

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 Atomcraft.
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**

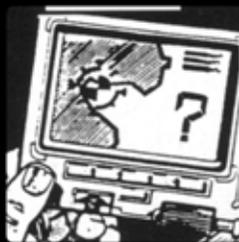
Lo Shuttle è in procinto di decollare. Se ti trovi su una *Città Souther*, puoi muovere direttamente sul Settore *Shuttle Bay* su *Milli-com*.

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.



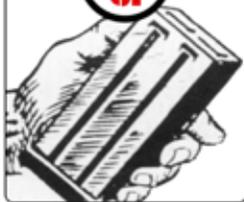
2 GP MAGS

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



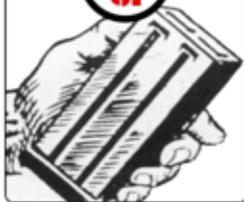
2 GP MAGS

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