LEADERS e CARTE RISORSA iniziali	
Tech, Psychic	4
Close Combat, Ranged	3
Per ogni Comandante di squadra o di esercito	+1
Alla morte del Leader o del Comandante, rimuovere anche le relative CARTE RISORSA (partendo da quelle già bruciate nel Turno)	
EROI e Regole Speciali	
Comandante di Squadra	Nominati ad inizio partita; possiedono l'Abilità Speciale "Guarded"
Lord	Possono essere uniti ad una Squadra ad inizio partita, facendo perdere Rapid Deployment o Infiltrate alla Squadra, a meno che non possiedano anche loro tale Abilità; non possono staccarsi dalla Squadra ; possiedono l'Abilità Speciale "Shielded"
Warlord	Non possono unirsi alle Squadre; ogni Squadra entro 10" può usare il valore LD del Warlord; possiedono l'Abilità Speciale "Shielded"
Regole per l'Utilizzo delle CARTE RISORSA (base)	
Bruciare una Carta Risorsa	3° Azione a un Modello (non ad un Veicolo)
Bruciare una Carta Risorsa	Aggiungere Heal(3) a un Modello per ogni Danno subito
Bruciare una o più Carta Risorsa	Attivare Abilità Speciali
Bruciare una Carta Risorsa	Aumentare di 1 RoF o RoA a un Modello (max 1 per Turno per Modello)
Regole per la Composizione del MAZZO (avanzato)	
Minimo numero di carte (no Risorsa)	35
Massimo numero di carte (no Risorsa)	Nessun Limite
Limite Carte STRATEGIA nel mazzo	3 per Tipo
Limite Carte TATTICA nel mazzo	5 per Tipo
Limite Carte EQUIPAGGIAMENTO nel mazzo	3 per Tipo
Regole aggiuntive per l'Utilizzo del MAZZO (avanzato)	
Carte da Pescare ogni Turno	1
Massimo numero di carte in mano	5
Limite Carte STRATEGIA in gioco	1 per la Partita
Limite Carte TATTICA in gioco	1 per la Squadra
Limite Carte EQUIPAGGIAMENTO in gioco	3 per Giocatore
Bruciare una o più Carta Risorsa	Giocare una Carta
Bruciare una Carta Risorsa (1 volta per Turno)	Pescare una Carta
Bruciare una Carta Risorsa (1 volta per Turno)	Scartare una Carta all'avversario dalla mano
Fine del Mazzo	Partita Persa
Tiri di DADO ed Effetti correlati	
PowerShot (1 naturale)	Tiro Riuscito, No Armatura nè Heal Test
Fumble (20 naturale)	Tiro Fallito, perde tutte Azioni e non può usare carte Risorsa (un Tiro a Raffica si completa comunque)
Ritiro	Solo una volta, si deve accettare il secondo risultato
COMANDANTI e RAGGIO DI COERENZA	
Comandante di Squadra originale	LD/2 (per eccesso)
Comandante di Squadra reggente	(LD-2)/2 (per eccesso)
Modelli al di fuori del Raggio di Coerenza vanno attivati per primi e devono compiere un'Azione di Corsa per rientrare (a partire dal più lontano). Modelli Ingaggiati non sono obbligati, ma hanno il valore CC dimezzato.	
Definizione di MODELLO	
Modelli con base da 30mm	Base Piccola
Modelli con base da 40mm	Base Media
Modelli con base da 50mm	Base Grande

Modelli senza base o con base propria		Veicoli Pesanti		
Tipo di MODELLO e Altezza dell'AREA FRONTALE per COPERTURA				
Base Piccola	1"			
Base Media	1,5"			
Base Grande	2"			
Veicoli Pesanti	Altezza dello scafo o della torretta			
Tipo di MODELLO e Raggio dell'Arma per il Corpo a Corpo (CCWR)				
Base Piccola	Base to Base (B2B)			
Base Media	1"			
Eroi su Base Media	1,5"			
Base Grande	2"			
Tipo di MODELLO e Distanza Massima Verticale per Altitudine				
Base Piccola	1"			
Base Media	2"			
Base Grande	4"			
Veicoli Pesanti	4"			
Tipo di Terreno		Effetti dei Terreni sul Movimento (cumulativi)		
Aperto	M			
Leggero (meno di 3")	M-2, M minimo 2"			
Pesante (o Leggero per più di 3")	M-4, M minimo 2"			
Impassabile	N/A			
SALTO Gratuito (no Movimento) dall'alto verso il basso (no Danni)				
Base Piccola	1" (oltre, usare una Azione di Movimento)			
Base Media	2" (oltre, usare una Azione di Movimento)			
Base Grande	3" (oltre, usare una Azione di Movimento)			
Veicoli Pesanti	3" (oltre, usare una Azione di Movimento)			
SALTO avanti (Applicare ConTest e Danni se fallito)				
Base Piccola	Max 1", oltre 0,5" applicare Terreno Leggero da dedurre al valore M			
Base Media	Max 2", oltre 1" applicare Terreno Leggero da dedurre al valore M			
Base Grande	Max 3", oltre 2" applicare Terreno Leggero da dedurre al valore M			
Non è possibile saltare oltre un Terreno impassabile				
Effetto CADUTA (SALTO in basso o in avanti) e DANNO subito				
Modello in caduta da X pollici, per eccesso			X+6, danno penetrante	
Veicolo in caduta			AVV10 su una locazione a caso	
Nota: ridurre X del numero di pollici relativo al Salto Gratuito se il Movimento è stato volontario				
ARRAMPICARSI (Applicare ConTest) e Massima Altezza				
Sommare distanza orizzontale più verticale = S		S minore o uguale a M		
Usare una Azione Movimento, Corsa o Ingaggio per Arrampicarsi. Nel caso di Corsa o Ingaggio, effettuare un CON test +4 alla fine dell'arrampicata				
Tipo Struttura		AV	SP	Mod. aggiuntivi
Bunker in Cemento	20	8		
Edificio in Mattoni	18	8	+2 per ogni piano oltre piano terra	
Edificio in Legna	16	6	+2 per ogni piano oltre piano terra	
Muro di Mattoni (fino a 7")	14	6	+2 per ogni 1" di muro extra	
Casse di Legno	12	4		
Alberi	12	4		
COPERTURA (se oscurato per 25% o più ed entro 1")				
Leggera	-2 a RS			
Pesante	-4 a RS			

Modelli Frapposti	-4 a RS							
2 o 3 coperture	Si applica solo il malus maggiore							
>3 coperture	Si colpisce solo con 1 Naturale (PowerShot)							
Test di ARMATURA								
ST 1...	ST 7	ST 8	ST 9	ST 10	ST 11	ST 12	ST 13	...ST 20
+9	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-10
Vedere le Regole Speciali di Armi e Armature per il Tipo di Danno e gli effetti aggiuntivi.								
PANICO, ROTTA e RIORGANIZZARE								
Cadere in Panico	50%+ delle vittime in una Squadra in 1 Turno, fare il Test							
Test Panico	LD, -2 se il Comandante è morto							
Effetto del Panico	+2 in A, +4 in CC per gli avversari, solo Riorganizzare							
Riorganizzare	1 Azione per tutta la Squadra, 2 tentativi possibili per Turno							
Tiro Riorganizz.	LD-2, ulteriore -2 se il Comandante è morto							
Effetto Tiro	Con Successo si recupera, con Fallimento non si fa nulla							
Cadere in Rotta	75%+ delle vittime in una Squadra in 1 Turno, fare il Test							
Test Rotta	LD, -2 se il Comandante è morto							
Effetto della Rotta	Azione di Corsa gratuita obbligatoria verso la Zona di Schieramento o il bordo del tavolo, attacchi subiti in CC riescono automaticamente.							
Riorganizzare	1 Azione per tutta la Squadra, 2 tentativi possibili per Turno, modelli Ingaggiati non perdono l'Azione per il primo tentativo.							
Tiro Riorganizz.	LD-6, ulteriore -2 se il Comandante è morto							
Effetto Tiro	Con Successo si recupera, con Fallimento Azione gratuita di Corsa verso il bordo più vicino della Zona di Schieramento) o del tavolo da gioco se la Missione non la prevedeva)							
Priorità del bersaglio								
Modelli entro 12"	Obbligatorio bersagliarli							
Modelli Ingaggiati	Possono essere ignorati							
Nessun Modello entro 12"	Si può bersagliare qualunque modello							
Modelli con Target Sense	Ignorano la Priorità, anche se un solo Modello nella Squadra							
Modelli senza Target Sense	Tiro su LD, se Fallimento perdono Azione, ma possono ritentare							
AZIONI BASE (costo 1 Azione)								
Andare al Coperto (solo da Attesa)	Se si è bersagliati da una Azione Sparare, si effettua un Movimento per andare verso una Copertura esistente ed ad una distanza massimo pari ad M. L'attaccante subisce un -2 ad RS (-6 se il bersaglio esce dalla Linea di Vista) in aggiunta al modificatore della Copertura.							
Caricare	Movimento fino a 2xM in linea retta senza ostacoli per entrare in raggio di CCWR. Se non si entra in CCWR, resta un'Azione di Movimento e si perdono le altre Azioni. Un Modello non può MAI spostarsi di più di 2xM in un Turno. Bonus derivanti dalla Carica se si compie almeno un movimento di M pollici (solo al primo tiro di dado): Base Piccola: +2 St e +1 to AVV Base Media: +4 St e +2 to AVV Base Grande: +6 St e +3 to AVV							
Controcaricare (non Ingaggiati)	Nessun costo in Azione, ma test di LD (successo Automatico se in Attesa).							
Corpo a Corpo	Tiro sul CC, con un bersaglio in CCWR, usando tanti dadi quanto è il valore RoA dell'arma; Se si è ingaggiati (1 Azione per Turno), ma fuori dal Raggio del Corpo a Corpo, si ottiene un'Azione di "avvicinamento" gratuita. +4 se si attacca da dietro. Un solo colpo per i Bersagli secondari: il primo e i rimanenti vanno sul primario.							
Disinaggiarsi	Movimento. Attacco Gratuito automatico, ST+ST(arma)x2							
Sparare	Tiro sulla RS su un bersaglio in LOS, usando tanti dadi quanto è il valore RoF dell'arma, ed assegnandoli subito al							

	Bersaglio Principale ed ai Bersagli Secondari entro 3" (massimo 1 colpo per ogni Bersaglio Secondario).
	Sparare a bersagli ingaggiati: -8 a RS, con fallimento si colpisce il modello più vicino ingaggiato (diverso dal bersaglio); se subisce un danno, applicare test di Morale.
Mirare	+2 RS, +2 St per il primo tiro; se il bersaglio è un Veicolo, si può scegliere la locazione. Non si può Mirare con Armi a Sagoma o Poteri Psicichi.
Movimento	Muovere il Modello fino a M; il Modello può voltarsi quante volte vuole. Un Modello non può MAI spostarsi di più di 2xM in un Turno.
Nascondersi	Si passa da Copertura Leggera a Copertura Pesante. Si perde quando si compie una qualunque Azione diversa da Passare.
Passare	Non si fa nulla, non si perde lo status di Nascondo. Il Turno termina.
Recuperare da Stordimento (Stun)	Un modello Colpito da un effetto "Stordimento" (max 1 per volta) deve spendere 1 Azione per Recuperare. Andare in Panico o Rotta, o essere mossi da un effetto, si Recupera automaticamente. Tiri di CC contro un modello Stordito hanno automaticamente successo.
Riorganizzare	Da Panico o Da Rotta. Da eseguire prima di ogni altra Azione nel Turno
Usare Abilità Attive del modello	Ogni Abilità Attiva indica il costo in Azioni e/o Carte Risorsa. Ogni Abilità Attiva dura 1 solo Turno di gioco a meno che non sia diversamente specificato.
AZIONI AVANZATE (costo 2 Azioni)	
Attesa	Fino a 2 Modelli per ogni 5 nella Squadra (se la Squadra ha meno di 5 modelli, il massimo resta 2). Si può compiere 1 SOLA Azione durante l'attivazione nemica per: Sparare, Corpo a Corpo, Movimento o Andare al Coperto. Se si esce dall'Attesa tra un'Azione di un modello nemico ed un'altra, è necessario un tiro su LD (il tiro non è richiesto se si esce dall'Attesa prima che il modello nemico faccia Azioni).
Correre	Muovere fino a 2xM
Fuoco Rapido	Sparare con RoF+1, RS-2, Gittata dell'Arma dimezzata. Non si può usare con armi a Sagoma.
AZIONI SPECIALI SQUADRA (1 Azione per Modello nella Squadra, massimo 1 volta per Turno)	
Fuoco Focalizzato	Minimo 3 Modelli in LOS e Gittata, che non possono più Sparare nel Turno; il Bersaglio non deve essere Ingaggiato. Un solo colpo, indipendentemente da RoF, con +6 al valore RS più alto (-1 per ogni Copertura che oscura ognuno dei Modelli che fanno fuoco); St dell'attacco è la St minore più la somma dei RoF delle armi usate dai Modelli. Il danno è sempre Piercing, ed ogni 3 Modelli si guadagna Critical Force(+1) e AVV(+1). Abilità Speciali delle armi o delle Carte non si considerano. Il Bersaglio non può guarirsi. Modelli equipaggiati solamente con Armi a Sagoma non possono unirsi al Fuoco Focalizzato. Se St è uguale almeno a 18, la Critical Force diventa pari a 2, a cui poi aggiungere i modificatori.
Sciame	Minimo 3 Modelli Ingaggiati, non si guadagnano bonus dalla Carica. Un solo colpo, indipendentemente da RoA, con +6 al valore CC più alto; St dell'attacco è la St minore del modello più la ST della sua arma, più la somma dei RoA delle armi usate dai Modelli. Il danno è sempre Piercing, ed ogni 3 Modelli si guadagna Critical Force(+1) e AVV(+1). Abilità Speciali delle armi o delle Carte non si considerano. Il Bersaglio non può guarirsi. Se St è uguale almeno a 18, la Critical Force diventa pari a 2, a cui poi aggiungere i modificatori.
Fuoco di Soppressione	Possibile solo per Squadre con l'abilità speciale Fioco di Soppressione. Minimo 3 Modelli in LOS e Gittata, che non possono più Sparare nel Turno. Non è necessario alcun tiro su RS. Se la Squadra bersaglio muove di oltre 2" nello stesso turno, si deve effettuare un Con Test. In caso di fallimento, il Modello subisce un colpo automatico con St pari alla St minore delle armi usate per il Fuoco di Soppressione. Il danno è sempre di tipo Blast.