

MILLI-COM



**BATTLE COMPUTER**

Puoi completare questa missione solo se hai un Biochip Helm.  
Pesca 2 carte *Indizio* quando completi questa missione.

FORT NEUROPA



**SOUTHER GENERAL**

SWAMP BASE



**SOUTHER GENERAL**

SWAMP BASE



**NORT SPY**

KYRO



**NORT SPY**

NU-ATLANTA



**NORT SPY**

MILLI-COM



**SETTORE BRIDGE**  
•  
**NORT SPY**

MILLI-COM



**SETTORE BRIDGE**  
•  
**SOUTHER GENERAL**

SOUTH POINT



**SOUTHER GENERAL**

NU-PAREE



**SOUTHER GENERAL**

FORT NEUROPA



**NORT SPY**

NU-PAREE



**NORT SPY**

SOUTH POINT



**NORT SPY**

NU-ATLANTA



**SOUTHER GENERAL**

KYRO



**SOUTHER GENERAL**

TIMBUK-2



**SOUTHER SPY**

TIMBUK-2



**SOUTHER  
SPY**

NU-NUREMBURG



**SOUTHER  
SPY**

NU-NUREMBURG



**SOUTHER  
SPY**

OMAN-3



**NORT  
GENERAL**

OMAN-3



**NORT  
GENERAL**

GLASSHOUSE



**NORT  
GENERAL**

GLASSHOUSE



**NORT  
GENERAL**

NU-HAMELIN



**NORT  
GENERAL**

NU-HAMELIN



**NORT  
GENERAL**

NORT  
COMMAND POST



**NORT  
GENERAL**

Pesca 2 carte *Indizio* quando  
completi questa missione.

NORT  
COMMAND POST



**SOUTHER  
SPY**

NU-HAMELIN



**SOUTHER  
SPY**

NU-HAMELIN



**SOUTHER  
SPY**

NU-NUREMBURG



**NORT  
GENERAL**

NU-NUREMBURG



**NORT  
GENERAL**

TIMBUK-2



**NORT  
GENERAL**

TIMBUK-2



**NORT  
GENERAL**

OMAN-3



**SOUTHER  
SPY**

OMAN-3



**SOUTHER  
SPY**

GLASSHOUSE



**SOUTHER  
SPY**

GLASSHOUSE



**SOUTHER  
SPY**

SWAMP BASE



**BATTLE COMPUTER**

Puoi completare questa missione solo se hai un Biochip Helm.

NORT  
COMMAND POST



**BATTLE COMPUTER**

Puoi completare questa missione solo se hai un Biochip Helm.



**GENIES**

I Genies ti hanno programmato per attaccare il GI alla tua sinistra. **Non** puoi rifiutare questa missione. **Non** peschi la carta *Indizio* quando completata.



**GENIES**

I Genies ti hanno programmato per attaccare il GI alla tua destra. **Non** puoi rifiutare questa missione. **Non** peschi la carta *Indizio* quando completata.



**WEDDING BELLS**

Venus Bluegenes è la tua sposa. Devi rapirla. Puoi rifiutare questa missione solo se Venus non è in gioco. **Non** peschi la carta *Indizio* quando completata.



**WEDDING BELLS**

Azure è la tua sposa. Devi rapirla. Puoi rifiutare questa missione solo se Azure non è in gioco. **Non** peschi la carta *Indizio* quando completata.

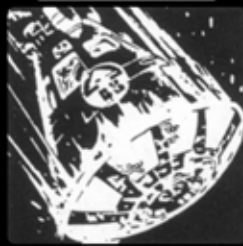


**MOVEMENT****HIJACK**

Riesci a dirottare un Atmcraft.  
Puoi muovere fino a **4 Settori**

**END****WEDDING BELLS MISSIONS**

Lei ha sempre preferito me, roditi il fegato e perdi **1 Turno**.  
Scarta la carta **Compagno** e pesca una nuova carta **Missione**

**MOVEMENT****SHUTTLE MALFUNCTION**

Scappi con un Lifepd. Perdi **1 Vita** e pesca **1 segnalino Drop Zone** per vedere dove atterri.  
Può essere giocata solo su un Gi che sia su uno **Shuttle**.

**END****NORT GENERAL MISSIONS**

Il Generale è ben protetto, e devi aspettare che cali la notte.  
**Perdi 1 Turno.**

**END****NORT SPY MISSIONS**

La spia sa dov'è il Traditore.  
**Pesca 1 carta Indizio**

**ENCOUNTER****NORT OFFENSIVE**

**Pesca 4 carte Incontro extra**

**END****NORT GENERAL MISSIONS**

Il Generale è stato trasferito al **North Command Post**.  
Per completare la missione devi andare in quel Settore.

**END****NORT SPY MISSIONS**

La spia è stata avvisata e ha preparato una trappola.  
**Perdi 1 Vita e 1 Turno.**

**END****SOUTHER GENERAL MISSION**

Il Generale può aiutarti nella ricerca del Traditore.  
**Pesca 1 carta Indizio extra.**

**END****NORT GENERAL MISSIONS**

Il Generale era un Anziano nel massacro della Zona di Quarzo.  
**Pesca 1 carta Indizio extra.**

**END****BATTLE COMPUTER MISSIONS**

Prima di completare la tua missione devi trovare il codice del Computer.  
**Perdi 1 Turno.**

**END****SOUTHER SPY MISSIONS**

La spia si è infiltrata nella Intelligence dei Nort.  
**Pesca 1 carta Indizio extra.**

**END****SISTER SLEDGE**

Sister Sledge è un agente dei Nort. Ti avvelena e scappa.  
Scarta la carta **Compagno**.  
**Perdi 1 Vita e 1 Turno.**

Questa carta può essere giocata solo su un Gi che ha come compagno Sister Sledge

**MOVEMENT****HELLO JAMES**

Rubi il Landspeeder di un Generale. Questo turno puoi muovere fino a **3 Settori** e aggiungere **2 ai tuoi tiri per Evadere.**

**MOVEMENT****PLAYER**

Il pilota ti dà un passaggio ovunque tu voglia su **Nu-Erath**

**END****NORT GENERAL MISSIONS**

Dirotti l'Atomcraft di un Generale. Il prossimo turno puoi muovere fino a **4 Settori.**

**END****BATTLE COMPUTER MISSIONS**

Sei stato ferito dal sistema di difesa laser computerizzato.  
Perdi 1 Vita.

**MOVEMENT****PLAYER**

Il Pilota ti dà un passaggio fino alla *Marauders Base*.

**END****NORT SPY MISSIONS**

La Spia si è mossa. Per completare la tua missione devi arrivare al Settore *Southpoint*.

**END****NORT SPY MISSIONS**

La Spia sa dove si trova il Traditore.  
Pesca 1 carta *Indizio* extra.

**END****SOUTHER SPY MISSIONS**

La Spia può darti l'impronta vocale del Traditore.  
Pesca 1 carta *Indizio* extra.

**END****SOUTHER GENERAL MISSIONS**

Il Generale ti consegna 4 carte *Approvvigionamento*.

**END****NORT GENERAL MISSIONS**

Il Generale ha un dossier con l'elenco degli agenti Nort che fanno il doppio gioco.  
Pesca 1 carta *Indizio* extra.

**MOVEMENT****SHUTTLE**

Lo Shuttle è in procinto di decollare. Se ti trovi su una *Città Souther*, puoi muovere direttamente sul Settore *Shuttle Bay* su *Milli-com*.

**END****SOUTHER GENERAL MISSIONS**

Il Generale si rifiuta di riceverti.  
Perdi 1 Turno.

**END****SOUTHER GENERAL MISSIONS**

Il Generale si rifiuta di riceverti.  
Perdi 1 Turno.

**MOVEMENT****LOST !**

Questo Turno non puoi muovere.

**MOVEMENT****LOST !**

Questo Turno non puoi muovere.

**MOVEMENT****EASY GOING**

Muovi di 1 Settore extra.

**MOVEMENT****EASY GOING**

Muovi di 1 Settore extra.

**MOVEMENT****MANTRAP**

Questo turno non puoi muovere.  
Questo turno sottrai 2 dal tuo tiro per *Evadere*.

**MOVEMENT****MANTRAP**

Questo turno non puoi muovere.  
Questo turno sottrai 2 dal tuo tiro per *Evadere*.



**MOVEMENT****SHORT CUT**

Muovi di 2 Settori.

**MOVEMENT****SHORT CUT**

Muovi di 2 Settori.

**ENCOUNTER****HIGH GROUND**

Raddoppi il valore dei tiri per determinare la **Potenza di Fuoco** per te e i tuoi **Compagni** durante questa Fase.

**ENCOUNTER****HIGH GROUND**

Raddoppi il valore dei tiri per determinare la **Potenza di Fuoco** per te e i tuoi **Compagni** durante questa Fase.

**ENCOUNTER****FOREWARNED**

Solo sei hai un Biochip Helm: Il Biochip si è collegato al network del Comando Nort. Questo turno aggiungi 2 ai tiri per **Evadere**.

**ENCOUNTER****FOREWARNED**

Solo sei hai un Biochip Helm: Il Biochip si è collegato al network del Comando Nort. Questo turno aggiungi 2 ai tiri per **Evadere**.

**ENCOUNTER****SURPRISE ATTACK**

Questo turno sottrai 2 ai tiri per **Evadere**.

**ENCOUNTER****SURPRISE ATTACK**

Questo turno sottrai 2 ai tiri per **Evadere**.

**MOVEMENT****SECURITY PASS**

Puoi entrare nel Settore **Security Zone** su Milli-com giocando questa carta.

**MOVEMENT****SECURITY PASS**

Puoi entrare nel Settore **Security Zone** su Milli-com giocando questa carta.

**END****NORT SPY MISSIONS**

Trovare il Traditore è più difficile del previsto.  
Perdi 1 Turno.

**END****NORT SPY MISSIONS**

Trovare il Traditore è più difficile del previsto.  
Perdi 1 Turno.

**ENCOUNTER****HIDE**

In questa Fase puoi **Evadere** da tutti gli Incontri senza dover lanciare i dadi.

**ENCOUNTER****HIDE**

In questa Fase puoi **Evadere** da tutti gli Incontri senza dover lanciare i dadi.

**ENCOUNTER****COVER**

Giocala immediatamente dopo un Combattimento per annullare la perdita di 1 Vita.

**ENCOUNTER****COVER**

Giocala immediatamente dopo un Combattimento per annullare la perdita di 1 Vita.

**END****SOUTHER SPY MISSIONS**

La Spia è stata catturata.

**Perdi 1 Vita e 1 Turno.****Non** peschi la carta **Indizio** per aver completato la missione.**END****SOUTHER SPY MISSIONS**

Trovare il Traditore è più difficile del previsto.

**Perdi 1 Turno.****END****BATTLE COMPUTER MISSIONS**

Riesci ad accedere ai file degli agenti che fanno il doppio gioco.

Pesca 1 carta **Indizio** extra.**END****BATTLE COMPUTER MISSIONS**

Riesci ad accedere ai file degli agenti che fanno il doppio gioco.

Pesca 1 carta **Indizio** extra.**ENCOUNTER****AMBUSH**Durante questa Fase **non** puoi tentare di **Evadere**.**ENCOUNTER****AMBUSH**Durante questa Fase **non** puoi tentare di **Evadere**.**END****SOUTHER SPY MISSIONS**

La Spia è in grado di fornirti un trasporto fuori dalla città.

Il prossimo turno puoi muovere fino a **3 Settori**.**END****SOUTHER SPY MISSIONS**

La Spia è in grado di fornirti un trasporto fuori dalla città.

Il prossimo turno puoi muovere fino a **3 Settori**.**END****SOUTHER GENERAL MISSIONS**

Il Generale ti mette a disposizione un Atmcraft.

Quando lasci la città puoi muovere fino a **3 Settori**.**END****SOUTHER GENERAL MISSIONS**

Il Generale ti mette a disposizione un Atmcraft.

Quando lasci la città puoi muovere fino a **3 Settori**.**MOVEMENT****HIJACK**Riesci a dirottare un Atmcraft. Puoi muovere fino a **4 Settori****MOVEMENT****HIJACK**Riesci a dirottare un Atmcraft. Puoi muovere fino a **4 Settori****MOVEMENT****HIJACK**Riesci a dirottare un Atmcraft. Puoi muovere fino a **4 Settori****MOVEMENT****ESCAPE**Giocando questa carta puoi fuggire dai Settori **Glasshouse** e **Brig**.**MOVEMENT****ESCAPE**Giocando questa carta puoi fuggire dai Settori **Glasshouse** e **Brig**.**MOVEMENT****ESCAPE**Giocando questa carta puoi fuggire dai Settori **Glasshouse** e **Brig**.



**MOVEMENT**



**ESCAPE**

Giocando questa carta puoi fuggire dai Settori **Glasshouse** e **Brig**.

**ENCOUNTER**



**REINFORCEMENTS**

Pesca 2 carte **Incontro** extra.

**ENCOUNTER**



**REINFORCEMENTS**

Pesca 2 carte **Incontro** extra.

**ENCOUNTER**



**REINFORCEMENTS**

Pesca 3 carte **Incontro** extra.

**END**



**TRAITOR**

Il Traditore ti ha preparato una trappola. **Perdi 1 Vita e 1 Turno**. Questo Turno **non** puoi combattere il Traditore.

Puoi giocarla **solo** se il GI e il Traditore sono nello stesso Settore.

**END**



**TRAITOR**

Il Traditore ti ha preparato una trappola. **Perdi 1 Vita e 1 Turno**. Questo Turno **non** puoi combattere il Traditore.

Puoi giocarla **solo** se il GI e il Traditore sono nello stesso Settore.

**END**



**TRAITOR**

Il Traditore si è nascosto. **Perdi 1 Turno**.

Questo Turno **non** puoi combattere il Traditore.

Puoi giocarla **solo** se il GI e il Traditore sono nello stesso Settore.

**MOVEMENT**



**TRAITOR**

Il Traditore si è spostato su **Magnopole**. Muovi il suo segnalino su quel settore.

Puoi giocarla solo se il Traditore è stato messo in gioco.

**MOVEMENT**



**TRAITOR**

Il Traditore si è spostato su **Glasshouse**. Muovi il suo segnalino su quel settore.

Puoi giocarla solo se il Traditore è stato messo in gioco.

**MOVEMENT**



**TRAITOR**

Il Traditore si è spostato su **Marauder Base**. Muovi il suo segnalino su quel settore.

Puoi giocarla solo se il Traditore è stato messo in gioco.

**END**



**TRAITOR**  
▶ **MARAUDERS BASE** ◀

Il Traditore ha attivato l'auto-distruzione. **Perdi 1 Vita**. Muovi il traditore su **Nu-Hameliin**.

Puoi giocarla **solo** se il GI e il Traditore sono su **Marauder Base**

**END**



**TRAITOR**  
▶ **THE MAGNOPOLE** ◀

Il Traditore è in collusione con **Bland & Brass** che ti rubano l'equipaggiamento. **Perdi tutti gli Oggetti Speciali**.

Puoi giocarla solo se il GI e il Traditore sono su **Magnopole**

**END**



**TRAITOR**  
▶ **MILLI-COM** ◀

Il Traditore ti ha incastrato. Vieni imprigionato sul Settore **Brig**. Questo Turno **non** puoi combattere il Traditore.

Puoi giocarla **solo** se il GI e il Traditore sono su **Milli-com**





### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 3 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 3 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 3 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 3 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 4 GP MAGS

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 SEALBUSTER

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 SEALBUSTER

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 SEALBUSTER

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 1 SEALBUSTER

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 SEALBUSTER

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### 2 SEALBUSTER

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



### MINI-NUKE

**OGGETTO SPECIALE**  
**Arma Principale**  
Puoi usarla contro qualsiasi tipo di bersaglio. Scarta dopo l'uso.  
**FIREPOWER: 10**





### SCUM SEA SURVIVAL KIT

#### OGGETTO SPECIALE

Puoi usarla per entrare nei Settori Sum Sea

Scartala dopo averla usata.



### SCUM SEA SURVIVAL KIT

#### OGGETTO SPECIALE

Puoi usarla per entrare nei Settori Sum Sea

Scartala dopo averla usata.



### BINOX

#### OGGETTO SPECIALE

Aggiungi 1 ai tuoi tiri per *Evadere*

Mantienila finché non verrà scartata o perduta.



### BINOX

#### OGGETTO SPECIALE

Aggiungi 1 ai tuoi tiri per *Evadere*

Mantienila finché non verrà scartata o perduta.



### CAMU-CAPE

#### OGGETTO SPECIALE

Aggiungi 4 ai tuoi tiri per *Evadere* ma il prossimo turno non potrai muovere. Mantienila finché non scartata o perduta.



### CAMU-CAPE

#### OGGETTO SPECIALE

Aggiungi 4 ai tuoi tiri per *Evadere* ma il prossimo turno non potrai muovere. Mantienila finché non scartata o perduta.



### LAS-SCALPEL

#### OGGETTO SPECIALE

Arma Secondaria

Puoi usarla solo contro bersagli di tipo *Personnel*. Mantienila finché non scartata o perduta.

FIREPOWER: 1



### LAS-SCALPEL

#### OGGETTO SPECIALE

Arma Secondaria

Puoi usarla solo contro bersagli di tipo *Personnel*. Mantienila finché non scartata o perduta.

FIREPOWER: 1



### SMOKE GRANADES

#### OGGETTO SPECIALE

Sottrai 2 ai tiri avversari per la *Potenza di Fuoco* (Min. Zero).

Scartala dopo averla usata.



### SMOKE GRANADES

#### OGGETTO SPECIALE

Sottrai 2 ai tiri avversari per la *Potenza di Fuoco* (Min. Zero).

Scartala dopo averla usata.



### ANTI-STAMMEL GAS

#### OGGETTO SPECIALE

Arma Secondaria

Puoi usarla solo contro *Stammel Riders*. Scartala dopo averla usata. FIREPOWER: 4



### ANTI-STAMMEL GAS

#### OGGETTO SPECIALE

Arma Secondaria

Puoi usarla solo contro *Stammel Riders*. Scartala dopo averla usata. FIREPOWER: 4



### ANTI-STAMMEL GAS

#### OGGETTO SPECIALE

Arma Secondaria

Puoi usarla solo contro *Stammel Riders*. Scartala dopo averla usata. FIREPOWER: 4



### DIGI PIN-UPS

#### OGGETTO SPECIALE

Non ha un uso specifico, ma è divertente averlo. Mantienila finché non viene scartata o perduta.



### MEDI-KIT

#### OGGETTO SPECIALE

Puoi usarlo solo se non muovi. Recuperi tutte le Vite perse.

Scartala dopo averla usata.



### MEDI-KIT

#### OGGETTO SPECIALE

Puoi usarlo solo se non muovi. Recuperi tutte le Vite perse.

Scartala dopo averla usata.



### MEDI-KIT

#### OGGETTO SPECIALE

Puoi usarlo solo se non muovi.  
Recuperi tutte le Vite perse.  
Scartala dopo averla usata.



### MEDI-KIT

#### OGGETTO SPECIALE

Puoi usarlo solo se non muovi.  
Recuperi tutte le Vite perse.  
Scartala dopo averla usata.



### SAMMY

#### OGGETTO SPECIALE

##### Arma Principale

Puoi usarla solo contro bersagli  
di tipo *Airborne*. Scartala dopo  
averla usata. FIREPOWER: 4



### SAMMY

#### OGGETTO SPECIALE

##### Arma Principale

Puoi usarla solo contro bersagli  
di tipo *Airborne*. Scartala dopo  
averla usata. FIREPOWER: 4



### SAMMY

#### OGGETTO SPECIALE

##### Arma Principale

Puoi usarla solo contro bersagli  
di tipo *Airborne*. Scartala dopo  
averla usata. FIREPOWER: 4



### SAMMY

#### OGGETTO SPECIALE

##### Arma Principale

Puoi usarla solo contro bersagli  
di tipo *Airborne*. Scartala dopo  
averla usata. FIREPOWER: 4



### 1 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 1 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 1 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 1 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 2 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 2 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 2 SET MICRO-MINES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 2 PLASMA GRENADES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 2 PLASMA GRENADES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.



### 2 PLASMA GRENADES

Aggiorna la quantità delle  
Munizioni possedute  
sulla scheda del GI  
e scarta questa carta.





**3 PLASMA  
GRENADES**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



**1 PLASMA  
GRENADE**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



**1 PLASMA  
GRENADE**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



**1 PLASMA  
GRENADE**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



**1 PLASMA  
GRENADE**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



**1 PLASMA  
GRENADE**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.



**1 PLASMA  
GRENADE**

Aggiorna la quantità delle Munizioni possedute sulla scheda del GI e scarta questa carta.

**PERSONNEL** 7



**MORGEN**

Un cecchino Nort. Puoi usare solo **GP Mags**. Sottrai 4 da ogni dado lanciato per determinare la Potenza di Fuoco (min. Zero).  
Potenza di Fuoco: 2

**AIRBORNE** 5



**DECAPTATORS**

Evadi o perdi 1 Vita.  
Non puoi Arrenderti

**ARMOUR** 4



**BLACKMARE**

Potenza di Fuoco: 12

**SPECIAL-ITEM** 3



**GI PISTOL**

Arma Secondaria  
Può essere usata solo contro bersagli **Personnel**. Mantienila finché non la scarti o la perdi.  
Potenza di Fuoco: 1

**SPECIAL-ITEM** 1



**LAZOOKA**

Arma Principale  
Può essere usata solo contro bersagli **Armour** e **Fortification**. Scartala dopo averla usata.  
Potenza di Fuoco: 8

**PERSONNEL** 4



**STAMMEL RIDERS**

Potenza di Fuoco: 5

**COMPANION** 2



**CADET**

► SOUTHPOINT ◀  
Potenza di Fuoco: 1

**COMPANION** 3



**SISTER SLEDGE**

► Qualsiasi Città SOUTHER ◀  
È una bio-infermiera che è in grado di farti recuperare 1 Vita alla fine di ogni turno.  
Potenza di Fuoco: 0

**ARMOUR** 4



**STAFF CAR**

Se sconfiggi la Staff Car puoi pescare 1 carta **Indizio**.  
Potenza di Fuoco: 5

**COMPANION** 5



**K FOR KEN**

Nessuna Destinazione. Mentre ti accompagna devi sottrarre 2 da ogni tiro per **Evadere**. Puoi tentare di **Evadere** questa carta.  
Potenza di Fuoco: 0

**SPECIAL-ITEM** 1



**LAS-SWORD**

Arma Secondaria  
Può essere usata solo contro bersagli **Personnel**. Mantienila finché non la scarti o la perdi.  
Potenza di Fuoco: 1

**COMPANION** 6



**AZURE**

Qualsiasi Settore su  
► MILLI-COM ◀  
Potenza di Fuoco: 1


**FORTIFICATION** 3



**BATTLEFIELD HQ**

Bersaglio di tipo **Sealed**  
Se lo sconfiggi puoi pescare 1 carta **Indizio**.  
Potenza di Fuoco: 6

**COMPANION** 1



**DESERTER**

► NU-ARCADY ◀  
Potenza di Fuoco: 1

**AIRBORNE** 6



**HEATSEEKER**

Puoi usare solo **GP Mags** e **non** puoi **Arrenderti**. Sottrai 3 (Min. Zero) da ogni dado lanciato per la Potenza di Fuoco. **Doppio Danno**. Potenza di Fuoco: 2

**FORTIFICATION** 4



**HELLSTREAK**

Doppio Danno  
Potenza di Fuoco: 10



**PERSONNEL** **4**



**KASHAN LEGION**

Hanno partecipato al massacro della Zona di Quarzo. I GI con 2 o più Vite devono combatterli.

Potenza di Fuoco: 6

**COMPANION** **3**



**OLD GUARD**

► FORT NEUROPA ◀

Potenza di Fuoco: 1

**AIRBORNE** **5**



**POINT**

*Evadi o Combatti* contro questo incontro e poi pesca altre 3 carte *Incontro*.

Potenza di Fuoco: 6

**COMPANION** **4**



**HUNTER**

► FORT NEUROPA ◀

Potenza di Fuoco: 1

**COMPANION** **4**



**VENUS BLUEGENES**

Qualsiasi Settore su  
► MILLI-COM ◀

Potenza di Fuoco: 1

**COASTAL** **3**




**FLAGSHIP**

Se sconfiggi la Flagship puoi pescare 1 carta *Indizio*.

Potenza di Fuoco: 15

**COMPANION** **3**




**COLONEL CASANOVA**

► FORT NEUROPA ◀

Potenza di Fuoco: 1

**PERSONNEL** **5**



**NORT G.I.**

Potenza di Fuoco: 6

**COMPANION** **3**



**ROB-SPEIRRE**

► FORT NEUROPA ◀  
Puoi usare la sua Potenza di Fuoco solo contro bersagli di tipo *Personnel*.

Potenza di Fuoco: 1

**COMPANION** **3**



**RO-GER**

► FORT NEUROPA ◀  
Puoi usare la sua Potenza di Fuoco solo contro bersagli di tipo *Personnel*.

Potenza di Fuoco: 1

**SPECIAL-ITEM** **3**



**DYING G.I.**

Il GI sta morendo. Puoi estrarre il suo Biochip e metterlo su uno spazio libero della tua scheda.

Pesca 1 Biochip

**HAZARD** **0**



**MEGA-MINEFIELD**

Non puoi *Evadere*.  
Non puoi *Arrenderti*.  
Devi usare una Mini-Nuke o perdere 1 Turno o 1 Vita.

**HAZARD** **7**



**PILBOXES**

Non puoi *Arrenderti*.

Potenza di Fuoco: 6

**HAZARD** **7**




**PILBOXES**

Non puoi *Arrenderti*.

Potenza di Fuoco: 6

**AIRBORNE** **6**



**MARAUDERS**

Potenza di Fuoco: 5

**AIRBORNE** **6**



**MARAUDERS**

Potenza di Fuoco: 5

**AIRBORNE** 5

**ATMO-CRAFT**

Potenza di Fuoco: 4

**AIRBORNE** 5

**ATMO-CRAFT**

Potenza di Fuoco: 4

**AIRBORNE** 6

**HOPPER**

È agile e ben armato. Sottrai 3 (Min. Zero) da ogni dado lanciato per determinare la tua Potenza di Fuoco.

Potenza di Fuoco: 3

**AIRBORNE** 6

**HOPPER**

È agile e ben armato. Sottrai 3 (Min. Zero) da ogni dado lanciato per determinare la tua Potenza di Fuoco.

Potenza di Fuoco: 3

**AIRBORNE** 5

**SUN LEGION**

Potenza di Fuoco: 6

**AIRBORNE** 5

**SUN LEGION**

Potenza di Fuoco: 6

**FORTIFICATION** 4

**LASER CANNON**

Bersaglio di tipo *Sealed*.  
Doppio Danno.

Potenza di Fuoco: 6

**FORTIFICATION** 4

**LASER CANNON**

Bersaglio di tipo *Sealed*.  
Doppio Danno.

Potenza di Fuoco: 6

**PERSONNEL** 5

**SENTRY**

*Evadi* con successo questo Incontro altrimenti pesca altre 3 carte *Incontro*.

**PERSONNEL** 5

**SENTRY**

*Evadi* con successo questo Incontro altrimenti pesca altre 3 carte *Incontro*.

**HAZARD** 5

**ALARM BEAM**

*Evadi* con successo questo Incontro altrimenti pesca altre 3 carte *Incontro*.

**HAZARD** 5

**ALARM BEAM**

*Evadi* con successo questo Incontro altrimenti pesca altre 3 carte *Incontro*.

**FORTIFICATION** 2

**SUPPLY DUMP**

Bersaglio di tipo *Sealed*. Se lo sconfiggi puoi pescare 2d6 di carte *Approvvigionamento*.

Potenza di Fuoco: 6

**FORTIFICATION** 2

**SUPPLY DUMP**

Bersaglio di tipo *Sealed*. Se lo sconfiggi puoi pescare 2d6 di carte *Approvvigionamento*.

Potenza di Fuoco: 6

**PERSONNEL** 4

**MILLIFUZZ**

Non puoi *Combatterli*. *Evadi* con successo o sarai imprigionato nel settore Brig su Milli-com.

**PERSONNEL** 4

**MILLIFUZZ**

Non puoi *Combatterli*. *Evadi* con successo o sarai imprigionato nel settore Brig su Milli-com.



**PERSONNEL** 5



**PATROL**

Potenza di Fuoco: 3

**PERSONNEL** 5



**PATROL**

Potenza di Fuoco: 3

**AIRBORNE** 5



**HARD RAIN**

Non puoi **Arrenderti**.  
Evadi con successo  
perdi 1 Vita.

**AIRBORNE** 5



**HARD RAIN**

Non puoi **Arrenderti**.  
Evadi con successo  
perdi 1 Vita.

**ARMOUR** 4



**AMOK**

Potenza di Fuoco: 8

**ARMOUR** 4



**AMOK**

Potenza di Fuoco: 8

**ARMOUR** 4



**MCV**

Potenza di Fuoco: 6

**ARMOUR** 4



**MCV**

Potenza di Fuoco: 6

**SPECIAL ITEM** 1



**NORT  
CHEM-SUIT**

Aggiungi 2 ai tiri per **Evadere**  
nei settori **North** e **Front Line**.  
Scartala se hai Compagni o  
quando perdi 1 Vita.

**SPECIAL ITEM** 1



**NORT  
CHEM-SUIT**

Aggiungi 2 ai tiri per **Evadere**  
nei settori **North** e **Front Line**.  
Scartala se hai Compagni o  
quando perdi 1 Vita.

**PERSONNEL** 6



**SNIPER**

Puoi usare solo GP Mags.  
Sottrai 3 (Min. Zero) da ogni  
dado lanciato per determinare  
la tua Potenza di Fuoco.  
Potenza di Fuoco: 1

**PERSONNEL** 6



**SNIPER**

Puoi usare solo GP Mags.  
Sottrai 3 (Min. Zero) da ogni  
dado lanciato per determinare  
la tua Potenza di Fuoco.  
Potenza di Fuoco: 1

**COASTAL** 4



**JETFOIL**

Potenza di Fuoco: 6

**COASTAL** 4



**JETFOIL**

Potenza di Fuoco: 6

**COASTAL** 5



**SCUM MARINES**

Bersaglio di tipo **Sealed**.  
Dei Marines usano i  
Mezzi da Sbarco.  
Potenza di Fuoco: 4

**COASTAL** 5



**SCUM MARINES**

Bersaglio di tipo **Sealed**.  
Dei Marines usano i  
Mezzi da Sbarco.  
Potenza di Fuoco: 4

**FORTIFICATION** **5**



**LAST NEST**

Potenza di Fuoco: 4

**FORTIFICATION** **5**



**LAST NEST**

Potenza di Fuoco: 4

**FORTIFICATION** **5**



**LAST NEST**

Potenza di Fuoco: 4

**HAZARD** **6**



**BIO-WIRE**

Non puoi *Arrenderti*.  
Puoi usare solo *Mini-Nukes*  
o *Plasma Grenades*.  
Potenza di Fuoco: 4

**HAZARD** **6**



**BIO-WIRE**

Non puoi *Arrenderti*.  
Puoi usare solo *Mini-Nukes*  
o *Plasma Grenades*.  
Potenza di Fuoco: 4