

NEXT

Supplemento a COLONIAL WARS il libro delle regole

**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**

PARTITE TUTTI CONTRO TUTTI [Max 4 giocatori]

Campo di gioco

Il campo di gioco ideale per le partite tutti contro tutti è delle dimensioni **120x120cm**. In ogni caso quadrato.

Condizioni di vittoria

In questo tipo di partite viene determinata un'unica condizione di vittoria per tutti i giocatori. Ogni giocatore è libero di determinare a caso una missione secondaria come da regole.

Attenzione non è possibile che due o più giocatori abbiano la stessa missione secondaria.

Schieramento

Nelle partite tutti contro tutti non vi è la fase dello schieramento. Ogni giocatore quando attiva la prima unità sceglie il proprio lato d'ingresso. Tutte le unità di quel giocatore entrano dal lato selezionato.

Ogni giocatore deve scegliere un lato d'ingresso differente.

Iniziativa

Il tiro d'iniziativa viene determinato all'inizio di ogni nuovo turno di gioco come di consueto.

Se incorrono eventuali punteggi uguali questi vanno spareggiati tra loro.

Solamente il primo turno di gioco colui che ha ottenuto il punteggio minore è obbligato ad attivare una propria unità.

La prima volta che viene attivata una unità nella partita, è necessario collocare tutti i soldati che ne fanno parte sul bordo del campo di gioco: questa dovrà eseguire l'ordine muovere.

Dal secondo turno di gioco in avanti inizia il turno chi ha ottenuto il punteggio migliore e si prosegue in ordine decrescente fino a che tutti non hanno attivato una propria unità.

Parlé

Dopo il tiro d'iniziativa e prima che venga attivata la prima unità un giocatore nel gruppo può chiamare il Parlé e tentare un accordo con altri giocatori. Non vi è nessun vincolo nel prendere e rispettare gli accordi con il Parlé. Il Parlé può essere interrotto dal giocatore che ha vinto il tiro d'iniziativa attivando la propria unità.

Il Parlé può essere chiamato fino a **3** volte in ogni partita.

Ricognitori e K'Tor Osservatori

I Ricognitori possono eseguire un turno di gioco completo prima del tiro d'iniziativa. Questo vuol dire che il giocatore che li utilizza sceglie il lato del proprio schieramento e iniziare il turno di gioco con un ordine diverso dal *muovere*.

Gli K'Tor Osservatori, quando vengono attivati per la prima volta nel gioco possono eseguire due volte di seguito l'ordine *muovere*. Questa abilità viene trasferita anche alla successiva unità alleata, attivata immediatamente dopo gli Osservatori.

NUOVO SCENARIO

I giocatori di comune accordo possono decidere di giocare lo scenario *Occupazione* in alternativa a quelli descritti nel manuale delle regole.

OCCUPAZIONE

Scopo dello scenario è l'occupazione degli elementi dello scenario presenti sul campo di gioco con le unità operative e non (vedi descrizione scenario).

Ogni fazione sceglie fino a **3** unità di fanteria (incluso lo Staff) nel proprio schieramento, ciascuna viene designata come unità operativa. Ogni giocatore deve scrivere su un foglio in modo chiaro ed inequivocabile le unità **SENZA MOSTRARE IL FOGLIO** all'avversario.

Alla fine del **5°** turno di gioco vengono conteggiati i punti vittoria.

- per ogni unità operativa che occupa un elemento dello scenario non occupato da nemici, vengono totalizzati **2** punti.
- per ogni unità **non** operativa che occupa un elemento dello scenario non occupato da nemici, viene totalizzato **1** punti.

UNITA' SPIA

Ogni giocatore può sostituire una unità operativa designandola come *unità spia*.

L'unità spia consente, dopo lo schieramento e prima del primo tiro d'iniziativa della partita, di tirare **1D6**: con un risultato di **4** o più l'avversario deve rivelare le proprie unità operative.

REGOLE AGGIUNTIVE

Regole contrastanti

Può capitare che due regole contrastanti debbano essere applicate nella stessa situazione. In questo caso entrambe le regole si annullano, nella situazione vanno applicate le regole standard.

Ritirare i dadi

Quando indicato dalle regole è possibile ripetere i tiri di dado. In generale i tiri di dado possono solamente essere ripetuti immediatamente dopo il lancio, inoltre un tiro di dado può essere ripetuto una sola volta. Il secondo risultato va sempre accettato anche se peggiore del primo.

Collisione

Può capitare che un veicolo durante il proprio movimento decida di collidere contro un altro veicolo. Quando ciò avviene il movimento ha immediatamente termine.

Entrambi i veicoli coinvolti subiscono **1D6** danni modificati dalla differenza di DIM e FD.

Gli scudi deflettori **non** riducono il numero di danni effettivamente subiti.

Esempio un Grizzly (FD 6, DIM MG) muove di 15cm nel tentativo di schiacciare un Segnalatore Keladar (FD 6, DIM G): entrambi subiscono 1D6 danni. Il Segnalatore Keladar subisce 1D6+1 danni, mentre il Grizzly subisce 1D6 - 1 danni.

NUOVI ORDINI

Rilevare le distanze

Questo ordine può essere eseguito da tutte le unità e consente di effettuare una misurazione tra due punti qualsiasi nella linea di tiro di almeno un soldato nell'unità attiva.

Equipaggiamenti aggiuntivi dell'arsenale Torek

Anabolizzanti

È possibile equipaggiare ogni unità di guerrieri Torek con *anabolizzanti* aggiungendo **+20PTS** al costo complessivo.

Le unità equipaggiate con anabolizzanti possono eseguire più volte nella stessa attivazione l'ordine *muovere*. Grazie agli ordini *muovere*, successivi al primo, è possibile muovere massimo di **10cm**.

Talenti aggiuntivi del Vecchio Saggio

Ardore dei Torek

Tutte le unità Torek con almeno un modello entro **25cm** dal Vecchio Saggio diventano automaticamente furiose se questi supera un test di DISC.

Ricorda che il Vecchio Saggio può utilizzare un solo potere psichico per turno di gioco.

NUOVE UNITÀ

Ufficiale Comandante

☐ - 1 AMV Torax

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
AMV TORAX	5/3	3	3	4	6	FA	25	G	150

Equipaggiamento: fucile fasico ad alta frequenza.

Fucile fasico ad alta frequenza – quest'arma ha gittata **60cm**, PEN **0**, CAD **3**, è un'arma automatica, che spara colpi *perforanti*.

Opzioni: nessuna.

Nota che questa unità **non** può utilizzare equipaggiamenti scelti dall'arsenale.

Equipaggio: un pilota.

Scudi deflettori: 2.

Abilità speciali: Ufficiale, elite, veicolo da combattimento.

Ufficiale – l'AMV Torax può eseguire gli ordini accessibili solo agli Ufficiali, inoltre **deve** essere schierato in alternativa al Torek Alfa alla guida di un plotone di guerrieri Nerocorno o Arieti.

Elite – questa unità può eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Veicolo da combattimento – questa unità per quanto sia un veicolo, può eseguire gli ordini *Attaccare: combattimento ravvicinato e a terra*. Inoltre gli attacchi in combattimento ravvicinato acquisiscono l'abilità speciale *anticarro*.

Struttura: un veicolo.

Per allestire questo assetto da combattimento è necessario rimuovere gran parte dell'equipaggiamento bellico per far posto ad unità di rilevazione, coordinamento e comunicazione.

1 PLOTONE [da 2 a 4 unità]

I Torek possono utilizzare un Plotone di Guardia Corna in alternativa ai Nerocorno, agli Arieti oppure ai Sanguinari.

Guardia Corna

Basetta piccola per Guardia Corna e Grande per i Taurodan

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Guerrieri	4/6	4	1	1	5	Cr	15	N	15
Campione	4/6	4	1	2	5	Cr	15	N	+10
Taurodan	4/--	4	3	3	6	--	25	E	150
Domatore	4/6	4	1	3	5	--	15	N	+20

Equipaggiamento: carabina fasica.

Opzioni

- Un guerriero in ogni unità può sostituire la carabina fasica con una MG Smasher al costo di **+20PTS**.
- In alternativa all'MG Smasher è possibile aggiungere all' equipaggiamento di un guerriero un'arma ad energia Annullatore al costo di **+10PTS**.
- In ogni unità un guerriero equipaggiato con carabina fasica, può essere promosso a Campione aggiungendo **+10PTS** al costo.
 - ✓ Il Campione può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato un'arma ad energia Annullatore aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Due unità nel Plotone possono includere un Taurodan. **Nota che** il Plotone può includere un Taurodan ogni **2** unità di Guardia Corna schierate.
- Le unità con il Taurodan possono includere un Domatore in alternativa al Campione aggiungendo **+20PTS** al costo.

Abilità speciali: mostruosità (solo Taurodan), sfonda carri (solo Taurodan), puoi fare meglio (solo Domatore).

Mostruosità – il Taurodan può subire complessivamente **8** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Sfondacarri – quando il Taurodan esegue l'ordine Attaccare: *combattimento ravvicinato*, tira un dado a parte, questo attacco, eseguito con il corno anteriore è risolto con la regola speciale anticarro. Gli altri attacchi hanno la regola speciale penetrante.

Puoi fare meglio – il Taurodan, può ripetere **1** un singolo tiro di dado durante la propria attivazione, fintanto che il Domatore nella sua unità è in gioco.

Struttura: da **6** a **8** guerrieri e **1** Taurodan.

Due unità nel Plotone possono includere un Taurodan nel loro organico.

Una simile mostruosità non può non essere condotta in battaglia, la furia dei Taurodan non hanno paragoni, L'unica speranza per le unità che raggiunge è che la partita finisca!

UNITÀ DI SUPPORTO

Braconieri

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Kar-Hath	4/--	--	1	1	5	--	25	G	35
Braconiere	--/6	4	1	1	--	Cr	--	--	--
Braconiere	--/6	4	1	1	--	Cr	--	--	--
Campione	--/6	--	--	+1	--	Cr	--	--	+10

Equipaggiamento: carabina fasica.

Opzioni

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

Abilità speciali: veramente tosti, fiuto del cacciatore, siamo in tre.

Veramente tosti – rimuovi dal gioco un Braconiere ogni **3** ferite subite.

Fiuto del Cacciatore – esegui un ordine *utilizzare equipaggiamenti*, indica una unità nemica entro **30cm** dai Braconieri: tutte le unità che attaccano quell'unità aggiungono **+1** ai tiri per colpire. L'effetto di questa abilità rimane in gioco fino alla successiva attivazione dei Braconieri.

Se l'unità viene eliminata prematuramente il fiuto del Cacciatore ha termine immediatamente.

Siamo in tre – i Braconieri e il Kar-Hath sono assemblati su unica basetta e considerati un unico modello anche se ognuno, utilizza il proprio profilo, quando l'unità esegue gli ordini Attaccare.

Struttura: da **1** a **3** Braconieri.

Più che soldati sono cacciatori abituati a operare oltre linee per lunghi periodi, compiendo azioni di disturbo e sabotaggio!

☐ - 1 Torek primordiale

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Torek Primordiale	5/5	3	2	4	5	--	20	N	75

Equipaggiamento: due armi ad energia.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: veramente tosto, il sangue ribolle, veloce.

Veramente tosto – il Torek Primordiale può subire complessivamente **3** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Il Sangue Ribolle – il Torek Primordiale rigenera automaticamente **1** ferita subita ogni volta che viene attivato.

Veloce – il Torek Primordiale può eseguire più volte nella stessa attivazione l'ordine *muovere*. Grazie agli ordini *muovere* successivi al primo è possibile muovere massimo di **10cm**.

Struttura: un modello.

Ruggito raggelante – eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* il Torek Primordiale può emettere il ruggito raggelante. Una unità bersaglio entro **45cm** deve superare un test di DISC per evitare gli effetti del ruggito.

In caso di successo non succede nulla.

In caso di fallimento l'unità non potrà essere attivata fino al successivo turno di gioco.

Aggiungi **+1** al risultato del test se il bersaglio è oltre i **30cm**.

Sottrai **1** al risultato del test se il bersaglio ha almeno un modello entro **15cm**.

Si tratta di un Torek addestrato a forme di combattimento tanto essenziali e primordiali quanto sanguinarie!

K'Tor

Basetta piccola

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
K'Tor	4/6	4	--	1	4	F	20	N	10
Campione	4/6	4	--	2	4	F	20	N	+10

Equipaggiamento: fucile fasico.

Opzioni

- Uno K'Tor in ogni unità può essere promosso a Campione al costo indicato.
- Il Campione può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una lama ad energia annullatore aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Ogni unità può essere equipaggiata con armi da combattimento ravvicinato (+1 ATT) aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Uno K'Tor in ogni unità può essere equipaggiato con MG Smasher aggiungendo **+20PTS** al costo.

Abilità speciali: nessuna.

Struttura: da **8** a **16** K'Tor.

In queste unità vengono arruolati i giovani Torek (k'Tor) desiderosi di fare la carriera militare alla ricerca di onore e gloria!

0 - 1 UFFICIALE COMANDANTE SARMATH

Regina degli Scorpioni

Basetta piccola

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Regina	6/3	2	--	3	3	P	20	N	75

Equipaggiamento: Tocco delle Sarmath (arma ad energia), pistola sonica (arma sonica).

Opzioni

- può ricevere **3** equipaggiamenti per un valore complessivo massimo di **50PTS** scelti dall'arsenale delle Sarmath.

Abilità speciali: tosta, presenza ispiratrice, elite, tattiche dello Scorpione.

Tosta – questo modello può subire **2** ferite prima di essere rimossa dal gioco.

Presenza ispiratrice – fintanto che questo modello è “vivo”, tutte le unità alleate possono ripetere una volta per turno di gioco, un test di DISC per evitare la fuga fallito.

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

Tattiche dello Scorpione – la Regina può utilizzare un *tattica* per turno di gioco scelta dalla seguente tabella.

I veicoli non possono beneficiare delle Tattiche dello Scorpione.

Veleno

indica una unità alleata con almeno una guerriera entro **45cm** dalla Regina: questa unità quando esegue un qualsiasi ordine Attaccare, può ripetere i tiri armatura falliti.

Miraggio

ricoloca una unità alleata con almeno una guerriera entro **30cm** dalla Regina, entro **30cm** dalla posizione originale.

Danza dello scorpione

una unità alleata con almeno una guerriera entro **30cm** dalla Regina può ripetere l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza* oppure Attaccare: *combattimento ravvicinato*, durante la stessa attivazione.

Ogni Tattica dello Scorpione può essere utilizzata una volta per partita, durante l'attivazione dell'unità bersaglio, senza dover utilizzare ordini.

Struttura: un modello.

Gli Scorpioni sono guerriere temute e rispettate. Le tattiche che utilizzano non sono raffinate come quelle delle Ambasciatrici. Il più delle volte vengono scelte quando in qualche modo è necessario impressionare l'avversario.

PLOTONE [da 2 a 4 unità]

La Regina degli Scorpioni obbliga all'utilizzo di un Plotone interamente composto da Scorpioni, Vendicatrici o Furie (una sola tipologia di unità).

Le unità di Light Vertigo, Lame Danzanti e Frecce di Athena possono essere utilizzate solo come rinforzo.

Per la composizione del Plotone utilizza le indicazioni sottostanti

1. **Plotone di Scorpioni** da **2** a **5** unità, ognuna composta da **4** a **10** guerriere.
2. **Plotone Vendicatrici** da **2** a **4** unità, ognuna composta da **4** a **8** guerriere.
3. **Plotone di Furie** da **2** a **4** unità, ognuna composta da **4** a **8** guerriere.

In quanto Ufficiale è possibile assegnare e aggiungere, la Regina degli Scorpioni ad una unità di Scorpioni, Vendicatrici o Furie, aumentando di **1** la struttura della stessa: essa ne farà parte senza poterla abbandonare.

Nel caso in cui la Regina sia alla testa di un Plotone di Furie beneficerà del *Segno delle Sarmath* senza costi aggiuntivi.

La Regina degli Scorpioni non utilizza lo Staff.

TRUPPE

0 - 2 Forcipe di tenebra

Basetta piccola per gli Scorpioni e media per il Forcipe di Tenebra.

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

- Una guerriera in ogni unità può sostituire il proprio equipaggiamento con un fucile anticarro Forcipe di Tenebra (arma sonora), aggiungendo **+10PTS** al costo.

Abilità speciali: rinforzo aggiunto.

Rinforzo aggiunto – i Plotoni Sarmath di Scorpioni possono includere fino a **2** Forcipi di Tenebra: queste unità possono essere acquistate in aggiunta alle unità o veicoli di rinforzo normalmente concesse.

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

Il Forcipe di Tenebra è l'arma ideale per colpire i veicoli bersaglio da coperture vantaggiose. È anche un indispensabile ausilio per le Regine Scorpione al fine di sopperire alla tipica carenza di armi di supporto.

UNITÀ DI SUPPORTO

0 - 2 Rapace

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Rapace	5/5	3	--	2	3	SMG	50	N	35
Passeggero	--/5	--	--	1	--	F	--	--	--

Equipaggiamento: SMG bacio delle Sarmath (guidatore) fucile sonico freccia di Athena (passeggero).

Opzioni:

- Una guerriera nell'unità (guidatrice o passeggera) può sostituire il proprio equipaggiamento 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**.
- Ogni guidatrice o i passeggera nell'unità può essere equipaggiata con granate elettromagnetiche al costo di **+10PTS**.

Abilità speciali: volante, veramente toste, reclutamento in forze, passeggero, elite.

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

Veramente toste – rimuovi una guerriera dall'unità ogni **3** ferite subite.

Passeggero – i Rapaci trasportano un passeggero, questo conferisce all'unità la possibilità di utilizzare l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza* e Attaccare: *combattimento ravvicinato* due volte ad ogni attivazione dell'unità: una volta per sparare/attaccare con i guidatori e una volta per sparare/attaccare con i passeggeri.

Elite – questa unità può eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Struttura: da **3** a **5** Rapaci.

Il Forcipe di Tenebra è l'arma ideale per colpire i veicoli bersaglio da coperture vantaggiose. È anche un indispensabile ausilio per le Regine Scorpione al fine di sopperire alla tipica carenza di armi di supporto.

VEICOLI

0 - 1 Achille

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Achille	6/3	3	2	3	5	MG	20	G	100
Esploratrice	6/4	3	--	1	3	SMG	20	N	--

Equipaggiamento: MG sonica destino di Audatia. SMG bacio delle Sarmath, pistola sonica, granate (solo Esploratrice).

Opzioni

- Un membro dell'equipaggio (inclusa l'Esploratrice può ricevere il dono delle Sarmath aggiungendo **+25PTS** al costo.
- È possibile equipaggiare il destino di Audatia con proiettili esplosivi aggiungendo **+25PTS** al costo. Ogni colpo a segno acquisisce PEN **0** e l'abilità speciale *esplosione (1D3)*.

Scudi deflettori: 2.

Equipaggio: due guerriere.

Abilità speciali: veicolo da combattimento leggero, esploratrice, sistema mimetico avanzato.

Veicolo da combattimento leggero – Virgo può eseguire gli ordini, *a terra* e Attaccare: *combattimento ravvicinato*, acquisendo l'abilità speciale *perforante*.

Esploratrice – un membro dell'equipaggio è una Esploratrice. È possibile attivare questo modello secondo le normali regole. Utilizzando l'ordine *sbarcare* la guerriera può scendere dal Virgo ed essere attivata: da questo momento è considerata una unità indipendente.

Durante l'attivazione dell'Esploratrice, utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* è possibile effettuare una misurazione tra due punti qualsiasi sul campo di gioco.

La rimozione dal gioco dell'Esploratrice non conferisce punti vittoria all'avversario.

Sistema mimetico avanzato – eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* l'Esploratrice può attivare il sistema mimetico avanzato: quando utilizzi questa abilità, l'Esploratrice non può eseguire ordini o essere attaccata in alcun modo, fino a che non viene nuovamente attivata.

Le unità impegnate in combattimento ravvicinato con l'Esploratrice, quando il sistema mimetico avanzato è attivo, non sono più considerate tali: queste possono muovere e tirare liberamente.

L'Esploratrice con il sistema mimetico avanzato attivato non limita il movimento o la linea di tiro.

Struttura: un veicolo.

Sottovalutare questo veicolo è un grosso errore che può portare alla sconfitta. I due scudi deflettori lo rendono un veicolo resistente e affidabile a dispetto dal basso FD. La versatilità, caratteristica principale dell'Achille, lo rende una preziosa risorsa, utile in tutte le situazioni.

PLOTONE TERRAX [2 - 4 unità]

I Terrax possono utilizzare un Plotone di Raiders in alternativa ai Fucilieri, alle Aquile Predatrici oppure agli Incursori.

Raiders

Basetta piccola.

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

Equipaggiamento: pistola e lama monomolecolare, granate, fumogeni.

Fumogeni – possono essere utilizzati eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*. L'unità è considerata in copertura anche se non lo è. Se l'unità che li utilizza è già in copertura e viene scelta come bersaglio ai tiri per colpire non è possibile aggiungere alcun modificatore positivo.

Opzioni

- Due soldati in ogni unità possono sostituire il proprio equipaggiamento con un fucile a pompa (gittata **30cm**, PEN --, CAD **2**, esplosione **1D3**) senza modifiche al costo.
- Un soldato in ogni unità 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 carica da demolizione aggiungendo **+10PTS** al costo.

Abilità speciali: leader (solo Sergente), reparti speciali.

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

Forze speciali – questa unità può essere utilizzata come supporto nei Plotoni di modello 01, 02.

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

I Raiders sono unità specializzate negli abordaggi a gravità zero e nei combattimenti ravvicinati in ambienti claustrofobici. Quando sono operativi l'aspettativa di vita di questi soldati è prossima all'zero, difatto nessuno sa bene quale motivo può spingere qualcuno ad arruolarsi in queste unità.

REPARTI SPECIALI TERRAX

0 - 1 Matrix

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Matrix	6/3	3	1	2	4	P	20	N	25

Equipaggiamento: pistola Matrix automatica.

Pistola Matrix automatica – gittata **15cm**, PEN 0, CAD **3**, regole speciali – *arma automatica, maneggevole.*

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: matrix, occultamento termo ottico.

Matrix – eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*, durante la propria attivazione è possibile ricollocare Matrix, in qualsiasi punto del campo di gioco.

Occultamento termo ottico – ogni volta che questo soldato viene colpito, sia nei combattimenti ravvicinati che in quelli a distanza, effettua un test di DISC, in caso di successo, ignora l'attacco. In caso di fallimento procedi risolvendo il tiro armatura.

Struttura: un soldato.

Si tratta di un soldato il cui eccezionale addestramento lo rende un micidiale combattente, capace da solo di decidere le sorti di uno scontro, conquistando un obiettivo primario o secondario.

☐ - 1 Sezione anticarro

Basetta tonda piccola per i fucilieri, media per l'artiglieria

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

Equipaggiamento: fucile gauss.

Opzioni

- La sezione anticarro in alternativa ai lanciamissili può essere equipaggiata con un cannone Gauss medio "Durango" al costo di **+50PTS**.
- È possibile equipaggiare il cannone medio con proiettili perforanti migliorati aggiungendo **+25PTS** al costo. Grazie a queste munizioni è possibile ripetere il primo risultato che indica un fallimento nei
 - ✓ tiri per colpire,
 - ✓ i tiri armatura
 - ✓ tiri per ferire

Il secondo risultato deve sempre essere accettato.

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.

L'evoluzione tecnologica e l'approssimarsi di nuovi rivali nella corsa allo spazio ha reso indispensabile la necessità di rendere disponibili scelte differenti per ogni contingente.

☐ - 1 Veterani Terrax

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Veterani	4/5	2	--	2	4	F	15	N	25

Equipaggiamento: fucile gauss.

Opzioni

- Un soldato nell'unità può sostituire il fucile con un'arma anticarro Concussor, oppure con una MG gauss al costo di **10PTS**.
- In alternativa al fucile anticarro Concussor e all'LMG è possibile equipaggiare un veterano con un lanciafiamme aggiungendo **+25PTS** al costo
- Un soldato equipaggiato con fucile gauss può essere promosso a medico al costo di **10PTS**.
- L'unità può essere equipaggiata con granate al costo di **+20PTS**.
- I Veterani possono essere trasportati su un veicolo da trasporto Kutzar aggiungendo **+30PTS** al costo dell'unità.

Abilità speciali: tosti.

Tosti – rimuovi un veterano ogni **2** ferite subite dall'unità.

Struttura: da **6** a **8** soldati

Sono soldati duri che hanno maturato un'esperienza formidabile in vari ambienti e situazione belliche, sono una sicurezza per chiunque li utilizza e una minaccia per qualunque avversario.

KELADAR

REGOLE SPECIALI

- L'esercito Keladar **deve** essere guidato in battaglia da un Controllore: questi può essere accompagnato da uno Staff.
- Ogni esercito di Keladar **deve** comprendere almeno un Plotone di Androidi *modello 1*, *modello 2*, oppure Fasatori.
- Ogni Plotone deve comprendere da due a quattro unità. I Plotoni di Androidi *modello 1* devono comprendere da due a cinque unità.
- È possibile includere un altro Plotone oltre al primo, solo se quest'ultimo include il massimo numero di unità previste.
- Per ogni unità di Androidi *modello 1*, *modello 2*, o Fasatori acquistata è possibile acquistare una unità di supporto o un veicolo.

Artefice

Tutte le unità Keladar possono includere un Artefice al costo indicato tra le proprie fila: l'Artefice utilizza sempre le seguenti regole speciali.

Abilità speciali: elite, programmi senzienti.

Elite – le unità guidate dagli Artefici acquisiscono l'abilità speciale elite possono: queste possono eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Programmi senzienti – le unità guidate dagli Artefici possono utilizzare più volte durante la stessa attivazione l'ordine *utilizzare equipaggiamenti per*

- ✓ ricollocare in gioco **1** Androide rimosso dal gioco nell'unità attiva (questo ordine può essere ripetuto più volte durante la stessa attivazione)
- ✓ sostituire ogni modello vivente appena rimosso dal gioco grazie ad armi nano contaminanti con un uguale numero di nanoidi.

NOME	GITTATA	PENETRAZ	CADENZA	REGOLE SPECIALI
Fucile a particelle (FP)	60cm	--	1	Automatica, arma nanocontaminante
Nano Storm pulser (NS)	60cm	2	2	Penetrazione, arma nanocontaminante

Armi Nanocontaminanti – grazie alle armi nano contaminanti è possibile generare i Nanoidi.

I Nanoidi appena generati devono essere collocati entro il raggio di comando dell'unità bersaglio e non in combattimento ravvicinato. Questi formeranno una unità.

Ulteriori Nanoidi generati da altri Nanoidi (vedi le loro regole speciali) devono essere aggregati alla stessa unità di Nanoidi che li ha generati.

I Nanoidi appena generati **non** possono essere attivati fino alla successiva attivazione di una unità Keladar.

Accumulatori di energia Kel portatile

Le unità equipaggiate con accumulatore di energia Kel possono aggiungere un modificatore di **1** ad un singolo tiro di dado durante la propria attivazione.

L'accumulatore può essere utilizzato una sola volta attivazione.

☐ - 1 UFFICIALE COMANDANTE

Controllore

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Controllore	6/4	2	--	2	4	FA	15	N	75

Equipaggiamento: fucile a particelle.

Opzioni

Può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato

- Lama monomolecolare al costo di **+5PTS**

Il Controllore può essere accompagnato da uno Staff al costo indicato inoltre può ricevere l'upgrade Fasatore aggiungendo al costo di **+10PTS**.

Gli Upgrade selezionati danno accesso alle abilità specifiche descritte nelle apposite sezioni.

Abilità speciali: Ufficiale, veramente tosto, elite, prevedibile.

Ufficiale – il Controllore è un “Ufficiale” e pertanto ha accesso agli ordini speciali riservati agli

Prevedibile – pur essendo un Ufficiale, il Controllore non può utilizzare l'ordine *attivare!*

Veramente tosto – il Controllore può subire **3** ferite prima di essere rimosso dal gioco.

Elite – il Controllore può eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Struttura: un modello.

☐ - 1 Staff

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/6	2	--	1	4	FP	15	N	10
Artefice	4/--	2	--	3	4	--	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile a particelle.

Opzioni

- Un androide nello Staff può sostituire il fucile a particelle con un Nano Storm Pulser aggiungendo al costo di **35PTS**, in alternativa fino a due androidi dello Staff possono sostituire il fucile a particelle con lama monomolecolare e scudo protettivo al costo di **+5PTS** ciascuno.
- Un Androide nello Staff equipaggiato con fucile a particelle può utilizzare un accumulatore di energia Kel aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un androide nello Staff può essere promosso a Artefice al costo indicato (l'Artefice non utilizza alcun equipaggiamento).
- Tutti gli Androidi nello Staff **devono** ricevere lo stesso upgrade ricevuto dal Controllore al costo di **+5PTS** per modello.

Abilità speciali: Staff.

Staff – gli Androidi che compongono lo Staff devono formare con il Controllore una unità che non possono abbandonare.

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

Lo Staff fornisce al Controllore un adeguato supporto di fuoco rendendo di fatto questa unità una micidiale macchina da guerra.

1 PLOTONE [2 - 4 unità]

Modello 01

Basetta piccola gli androidi, media l'Artefice

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/6	2	--	1	4	FP	15	N	10
Artefice	4/--	2	--	3	4	--	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile a particelle.

Opzioni

- Un androide in ogni unità può sostituire il fucile a particelle con un Nano Storm Pulser aggiungendo al costo di **35PTS**.
- Un Androide in ogni unità equipaggiato con fucile a particelle può utilizzare un accumulatore di energia Kel aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un androide in ogni unità può essere promosso a Artefice al costo indicato (l'Artefice non utilizza alcun equipaggiamento).

Abilità speciali: reclutamento in forze.

Reclutamento in forze – è possibile schierare fino a **5** unità nel Plotone.

Struttura: da **8** a **12** androidi.

Con precisione infallibile questi soldati artificiali eseguono le routine e le subroutine ordinate dai programmi che li guidano verso gli obiettivi assegnati.

Modello 02

Basetta piccola gli androidi, media l'Artefice , grande il Segnalatore

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/6	2	--	1	4	FP	15	N	10
Artefice	4/4	2	--	3	4	--	15	N	+35
Segnalatore Keladar	--/--	2	--	--	6	--	--	G	50

Equipaggiamento: fucile a particelle.

Opzioni

- Un androide in ogni unità può sostituire il fucile a particelle con un Nano Storm Pulser aggiungendo al costo di **35PTS**.
- Un Androide in ogni unità equipaggiato con fucile a particelle può utilizzare un accumulatore di energia Kel aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un androide in ogni unità può essere promosso a Artefice al costo indicato (l'Artefice non utilizza alcun equipaggiamento).

Abilità speciali: vedi Segnalatori, specialisti.

Specialisti – è possibile acquistare un Segnalatore per ogni unità di Androidi modello 02 in aggiunta alle unità di supporto normalmente consentite.

Struttura: da **8** a **10** androidi e **1** Segnalatore.

Le incursioni degli androidi modello 02 sono terribili e devastanti. Unendo la mobilità alla rinomata solidità dei soldati Keladar, queste truppe sono in grado di reggere qualsiasi urto bellico e conquistare qualsiasi obiettivo o missione secondaria.

Fasatori

Basetta piccola gli androidi, media l'Artefice

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/6	2	--	1	4	FP	15	N	15
Artefice	4/4	2	--	3	4	--	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile a particelle.

Opzioni

- Un androide in ogni unità può sostituire il fucile a particelle con un Nano Storm Pulser aggiungendo al costo di **35PTS**.
- In alternativa al Nano Storm Pulser **2** Androidi possono sostituire il proprio equipaggiamento con una lama monomolecolare ed uno scudo protettivo al costo di **+5PTS** ciascuno.
- Ogni unità di fasatori può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle Granate a particelle aggiungendo **+30PTS** al costo dell'unità.
- Un Androide in ogni unità equipaggiato con fucile a particelle può utilizzare un accumulatore di energia Kel aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un androide in ogni unità può essere promosso a Artefice al costo indicato (l'Artefice non utilizza alcun equipaggiamento).

Abilità speciali: fase, scudo protettivo (solo androidi equipaggiati con scudo protettivo), forze speciali.

Fase – eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* i Fasatori possono essere ricollocati entro **10cm** dalla loro precedente posizione!

Le unità che facendo giungono a contatto di base con dei nemici eseguono una carica.

Scudo protettivo – il tuo avversario deve ripetere massimo **1** tiro armatura, per turno di gioco, per ogni scudo protettivo nell'unità bersaglio.

Forze speciali – questa unità può essere utilizzata come supporto nei Plotoni di modello 01, 02.

Struttura: da **8** a **10** androidi.

Come ogni razza anche i Keladar hanno a disposizione delle truppe per degli attacchi lampo! Androidi programmati per colpire selettivamente e chirurgicamente gli obiettivi designati.

UNITÀ DI SUPPORTO [vedi regole speciali]

Nanoidi

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Nanoidi	3/--	2	--	2	3	--	15	N	--

Equipaggiamento: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: nanocontaminazione, programma base, unità autogenerata.

Nanocontaminazione – sostituisci automaticamente con un Nanoide ogni nemico appena rimosso dal gioco dai nanoidi nei combattimenti ravvicinati.

Programma base – i Nanoidi non vengono attivati come le altre unità ma **devono** essere attivati immediatamente dopo aver terminato l'attivazione di una qualsiasi altra unità Keladar.

Unità autogenerata – i Nanoidi non possono essere acquistati prima dell'inizio del gioco. Possono essere generati unicamente grazie alle armi nano contaminanti.

Struttura: --

I Nanoidi sono costruiti allestiti con programmi senzienti limitati rispetto agli altri Androidi. Il loro processore però è programmato per attivarsi imitando i Keladar nelle vicinanze.

Smembratori

Basetta piccola gli androidi, media l'Artefice

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/6	2	--	1	4	FP	15	N	10
Artefice	4/--	2	--	3	4	--	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile automatico a particelle.

Opzioni

- Ogni Androide nell'unità può sostituire il proprio equipaggiamento con una lama monomolecolare ed uno scudo protettivo al costo di **+5PTS** ciascuno.
- Ogni unità di Smembratori può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle Granate a particelle aggiungendo **+30PTS** al costo dell'unità.
- Un Androide in ogni unità equipaggiato con fucile a particelle può utilizzare un accumulatore di energia Kel aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un androide in ogni unità può essere promosso a Artefice al costo indicato (l'Artefice non utilizza alcun equipaggiamento).

Abilità speciali: scudo protettivo.

Scudo protettivo – il tuo avversario deve ripetere massimo **1** tiro armatura, per turno di gioco, per ogni scudo protettivo nell'unità bersaglio.

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

Modello 03

Basetta piccola

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/6	2	--	2	4	FA	15	N	30

Equipaggiamento: kustom nanorifle (gittata **60cm**, PEN **1**, CAD **1**, *penetrante*), armi da combattimento ravvicinato monomolecolari.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: sistemi di autoriparazione, tosti.

Sistemi di autoriparazione – gli androidi del modello 03 possono utilizzare l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* (una volta per attivazione) per rigenerare una ferita subita.

Tosti – rimuovi un androide modello 03 ogni **2** ferite subite.

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

Il modello 03 viene solitamente impiegato per sfondare postazioni ben protette e pesantemente difese.

☐ - 1 Teste di morto

Basetta piccola gli androidi, media l'Artefice

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Androidi	4/5	2	--	1	4	FP	15	N	15
Artefice	4/--	2	--	3	4	--	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile a particelle.

Opzioni:

- Tre androidi in ogni unità possono sostituire il fucile a particelle con un Nano Storm Pulser aggiungendo al costo di **35PTS**.
- Un Androide in ogni unità equipaggiato con fucile a particelle può utilizzare un accumulatore di energia Kel aggiungendo **+10PTS** al costo.
- Un androide in ogni unità può essere promosso a Artefice al costo indicato (l'Artefice non utilizza alcun equipaggiamento).

Abilità speciali: nessuna.

Struttura: da **6** a **10** androidi

Gli Androidi riuniti in questa unità hanno dimostrato un'affidabilità e una precisione superiore alla media delle simulazioni Keladar. In battaglia si riconoscono per l'armatura brunita e decorata con disegni di teschi e ossa stilizzate.

VEICOLI [vedi regole speciali]

Segnalatore Keladar

Basetta grande

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Segnalatore Keladar	--/--	2	--	--	6	--	--	G	50

Equipaggiamento: nessuna.

Opzioni: nessuna.

Scudi deflettori: 1.

Abilità speciali: materializzazione, richiamo, segnale prioritario, unità passiva.

Materializzazione – il segnalatore con il primo ordine a disposizione, viene collocato ovunque sul campo di gioco durante la prima attivazione.

Quando si materializza effettua un test di DISC, in caso di successo, colloca il Segnalatore punto scelto, in caso di fallimento, l'avversario ricolloca il Segnalatore ovunque sul campo di gioco.

Richiamo – abbina ad ogni Segnalatore un'unità di Androidi: dopo aver determinato il luogo di arrivo sul campo di gioco, posiziona tutti gli Androidi abbinati entro **10cm** dal Segnalatore.

Segnale prioritario – i Segnalatori emettono costantemente un segnale in sub frequenza che attiva routine passive nei programmi Keladar, scegli prima dell'inizio del gioco una delle seguenti abilità speciali.

Tutti i Segnalatori devono attivare la stessa sub-routine: questa rimarrà attiva fintanto che il Segnalatore è in gioco.

La subroutine scelta non può essere disattivata e sostituita con un'altra.

- ✓ sostituire con un corrispondente numero di Nanoidi, ogni modello vivente appena rimosso dal gioco con armi nanocontaminanti entro **25cm** dal Segnalatore.
- ✓ ripristina un androide modello 01 e 02 rimosso dal gioco, dalle unità con almeno un modello entro **15cm** da uno o più Segnalatori. Questa abilità può essere utilizzata dalle unità attive prima di eseguire gli ordini.
- ✓ Ogni unità con almeno un androide entro **25cm** da uno o più segnalatori può ripetere un singolo tiro di dado appena lanciato, ogni turno di gioco.

Unità passiva – i Segnalatori non possono mai essere attivati, contano però al fine del calcolo dei punti vittoria negli scenari appositi.

Struttura: un modello.

La tecnologia racchiusa nei Segnalatori rimane un mistero poiché quando vengono distrutti si smaterializzano senza lasciare alcuna traccia.

☐ - 1 Predatore

Basetta grande

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Predatore	6/5	2	--	--	6	SP	5	MG	125

Equipaggiamento: proiettore a particelle (gittata **30cm**, PEN **2**, CAD **2**, regole speciali: *perforante e persecuzione*).

Persecuzione – incrementa di **1** la cadenza del proiettore a particelle per ogni colpo andato a segno.

Scudi deflettori: 2.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: velocità di curvatura, volante, elite.

Velocità di curvatura – utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* è possibile ricollocare il Predatore ovunque sul campo di gioco. Una volta ricollocato l'avversario può riposizionare il Predatore entro **10cm** dall'attuale posizione.

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

Elite – questa unità può eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Il Predatore è un chiaro esempio della tecnologia a disposizione dei Keladar, i suoi attacchi lampo portano scompiglio e distruzione. Solo un'accorta difesa è in grado prevenire la devastazione che accompagna questo veicolo.

☐ - 1 Invasore

Basetta media

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Invasore	4/4	2	3	2	6	HMG	20	G	100

Equipaggiamento: HMG a particelle.

Equipaggio: nessuno.

Scudi deflettori: 1.

Opzioni: nessuna.

Abilità speciali: veicolo da combattimento.

Veicolo da combattimento – questo veicolo può eseguire gli ordini a terra e Attaccare: *combattimento ravvicinato!*

In combattimento ravvicinato gli attacchi di questo veicolo acquisiscono la regola speciale *anticarro*.

L'Invasore è un veicolo da combattimento di concezione classica, realizzato per operare in tutte le condizioni ambientali possibili: dalle zone urbane, ai deserti radioattivi, alle jungle aliene.

ARSENALE

☐ - 1 Falce monomolecolare

L'androide equipaggiato con questa arma, in combattimento ravvicinato e in alternativa ai propri attacchi, può attaccare una volta tutti i nemici adiacenti.

Costo: 10 PTS.

☐ - 1 Tunnel spaziale

Una volta per partita Utilizzando l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*, il proprietario di questo oggetto viene rimosso dal gioco e ricollocato in combattimento ravvicinato con un nemico nella propria linea di tiro.

Questo equipaggiamento non può essere utilizzato se il Controllore è aggregato ad una unità, incluso lo Staff.

Costo: 15 PTS.

☐ - 1 Upgrade costruttore

L'androide con questa upgrade guadagna l'abilità artefice, inoltre può essere aggregato ad una qualsiasi unità Keledar (incluso lo Staff) in alternativa al Costruttore.

Costo: 25 PTS.

☐ - 1 Campo di smorzamento

Una singola unità con almeno un soldato entro **45cm** dal Costruttore nella successiva attivazione eseguirà un ordine in meno rispetto a quelli normalmente concessi.

Il campo di smorzamento può essere utilizzato una sola volta per partita eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*.

Costo: 15 PTS.

☐ - 1 Batteria minimissili antiuomo

Il Costruttore una volta per partita e utilizzando l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza* esegue **1D6** tiri per colpire, ciascuno con gittata **30cm**, senza modifiche ai tiri armatura e con la regola penetrazione.

Quando utilizza la batteria di minimissili il Controllore può utilizzare più volte l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza* ma solo per "sparare" con il fucile a particelle e con la batteria di minimissili antiuomo.

Costo: 15 PTS.

☐ - 1 Acceleratore d'impulsi

Il modello equipaggiato con questo assetto, genera all'inizio della partita **1D6** indicatori, ogni indicatore può essere utilizzato una volta per partita, ciascuno consente di eseguire un ordine aggiuntivo. Non vi è limite al numero di ordini aggiuntivi che il Controllore può eseguire ogni turno di gioco.

Costo: 25 PTS.

☐ - 1 Micronanomacchine

Riduci di **1** il FD di una unità entro **45cm** dal Costruttore. L'effetto delle micronanomacchine dura fino alla successiva attivazione del Costruttore.

Le micronanomacchine vengono attivate con l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*.

Le micronanomacchine possono essere utilizzate una volta per partita.

Costo: 25 PTS.

☐ - 1 Proiettili a ricerca di fase

È possibile utilizzare i proiettili a ricerca di fase eseguendo l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*.

Per il resto dell'attivazione del Costruttore può "sparare" con il fucile a particelle ad un bersaglio che non è nella sua linea di tiro.

Costo: 10 PTS.

NEO - RUSSIAN

REGOLE SPECIALI

- L'esercito Neo – Russian **deve** essere guidato in battaglia da un Supervisore: questi può essere accompagnato dallo Staff.
- Ogni esercito Neo – Russian **deve** comprendere almeno un Plotone di *Fucilieri Inostrankaya*, *Furie di Petrov*, *Guardie Rosse* oppure *Serpi di Cheerpayad*.
- Ogni Plotone è composto da due a quattro unità. I Plotoni di *Fucilieri Inostrankaya*, sono composti da due a cinque unità.
- È possibile includere nuovi Plotoni oltre al primo, solo se i precedenti includono il massimo numero di unità.
- Ogni unità di *Fucilieri Inostrankaya*, *Furie di Petrov*, *Guardie Rosse* oppure *Serpi di Cheerpayad* acquistata consente di aggiungere al costo indicato una unità di supporto o un veicolo.

Armi uniche Neo - Russian

NOME	GITTATA	PENETRAZ	CADENZA	REGOLE SPECIALI
Lanciagranate leggero (LL)	45cm	--	1	--
Granate esplosive	--	--	--	Esplosione (1D3), saturazione, tiro indiretto
Granate anticarro	--	1	--	Anticarro
Fucile Petrov 01	90cm	1	1	Interfaccia ottica, penetrazione
Arma da combatt. ravv.	--	--	--	Combattimento ravvicinato, maneggevole
Granate biotossiche	15cm	--	1	Saturazione, biotossicità, perforanti

Interfaccia ottica – i soldati equipaggiati con interfaccia ottica acquisiscono ABIL */4.

Biotossicità – tutti i modelli bersaglio di un attacco biotossico devono superare un test di DISC per evitare di subire **1** ferita.

Unità miste

I Neo – Russian possono schierare unità che contengono modelli con caratteristiche differenti.

Quando queste unità subiscono un attacco, utilizza il profilo di maggioranza. Le ferite subite **devono** essere assegnate iniziando dai modelli caratterizzati dal profilo utilizzato.

Quando non vi è un profilo di maggioranza, il giocatore che subisce l'attacco sceglie quale utilizzare, prima che vengano risolti gli attacchi.

Bestie cibernetiche

Le bestie cibernetiche sono *addestrate nel combattimento ravvicinato* e usufruiscono della regola speciale *penetrazione*. Inoltre non vengono conteggiate nella struttura dell'unità ai fini del calcolo delle perdite.

Blindatura [BLN]

I veicoli Neo – Russian sono qualche anno indietro rispetto alla tecnologia standard e non utilizzano scudi deflettori. In compenso sono dotati di spesse blindature aggiuntive. Aggiungi il valore di blindatura alle ferite che il veicolo può subire.

Ad esempio un veicolo con blindatura **2** può subire complessivamente **8** ferite/danni anziché **6** prima di essere rimosso dal gioco.

☐ - 1 UFFICIALE COMANDANTE

☐ - 1 Supervisore

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Supervisore	6/4	3	--	2	3	F	15	N	50

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

Può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato

- pistola e/o arma da combattimento ravvicinato al costo di **+5PTS** ciascuna
- granate al costo di **+5PTS**
- Può essere accompagnato da uno Staff al costo indicato.
- Può ricevere l'addestramento delle Furie di Petrov aggiungendo **+10PTS** al costo.

Abilità speciali: Ufficiale, tosto, elite, furia (solo Supervisore delle Furie di Petrov)!

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.

Il Supervisore è un Ufficiale standard, le cui capacità combattive sono nella media delle prestazioni dei soldati di pari rango dei Terrax.

☐ - 1 Staff

Basetta piccola.

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldati	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15
Eroe della rivoluzione	4/6	3	--	1	3	F	15	N	+25

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Un soldato nello Staff può sostituire il fucile con un con un lanciagranate leggero al costo di **20PTS**, oppure un fucile da brandeggio Petrov 01 al costo di **+10PTS**.
- È possibile aggregare allo Staff **2** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.
- I soldati dello Staff possono ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate biotossiche aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Nello Staff delle Guardie Rosse è possibile promuovere un soldato ad Eroe della rivoluzione aggiungendo **+25PTS** al costo.
- Un soldato dello Staff può agganciare il segnale della MIR aggiungendo **+50PTS** al costo.
- Un soldato nello Staff può essere promosso ad Eroe della Rivoluzione aggiungendo il costo indicato.

Abilità speciali: Staff, MIR agganciata, poteri psichici (solo Eroe della Rivoluzione).

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

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

MIR agganciata – una volta agganciato il segnale della MIR, lo Staff durante la propria attivazione può utilizzare l'ordine *utilizzare equipaggiamenti* per attivare una delle seguenti applicazioni

- ✓ Stendere la griglia virtuale – il soldato addetto al controllo del satellite, deve superare un test di DISC: in caso di fallimento non accade nulla, in caso di successo le armi a tiro indiretto possono sparare a qualsiasi bersaglio entro la gittata dell'arma utilizzata, senza dover ricevere ordini aggiuntivi.
- ✓ Immettere Virus tecnologico – seleziona un veicolo bersaglio nella linea di tiro del soldato addetto al controllo della MIR ed effettua un test di DISC, in caso di successo riduci di **1** gli scudi deflettori del bersaglio.
- ✓ Sganciare il segnale – il soldato addetto al controllo della MIR, spegne i motori del satellite che precipita sul campo di gioco. Il soldato deve superare un test di DISC, in caso di successo una unità bersaglio nella linea di tiro subisce **2D6** tiri armatura con la regola speciale *penetrante*.

Nel caso il test indichi un fallimento, la MIR entra in orbita geostazionaria anomala e va fuori rotta, mancando completamente il bersaglio.

In caso di fallimento, se ottieni un risultato di **1** la MIR OFF – LINE e inutilizzabile. È possibile agganciare nuovamente il segnale della MIR, rimettendola ON - LINE nella successiva attivazione dello Staff.

L'applicazione scelta rimane attiva fino alla successiva attivazione dello Staff, oppure fino a che il soldato addetto non viene rimosso dal gioco.

Struttura: da **0** a **5** soldati e da **0** a **2** bestie cibernetiche.

Nessun Ufficiale sano di mente andrebbe in battaglia privo della scorta dei soldati dello Staff.

1 PLOTONE [2 - 4 unità]

Fucilieri di Irusk

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldati	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15
Sergente	4/6	3	--	1	3	F	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un lanciagranate leggero aggiungendo **+20PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni unità **4** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.
- Ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Sergente al costo indicato.
- Il Sergente può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una pistola Vassiliev e/o una arma da combattimento ravvicinato aggiungendo **+5PTS** al costo per ciascuna.

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 – è possibile schierare fino a **5** unità nel Plotone.

Struttura: da **8** a **12** fucilieri e da **0** a **4** bestie cibernetiche.

Le tattiche di guerra di utilizzate dai Neo – Russian si ispirano alle antiche strategie degli anziani gerarchi: molti soldati, ma anziché con equipaggiamenti e addestramento dozzinali, ben motivati e addestrati.

Furie di Petrov

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldati	4/6	3	--	1	3	F	15	N	15
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15
Sergente	4/6	3	--	1	3	F	15	N	+35

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un lanciagranate leggero aggiungendo **+20PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni unità **3** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.
- Ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Sergente al costo indicato.
- Il Sergente può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una pistola Vassiliev e/o un'arma da combattimento ravvicinato aggiungendo **+5PTS** al costo per ciascuna.

Abilità speciali: furia, leader (solo Sergente).

Furia – questa unità è soggetta alle regole sulla furia.

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

Struttura: da **8** a **10** fucilieri e da **0** a **3** bestie cibernetiche.

Poche razze sono più feroci di queste unità, specializzate nei combattimenti ravvicinati.

Serpi di Cheerpayad

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fucilieri	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15
Sergente	4/6	3	--	1	3	F	15	N	+10
IVAN	4/6	3	--	--	6	HMG	20	MG	70

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un lanciagranate leggero aggiungendo **+20PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni unità **3** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.
- Ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate biotossiche aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Sergente al costo indicato.
- Il Sergente può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato una pistola Vassiliev e/o un'arma da combattimento ravvicinato aggiungendo **+5PTS** al costo per ciascuna.

Abilità speciali: fanteria aviotrasportata, forze speciali, leader (solo Sergente).

Fanteria aviotrasportata – ogni unità di Serpi di Cheerpayad è trasportata su un elicottero da combattimento IVAN e utilizza le regole delle unità motorizzate.

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

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

Struttura: da **8** a **10** soldati e da **0** a **3** bestie cibernetiche.

Le Serpi di Cheerpayad sono le truppe d'assalto dei Neo - Russian, a bordo dei loro elicotteri d'assalto giungono rapidamente nelle zone di combattimento, dove si distinguono per la determinazione nel conseguire gli obiettivi assegnati.

Guardia Rossa

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fucilieri	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15
Eroe della Rivoluzione	4/6	3	--	1	3	F	15	N	+25

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un lanciagranate leggero aggiungendo **+20PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni unità **3** bestie cibernetiche al costo indicato.
- Ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate biotossiche aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Un soldato in ogni unità può essere promosso a Eroe della Rivoluzione al costo indicato.

Abilità speciali: Talenti psichici (solo Eroe della Rivoluzione), forze speciali.

Fanteria aviotrasportata – ogni unità di Serpi di Cheerpayad è trasportata su un elicottero da combattimento INA 001 e utilizza le regole delle unità motorizzate.

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

Talenti psichici – ogni unità, ad ogni attivazione, può utilizzare **1** dei talenti psichici sotto elencati fintanto che è fintanto è guidata dall'Eroe della Rivoluzione.

Per attivare il potere scelto l'Eroe della Rivoluzione deve superare un test di DISC (non sono necessari ordini). In caso fallimento non accade nulla.

In caso di successo l'unità attiva beneficia dell'effetto di uno dei poteri di seguito indicati.

- ✓ *Proiettili fantasma* – l'unità può eseguire l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza* per “sparare” a qualsiasi unità entro la gittata dei propri Legislatori anche se la linea di tiro è interrotta.
- ✓ *Proiettili cercatori* – quando questa unità esegue l'ordine Attaccare: *combattimento a distanza*, è possibile ripetere i tiri per colpire falliti.
- ✓ *Falce* – è possibile eseguire un nuovo tiro per colpire per ogni colpo messo a segno con fucili i fucili legislatori e LMG. I nuovi colpi non generano ulteriori colpi a segno.
- ✓ *Martello* – l'unità può ripetere i tiri armatura falliti.

Struttura: da **8** a **10** soldati e da **0** a **3** bestie cibernetiche.

UNITÀ DI SUPPORTO [vedi regole speciali]

Tiratori scelti

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldati	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni:

- Tre soldati in ogni unità possono sostituire l'AK - 470 con un fucile da brandeggio Petrov 01 al costo di **10PTS** ciascuno.
- È possibile aggregare ad ogni unità di Tiratori scelti **2** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.

Abilità speciali: ultimi.

Ultimi – questa unità viene sempre schierata per ultima sul campo di gioco, indipendentemente da chi ha vinto il tiro per lo schieramento o dal numero di unità presenti sul campo di gioco.

Struttura: da **2** a **4** fucilieri e da **0** a **2** bestie cibernetiche.

Si tratta forse della miglior unità a disposizione dei Neo - Russian. Con i fucili da brandeggio sono in grado di colpire e sterminare intere unità prima ancora che queste raggiungano la posizione.

0 - 1 Squadre di epurazione

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldato	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Tre soldati in ogni unità possono sostituire il fucile con un lanciagranate leggero aggiungendo al costo **20PTS** ciascuno.
- Ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate biotossiche aggiungendo **+20PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni unità di Epurazione **3** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.

Abilità speciali: leader (solo Sergente).

Struttura: da **6** a **8** soldati e da **0** a **3** bestie cibernetiche

I Neo - Russian utilizzano tattiche brutali, frutto di meticolose ricerche nel settore dell'intimidazione e della guerra psicologica. Le squadre di epurazione sono il risultato di questa logica militare.

Sezione HMG

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldato	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- Un soldato in ogni unità deve sostituire il fucile con una HMG aggiungendo **+50PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni sezione HMG **2** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.

Abilità speciali: scudo antiproiettile.

Scudo antiproiettile - considera il FD di questa unità più alto di **1** (fintanto che l'HMG è in gioco) ma solo se l'ultimo ordine che hanno eseguito è stato Attaccare: *combattimento a distanza*.

Struttura: da **3** a **5** soldati e da **0** a **2** bestie cibernetiche.

Colpire da lontano, colpire duro, fiaccare il morale, indebolire il nemico per poi farlo finire in combattimento ravvicinato da altre unità. Questo è lo scopo delle unità di HMG.

Sezione mortaio

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldato	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10
Bestia cibernetica	4/--	3	--	2	3	--	15	N	15

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470.

Opzioni

- ogni unità deve utilizzare un mortaio medio aggiungendo **+50PTS** al costo.
- È possibile aggregare ad ogni sezione **2** bestie cibernetiche aggiungendo il costo indicato.
- Ogni sezione può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate da mortaio biotossiche aggiungendo **+20PTS** al costo.

Abilità speciali: nessuna.

Struttura: da **3** a **5** soldati e da **0** a **2** bestie cibernetiche

Colpire da lontano, colpire duro, fiaccare il morale, indebolire il nemico per poi farlo finire in combattimento ravvicinato da altre unità. Questo è lo scopo delle unità di HMG.

☐ - 1 Veterani extramondo

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Soldato	4/6	4	--	2	3	F	15	N	30

Equipaggiamento: fucile d'assalto AK - 470, granate.

Opzioni

- Un soldato in ogni unità può sostituire il fucile con un lanciagranate leggero aggiungendo **+20PTS** al costo.
- Ogni unità può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate biotossiche aggiungendo **+20PTS** al costo.

Abilità speciali: elite, incrollabili, sesto senso.

Elite – questa unità può eseguire **3** ordini ad ogni attivazione.

Incrollabili – questa unità supera automaticamente i test di DISC per evitare la fuga.

Sesto senso – effettua un test di DISC per ogni colpo a segno subito dall'unità: riduci di **1** i colpi subiti per ogni successo ottenuto.

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

Sono reduci di innumerevoli battaglie, riuniti in unità d'elite, trovano il loro impiego in qualsiasi situazione.

VEICOLI [vedi regole speciali]

Ivan

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Ivan	4/6	3	--	--	6	HMG	20	MG	75

Equipaggiamento: HMG.

Equipaggio: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Blindatura: 1.

Abilità speciali: trasporto truppe (10 soldati), volante, hovering.

Trasporto truppe – questo veicolo può trasportare 12 soldati.

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

Hovering – questa unità può eseguire più volte l'ordine muovere durante la stessa attivazione.

Struttura: un veicolo.

Squadroni di elicotteri Ivan sono in grado di portare rapidamente nel cuore della battaglia interi plotoni di fanteria. Una volta scaricate le truppe sono in grado di fornire adeguato supporto di fuoco, coprendo l'avanzata o la ritirata delle truppe.

☐ - 1 Fury

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Fury	4/4	3	--	--	6	HMG	20	MG	75

Equipaggiamento: HMG, lanciarazzi.

Equipaggio: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Blindatura: 1.

Abilità speciali: volante, hovering.

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

Hovering – questa unità può eseguire più volte l'ordine muovere durante la stessa attivazione.

Struttura: un veicolo.

Il Fury è una versione da combattimento dell'Ivan, l'assetto e il carico lo rendono un utile deterrente nel cacciare veicoli da combattimento e tank..

Spetko

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Spetko	3/5	3	3	3	6	CL	20	G	75
Soldato	4/6	3	--	1	3	F	15	N	10

Equipaggiamento: cannone leggero "Dragon".

Equipaggio: nessuno.

Blindatura: 2.

Opzioni

È possibile equipaggiare ogni Spetko con

- Lanciagranate fumogene al costo di **10PTS**.
- Piattaforma dorsale senza modifiche al costo.

Lanciagranate fumogene – utilizzare i fumogeni richiede **1** ordine *utilizzare equipaggiamenti*.

Considera lo Spetko in copertura fino alla successiva attivazione.

Il lanciagranate fumogene può essere utilizzato una volta per partita.

Piattaforma dorsale – si tratta di una pedana adibita al trasporto massimo di due soldati. Ogni Spetko dotato di questo equipaggiamento può trasportare **2** fucilieri, acquistati al costo indicato. Il veicolo è considerato scoperto e i soldati sono una unità indipendente che utilizza le regole per la fanteria motorizzata.

- Ogni gruppo di fucilieri può ricevere in aggiunta all'equipaggiamento utilizzato delle granate aggiungendo **+15PTS** al costo.

Scudi deflettori: 2.

Abilità speciali: veicolo da combattimento

Veicolo da combattimento – questo veicolo può eseguire gli ordini a terra e Attaccare: *combattimento ravvicinato*. Gli attacchi dello Spetko in combattimento ravvicinato acquisiscono l'abilità speciale *anticarro*.

Struttura: da **1** a **2** Spetko.

Lo Spetko è un classico assetto camminatore, ben equipaggiato e ben corazzato, molto apprezzato dai piloti, meno dai passeggeri!

0 - 1 Grizzly

NOME	ABIL	DISC	FOR	ATT	FD	ARM	MOV	DIM	PTS
Grizzly	--/4	3	--	--	6	HMG	10	MG	175

Equipaggiamento: HMG, obice.

Equipaggio: nessuno.

Opzioni: nessuna.

Blindatura: 4.

Abilità speciali: artiglieria.

Artiglieria – l'obice del Grizzly è un'arma che utilizza esclusivamente proiettili esplosivi ad alto potenziale.

L'arma ha il seguente profilo gittata **120cm** (quando esegui il tiro indiretto quest'arma ha una gittata minima di **30cm** – i tiri per colpire entro questa distanza falliscono automaticamente – PEN --, CAD **1**, regole speciali: tiro indiretto, esplosione **2D6**, penetrante, shock – i modelli in copertura e a terra non beneficiano di alcun bonus quando sono bersaglio di questa arma).

Struttura: un veicolo.

Il Grizzly è un terribile deterrente per qualsiasi avversario, da luoghi ben riparati è in grado di colpire tenendo in scacco interi plotoni di fanteria.

Uno dei pochi modi per arginare questo autentico mostro, sono gli attacchi aerei contro i quali è assai vulnerabile.

ARSENALE NEO - RUSSIAN

📍 - 1 Volontà ferrea

L'Ufficiale ha partecipato ha innumerevoli battaglie e ha maturato una volontà incrollabile ed uno spirito indomito e pragmatico. L'Ufficiale una volta per partita supera automaticamente un singolo test di DISC, non sono necessari tiri di dado.

Costo: 10 PTS.

📍 - 3 salve di munizioni biotossiche

Ogni unità può essere equipaggiata con munizioni biotossiche. Queste possono essere utilizzate solamente con i fucili Ak - 470 e appositamente caricate con l'ordine *utilizzare equipaggiamenti*. Le munizioni vengono automaticamente utilizzate con il successivo ordine Attaccare: *combattimento a distanza*.

L'arma mantiene la gittata standard ma acquisisce le regole speciali *saturatione* e *biotossicità ridotta*.

Ogni salva di munizioni biotossiche può essere utilizzata una volta per partita.

I Neo - Russian sono immuni a questo munizionamento in virtù dei sistemi di filtraggio in dotazione.

Costo: 25 PTS.

📍 - 1 Training marziale

L'Ufficiale è un esperto nel combattimento ravvicinato. Aggiungi **+1** ai suoi tiri per colpire quando esegue l'ordine Attaccare: *combattimento ravvicinato!*

Costo: 10 PTS.

📍 - 1 Sesto Senso

Tira **1D6** per ogni colpo a segno subito dall'Ufficiale. Ignora un colpo a segno per ogni successo ottenuto.

Questa abilità può essere utilizzata solo se il soldato non è aggregato allo Staff.

Costo: 25 PTS.

📍 - 1 Allenamento intensivo

L'Ufficiale è stato sottoposto ad un intensivo allenamento fisico. Ogni turno di gioco prima di attivare l'Ufficiale scegli quale opzione utilizzare:

✓ FOR +1

✓ MOV 20

✓ ABIL 6/3

Costo: 25 PTS.

📍 - 1 Per la madre patria

Pur vivendo lontani dalla Madre Patria, un forte sentimento nazionalistico pervade l'Ufficiale, capace di immolare il proprio ultimo respiro nel tentativo di difendere un ideale lontano.

Quando subisce l'ultima ferita, prima di essere rimosso dal gioco, l'Ufficiale può eseguire ancora una attivazione completa, interrompendo se necessario il turno di gioco dell'avversario anche se, nel corrente turno di gioco, è già stato attivato.

Quando attivi questa abilità, contrariamente alle normali regole può ripetere qualsiasi ordine anche se già eseguito o l'arma a propria disposizione normalmente non lo consentirebbe.

Se l'Ufficiale è aggregato allo Staff, questi lo abbandona immediatamente e dopo aver utilizzato *"per la madre patria"* verrà rimosso dal gioco.

Costo: 10 PTS.

📍 - 1 Ordigno sperimentale

L'Ufficiale dispone di una singola granata che utilizza il seguente profilo Gittata **15cm** PEN **0**, saturazione, esplosione **2D6**, granata ad alto potenziale (contro i veicoli acquisisce PEN **3** i danni inferti per la regola anticarro sono **2D6**).

Costo: 50 PTS.

☒ - 1 Proiettili "Dasvidanija"

Si tratta di munizioni anticarro. Possono essere utilizzate solo con i fucili "AK - 470" (l'arma acquisisce GITT **45cm**) o con le pistole Vassiliev in alternativa alle normali munizioni. I proiettili conferiscono la regola speciale *perforante*: i tiri armatura infliggono **1D3** ferite/danni.

Costo: 25 PTS.