

# Eroi del Sistema Solare

Per creare il proprio Warlord o Lord occorre seguire i seguenti passi.

1 - Dargli un nome e, scegliere la tipologia del Warlord e/o del Lord:

| Tipo             | M | CC | RS | ST | CON | WP | LD | W | A      | Pti | Regole Speciali |              |         |           |
|------------------|---|----|----|----|-----|----|----|---|--------|-----|-----------------|--------------|---------|-----------|
| Da Corpo a Corpo | 6 | 15 | 12 | 10 | 12  | 16 | 17 | 3 | 14(12) | 75  | Implacabile     | Ranger       | Scudato | Duellante |
| Da Sparo         | 5 | 12 | 16 | 8  | 10  | 16 | 16 | 3 | 12(11) | 75  | Implacabile     | Puntare      | Scudato | Rilevare  |
| Tech             | 4 | 13 | 13 | 8  | 12  | 16 | 16 | 3 | 11(10) | 80  | Implacabile     | Inesorabile  | Scudato |           |
| Psychico         | 5 | 12 | 12 | 8  | 8   | 17 | 16 | 3 | 12(12) | 80  | Implacabile     | Psichico (3) | Scudato |           |
| Lord             | 5 | 12 | 12 | 8  | 8   | 16 | 16 | 2 | 12(10) | 45  | Implacabile     |              |         |           |

2 - Modificare il Profilo:

Ogni modifica costa 5 punti (tranne le ferite che ne costano 15). La tabella sottostante mostra le massime modifiche che si possono fare nei vari comparti dei profili.

Esempio, un comparto con +2/-1 significa che la statistica può essere aumentata fino a due volte per un costo aggiuntivo di 10 punti, o ridotta di una per risparmiare 5 punti.

| Tipo             | M | CC    | RS    | ST    | CON   | WP    | LD    | W    | A     |
|------------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|
| Da Corpo a Corpo | 0 | +2/0  | 0     | +2/0  | +1/-1 | 0     | +1/-1 | 0    | +1/-1 |
| Da Sparo         | 0 | +1/-1 | +2/0  | 0/-1  | 0     | 0     | 0     | +1/0 | +1/-1 |
| Tech             | 0 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/0 | +1/-1 |
| Psychico         | 0 | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | +1/0 | 0     |
| Lord             | 0 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | 0     | +1/-1 | +1/0 | 0     |

3 - Scegliere l'arma da assegnare all'eroe:

| Tipo             | Da fuoco |    |     |     |                     | Da mischia |    |     |     |                     |
|------------------|----------|----|-----|-----|---------------------|------------|----|-----|-----|---------------------|
|                  | R        | ST | ROF | AVV | TIPO                | R          | ST | ROA | AVV | TIPO                |
| Da Corpo a Corpo | 12       | 12 | 1   | 0   | Penetrante          | 2          | +2 | 3   | 2   | Penetrante o Plasma |
| Da Sparo         | 24       | 14 | 3   | 2   | Penetrante o Plasma | 1,5        | +1 | 2   | 0   | Penetrante o Plasma |
| Tech             | 16       | 12 | 2   | 1   | Plasma              | 1,5        | +1 | 2   | 1   | Plasma              |
| Psychico         | 8        | 10 | 1   | 0   | Penetrante          | 1,5        | 0  | 2   | 0   | Penetrante          |
| Lord             | 24       | 12 | 1   | 0   | Penetrante          | 1,5        | +1 | 2   | 1   | Penetrante          |

4 - Modificare il Profilo della armi:

Ogni modifica a R e St costa 5 pti, RoF/RoA costano 10 e AVV costano 15pti.

| Tipo             | Da fuoco |      |       |       |                                    | Da mischia |      |      |       |                                  |
|------------------|----------|------|-------|-------|------------------------------------|------------|------|------|-------|----------------------------------|
|                  | R        | ST   | ROF   | AVV   | TIPO                               | R          | ST   | ROA  | AVV   | TIPO                             |
| Da Corpo a Corpo | 0        | 0    | 0     | 0     | /                                  | 0          | +2/0 | +2/0 | +2/-2 | Esplosivo 20 pti<br>Plasma 5 pti |
| Da Sparo         | +6/0     | +2/0 | +1/-1 | +2/-2 | Raffica 30 pti<br>Esplosivo 20 pti | 0          | 0    | 0    | 0     | /                                |
| Tech             | +4/-2    | +2/0 | +1/0  | +1/0  | Esplosivo 20 pti                   | 0          | +3/0 | +1/0 | +1/0  | Esplosivo 20 pti                 |
| Psychico         | 0        | 0    | 0     | 0     | /                                  | 0          | 0    | 0    | 0     | /                                |
| Lord             | +4/0     | +2/0 | +1/0  | +1/0  | Penetrante                         | 0          | +2/0 | +1/0 | +1/0  | Penetrante                       |

5 - Infine selezionare le abilità speciali e i poteri psichici:

Per prima cosa va selezionata la Fazione d'appartenenza. Di seguito l'eroe acquisirà le regole proprie della fazione (in ogni caso regole doppie non danno bonus aggiuntivi – contano una singola volta). Ogni fazione ha i propri poteri psichici (o non averne come la Bauhaus).

|                     |                                                 |                       |                  |                        |                     |                         |                      |
|---------------------|-------------------------------------------------|-----------------------|------------------|------------------------|---------------------|-------------------------|----------------------|
| Da Corpo a<br>Corpo | Forza Critica (2) in<br>Combattimento<br>10 pti | Cura<br>(3)<br>15 pti | Brutale<br>5 pti | Odio (Tutti)<br>10 pti | Paura (1)<br>10 pti | Infiltrazione<br>10 pti | Cacciatore<br>10 pti |
| Da Sparo            | Camufaggio (2)<br>15 pti                        | Cura<br>(3)<br>15 pti |                  | Cercatracce<br>5 pti   |                     | Mitragliere<br>15 pti   | Cecchino<br>15 pti   |
| Tech                | Camufaggio (2)<br>15 pti                        | Cura<br>(3)<br>15 pti |                  | Odio (Tutti)<br>10 pti | Spionaggio 5<br>pti | Infiltrazione<br>10 pti | Cacciatore<br>10 pti |
| Psychico            | Spionaggio<br>5 pti                             | Cura<br>(3)<br>15 pti |                  | Cercatracce<br>5 pti   | Paura (2)<br>10 pti |                         | Furtivo<br>20 pti    |

## Organizzazione d'Armata

Per giocare a WZR occorre scegliere sia il punteggio della partita che fare una lista.

Per iniziare a giocare, è consigliabile usare 500 pti d'armata, con partite standard a 1000 o 1500 pti.

Il tavolo da gioco deve andare da un minimo di 120cmX120cm ad un massimo di 180cmX120cm.

L'ultimo fattore da selezionare, è quale tipo di Organizzazione d'Armata utilizzare.

**Punti:** ogni modello ha un determinato costo in punti, e può prevedere varianti di opzioni di equipaggiamento che ne possono aumentare il costo, ma la cui somma è il punteggio totale. Gli equipaggiamenti assegnati in seguito con le carte del mazzo sono degli extra, il cui valore in punti non va mai sommato a quello del modello o squadra.

**Organizzazione d'Armata:** per rendere il gioco equilibrato e vario, esistono 4 modalità di scelta per effettuare una lista. Più che altro modificano la grandezza dell'esercito utilizzato. Per la precisione le 4 modalità sono: Standard, Grande, Mega e Gigante.

**N.B. gli slot in neretto sono obbligatori.**

**STANDARD:** rappresenta la versione più snella, rapida e da torneo del gioco. Presenta 3 slot obbligatori per giocatore: 1 Warlord e 2 Truppe gli altri slot sono opzionali.

|                        |               |          |          |
|------------------------|---------------|----------|----------|
| <b>WARLORD</b>         |               | LORD     | LORD     |
| <b>TRUPPA</b>          | <b>TRUPPA</b> | TRUPPA   | TRUPPA   |
|                        | SUPPORTO      | SUPPORTO | SUPPORTO |
| VEICOLO LEGGERO/MOSTRO |               |          |          |

**GRANDE:** questa variante è molto simile alla precedente, ma dà la possibilità di usare ogni tipo di unità. Inoltre i giocatori possono scegliere di trasformare i 2 slot "Veicolo leggero/mostro" per uno slot "Veicolo Pesante"; oppure l'incontrario trasformare l'unico slot "Veicolo Pesante" in 2 slot "Veicolo Leggero/Mostro".

|                        |          |                        |          |
|------------------------|----------|------------------------|----------|
| WARLORD                |          | LORD                   | LORD     |
| TRUPPA                 | TRUPPA   | TRUPPA                 | TRUPPA   |
|                        | SUPPORTO | SUPPORTO               | SUPPORTO |
| VEICOLO LEGGERO/MOSTRO |          | VEICOLO LEGGERO/MOSTRO |          |
| VEICOLO PESANTE        |          |                        |          |

MEGA: in pratica rappresenta "il doppio" di una partita standard. In questo tipo di organizzazione le dimensioni delle unità dei Veicoli Leggeri e Mostri delle liste d'armata è raddoppiata.

|                        |               |                        |               |          |          |          |        |
|------------------------|---------------|------------------------|---------------|----------|----------|----------|--------|
| <b>WARLORD</b>         |               | LORD                   | LORD          | LORD     | LORD     |          |        |
| <b>TRUPPA</b>          | <b>TRUPPA</b> | <b>TRUPPA</b>          | <b>TRUPPA</b> | TRUPPA   | TRUPPA   | TRUPPA   | TRUPPA |
|                        | SUPPORTO      | SUPPORTO               | SUPPORTO      | SUPPORTO | SUPPORTO | SUPPORTO |        |
| VEICOLO LEGGERO/MOSTRO |               | VEICOLO LEGGERO/MOSTRO |               |          |          |          |        |

GIGANTE: questa opzione invece rappresenta "il doppio" di una partita grande. Da 2 a 4 slot "Veicoli Leggeri/Mostri" possono essere sostituiti con uno, o due slot "Veicoli Pesanti"; invece solo 1 slot "Veicolo Pesante" può essere trasformato in 2 slot "Veicoli Leggeri/Mostri".

|                          |          |                          |          |                          |          |                          |        |
|--------------------------|----------|--------------------------|----------|--------------------------|----------|--------------------------|--------|
| WARLORD                  |          | LORD                     | LORD     | LORD                     | LORD     |                          |        |
| TRUPPA                   | TRUPPA   | TRUPPA                   | TRUPPA   | TRUPPA                   | TRUPPA   | TRUPPA                   | TRUPPA |
|                          | SUPPORTO | SUPPORTO                 | SUPPORTO | SUPPORTO                 | SUPPORTO | SUPPORTO                 |        |
| Veicoli Leggeri / Mostri |          | Veicoli Leggeri / Mostri |          | Veicoli Leggeri / Mostri |          | Veicoli Leggeri / Mostri |        |
| Veicolo Pesante          |          |                          |          | Veicolo Pesante          |          |                          |        |

## Missioni

Nelle partite di WZR per ottenere la vittoria occorrerà completare delle missioni. Queste sono divise in: Missioni Prioritarie, Secondarie e Corporative. Il n° di queste e il tipo varia a seconda del Livello di Battaglia:

| LIVELLO | MISSIONI                                       | D20   |
|---------|------------------------------------------------|-------|
| Alfa    | Missione Prioritaria                           | 1-5   |
| Beta    | Missioni Prioritaria e Secondaria              | 6-10  |
| Delta   | Missioni Prioritaria e Corporativa             | 11-15 |
| Epsilon | Missioni Prioritaria, Secondaria e Corporativa | 16-20 |

### Missione Prioritaria.

Prima dello Schieramento, il giocatore senza l'Iniziativa tira un D20 per vedere quale missione prioritaria sarà lo scopo della partita. Questa vale 10 PV per ogni giocatore.

### Missioni Secondarie

Dopo lo schieramento, ogni giocatore tira per vedere quale missione secondaria gli viene assegnata. Se il giocatore tira un risultato di 1-2 può sceglierla. Si tratta di una missione segreta.

### Missione Corporativa.

Dopo lo schieramento, ogni giocatore tira per vedere quale missione corporativa gli viene assegnata. Se il giocatore tira un risultato di 1-2 può sceglierla. Si tratta di una missione segreta.

### Punti Vittoria (PV)

In base al completamento delle missioni si ottiene un determinato valore di PV:

- Missione prioritaria completata 10 PV
- Missione prioritaria parzialmente completata 5 PV
- Missione secondaria completata 5 PV
- Missione corporativa variabile
- Tutte e 3 le missioni completate 10 PV

Il giocatore che fa più PV vince la partita. In caso di pareggio il giocatore che ha ottenuto più Punti Uccisione ottiene un ulteriore PV. Se si è ancora in pareggio vince chi ha perso per ultimo il Warlord. Se entrambi i Warlord sono ancora vivi, è dichiarato sconfitto chi ha perso più Comandanti di Squadra.

Se ci si trova ancora in caso di parità, per valutare il vincitore sarà evocato il Duello fra Warlord! I Warlord sono piazzati in contatto di basetta, fronte su fronte. I giocatori tirano per l'iniziativa e poi combattono normalmente fino alla morte di uno dei 2 warlord. I warlord mantengono lo "status" che avevano a fine partita (quindi se avevano perso già delle ferite ne va tenuto conto), e i giocatori possono accendere carte Risorsa solo per attivare le abilità speciali del Warlord.

#### Schieramento

Lo Schieramento dipende dalla Missione Prioritaria che verrà giocata. Esistono 5 modalità di Schieramento:

**Imboscata:** in questa missione un giocatore è definito "l'Ingannatore" e dovrà posizionare un'unità entro 5" da ogni bordo, le squadre dopo le prime 4 possono essere posizionate entro 5" da un bordo qualsiasi. Squadre con infiltrazione e schieramento rapido usano le loro regole speciali normalmente.

**Escalation:** In Escalation le armate iniziano fuori dal tavolo. Il giocatore con l'iniziativa sceglie un lato del tavolo, l'altro giocatore prenderà il lato opposto. Le unità entrano casualmente all'inizio di ogni turno: con 1-10 al primo turno, con 1-15 al secondo turno, e in automatico al terzo turno.

Quando una squadra diventa disponibile tirare su questa tabella:

| D20   | Lato del Tavolo                                                                                                   |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Il giocatore può scegliere il lato che vuole.                                                                     |
| 2-6   | Il Lato del Giocatore.                                                                                            |
| 7-12  | Il lato a sinistra di quello del giocatore.                                                                       |
| 13-19 | Il lato a destra di quello del giocatore.                                                                         |
| 20    | Il giocatore avversario sceglie il lato del tavolo, il giocatore sceglie in che punto posizionarla lungo il lato. |

Le unità devono essere schierate entro 6" dal bordo, e possono essere attivate nel turno in cui arrivano; le unità con Infiltrazione possono schierare entro 12". Le unità non possono essere schierate entro 10" da unità nemica, se questo rende impossibile schierarle, l'unità rimane fuori dal tavolo, e dovrà ritirare nel prossimo Turno.

**Quarti:** dividere il tavolo in quarti. I due giocatori schiereranno ad angoli opposti, col giocatore che ha vinto l'Iniziativa che decide il proprio quarto. L'angolo di schieramento ha lati di 18" nel tavolo 120cmX120cm, e 24" nel tavolo 180cmX120cm. Se un'unità non può essere schierata, deve essere messa in riserva ed entrerà nel secondo turno da uno dei due lati dell'angolo di schieramento. Se non può essere schierata nemmeno all'inizio del secondo turno, l'unità è persa e conta come Punto Uccisione.

**Linea di Battaglia:** i giocatori schierano su un lato lungo del tavolo, per un'area larga 6". Il giocatore che ha vinto l'Iniziativa sceglie il bordo e schiera, quando ha finito schiera l'altro giocatore. Se un'unità non può essere schierata, deve essere messa in riserva ed entrerà nel secondo turno. Se non può essere schierata nemmeno all'inizio del secondo turno, l'unità è persa e conta come Punto Uccisione.

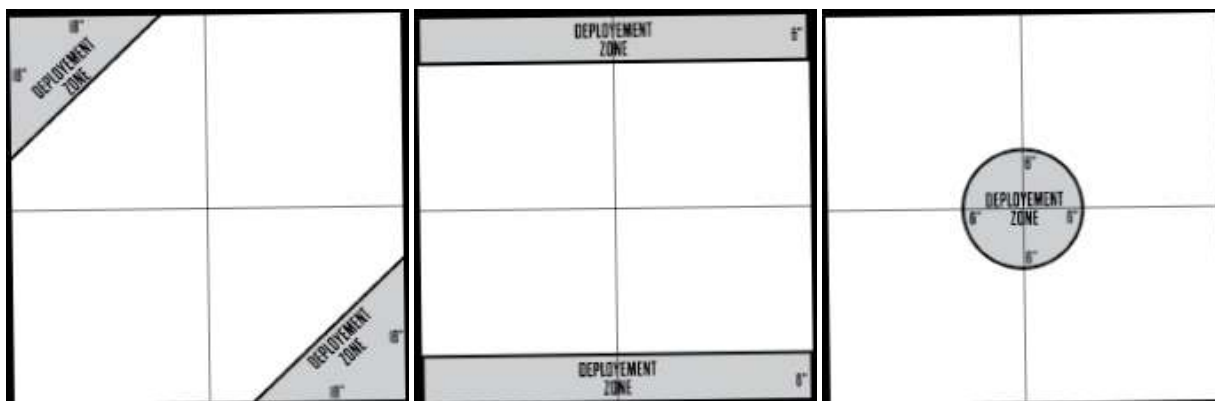
Entrerà nel turno successivo, ma dovrà ritirare per vedere da quale lato.

**Convergenza:** la convergenza è definita come il centro del tavolo, un cerchio di 12" di diametro (raggio 6" col centro rappresentato dal centro del tavolo). La convergenza rappresenta anche la Zona di Tavolo Attiva per gli Obiettivi.

In una missione che richiede l'uso della Convergenza, il giocatore deve avere almeno 2 modelli (in coesione col Comandante di Squadra) schierati all'interno del diametro per ogni unità; squadre composte da un unico modello devono essere schierate completamente all'interno della Convergenza.

Il giocatore che schiera con la Convergenza non può usare la regola Infiltrazione.

Le squadre con Schieramento Rapido devono essere schierate interamente entro 12" dal centro del tavolo, o interamente entro 6" dalla Convergenza.

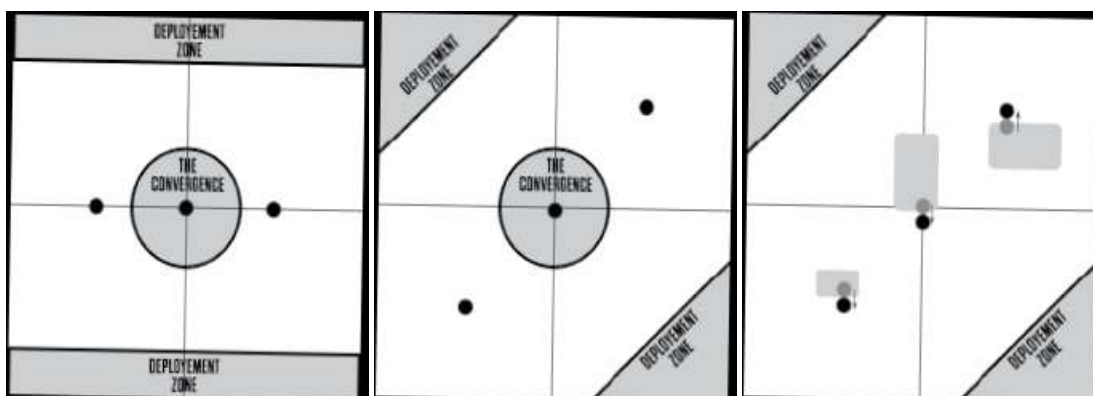


### Zone di Tavolo Attive

Le Zone di Tavolo attive sono sempre i Quarti. Quando invece si gioca con la Convergenza, questa diviene la quinta Zona di Tavolo Attiva; il tavolo è sempre diviso in quarti, più il cerchio centrale – di conseguenza ogni quarto "perde" il suo angolo interno.

### Obiettivi

Dopo che è stato scelto il tipo di Schieramento piazzare un Segnalino Obiettivo nel centro del Tavolo, i 2 rimanenti Obiettivi vanno posizionati alla stessa distanza da quello centrale lungo la linea mediana che divide la "terra di nessuno", nel caso ciò non sia possibile per la presenza di Terreni Intransitabili, posizzionarli alla minima distanza possibile. Vedere le immagini:



### Bersaglio Identificato

Per rappresentare la difficoltà di ritrovare un obiettivo in piena battaglia è stato introdotto in gioco il test del "Bersaglio Identificato".

Quando un modello viene in contatto di base con un Segnalino Obiettivo, per riconoscerlo come quello "richiesto" dalla missione, deve tirare un D20. Se si tratta del

primo obiettivo trovato dall'armata, l'obiettivo è identificato con un risultato di 1-10, nel caso il test fallisca il secondo obiettivo è identificato con risultato di 1-15. Se fallisse anche questo test, il terzo obiettivo è in automatico quello ricercato per completare la missione.

Se l'obiettivo ricercato dovrebbe venire distrutto per completare la missione secondaria o corporativa, deve comunque rimanere sul tavolo di gioco. In alcuni casi entrambi i giocatori, per le loro missioni, devono distruggere lo stesso obiettivo, ma questo può essere distrutto solo una volta, e i PV andranno solo al giocatore che lo distruggerà per primo.

#### Controllo Obiettivi

Nel gioco molti obiettivi richiederanno di essere controllati (o conquistati); un modello per controllare un obiettivo deve trovarsi interamente all'interno di una Zona di Tavolo Attiva ed avere l'obiettivo entro la propria CCWR. Se un modello nemico si trova entro 3" dall'obiettivo, questo è contestato (a meno che il modello nemico in questione non abbia regole che gli impediscono di controllare gli obiettivi, o sia impossibilitato di interagire con esso – es. in fuga). I veicoli pesanti non possono né conquistare né contestare gli obiettivi.

Alcuni obiettivi richiederanno di essere prelevati e trasportati; il modello che lo prende con sé è definito il controllore dell'obiettivo. Questi obiettivi non possono essere contestati. I veicoli leggeri, mostri e veicoli pesanti non possono raccogliere e trasportare gli obiettivi.

#### Punti Uccisione

Tutti i modelli di ogni tipologia contano come Punti Uccisione, equivalenti al loro punteggio. Il giocatore che elimina il maggior numero di Punti Uccisione (o quello che ne perde di meno) a fine partita completa la Missione Punti Uccisione e/o guadagna un extra PV nel caso per risolvere i pareggi.

Il punteggio di ogni modello è ottenuto dividendo il valore intero della squadra per il n° dei modelli che la rappresentano (in una squadra di 5 modelli che costi 100 punti, ogni modello vale 20 punti uccisione)

#### Fine del Gioco

Una partita in WZR può terminare in una delle seguenti 3 modalità:

**Spoglie di Guerra:** il gioco si conclude alla fine del quinto turno se almeno un giocatore ha completato la sua missione prioritaria; nel caso nessuno vi sia riuscito, il gioco può terminare in un turno successivo dove almeno un giocatore abbia completato sempre la missione prioritaria.

**Ritiro:** una partita finisce sempre alla fine dell'ottavo turno.

**Bersaglio Acquisito:** alcune missioni determinano come e in che turno la partita termini.

### MISSIONI PRIORITARIE

#### **A. Ucciderli Tutti! (D20: 1-2)**

SCHIERAMENTO: Quarti (D20: 1-10) o Linea di Battaglia (D20: 11-20) (tira il giocatore con l'Iniziativa)

SCOPO: entrambi i giocatori devono eliminare tutti i nemici.

Alla fine del gioco vince il giocatore che ha ridotto l'armata nemica al di sotto di  $\frac{1}{4}$  del suo valore iniziale. Il ridurre il nemico ad  $\frac{1}{2}$  del suo valore iniziale consiste in completamento parziale di questa missione.

*Esempio: Steve e Rich stanno giocando a 1000 pti. Alla fine, Rich ha perso 751 pti dell'esercito (75.1%) e Steve 520 pti (52%). Di conseguenza Steve ha completato la missione, avendo ridotto l'avversario al di sotto del 75%, comunque Rich ha completato parzialmente la missione avendo ridotto l'avversario della metà (50%).*

#### **B. Corsa al Rifornimento (D20: 3-4)**

SCHIERAMENTO: Linea di Battaglia

Un Segnalino Obiettivo di base 30mm deve essere posizionato nelle 3 posizioni degli obiettivi descritte prima.

Quando un modello viene a contatto con uno di essi può raccogliarlo al costo di PA. Un modello può trasportare un singolo obiettivo, e una volta che l'ha raccolto può eseguire solo azioni di Movimento o Correre (quest'ultima con un malus di -3). Se il modello è eliminato, messo in Rotta o Inchiodato deve subito rilasciare l'obiettivo a contatto della sua basetta.

Questi obiettivi non possono essere raccolti o trasportati su basetta grande o Warlord.

I modelli che trasportano l'obiettivo non possono usare le loro regole speciali, o bersaglio di Carte ed equipaggiamenti che ne incrementerebbero il movimento in qualsiasi modo (agendo o sull'azione o sul profilo) – sebbene il loro movimento possa invece essere ridotto con malus negativi.

Il gioco finisce dal terzo turno in avanti, se un giocatore ha almeno due obiettivi completamente all'interno della sua Area di Schieramento. La missione è parzialmente completata se un obiettivo è nell'area di schieramento ed un altro obiettivo è in possesso di un proprio modello.

#### **C. Controllo dell'area (D20: 5-6)**

SCHIERAMENTO: Linea di Battaglia

Per vincere la partita un giocatore deve avere almeno la metà dei suoi modelli sopravvissuti (inclusi i veicoli) e nessun modello nemico nell'Area di Convergenza, dalla fine del 4° turno in avanti.

Se il gioco termina col "Ritiro", un giocatore ha parzialmente completato la missione se non controlla la Convergenza, ma ha almeno la metà dei suoi modelli sopravvissuti entro la Convergenza.

#### **D. Riconoscione (D20: 7-8)**

SCHIERAMENTO: Quarti con Convergenza

Un giocatore controlla una Zona Attiva del Tavolo (inclusa la Convergenza) se ha almeno un modello interamente al suo interno senza nessun modello nemico (escludendo Veicoli Pesanti o quei modelli che per qualsiasi motivo non possano ne conquistare o contestare gli obiettivi). Un giocatore vince la partita se controlla almeno 3 su 5 di queste zone alla fine del 5° turno in avanti. La missione è considerata parzialmente completata se un giocatore ne controlla 3 alla fine dell'ottavo turno.

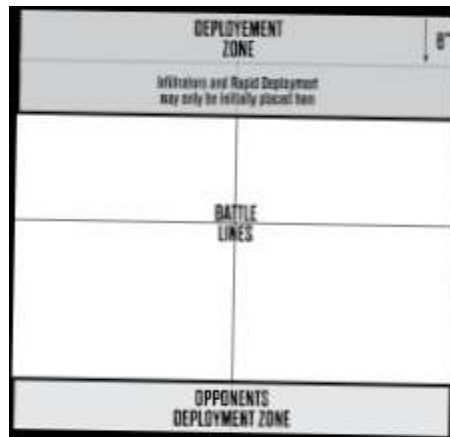
Una squadra può conquistare al massimo 2 Zone di Tavolo Attive.

#### **E. Ritirata (D20: 9-10)**

SCHIERAMENTO: Linea di Battaglia

Squadre con Infiltrazione e Schieramento Rapido non possono essere schierate oltre la metà della propria metà del campo (come mostrato nell'immagine sotto), sebbene possano deviare oltre a questo limite.

Per vincere la partita un giocatore deve portare metà della sua forza iniziale, in punti, all'interno della Zona di Schieramento avversaria alla fine del 5° turno in avanti. Se la partita termina con "Ritiro" la missione è considerata parzialmente completata, se un giocatore ha tutti i suoi modelli sopravvissuti fuori dalla sua area di schieramento e ¼ dei suoi punti iniziali all'interno della zona di schieramento avversaria.



### F. Missione Segreta (D11-12)

SCHIERAMENTO: Convergenza, Escalation

Il giocatore con l'Iniziativa decide se essere l'attaccante o il difensore. L'attaccante gioca per primo e schiera con Escalation, il difensore va per secondo e schiera con Convergenza.

L'attaccante per vincere deve finire la partita con  $\frac{1}{4}$  dei suoi punti iniziali all'interno della Convergenza.

Il difensore vince la partita se alla fine della partita ha  $\frac{1}{4}$  della sua forza iniziale entro 6" da qualsiasi bordo del tavolo.

In questa missione non c'è alcuno status di missione parzialmente completata.

### G. Requisizione (D20: 13-14)

SCHIERAMENTO: Quarti (D20: 1-10) o Linea di Battaglia (D20: 11-20) (decide il giocatore con l'iniziativa con un tiro di dado)

Per vincere la partita un giocatore deve controllare tutti e 3 i Segnalini Obiettivo alla fine del 5° turno in avanti. Se la partita finisce col "Ritiro" la missione è parzialmente completata se un giocatore controlla 2 obiettivi.

### H. Imboscata (D20: 15-16)

SCHIERAMENTO: Imboscata, Convergenza

Il giocatore con l'Iniziativa decide se essere l'attaccante o il difensore. L'attaccante schiera tramite Imboscata e gioca per primo; il difensore schiera attraverso Convergenza e va per secondo. Dal 5° turno in avanti si valutano le condizioni di vittoria riportate nella seguente tabella:

| % dell'armata del difensore in campo | 50% o più                       | 25% o meno                         | Tra il 25% e il 33%                | Tra il 33% e il 50%             |
|--------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|
| Risultato                            | Vittoria primaria del Difensore | Vittoria primaria per l'Attaccante | Vittoria parziale per l'attaccante | Vittoria parziale del Difensore |

### I. Ricerca e distruzione (D20: 17-18)

SCHIERAMENTO: Linea di Battaglia (con Zone Attive del Tavolo → quarti con convergenza)

Per vincere questa partita occorre controllare 4 delle 5 Zone Attive del tavolo alla fine del 5° turno di gioco in avanti. Una zona è controllata se è presente un modello che possa conquistare gli obiettivi senza nessun modello nemico. Ogni squadra può



controllare al massimo 2 Zone Attive, inoltre non può trovarsi in più di 2 Zone, altrimenti non conquista nulla.

Inoltre per vincere la partita, il giocatore deve aver distrutto almeno il 50% della forza nemica e deve aver rimasto almeno il 25% della sua forza iniziale.

La missione è parzialmente completata se alla fine della partita un giocatore controlla almeno 3 Zone Attive.

### **J. Liberazione (D20: 19-20)**

SCHIERAMENTO: Escalation

Schierare i 3 Segnalini Obiettivi normalmente, ma prima che il gioco inizi ogni giocatore deve scegliere segretamente uno di questi obiettivi e annotarlo. Dopo la scelta, i due giocatori rivelano l'obiettivo scelto, che rappresenta il suo "Punto di Raccolta".

Un giocatore vince, se dalla fine del 4° turno in avanti, ha tutti i suoi modelli sopravvissuti entro 12" dal suo Punto di Raccolta e nessun modello nemico entro 15".

La missione è parzialmente completata se alla fine della partita un giocatore ha tutti i suoi modelli sopravvissuti entro 12" dal suo Punto di Raccolta, indipendentemente da dove si trovano i modelli nemici.

## **MISSIONI SECONDARIE**

### **I. Deposito Munizioni (D20: 3-5)**

Fra i 3 obiettivi uno rappresenta un deposito munizioni che deve essere distrutto; l'obiettivo va riconosciuto con un test di "Bersaglio Identificato", dopodiché qualsiasi modello in contatto di base con l'obiettivo può spendere 1 PA per attivare l'obiettivo. Alla fine del turno l'obiettivo esploderà, tutti i modelli entro D20/4" da lui subiscono un Colpo Automatico di tipo Esplosivo a ST17 e AVV3.

Per completare questa missione il deposito di munizione deve essere fatto esplodere prima dell'ultimo turno.

### **II. Esperimento (D20: 6-8)**

Uno degli obiettivi rappresenta un meccanismo sconosciuto. Per completare la missione, dopo aver identificato l'obiettivo, alla fine della partita il giocatore deve controllare l'obiettivo con un modello.

### **III. informazioni vitali (D20: 9-11)**

Un obiettivo rappresenta un nodo informatico. Per completare la missione, dopo aver identificato l'obiettivo, un modello in contatto di base con l'obiettivo deve passare un intero turno a recuperare le informazioni (Turno di Recupero); in quel turno quel modello non può far nient'altro, tranne effettuare un'azione di sparo. Se il modello viene ingaggiato il Turno di Recupero è interrotto, ma può essere ritentato in seguito.

### **IV. Centro Comunicazioni (D20: 12-14)**

Questa missione richiede il controllo del livello più alto presente sul tavolo, ovvero vi deve avere almeno un modello in cima senza alcun modello nemico entro 2". Se vi sono più terreni con la stessa maggiore altezza, l'obiettivo diviene quello che presenta l'area più grande; se vi sono elementi simili, allora l'obiettivo diviene quello posto più vicino al centro del tavolo. Se non vi sono elementi scenici con livelli di altezza, l'obiettivo valido diverrà il segnalino obiettivo al centro del tavolo.

### **V. Guida Ispiratrice (D20: 15-17)**

Per completare questa missione alla fine della partita il Warlord deve essere sopravvissuto, aver causato almeno 2 ferite ai modelli avversari e trovarsi più vicino a qualsiasi modello nemico che a un qualsiasi modello amico (se si trova ingaggiato supera automaticamente questa richiesta).

## **VI. Recupero (D20: 18-20)**

Scegliere segretamente un Comandante di squadra o un Lord nemico e annotarlo; per completare la missione occorre eliminare questo modello in corpo a corpo.

***N.B.** nel caso un giocatore si trovi a giocare come missione prioritaria "Liberazione" e come missione secondaria "Centro Comunicazioni" può ritirare il dado per cambiare quest'ultima.*

### MISSIONI CORPORATIVE

#### **Φ. L'Agnello Sacrificale (D20: 3-4)**

Scegliere segretamente un proprio Comandante di Squadra; per completare la missione questo modello deve morire. Se viene eliminato entro i turni 1-4 assegna 5 PV, se viene eliminato in seguito assegna 3 PV.

#### **Φ. Spia Corporativa (D20: 5-6)**

Scegliere segretamente un Comandante di Squadra di una unità di truppa nemica; questo modello è una spia amica. Per completare questa missione il modello deve sopravvivere a fine partita. Si guadagnano così 5 PV.

#### **Φ. Gran Cacciatore (D20: 7-8)**

Scegliere segretamente un proprio Comandante di Squadra di un'unità di truppa. Il giocatore dovrà segnare le ferite causate di ogni Comandante di Squadra di Truppa; la missione è completata se a fine partita è il personaggio scelto quello che ha causato più danni al nemico. La missione assegna 5 PV.

#### **Φ. Feudo di Sanguine (D20: 9-10)**

Scegliere un proprio Comandante di Squadra segretamente. La missione è completata se a fine partita questo modello ha eliminato un valore di Punti Uccisione pari al triplo del suo costo in punti (per cui occorre segnarsi le perdite causate dal modello). La missione assegna 5 PV.

#### **Φ. Sabotaggio (D20: 11-12)**

Per completare questa missione occorre distruggere tutti e 3 i segnalini obiettivi sul tavolo, che rappresentano nodi di comunicazioni dell'avversario. Ogni obiettivo ha il seguente profilo: 2 PS con AV15. Se a fine partita sono eliminati tutti e 3 i segnalini obiettivi la missione assegna 5 PV, se ne sono distrutti solo 2 la missione assegna 3 PV.

#### **Φ. Reclute (D20: 13-14)**

Scegliere segretamente una propria unità; per completare la missione deve sopravvivere almeno il 50% dei modelli dell'unità scelta. La missione assegna 5 PV.

#### **Φ. Onore della Corporazione (D20: 15-16)**

Scegliere segretamente un Comandante di Squadra nemico, questo è il possessore di un'antica reliquia. Per completare la missione, il giocatore dovrà per prima cosa eliminare il modello. Se il modello è eliminato col fuoco, una volta rimosso va posizionato un token per rappresentare dove è caduta la reliquia; se eliminato in corpo a corpo, la reliquia è acquisita immediatamente (sempre che sia eliminato da un modello che può trasportare obiettivi). La reliquia può essere raccolta al costo di 1 PA.

Se il modello che trasporta la reliquia è ucciso, posizionare la reliquia nel punto di caduta. Per completare la missione il giocatore deve avere un modello in possesso della reliquia a fine partita, la missione vale (5) PV.

#### **Φ. Trasporto del prigioniero (D20: 17-18)**

Per completare la missione occorre catturare 2 modelli nemici appartenenti a due squadre differenti. Per catturare un modello occorre bloccarlo con un'azione speciale di

combattimento "Tenerlo" e poi il modello può essere rimosso con un successo su un seguente Combattimento. Il modello così eliminato conte per i Punti Uccisione. Se a fine partita il giocatore ha catturato 2 modelli guadagna 5 PV, se ne ha catturato solo 1 guadagna 3 PV.

**Φ. La Stella Nascente (D20: 19-20)**

Scegliere segretamente o il Warlord nemico o un Lord nemico; per completare la missione questo va eliminato per guadagnare 5 PV, se il modello scelto a fine partita è solo ferito il giocatore guadagna 3 PV.