoria e della riuscita delle missioni considera ogni soldato come una unità.

## ABILITÀ EROICHE

### ☐ - 3 Solitario

Il soldato ha sviluppato una forte individualità, nel gioco può operare oltre la distanza di comando. Di fatto è considerato una unità a se stante e viene attivato da solo.

**Costo:** 3 punti.

### Fire Teams

Questa abilità consente di suddividere l'unità, in squadre indipendenti composte da 3/4 soldati. Ognuna viene attivata indipendentemente dalle altre.

**Costo:** 5 punti per ogni unità indipendente.

### Occhio di falco

Risolvi a parte i tiri per colpire e i tiri armatura di questo soldato. Contrariamente alle normali regole è il giocatore che utilizza questa abilità speciale ad assegnare le ferite inferte dal tiratore scelto.

**Costo:** 5 punti.

### ☐ - 1 Incursore

Il soldato che riceve questa abilità speciale deve avere anche l'abilità speciale *Solitario* oppure l'unità deve essere suddivisa in Fire Teams. Gli incursori non vengono piazzati sul campo di gioco, quando li attivi effettua un test di DISC, in caso di successo utilizza il loro primo ordine per posizionali ovunque sul campo di gioco purché in copertura e fuori dalla zona di schieramento nemica. In caso di fallimento è l'avversario a scegliere dove posizionare gli Incursori, rispettando le regole sul raggio di comando.

**Costo:** 2 punti per soldato.

### ☐ - 1 Senso tattico

Fintanto che il soldato che possiede questa abilità speciale è in gioco è possibile ripetere il tiro di dado per determinare l'ordine di schieramento e l'iniziativa.

**Costo:** 5 punti.

### ☐ - 1 Tiratore scelto

Grazie a questa abilità speciale il soldato può incrementare la gittata del proprio **fucile** a **100cm**. Considera la sua arma automatica e i tiri per colpire hanno sempre successo con un risultato di **2** o più.

**Costo:** 5 punti.

### ☐ - 1 Contrattacco

Il soldato possiede dei riflessi fulminei, pertanto in combattimento corpo a corpo diventa un avversario letale. I nemici che in combattimento ravvicinato ottengono un risultato di **1** nei tiri per colpire subiscono automaticamente **1** ferita.

**Costo:** 2 punti.

### ☐ - 1 Fortuna

Il soldato può ripetere un tiro di dado nel gioco.

**Costo:** 3 punti.

### ☐ - 1 Figura carismatica

Può essere assegnato solo al Sergente.  
Tira **1D6** prima dell'inizio del gioco: il risultato ottenuto corrisponde al numero di indicatori che è possibile utilizzare per modificare i test di DISC delle unità alleate e nemiche con almeno un soldato entro **15cm**. Rimuovi un indicatore per ogni modificatore utilizzato.

**Costo:** 25 punti.

### ☐ - 1 Esperto nel mimetismo

I tiri per colpire rivolti contro un soldato esperto nel mimetismo falliscono automaticamente se questi si trova entro **30cm** da chi esegue l'attacco.

Attivare questa abilità richiede un ordine ed il suo effetto permane fino alla successiva attivazione del soldato che lo utilizza.

**Costo:** 10 punti.

### ☐ - 1 Irruente

I nemici, adiacenti al soldato che possiede questa abilità, al termine del suo movimento di carica devono superare un test di DISC.

Quelli che falliscono il test vengono sbattuti violentemente a terra e pertanto nella successiva attivazione eseguono **1** ordine in meno rispetto a quelli normalmente consentiti.

**Costo:** 3 punti.

### Atleta

I soldati che acquisiscono questa abilità eroica considerano le configurazioni del terreno come terreno aperto ma solo ai fini del movimento.

**Costo:** 2 punti.

### ☐ - 1 Folle

Questa abilità non può essere assegnata a soldati equipaggiati con fucili anticarro o abbinato all'uso di granate. Il soldato folle deve sempre eseguire un ordine Attaccare, se ciò non è possibile deve muovere verso il nemico più vicino.

Esegui **1D6** tiri per colpire sia in combattimento ravvicinato che a distanza, in alternativa a quelli normalmente concessi e indipendentemente dalla cadenza dell'arma.

**Costo:** 10 punti.

### ☐ - 1 Hacker

Il soldato è abile nello sfruttare le proprie capacità informatiche per infiltrarsi nei sistemi di rete e di comunicazione. Le unità nemiche entro **30cm** da devono superare un test di DISC o, nella successiva attivazione, eseguire un ordine in meno rispetto a quelli normalmente consentiti.

**Costo:** 20 punti.

### ☐ - 1 Copertura perfetta

I soldati con questa abilità che utilizzano l'ordine a terra e sono in copertura acquisiscono **FD6**.

**Costo:** 2 punti.

### ☐ - 1 Granatiere

Il soldato è in grado di lanciare le granate a **30cm** di distanza. Se il bersaglio si trova entro **15cm** esegui **1D6** tiri per ferire anziché **1D3**.

**Costo:** 15 punti.

### ☐ - 1 Intuito tattico

Utilizza **2D6** quando verifichi i test d'iniziativa: scegli il risultato più alto.

**Costo:** 25 punti.

### ☐ - 1 Finta

In alternativa ai propri attacchi è possibile eseguire un singolo attacco che colpisce automaticamente.

**Costo:** 5 punti.

### ☐ - 1 Furia combattiva

Ogni volta che infliggi una ferita in combattimento ravvicinato è possibile eseguire un Ordine aggiuntivo con il soldato dotato di questa abilità speciale.

**Costo:** 5 punti.

### ☐ - 1 Guerriglieri

Il raggio di comando dei soldati di questa unità è aumentato a **15cm**.

**Costo:** 25 punti per unità.

### ☐ - 1 Sergente maggiore

Può essere assegnato solo al Sergente: questi può utilizzare gli ordini attivare e riorganizzare.

**Costo:** 8 punti.



## CONDIZIONI DI VITTORIA

Per rendere più emozionante il gioco abbiamo inserito le *condizioni di vittoria*. I giocatori prima dell'inizio del gioco sorteggiano le condizioni di vittoria tirando **1D6**.

**1 - 2 Punto strategico** – Si tratta di un punto di importanza eccezionale, può essere una fonte di energia all'interno di un complesso industriale, un bunker oppure qualsiasi altra cosa. Contrassegna il centro del campo di gioco con un elemento dello scenario transitabile, spostando se necessario l'elemento dello scenario più vicino. Al termine del **5°** turno di gioco la partita ha termine e i giocatori verificano le condizioni di vittoria.

*Controllare l'obiettivo* – devono essere entro **25cm** dall'obiettivo una o più unità appartenenti alla stessa fazione e nessun nemico. Chi controlla l'obiettivo è il vincitore e totalizza **5** punti vittoria!

*Obiettivo conteso* – se al termine della partita sono presenti soldati di entrambe le fazioni, il giocatore con almeno **4** soldati in più rispetto all'avversario entro **25cm** dall'obiettivo, totalizza **3** punti vittoria mentre l'avversario ne totalizza **1**.

*Obiettivo fallito* – se entrambe le fazioni hanno meno di **5** modelli entro **25cm** dall'obiettivo, entrambi i giocatori totalizzano **1** punto vittoria.

Se non vi sono modelli entro **25cm** dall'obiettivo, non vengono assegnati punti vittoria.

**3 - 4 Annienta il nemico** – scopo dei giocatori è eliminare il maggior numero possibile di nemici. Ogni giocatore ottiene **1** punto per ogni unità eliminata all'avversario.

La partita ha termine al **5°** turno di gioco, o quando uno dei giocatori ottiene **5** punti, oppure una fazione viene completamente annientata.

**Esempio:** la partita tra Giorgio e Alessandro termina con il completo annientamento dell'esercito di Giorgio al **3°** turno di gioco. Alessandro vince la partita **4 a 2** poiché Giorgio giocava con **4** unità e durante la partita ha eliminato **2** unità ad Alessandro!

**5 - 6 Controlla il territorio** – predisponi **4** segnalini uguali numerati da **1** a **4**. Dividi il campo di gioco in **4** rettangoli o quadrati uguali (settori). Disponi casualmente su ogni settore un segnalino capovolto, facendo attenzione che nessun giocatore sia a conoscenza del numero riportato.

Ogni giocatore consegue il numero di punti vittoria indicato sul segnalino se al termine del **5°** turno di gioco ha conquistato il settore.

*Conquistare un settore* – per conquistare un settore deve essere presente una o più unità appartenenti alla stessa fazione e nessun nemico.

*Contendere un settore* – i settori contesi sono quelli dove sono presenti unità di entrambe le fazioni. Il giocatore che ha il maggior numero di soldati totalizza **1** punto vittoria. L'avversario non ne totalizza.

Due modelli di DIM **P**, contano come **1**.

I modelli di DIM **N**, contano come **1**.

I modelli di DIM **G**, contano come **2**.

I modelli di DIM **MG**, contano come **3**.

I modelli di DIM **E**, contano come **4**.

## Obbiettivi secondari

Dopo aver determinato le condizioni di vittoria e prima del tiro per lo schieramento, ogni giocatore può scegliere casualmente dalla seguente tabella un singolo obiettivo secondario. Questo va dichiarato all'avversario.

Il conseguimento dell'obiettivo secondario conferisce **3** Punti Vittoria. In caso di fallimento l'avversario guadagna **1** Punto Vittoria.

Utilizzare gli obiettivi secondari è facoltativo.

Tira **1D6**

- 1** *Nemico prioritario* Il tuo avversario sceglie una delle proprie unità che devi eliminare entro il termine della partita.
- 2** *Battesimo del fuoco* Scegli una unità nel tuo schieramento: questa dovrà sopravvivere fino al termine della partita.
- 3** *Obiettivo prioritario* Il tuo avversario sceglie una configurazione del terreno che al termine della partita devi controllare o conquistare. Non può essere il punto strategico (vedi omonima missione).
- 4** *Segnalatori* Il tuo avversario dispone liberamente **3** indicatori (segnalatori) sul campo di gioco. Ogni settore (vedi *controlla il territorio*) può contenere massimo **1** segnalatore. Le unità adiacenti ad ogni segnalatore possono utilizzare l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* per disattivarli. Per completare questa missione almeno **2** segnalatori devono essere disattivati entro la fine del gioco.
- 5** *Infiltra il territorio* Scegli una unità di fanteria nel tuo schieramento. Al termine della partita, l'unità bersaglio, dovrà essere nella zona di schieramento avversaria.
- 6** *Missione suicida* Indica al tuo avversario una tra le tue unità. La missione fallisce se al termine della partita questa unità non è stata eliminata dal gioco.

# ARMERIA

In questa sezione sono descritte le armi a disposizione di ogni esercito, che pur essendo differenti hanno un effetto simile nel gioco. Alcune armi, peculiari di specifiche razze sono descritte nelle apposite liste degli eserciti.

<b>Nome</b>	Identifica l'arma.
<b>Gittata</b>	È espressa in cm ed indica la distanza massima entro la quale devono essere i bersagli. Gli attacchi oltre la gittata falliscono automaticamente.
<b>Penetrazione</b>	Il numero riportato viene utilizzato per modificare i tiri armatura.
<b>Cadenza</b>	Identifica il numero di tiri per colpire che è possibile fare ogni volta che l'arma viene utilizzata con un singolo Ordine Attaccare: <i>combattimento a distanza</i> .
<b>Regole speciali</b>	Alcune armi hanno effetti o modi d'impiego singolari.

ARMA	GITTATA	PENETRAZIONE	CADENZA	REGOLE SPECIALI
<b>Pistola (P)</b>	<b>15cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Maneggevole, automatica</b>
<b>Fucile (F)</b>	<b>60cm</b>	--	<b>1</b>	--
<b>Fucile semiautomatico (FS)</b>	<b>60cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Automatica</b>
<b>Arma d'assalto (SMG)</b>	<b>30cm</b>	--	<b>3</b>	--
<b>Lanciafiamme (L)</b>	<b>15cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Saturazione, perforante, esplosione (1D6)</b>
<b>Lanciarazzi (LR)</b>	<b>30cm</b>	--	<b>1</b>	--
Razzo perforante	--	3	--	Anticarro
Razzo esplosivo	--	--	--	Esplosione <b>(1D3)</b>
<b>Carabina (Cr)</b>	<b>45cm</b>	--	<b>2</b>	--
<b>Fucile anticarro (FA)</b>	<b>45cm</b>	--	<b>2</b>	<b>Anticarro</b>
<b>Mitragliatrice leggera (LMG)</b>	<b>60cm</b>	--	<b>3</b>	--
<b>Mitragliatrice media (MG)</b>	<b>60cm</b>	1	<b>4</b>	--
<b>Mitragliatrice Pesante(HMG)</b>	<b>75cm</b>	1	<b>5</b>	<b>Perforante</b>
<b>Mortaio leggero</b>	<b>60cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Tiro indiretto, esplosione (1D3)</b>
<b>Mortaio medio</b>	<b>90cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Tiro indiretto, esplosione (1D6)</b>
<b>Mortaio pesante</b>	<b>120cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Tiro indiretto, esplosione (2D6)</b>
<b>Cannone leggero</b>	<b>60cm</b>	--	<b>1</b>	Automatica
Proiettili perforanti	--	2	--	Anticarro
Proiettili esplosivi	--	--	--	Esplosione <b>(1D3)</b> , tiro indiretto
<b>Cannone medio</b>	<b>90cm</b>	--	<b>1</b>	--
Proiettili perforanti	--	3	--	Anticarro
Proiettili esplosivi	--	--	--	Esplosione <b>(1D6)</b> , tiro indiretto
<b>Cannone pesante</b>	<b>120cm</b>	--	<b>1</b>	--
Proiettili perforanti	--	4	--	Anticarro
Proiettili esplosivi	--	1	--	Esplosione <b>(1D6)</b>
<b>Granate</b>	<b>15cm</b>	--	<b>1</b>	<b>Granate, esplosione (1D3), perforante</b>
<b>Bombe incendiarie</b>	<b>15cm</b>	1	<b>1</b>	<b>Granate, esplosione (1D3)</b>
<b>Cariche da demolizione</b>	--	2	--	<b>Demolizione, combatt. ravvicinato, 1 uso</b>
<b>Mine magnetiche</b>	--	3	--	<b>Magnetiche, combatt. ravvicinato, anticarro</b>
<b>Arma ad energia</b>	--	2	--	<b>Perforante, combattimento ravvicinato</b>
<b>Lame monomolecolari</b>	--	1	--	<b>Combatt. ravvicinato</b>

## Regole speciali ( descrizione )

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.

Arma automatica – le armi automatiche possono essere utilizzate più volte durante la stessa attivazione. Utilizza l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza* ogni volta che vuoi “sparare”.

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

Demolizione – le cariche da demolizione possono essere utilizzate solo in combattimento ravvicinato contro i veicoli. Il veicolo bersaglio subisce automaticamente **1D6** danni.

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.

Granate – queste armi perdono l'abilità esplosione e acquisiscono l'abilità speciale anticarro se utilizzate in combattimento ravvicinato contro i veicoli.

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

Magnetiche – è possibile piazzare una mina magnetica in alternativa ai propri attacchi esclusivamente nei combattimenti ravvicinati contro i veicoli: l'attacco colpisce automaticamente.

Maneggevole – le armi maneggevoli possono essere utilizzate nei combattimenti ravvicinati, incrementando di **1** gli attacchi del modello che le utilizza.

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.

Saturazione – l'arma colpisce automaticamente, non sono necessari i tiri per colpire.

Tiro indiretto – è possibile indirizzare il tiro di queste armi contro i bersagli che non sono nella linea di tiro.

1 uso – quest'arma può essere utilizzata una sola volta per partita.



## Composizione dei Plotoni

- Ogni Plotone può essere guidato da un Ufficiale Comandante Tenente: questi può essere il Tenente o l'Ufficiale Comandante.
- Il Plotone oltre all'Ufficiale Comandante deve includere il numero di *unità di truppa* indicato accanto al nome (*Esempio da 2 a 5 unità di Fucilieri Terrax*).
- Per ogni unità di truppa acquistata è possibile rinforzare il Plotone aggiungendo una singola unità di supporto o veicolo.

## Medici

Ogni unità specificatamente indicata può includere un medico al costo indicato tra le proprie fila: il medico deve essere equipaggiato con fucile Gauss.

**Abilità speciali:** triage.

Triage – ogni turno di gioco, ignora la prima ferita subita dall'unità che include il medico se, questi supera un test di DISC. I medici equipaggiati con il kit automatizzato di pronto soccorso aggiungono **1** al risultato del test.

## ☐ - 1 UFFICIALE COMANDANTE

### Tenente - Super Soldato

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Tenente	6/4	3	--	2	4	F	15	N	50
Super Soldato	6/3	3	1	3	5	F	15	N	75

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

### Opzioni

Può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato

- pistola gauss al costo di **+5PTS**
- lama monomolecolare **+5PTS**
- granate al costo di **+5PTS**.

Il Tenente può essere accompagnato da uno Staff al costo indicato inoltre al costo di **+10PTS** aggiuntivi, può essere addestrato come:

- ✓ Incursore
- ✓ Aquila Predatrice

Il Super Soldato non può ricevere addestramenti aggiuntivi, ha l'abilità speciale Incursore e può guidare solo Plotoni di Fucilieri o Incursori. Inoltre non utilizza lo Staff.

**Abilità speciali:** entrambi possiedono le abilità speciali – **Ufficiale, tosto, elite**. Il Super Soldato è anche **addestrato nel combattimento ravvicinato**.

Ufficiale – gli Ufficiali hanno accesso agli ordini speciali riservati agli Ufficiali!

Tosto – questo soldato può subire complessivamente **2** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Elite – questo soldato può eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Addestrato nel combattimento ravvicinato – aggiungi **+1** ai tiri per colpire quando questo soldato esegue l'ordine Attaccare: *combattimento ravvicinato*.

*Lo standard degli Ufficiali Terrax è uniforme alla maggior parte delle loro controparti aliene, diventa peculiare l'addestramento aggiuntivo acquisibile se si trovano alla testa di plotoni di Incursori o Aquile Predatrici.*

## ☐ - 1 Staff

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fucilieri	4/5	4	--	1	4	F	15	N	10

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

### Opzioni

- Un soldato può sostituire il fucile Gauss con un fucile anticarro Concussor oppure con una LMG Gauss al costo di **+10PTS**.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con granate al costo di **+20PTS**.
- Un soldato in ogni unità equipaggiata con fucile gauss può essere promosso a medico al costo di **10PTS**.
  - ✓ Il medico può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un kit automatizzato di pronto soccorso al costo di **+10PTS**.

Ogni soldato dello Staff aggiungendo **+5PTS** al costo **deve** ricevere lo stesso addestramento dell'Ufficiale Comandante.

**Abilità speciali:** staff.

Staff – i soldati dello Staff formano con il Tenente una unità che non può essere suddivisa.

**Struttura:** da **1** a **5** soldati.

*Lo staff fornisce al Tenente l'appropriato supporto bellico. Con gli equipaggiamenti disponibili l'unità può diventare un vero e proprio flagello per gli avversari.*

## 1 PLOTONE [ 2 - 4 unità ]

### Fucilieri Terrax

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fucilieri	4/5	4	--	1	4	F	15	N	10
Sergente	4/5	4	--	1	4	F	15	N	+10

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

### Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor al costo di **10PTS**.
- Un secondo soldato in ogni unità, può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor oppure con una MG gauss al costo di **+10PTS**.
- Un soldato in ogni unità equipaggiata con fucile gauss può essere promosso a medico al costo di **10PTS**.
  - ✓ Il medico può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un kit automatizzato di pronto soccorso al costo di **+10PTS**.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Sergente al costo indicato e ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una pistola e/o una spada monomolecolare al costo di **+5PTS** ciascuna.
- Ogni squadra può essere equipaggiata con granate al costo di **+20PTS**.
- Ad ogni unità nel plotone può essere assegnato un veicolo da trasporto Kutzar aggiungendo **+30PTS**.

**Abilità speciali:** leader (solo Sergente), reclutamento in forze.

Leader – fintanto che il Sergente è in gioco, aggiungi **1** ad ogni test di DISC che la sua unità deve superare.

Reclutamento in forze – i Plotoni di Fucilieri possono contenere fino a **5** unità.

**Struttura:** da **6** a **12** soldati

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

## Aquile Predatrici

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Aquile Predatrici	4/5	4	--	1	4	F	30	N	15
Sergente	4/5	4	--	1	4	F	30	N	+10

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

### Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor al costo di **10PTS**.
- Un secondo soldato in ogni unità, può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor oppure con una MG gauss al costo di **+10PTS**.
- Un soldato in ogni unità equipaggiato con fucile gauss può essere promosso a medico al costo di **10PTS**.
  - ✓ Il medico può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un kit automatizzato di pronto soccorso al costo di **+10PTS**.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Sergente al costo indicato e ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una pistola e/o una spada monomolecolare al costo di **+5PTS** ciascuna.
- Ogni squadra può essere equipaggiata con granate al costo di **+20PTS**.

**Abilità speciali:** volanti, neurostimolatori, leader (solo Sergente), forze speciali.

Leader – fintanto che il Sergente è in gioco, aggiungi **1** ad ogni test di DISC che la sua unità deve superare.

Volanti – i modelli che utilizzano questa abilità speciale possono muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Neurostimolatori – fintanto che il medico è in gioco è possibile eseguire l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* per attivare i neurostimolatori.

Le unità sotto l'effetto dei neuro stimolatori possono ripetere una volta i tiri per colpire falliti quando eseguono gli ordini *Attaccare: combattimento a distanza* e *Attaccare: combattimento ravvicinato*.

L'effetto dei neurostimolatori dura fino a che non viene eseguito un ordine *utilizzare equipaggiamenti* per disattivarli oppure il medico viene rimosso dal gioco.

Fintanto che i neuro stimolatori sono attivi il medico **non** può utilizzare l'abilità speciale *triage*.

Forze speciali – questa unità può essere utilizzata come supporto nei Plotoni di Incursori e Fucilieri.

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

*Le Aquile Predatrici sono la tipologia di truppa più versatile. Queste unità utilizzano equipaggiamenti e mezzi tali da renderle efficaci in molte situazioni.*

## Incursori

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Incursori	4/5	4	--	1	4	F	15	N	15
Sergente	4/5	4	--	1	4	F	15	N	+10

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

### Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor al costo di **10PTS**.
- Un secondo soldato in ogni unità, può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor oppure con una MG gauss al costo di **+10PTS**.
- Un soldato in ogni unità equipaggiato con fucile gauss può essere promosso a medico al costo di **10PTS**.
  - ✓ Il medico può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un kit automatizzato di pronto soccorso al costo di **+10PTS**.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Sergente al costo indicato e ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una pistola e/o una spada monomolecolare al costo di **+5PTS** ciascuna.
- Ogni squadra può essere equipaggiata con granate al costo di **+20PTS**.

**Abilità speciali:** imboscata, leader (solo Sergente), forze speciali.

Leader – fintanto che il Sergente è in gioco, aggiungi **1** ad ogni test di DISC che la sua unità deve superare.

Imboscata – la prima volta che attivi una unità di Incursori nel gioco, utilizza il primo ordine per collocare l'unità sul campo di gioco. Scegli un qualsiasi punto del campo di gioco, purché in copertura e fuori dalla zona di schieramento dell'avversario, metti in quel punto un soldato ed effettua un test di DISC: in caso di successo, rispettando il raggio di comando, posiziona il resto della squadra.

In caso di fallimento l'avversario sposta dove desidera il soldato: il giocatore che utilizza gli Incursori posiziona entro il raggio di comando il resto della squadra!

Forze speciali – questa unità può essere utilizzata come supporto nei Plotoni di Aquile Predatrici e Fucilieri.

**Struttura:** da **6** a **10** soldati

*Gli attacchi a sorpresa degli Incursori possono difficilmente essere previsti e questo di solito comporta la differenza tra vittoria e sconfitta!*



## UNITA' DI SUPPORTO [ vedi regole speciali ]

### Ricognitori

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldati	4/5	4	--	1	4	F	15	N	15

**Equipaggiamento:** fucile gauss, unità di supporto tattico (una nell'esercito).

Unità di supporto tattico – un soldato in ogni unità di incursori, in aggiunta al fucile gauss, è equipaggiato con questo equipaggiamento. Eseguendo un ordine *utilizzare equipaggiamenti* è possibile stendere una griglia virtuale di rilevazione sul campo di gioco. Fintanto che la griglia è attiva in qualsiasi momento è possibile effettuare **1** misurazione. Inoltre è sempre possibile effettuare il tiro indiretto.

Una volta attivata la griglia questa rimane attiva fino alla successiva attivazione dell'unità.

#### Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile Gauss con una LMG Gauss aggiungendo **+10PTS** al costo, oppure con un lanciafiamme al costo di **+25PTS**.
- È possibile equipaggiare la LMG con proiettili perforanti al costo di **+10PTS**.
- Possono utilizzare un Kutzar come trasporto aggiungendo **+30PTS** al costo dell'unità.

**Abilità speciali:** avanguardie.

Avanguardie – terminato lo schieramento e prima del tiro d'iniziativa, quest'unità può eseguire un turno di gioco completo.

**Struttura:** da **3** a **6** soldati.

*I Ricognitori danno il loro meglio, se utilizzati per perlustrare zone ostili, individuare e ingaggiare postazioni nemiche. Il meritato soprannome "Banditi" se lo sono guadagnato sui campi di battaglia compiendo improvvise e devastanti incursioni.*

### Sezione Genio

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fucilieri	4/5	4	--	1	4	F	15	N	10

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

#### Opzioni

- Metà dei soldati nella squadra, possono essere equipaggiati con mine magnetiche al costo di **+10PTS** ciascuna.
- Un soldato nella squadra può sostituire il fucile Gauss con un lanciafiamme al costo di **+25PTS** oppure con un fucile anticarro Concussor al costo di **+10PTS**.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con granate al costo di **+20PTS**.
- Possono utilizzare un Kutzar come trasporto aggiungendo **+30PTS** al costo dell'unità.

**Abilità speciali:** nessuna.

**Struttura:** da **5** a **8** soldati.

*Le squadre del Genio hanno accesso a innumerevoli equipaggiamenti che rendono utile quest'unità in molteplici situazioni.*

## Sezione anticarro

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fucilieri	4/5	4	--	1	4	F	15	N	10

**Equipaggiamento:** fucile gauss.

### Opzioni

- Due soldati in ogni sezione, in aggiunta al fucile gauss, possono essere equipaggiati con un lanciamissili ciascuno (utilizza lo stesso profilo del lanciarazzi ma con gittata **60cm**) al costo di **+35PTS** ciascuno.
- Un soldato in ogni sezione può ricevere in aggiunta al proprio equipaggiamento una guida laser al costo di **+25PTS**.

**Abilità speciali:** guida laser.

Guida laser – le sezioni anticarro che eseguono l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* per attivare la guida laser immediatamente prima di eseguire un ordine *Attaccare: combattimento a distanza* non necessitano di tiri per colpire quando scelgono come bersaglio dei veicoli. Gli attacchi sono automaticamente a segno.

**Struttura:** da **2** a **4** soldati.

*Il supporto di questa unità spesso è sottovalutato, ma la possibilità di posizionare questa unità al riparo, da spesso la possibilità di colpire efficacemente gli obiettivi nemici sensibili senza preoccuparsi eccessivamente del fuoco di ritorno.*

## VEICOLI [vedi regole speciali ]

### ⊖ - 1 Light Tempest

*Basetta media.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Light Tempest	4/4	3	2	3	6	MG	25	G	75

**Equipaggiamento:** MG gauss.

**Equipaggio:** un soldato.

**Scudi deflettori:** 1.

#### Opzioni

- È possibile equipaggiare ogni Light Tempest con proiettili perforanti aggiungendo **+10PTS** al costo del veicolo.

**Abilità speciali:** proiettili perforanti, veicolo da combattimento leggero.

Proiettili perforanti – l'MG con questi proiettili acquisisce l'abilità speciale perforante.

Veicolo da combattimento leggero – questo veicolo può eseguire gli ordini *A terra* e *Attaccare: combattimento ravvicinato!* Inoltre, sempre nei combattimenti ravvicinati i suoi attacchi acquisiscono l'abilità speciale *perforante*.

**Struttura:** uno o due Light Tempest.

*Anche se non sono i migliori veicoli da combattimento, gli effetti operativi li rendono indispensabili nello scacchiere bellico di qualsiasi strategia.*

## Kutzar

*Nessuna basetta.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Kutzar	--/--	4	--	--	5	--	30	G	30

**Equipaggiamento:** nessuno.

**Equipaggio:** un soldato.

**Scudi deflettori:** nessuno.

**Opzioni:** nessuna.

**Abilità speciali:** veicolo da trasporto, agli ordini Signore!

Veicolo da trasporto – questo veicolo può essere assegnato a qualsiasi unità composta da un massimo di **6** soldati. Le unità trasportate sono considerate motorizzate. Con questo veicolo è possibile trainare i cannoni delle sezioni anticarro.

Agli ordini Signore! – ogni Kutzar può essere acquistato in aggiunta alle unità di supporto normalmente concesse. Questo vuol dire che se un Plotone è composto da **3** unità di fucilieri, è possibile acquistare **3** unità di supporto e **3** Kutzar. L'unico limite è che ogni Kutzar acquistato deve essere assegnato al trasporto di una specifica unità.

**Struttura:** un veicolo.

*Sicuramente non eccellono nella resistenza, la peculiarità di questi veicoli ruotati risiede nella capacità di ridislocare velocemente piccole unità di fanteria.*

## ☐ - 2 Cobra

Basetta media.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Cobra	6/4	3	--	--	6	Sp	60	G	100

**Equipaggiamento:** vedi opzioni.

- È possibile assegnare ad ogni Cobra due delle seguenti opzioni senza modifiche al costo.
  - ✓ POD ECM.
  - ✓ 2 POD lanciarazzi (1 uso ciascuno).
  - ✓ Minigun HMG Gauss (utilizza il profilo dell'HMG ma con cadenza 6).

Pod lanciarazzi – il Cobra può attaccare un bersaglio con 1 o 2 razzi utilizzando un singolo ordine  
Attaccare: *combattimento a distanza*.

**Equipaggio:** nessuno.

**Scudi deflettori:** nessuno.

**Opzioni:** nessuna.

**Abilità speciali:** aeromobile, sistema di occultamento e di interferenza (POD ECM), logica dello sciame.

Aeromobile – questo veicolo, non può eseguire gli ordini *travolgere*, *a terra* e *Attaccare: combattimento ravvicinato*.

Anche se può essere assaltato dai nemici, durante la propria attivazione, può sempre muovere per allontanarsi dal combattimento.

Gli aeromobili possono muovere e sostare sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Sistema di occultamento e di interferenza – tutte le unità nemiche con un modello entro **45cm** dal Barracuda prima di essere attivate devono eseguire un test di DISC. In caso di fallimento eseguono un ordine in meno rispetto a quelli normalmente consentiti.

Considera questo veicolo sempre in copertura anche se in effetti non lo è: questo bonus non è cumulabile con altre coperture.

Logica dello sciame – questa abilità può essere utilizzata solo se sono presenti due Cobra alleati sul campo di gioco e uno è equipaggiato con Pod ECM. Utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* il drone attivo può “marcare” un veicolo bersaglio nella propria linea di tiro.

Il secondo Cobra colpirà automaticamente il bersaglio “marcato” se lo attacca con i lanciarazzi.

**Struttura:** un veicolo.

*Si tratta di veicoli da combattimento volanti senza piloti. Rapidi e veloci sono indispensabili per le operazioni di aggiramento e attacco ai fianchi.*

## ☐ - 1 Hornet

Nessuna basetta.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Hornet	--/4	3	--	--	6	CP	15	MG	175

**Equipaggiamento:** cannone pesante gauss in torretta, MG gauss.

**Equipaggio:** 3 soldati.

**Scudi deflettori:** 3.

**Abilità speciali:** nessuna.

**Struttura:** un veicolo.

*Sono veicoli corazzati da combattimento, equipaggiati con armi anticarro e antinfanteria.*

Ogni Ufficiale può ricevere fino a **3** equipaggiamenti scelti dall'arsenale, per un valore complessivo massimo di **50PTS**.

### ☐ - 1 Stimolanti adrenergici

*Si tratta di potenti droghe che stimolano la produzione di adrenalina. Assunte a livello del sistema nervoso centrale, hanno un effetto immediato.*

Utilizzando un ordine *utilizzare equipaggiamenti* è possibile attivare gli stimolanti adrenergici immediatamente prima di eseguire un qualsiasi ordine *Attaccare*. l'Ufficiale esegue **1D6** tiri per colpire indipendentemente dalla cadenza dell'arma utilizzata o dal numero di attacchi indicato nel profilo.

**Costo:** 25 punti.

### ☐ - 1 Unità comando e coordinamento

*Si tratta di CPU realizzata con sistemi di conduzione biosintetici, capaci di elaborare immense quantità di dati in pochi secondi.*

Anche se viene conteggiata tra gli equipaggiamenti dell'Ufficiale, l'unità di comando e coordinamento deve essere assegnata ad un soldato nello Staff. Utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* l'Ufficiale, consente ad una unità alleata, di eseguire un ordine in più (fino ad un massimo di **3**) rispetto a quelli normalmente consentiti.

**Costo:** 25 punti.

### ☐ - 3 Campo di energia

*Un piccolo generatore di campo produce per pochi istanti una bolla di energia impenetrabile.*

Utilizzare il campo di energia non richiede ordini, un sistema automatizzato entra in azione passivamente appena i sistemi informatici integrati nell'armatura analizzano una situazione di pericolo imminente. Il campo di energia si attiva la prima che il proprietario subisce uno o più tiri armatura acquisendo **FD 6**.

L'effetto del campo di energia si esaurisce immediatamente dopo l'impiego.

Il campo di energia può essere utilizzato una sola volta per partita.

**Costo:** 10 punti.

### ☐ - 3 Proiettili esplosivi

*I Terrax spesso modificano i proiettili delle proprie armi per potenziarne o modificare l'applicazione bellica delle armi leggere.*

I proiettili esplosivi possono essere caricati su una qualsiasi arma da tiro utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*.

Il proiettile viene automaticamente utilizzato la prima volta che il proprietario esegue un ordine *Attaccare: combattimento a distanza*. L'arma acquisisce la regola speciale esplosione (**1D6**).

Ogni proiettile acquistato può essere utilizzato una sola volta per partita. L'effetto non è combinale con gli *stimolanti adrenergici*.

**Costo:** 5 punti per proiettile.

### ☐ - 1 Energizzatore

*Si tratta di un piccolo induttore di energia: può essere collegato ad un'arma da tiro. L'energia può essere rilasciata una sola volta in un unico devastante colpo.*

L'energizzatore deve essere abbinato ad un'arma da tiro in dotazione all'Ufficiale prima dell'inizio del gioco. Sostituisci tutte le abilità speciali dell'arma con l'abilità speciale *perforante*, inoltre la cadenza è ridotta a **1**.

Quando esegui i tiri armatura utilizza **1 D6** aggiuntivo e somma i risultati tra loro.

**Costo:** 25 punti.

### ☐ - 1 Elmo tattico integrato

*Si tratta di un particolare elmo, con dei circuiti integrati e collegati a un elaboratore via spacenet.*

L'elmo tattico integrato, correttamente utilizzato è in grado di offrire delle variabili tattiche coerenti con le operazioni belliche.

Utilizza **2 D6** quando verifichi i tiri d'iniziativa e scegli il risultato che preferisci.

**Costo:** 25 punti.

### **☐ - 1 Diastasi cellulare**

*Si tratta di un terribile trabocchetto, in cui è possibile cadere se si è nelle vicinanze del proprietario di questo artefatto.*

Utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* è possibile, una volta per partita, attivare la diastasi cellulare per infliggere automaticamente **1** ferita ad una unità bersaglio in combattimento ravvicinato con il proprietario di questo equipaggiamento. La ferita viene assegnata dal giocatore che controlla l'unità bersaglio. Diastasi cellulare beneficia della regola speciale *perforante*.

**Costo:** 10 punti.



## Composizione del Plotone

- Ogni Plotone deve essere guidato da un Ufficiale Comandante.
- 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 Nerocrono*).
- Per ogni unità di truppa acquistata è possibile rinforzare il Plotone aggiungendo una singola unità di supporto o veicolo.
- Tutte le unità Torek ad eccezione dei veicoli sono soggette alle regole sulla furia.

## 0 - 1 UFFICIALE COMANDANTE

### Torek Alfa

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Torek Alfa	6/4	3	1	2	5	Cr	15	N	75

**Equipaggiamento:** carabina fasica.

#### Opzioni:

- Può ricevere in aggiunta alla carabina fasica un'arma ad energia Annullatore aggiungendo **+10PTS** al costo indicato.
- Può ricevere uno dei seguenti addestramenti al costo indicato.
  - ✓ Alfa dei Sanguinari aggiungendo al costo di **+10PTS**.
  - ✓ Alfa degli Arieti senza modifiche al costo.

Il Torek Alfa degli Arieti, deve essere accompagnato in battaglia dallo Staff e trasportato su Armadillo.

Il Torek Alfa dei Sanguinari utilizza le abilità speciali dei Sanguinari.

- Può essere accompagnato da uno Staff al costo indicato.

**Abilità speciali:** Ufficiale, tosto.

Tosto – il Torek Alfa può complessivamente subire **2** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

*Le capacità combattive dei Torek Alfa sono tra le migliori nel gioco.*

## ☐ - 1 Staff

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	15
Vecchio Saggio	4/5	4	1	2	5	Cr	15	N	+25

**Equipaggiamento:** carabina fasica.

### Opzioni:

- Un soldato può sostituire la carabina fasica con una MG al costo di **+20PTS**, oppure ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un'arma ad energia aggiungendo **+10PTS** al costo
- Un soldato nello Staff può essere promosso a Vecchio Saggio al costo indicato.
- Un soldato che non è equipaggiato con radio a lungo raggio o MG può portare in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato il totem dei Torek al costo di **+25PTS**.

Se l'Ufficiale ha ricevuto l'addestramento dei Sanguinari ogni soldato nello Staff deve ricevere lo stesso addestramento al costo di **+5PTS** per modello.

I soldati dello Staff di Sanguinari utilizzano le abilità speciali dei Sanguinari.

Lo Staff di fanteria deve essere trasportato su un veicolo d'assalto armadillo se l'Ufficiale è alla testa di un Plotone di Arieti.

**Abilità speciali:** Staff, abile stratega (solo Vecchio Saggio), esplosione (solo vecchio saggio).

Staff – i soldati che compongono lo Staff devono essere assegnati ad un Ufficiale e formeranno con lui una unità che non potranno abbandonare.

Abile stratega – l'esperienza di questo guerriero unita ad una saggezza innaturale per i Torek fornisce al Torek Alfa preziosi suggerimenti tattici.

Fintanto che il Vecchio Saggio è "vivo" il giocatore Torek può ripetere il tiro di dado per lo schieramento e quelli per l'iniziativa.

Esplosione – in alternativa all'abilità *abile stratega* il vecchio saggio può utilizzare *esplosione*: è considerato un attacco con armi da tiro ma non è necessario utilizzare ordini: il Vecchio Saggio deve superare un test di DISC per infliggere un colpo automaticamente a segno con il profilo del cannone pesante ma con gittata **60cm**. L'attacco può essere utilizzato solo nella versione *anticarro*.

**Struttura:** da 1 a 5 guerrieri.

*Lo Staff non solo supporta il Torek Alfa, ma è anche in grado di fornire un supporto alle azioni di combattimento tutt'altro che trascurabile.*



## 1 PLOTONE [ da 2 a 4 unità ]

### 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:** reclutamento in forze.

Reclutamento in forze – i Plotoni di guerrieri Nerocorno possono contenere fino a **5** unità.

**Struttura:** da **5** 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.*

## 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	--/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**.
- 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 motorizzata.

Fanteria motorizzata – 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 **5** 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! Gli ordini successivi al primo consentono di eseguire un solo attacco indipendentemente dal valore riportato nel profilo.

**Struttura:** da 5 a 8 guerrieri.

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

## UNITA' DI SUPPORTO [ Vedi regole speciali ]

### k'Tor

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
K'Tor	4/5	3	--	1	4	F	20	N	20

**Sottufficiali:** nessuno.

**Equipaggiamento:** fucile faser.

### Opzioni

- È possibile equipaggiare ogni unità con granate aggiungendo **+20PTS** al costo dell'unità.

**Abilità speciali:** guide, cacciatori.

*Guide* – gli k'Tor, terminato lo schieramento e prima del tiro d'iniziativa, possono essere ricollocati entro **30cm** dalla posizione originale.

Un'unità alleata, con almeno un guerriero entro **5cm** dagli k'Tor può a sua volta essere ricollocata entro **30cm** e con almeno un guerriero entro **5cm** da uno k'Tor.

*Cacciatori* – gli k'Tor quando sono in copertura, possono utilizzare l'ordine *utilizzare equipaggiamenti per nascondersi*. Le unità nascoste possono essere attaccate solo da modelli entro **25cm**. Inoltre le unità che sparano agli k'Tor non beneficiano mai del bonus per il tiro a corto raggio.

**Struttura:** da 3 a 6 guerrieri.

*Gli k'Tor, solitamente più piccoli di statura e con una costituzione gracile rispetto alla media, dimostrano un'innata predisposizione per l'infiltrazione e le tattiche di guerriglia. Raggruppati e opportunamente stimolate, le loro abilità si rivelano assai utili sui campi di battaglia.*

## Demolitori

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrigieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	15

**Sottufficiali:** nessuno.

**Equipaggiamento:** carabina fasica.

### Opzioni

- Metà dei guerrigieri nell'unità, fino a un massimo di **3**, possono sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS** ciascuna.
- Massimo **3** guerrigieri in ogni unità possono essere equipaggiati con una carica da demolizione (**D**) al costo di **+25PTS** ciascuna.
- Un guerrigiero nell'unità può ricevere in aggiunta alla carabina fasica, un'arma a energia Annullatore al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** nessuna.

**Struttura:** da **6** a **8** guerrigieri.

*I Demolitori hanno accesso a innumerevoli equipaggiamenti che li rendono utili in molteplici situazioni.*

## ☉ - 1 Sanguemarcio

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Sanguemarcio	5/5	3	1	1	5	Cr	15	N	20

**Sottufficiali:** nessuno.

**Equipaggiamento:** carabina fasica.

### Opzioni

- Un guerrigiero nell'unità può sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS**.
- Un guerrigiero nell'unità può ricevere in aggiunta al proprio equipaggiamento, un'arma a energia Annullatore al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** nessuna.

**Struttura:** da **6** a **8** guerrigieri.

*Sono i veterani delle forze speciali Torek. Sopravvissuti a numerose battaglie, sono capaci di affrontare qualsiasi avversario ed hanno accesso a numerosi equipaggiamenti adatti alla demolizione.*

## Ciclopi

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerriglieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	20

**Sottufficiali:** nessuno.

**Equipaggiamento:** carabina fasica.

### Opzioni

- Un guerriero nell'unità può ricevere in aggiunta alla carabina fasica un'arma ad energia Annullatore aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un guerriero nell'unità può sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS**.
- In alternativa all'MG Smasher un guerriero può ricevere in aggiunta alla carabina fasica un'arma ad energia Annullatore aggiungendo **+10PTS** al costo.

**Abilità speciali:** addestrati nel combattimento ravvicinato.

Addestrati nel combattimento ravvicinato – aggiungi **+1** ai tiri per colpire di questa unità nei combattimenti ravvicinati.

**Struttura:** da **6** a **8** guerrieri.

*In quest'unità sono radunati i soldati più folli delle forze Torek.*

## Spezza Corna

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerriglieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	20

**Sottufficiali:** nessuno.

**Equipaggiamento:** carabina fasica.

### Opzioni

- Un guerriero nell'unità può sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS**.
- Un guerriero nell'unità può ricevere in aggiunta alla carabina fasica, un'arma ad energia Annullatore al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** élite.

Élite – questa unità può eseguire fino a **3** ordini ad ogni attivazione.

**Struttura:** da **6** a **8** guerrieri.

*Sono le truppe più efficienti dei Torek. Grazie all'addestramento intensivo ricevuto, sono in grado di compiere spettacolari azioni di combattimento.*

## ☐ - 1 Distruttori

*Basetta piccola.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrigieri	4/6	4	1	2	6	Cr	25	G	35

**Sottufficiali:** nessuno.

**Equipaggiamento:** arma ad energia annullatore e carabina fasica.

**Opzioni:** nessuna.

**Abilità speciali:** tosti, troppo grossi.

*Tosti* – rimuovi dal gioco un Distruttore ogni **2** ferite subite! Quando sono furiosi, rimuovi un guerriero ogni **3** ferite.

*Troppo grossi* – questa unità non può eseguire l'ordine *a terra!*

**Struttura:** da **3 a 6** guerrieri.

*Che cosa spinga questi guerrieri a combattere in sella a questi veri e propri mostri nessuno lo sa, ma cosa li spinga a domarli è domanda ancora più inquietante!*

## VEICOLI [ vedi regole speciali ]

### VCC Armadillo

Nessuna basetta.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
VCC Armadillo	--/6	4	--	--	6	HMG	25	MG	75

**Equipaggiamento:** HMG Smasher.

**Scudi deflettori:** 2.

**Equipaggio:** 1 guerriero.

**Abilità speciali:** trasporto.

Trasporto – questo veicolo può trasportare fino a **8** guerrieri appartenenti alla stessa squadra.

*I VCC Armadillo sono veicoli da trasporto, anche se non sono eccessivamente veloci, sono eccezionalmente resistenti e affidabili.*

### 🎯 - 2 Mezzocorno

Nessuna basetta.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Mezzocorno	--/6	4	--	--	6	CM	25	MG	75
Artigliere	--/4	--	--	--	--	--	--	--	+10

**Equipaggiamento:** martello dei Torek (cannone medio).

**Scudi deflettori:** 2.

**Equipaggio:** 3 guerrieri.

#### Opzioni

- Un guerriero nell'equipaggio può essere promosso ad artigliere al costo indicato.
- Aggiungendo **+10PTS** il Martello dei Torek può essere equipaggiato con proiettili a dispersione (l'arma acquisisce l'abilità speciale *impossibile mancare* quando utilizza proiettili esplosivi).

**Abilità speciali:** squadrone!

Squadrone – i veicoli con questa abilità possono formare un'unica unità.

*Questo veicolo da combattimento è ricavato dal telaio dell'Armadillo, riadattato con una torretta e con un cannone brandeggiabile per il rapido ingaggio di veicoli nemici.*

## ☐ - 1 AFV Minotauro

*Basetta media.*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Minotauro	3/4	4	3	3	6	HMG	15	MG	125

**Equipaggiamento:** HMG Smasher, martello dei Torek (cannone medio).

**Scudi deflettori:** 3.

**Equipaggio:** 1 guerriero.

### Opzioni

- È possibile sostituire L'HMG Smasher e il martello dei Torek con un fucile d'assalto ciclope (cannone leggero) e un generatore di campi di teletrasporto senza modifiche al costo.

**Abilità speciali:** veicolo da combattimento armato, interfaccia ottica (solo fucile d'assalto ciclope), *preparatevi al salto* (solo generatore di campi di teletrasporto).

Veicolo da combattimento – questo veicolo può eseguire gli ordini *A terra* e *Attaccare: combattimento ravvicinato!* Inoltre, sempre nei combattimenti ravvicinati i suoi attacchi acquisiscono l'abilità speciale *anticarro*.

Interfaccia ottica – i colpi a segno sono assegnati dal giocatore che esegue l'attacco.

Generatori di campi di teletrasporto – ogni volta che il minotauro esegue l'ordine *Attaccare: combattimento a distanza*, ricolloca il veicolo entro **5cm** dalla posizione originale, ignorando la presenza sul percorso di eventuali ostacoli e altri modelli.

**Struttura:** un veicolo da combattimento.

*Il Minotauro è uno dei veicoli da combattimento più temuti: eccezionalmente resistente, è un vero deterrente per qualsiasi nemico.*

## ARSENALE **TOREK**

Il Torek Alfa può ricevere fino a **3** equipaggiamenti scelti dall'arsenale, per un valore complessivo massimo di **50PTS**.

### ☐ - **1 Frantumatore**

Il Frantumatore è un'arma ad energia particolarmente grottesca per dimensioni e ingombro che possiede la abilità speciali *anticarro* e *combattimento ravvicinato*.

**Costo:** 15 punti.

### ☐ - **1 Elmo dei Torek**

Il guerriero che indossa questo elmo può eseguire **1D6** attacchi in combatti in combattimento ravvicinato in alternativa a quelli indicati nel profilo.

**Costo:** 20 punti.

### ☐ - **1 Fucile alieno**

Come suggerisce il nome si tratta di un grosso fucile con gittata **100cm**. È un'arma *automatica* con la regola speciale *perforante*. I tiri per colpire con il fucile alieno hanno sempre successo con un risultato di **2** o più, i colpi a segno hanno PEN **0**.

**Costo:** 10 punti.

### ☐ - **1 Pistolero**

Il guerriero utilizza **2** pistole fasiche in sostituzione del proprio equipaggiamento. Incrementa di **1** gli ATT del Torek Alfa, inoltre per ogni ordine Attaccare: *combattimento a distanza* eseguito il guerriero esegue **2** tiri per colpire.

**Costo:** 10 punti.

### ☐ - **1 Protettore Torek**

Gli avversari che attaccano il modello equipaggiato con il Protettore Torek in combattimento ravvicinato, subiscono automaticamente **1** ferita per ogni risultato di **1** otenuto nei tiri per colpire.

**Costo:** 5 punti.

### ☐ - **1 Stiletto fasico**

Questo dispositivo può essere utilizzato nei combattimenti ravvicinati dall'ufficiale utilizzando un ordine: il guerriero infligge **1** ferita con un risultato di **2** o più, non sono necessari altri tiri di verifica! Può essere utilizzato una sola volta per partita.

Nota che può essere utilizzato in aggiunta agli ordini Attaccare: *combattimento a distanza*.

**Costo:** 10 punti.

### ☐ - **1 Eroe carismatico**

*Il Guardiano è un veterano conosciuto stimato e temuto.*

Tira **1D6** prima dell'inizio del gioco: il risultato ottenuto corrisponde al numero di indicatori che è possibile utilizzare per modificare i test di DISC per evitare la fuga delle unità alleate con almeno un guerriero entro **15cm**. Rimuovi un indicatore per ogni modificatore utilizzato.

**Costo:** 30 punti.

### ☐ - **1 Mantello mimetico**

Il guerriero equipaggiato con questo indumento non può essere attaccato dai nemici che si trovano oltre 30cm. Il Torek Alfa equipaggiato con il mantello mimetico, non può essere accompagnato dallo Staff.

**Costo:** 15 punti.

### ☐ - **1 Corna eccezionali**

Il guerriero con le corna eccezionali acquisisce automaticamente l'abilità speciale *calpestali*.

**Costo:** 10 punti.



# Sarmath

## Regole Speciali

- Ogni esercito di Sarmath **deve** comprendere almeno un Plotone di Light Vertigo, Frecce di Athena o Lame Danzanti.
- Ogni Plotone è composto da due a quattro unità di guerriero. I Plotoni di Light Vertigo sono composte da due a cinque unità.
- L'esercito **deve** essere guidato in battaglia da un Ambasciatrice: questa può essere accompagnata da uno Staff.
- Per ogni unità di Light Vertigo, Frecce di Athena o Lame Danzanti è possibile acquistare una squadra di supporto o un veicolo.

## Arsenale Sarmath

In questa sezione sono descritte alcune armi uniche di questa razza.

NOME	GITTATA	PENETRAZIONE	CADENZA	REGOLE SPECIALI
<b>Torijan</b>	<b>Sp.</b>	--	--	<b>Semovente, un uso, saturazione</b>
Esplosione	--	1	--	Esplosione ( <b>1D6</b> )
Anticarro	--	3	--	Anticarro
<b>Granate elettromagnetiche</b>	<b>15cm</b>	--	--	<b>EMP, saturazione</b>

Semovente – il Troijan è una carica da demolizione semovente che può essere fatta detonare a distanza. Seleziona un bersaglio e “sgancia” l’arma, utilizzando l’ordine *utilizzare equipaggiamenti*. Il Troijan muove alla massima velocità, utilizzando il percorso più diretto verso il bersaglio designato, durante l’attivazione dell’unità che ne fa uso.

Il Troijan ha MOV **25** e FD **3**.

Il sistema d’arma esplose quando giunge a contatto di base con il bersaglio, o con una qualsiasi unità nemica. Applica l’effetto desiderato (anticarro o esplosione) al momento della detonazione.

Armi soniche – le unità bersaglio di armi soniche devono superare un test di DISC: in caso di fallimento nella successiva attivazione dovranno eseguire un ordine in meno rispetto a quelli normalmente eseguibili.

EMP (Armi elettromagnetiche) – queste armi possono essere utilizzate solo contro i veicoli, sia in combattimento ravvicinato che a distanza. L’unità bersaglio deve superare un test di DISC per ogni attacco subito: il bersaglio subisce **1** ferita per ogni fallimento.

## Dono delle Sarmath

Alcune guerriere particolarmente predisposte possono ricevere il Dono delle Sarmath al costo indicato. Si tratta di una forma psionica singolare, capace di potenziare le abilità combattive o difensive delle guerriere nelle immediate vicinanze.

Le guerriere con il Dono possono utilizzare un singolo talento ad ogni attivazione senza eseguire ordini.

- ✓ *Occhio delle Sarmath* – esegui un test di DISC, in caso di successo una singola unità entro **30cm** perde i benefici della copertura.
- ✓ *Velo delle Sarmath* – esegui un test di DISC, in caso di successo la guerriera che utilizza questo talento e la sua unità sono considerate in copertura anche se in effetti non lo sono. L’effetto di questo talento non è cumulabile con le normali coperture.
- ✓ *Sacrificio* – rimuovi la guerriera con il Dono delle Sarmath: l’unità supera automaticamente un test di DISC fallito per evitare la fuga.
- ✓ *Furia delle Sarmath* – esegui un test di DISC, in caso di successo gli attacchi della guerriera con il Dono e quelli di tutte le guerriere nella sua unità acquisiscono l’abilità speciale *perforante*.

## 0 - 1 UFFICIALE COMANDANTI

### Ambasciatrice

*Basetta media*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Ambasciatrice	6/3	2	--	2	3	SMG	50	N	100

**Equipaggiamento:** SMG bacio delle Sarmath.

**Opzioni:**

- L'Ambasciatrice può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una lama monomolecolare al costo di **+5PTS** e/o un pistola sonica al costo di **+5PTS**.
- può essere equipaggiata con granate elettromagnetiche al costo di **+5PTS**.
- L'Ambasciatrice può essere accompagnata da uno Staff al costo indicato.
- Può essere ricevere l'addestramento di:
  - Lama Danzante al costo di **+10PTS**.
  - Freccia di Athena al costo **+10PTS** (aquisice l'abilità speciale *elite*)

**Abilità speciali:** Ufficiale, tosta, volante.

Ufficiale – gli Ufficiali hanno accesso agli ordini speciali riservati agli Ufficiali!

Motorazzo – questo modello può subire complessivamente **2** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Volante – i modelli volanti possono muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Tosta – quest'abilità si combina con *motorazzo*: l'Ambasciatrice può subire **1** ferita aggiuntiva (quindi **3**) prima di essere rimossa dal gioco.

## 0 - 1 Staff per Comandante di Plotone

*Basetta media*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrigero	5/5	3	--	2	3	SMG	50	N	25

**Equipaggiamento:** SMG bacio delle Sarmath.

**Opzioni:**

- Una guerriera nell'unità può sostituire la SMG *Bacio delle Sarmath* con un lanciarazzi leggero Intruder al costo di **+10PTS**.
- Una guerriera nell'unità può ricevere il Dono delle Sarmath aggiungendo **+25PTS** al costo.
- L'unità può essere dotata di un sistema d'arma Troijan al costo di **+30PTS**.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.
- Tutte le guerriere nello Staff devono ricevere lo stesso addestramento scelto dall'Ambasciatrice al costo di **+5PTS** per modello.

**Abilità speciali:** volante, motorazzo, Staff.

Volante – questa unità può muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Motorazzo – rimuovi una guerriera ogni **2** ferite subite nel gioco.

Staff – i soldati che compongono lo Staff devono formare con il proprio Ufficiale una unità che non possono abbandonare.

**Struttura:** da **1** a **5** guerriere.

*Lo Staff fornisce sul campo di gioco il supporto logistico e bellico all'Ambasciatrice che accompagnano e scortano.*

## PLOTONI [ da 2 a 4 unità ]

### Light Vertigo

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Light Vertigo	5/5	3	--	2	3	SMG	50	N	25

**Equipaggiamento:** SMG bacio delle Sarmath.

**Opzioni:**

- Una guerriera nell'unità può sostituire la SMG *Bacio delle Sarmath* con un lanciarazzi leggero Intruder al costo di **+10PTS**.
- Una guerriera nell'unità può ricevere il Dono delle Sarmath aggiungendo **+25PTS** al costo.
- L'unità può essere dotata di un sistema d'arma Troijan al costo di **+30PTS**.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** volante, motorazzo, reclutamento in forze.

Volante – questa unità può muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Motorazzo – rimuovi una guerriera ogni **2** ferite subite nel gioco.

Reclutamento in forze – i Plotoni di Light Vertigo possono contenere fino a **5** unità.

**Struttura:** da **4** a **6** guerriere.

*Le Light Vertigo sono le unità di truppa più comuni e versatili delle Sarmath. Dotate di equipaggiamento leggero e alta mobilità sono in grado di impegnare efficacemente tutte le unità di fanteria conosciute.*

### Lame Danzanti

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Lame Danzanti	5/6	3	--	2	3	SMG	50	N	25

**Equipaggiamento:** SMG bacio delle Sarmath.

**Opzioni:**

- Due guerriere in ogni unità possono sostituire la SMG *Bacio delle Sarmath* con una lama monomolecolare al costo di **+10PTS** ciascuna.
- Una guerriera nell'unità può ricevere il Dono delle Sarmath aggiungendo **+25PTS** al costo.
- L'unità può essere dotata di un sistema d'arma Troijan al costo di **+30PTS**.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** volante, motorazzo, addestrate nel combattimento ravvicinato.

Volante – questa unità può muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Motorazzo – rimuovi una guerriera ogni **2** ferite subite nel gioco.

Addestrate nel combattimento ravvicinato – aggiungi **+1** ai tiri per colpire quando le guerriere di questa unità eseguono l'ordine Attaccare: *combattimento ravvicinato*.

**Struttura:** da **4** a **6** guerriere.

*Le Lame Danzanti hanno ricevuto un addestramento selettivo mirato a potenziare le capacità in combattimento ravvicinato: non per questo nei combattimenti a distanza sono meno temibili.*

## Frecce di Athena

*Basetta media*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Frecce di Athena	5/5	3	--	2	3	SMG	50	N	30

**Equipaggiamento:** SMG Bacio delle Sarmath.

**Opzioni:**

- Una guerriera nell'unità può sostituire l'SMG Bacio delle Sarmath con un lanciarazzi leggero Intruder al costo di **+10PTS**.
- Una guerriera nell'unità può ricevere il Dono delle Sarmath aggiungendo **+25PTS** al costo.
- L'unità può essere dotata di un sistema d'arma Troijan al costo di **+30PTS**.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** volante, motorazzo, forze speciali, elite.

Volante – questa unità può muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Motorazzo – rimuovi una guerriera ogni **2** ferite subite nel gioco.

Forze speciali – questa unità può essere utilizzata come supporto nei Plotoni di Light Vertigo e Lame Danzanti.

Elite – le unità elite possono eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

**Struttura:** da **4** a **6** guerriere.

*Le Frecce di Athena, colpiscono i loro bersagli con grande precisione rimanendo a distanze ragguardevoli, ricollocandosi rapidamente quando una minaccia si fa pressante.*

## UNITÀ DI SUPPORTO [ vedi regole speciali ]

### Scorpioni

*Basetta piccola*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Scorpioni	5/5	3	--	1	3	F	20	N	15

**Equipaggiamento:** fucile Freccia di Athena (arma sonora).

**Opzioni:**

- è possibile equipaggiare questa unità con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** passeggeri.

Passeggeri – ogni unità di Scorpioni **può** essere trasportata da qualsiasi unità con la regola *motorazzo*.

**Struttura:** da **4** a **6** guerriero.

*Gli Scorpioni sfruttano la velocità delle motorazzo per raggiungere gli obiettivi assegnati.*

### ☐ - 1 Vendicatrici

*Basetta piccola*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Vendicatrici	5/4	3	--	1	3	F	20	N	20

**Equipaggiamento:** fucile Freccia di Athena (arma sonora).

**Opzioni:**

- è possibile equipaggiare questa unità con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.

**Abilità speciali:** passeggeri.

Passeggeri – ogni unità di Vendicatrici **può** essere trasportata da qualsiasi unità con la regola *motorazzo*.

**Struttura:** da **4** a **6** guerriero.

*Si tratta di guerriere le cui capacità di sopravvivenza e letalità sono state portate al massimo livello. Grazie all'abilità speciale elite non solo sono in grado di sopravvivere in situazioni estreme, ma sono anche in grado di portare attacchi decisivi nel cuore degli schieramenti nemici.*

### ☐ - 1 Furie

*Basetta piccola*

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Furie	5/5	3	--	1	3	F	20	N	20

**Equipaggiamento:** fucile Freccia di Athena (arma sonora).

**Opzioni:**

- è possibile equipaggiare questa unità con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.
- è possibile equipaggiare questa unità con lame monomolecolari al costo di **+25PTS**.

**Abilità speciali:** passeggeri, segno delle Sarmath.

Passeggeri – ogni unità di Furie **può** essere trasportata da qualsiasi unità con la regola *motorazzo*.

Segno delle Sarmath – esegui un ordine *utilizzare equipaggiamenti*, le Furie, fino alla successiva attivazione possono essere scelte come bersaglio solo dai nemici entro **25cm**.

**Struttura:** da **4** a **6** guerriero.

*Le Furie sono guerriere altamente addestrate, la cui riuscita sui campi di battaglia è una certezza.*

## VEICOLI [ vedi regole speciali ]

### ☐ - 1 Talon

Nessuna basetta.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Talon	4/4	3	--	--	6	CM	15	MG	150

**Equipaggiamento:** “tuono delle Sarmath” cannone ciclico (Gittata **60cm** CAD **8** - PEN **1** - penetrante, arma sonora).

**Equipaggio:** 3 guerriero.

**Scudi deflettori:** 2.

**Abilità speciali:** hovering, elite.

Hovering - i veicoli con questa abilità possono eseguire **2** volte durante la stessa attivazione.

Elite - questa unità può eseguire fino a **3** ordini durante la stessa attivazione.

**Struttura:** un modello.

*Le prestazioni del Talon eccellono nella mobilità e nella versatilità*

### ☐ - 3 Raptor

Basetta media.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Raptor	6/4	3	--	--	5	HMG	60	G	75

**Equipaggiamento:** HMG.

**Equipaggio:** 1 guerriera.

**Scudi deflettori:** 1.

**Opzioni:**

- è possibile equipaggiare questa unità con un lanciarazzi leggero al costo di **+15PTS**.

**Abilità speciali:** volante, squadrone.

Volante - questo veicolo può muovere sopra configurazioni del terreno e altre unità senza penalità al movimento.

Squadrone - fino a **3** Raptor possono formare un'unica unità.

**Struttura:** un Raptor.

*Si tratta di un veicolo leggero e veloce i cui assetti possono essere costituiti per “cacciare” veicoli o unità di fanteria.*

## ARSENALE Sarmath

### ☐ - 1 Staffa bioelettrica

La proprietaria della staffa bioelettrica deve superare un test di DISC: in caso di successo annulla l'effetto di un talento psichico appena utilizzato da un avversario entro **45cm**.

**Costo:** 15PTS.

### ☐ - 1 Bomba d'aria

Ricolloca una unità di fanteria dell'avversario, entro **15cm** dalla posizione originale. La bomba d'aria può essere utilizzata con l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*. L'effetto è automatico, non sono richiesti tiri di dado.

Grazie alla bomba d'aria non è possibile collocare l'unità bersaglio in combattimento ravvicinato, anche se può sempre essere assaltata.

**Costo:** 25PTS.

### ☐ - 1 Antica staffa

La proprietaria della staffa, una volta per partita può utilizzare due talenti nello stesso turno di gioco.

**Costo:** 10PTS.

### ☐ - 1 Scudo di Athena

La guerriera che utilizza questo artefatto non può essere ferita con i risultati di **3** o meno.

**Costo:** 20PTS.

### ☐ - 1 Bomba stordente

Una singola unità di fanteria, entro **15cm** dalla proprietaria di questa arma nella successiva attivazione è automaticamente stordita (esegue un ordine in meno rispetto a quelli normalmente concessi). La bomba stordente può essere utilizzata una sola volta per partita con l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*. L'effetto è automatico, non sono richiesti tiri di dado.

**Costo:** 15PTS.

### Endorfine stimolanti

Una volta per partita e in qualsiasi momento, chi fa uso delle endorfine stimolanti, supera un singolo test di DISC con un risultato di **2** o più. Dichiarare al tuo avversario che stai utilizzando questo equipaggiamento prima di verificare i tiri di dado. Non sono richiesti ordini.

**Costo:** 10PTS.

### ☐ - 1 Lama aliena

Si tratta di una gigantesca arma da combattimento ravvicinato ferisce sempre con un risultato di **2** o più i modelli di fanteria e con un risultato di **4** o più i veicoli. Gli scudi deflettori non annullano le ferite inferte da quest'arma.

**Costo:** 25PTS.

### ☐ - 1 Granata del vuoto

Tutti i soldati appartenenti ad una singola unità, entro **15cm** dalla proprietaria di questa, arma deve superare un test di DISC per evitare di subire una ferita. I veicoli devono superare un test di DISC per ogni ferita residua. La granata del vuoto può essere utilizzata con un ordine *Attaccare: combattimento a distanza!*

**Costo:** 25PTS.

### ☐ - 1 Protezioni aggiuntive

Incrementa di **1** il FD della guerriera che utilizza questo dispositivo.

**Costo:** 15PTS.

### **📍 - 1 Medibot**

La guerriera che utilizza questo equipaggiamento rigenera **1** ferita subita per ogni ordine *utilizzare equipaggiamenti* utilizzato per attivare il medibot.

**Costo:** 25PTS.

### **📍 - 1 Visioni del futuro**

Una volta per partita è possibile forzare l'avversario a ripetere un tiro di dado appena eseguito. Visioni del futuro può essere utilizzato fintanto che la guerriera dotata di *visioni del futuro* è in gioco. Non sono necessari ordini, l'effetto è automatico: il secondo risultato deve essere accettato.

**Costo:** 10PTS.



## SOMMARIO

<b>Introduzione</b>	<b>pag. 2</b>
<b>Regole</b>	<b>pag. 3</b>
<b>Turno di gioco</b>	<b>pag. 4</b>
<b>Ordini</b>	<b>pag. 6</b>
<b>Veicoli</b>	<b>pag. 9</b>
<b>Upgrade</b>	<b>pag.11</b>
<b>Condizioni di vittoria</b>	<b>pag.13</b>
<b>Armeria</b>	<b>pag.15</b>
<b>Terrax</b>	<b>pag.17</b>
<b>Torek</b>	<b>pag.27</b>
<b>Sarmath</b>	<b>pag.36</b>