

PUNTI:	400	
COMPOSIZIONE ARMATA:	OBBLIGATORI	1 QG
		2 TRUPPE
	OPZIONALI	1 QG
		4 TRUPPE
		3 REPARTI SPECIALI
		3 SUPPORTI LEGERI
	3 SUPPORTI PESANTI	
REGOLAMENTO:	OGNI "SCELTA " SI CONSIDERA COMPOSTA DA UN MODELLO SINGOLO CHE AGIRA' CON LE ALTRE SCELTE IN UNA SINGOLA UNITA', IN DEFINITIVA GIOCHERAI CON UNA SOLA TRUPPA! IN TERMINI DI GIOCO SI APPLICA IL REGOLAMENTO DI 40K, CON POCHE, SEMPLICI ECCEZIONI.	
CONDIZIONI DI VITTORIA:	OGNI PARTITA E' A TEMPO (2 ORE); IL TURNO SI STABILISCE CON UN TIRO DI DADO, E POI SI PROCEDE IN SENSO ORARIO). VERRANNO ASSEGNATE SINGOLE MISSIONI (RANDOM) FRA TUTTI I PARTECIPANTI, IL COMPLETAMENTO DELLA MISSIONE DARA' 15 PUNTI VITTORIA "PV". INOLTRE OGNI MODELLO AVVERSARIO "UCCISO" DA' DEI "PV" (3 IL QG, 2 SPECIALI,LEGGERI E PESANTI, E 1 LE TRUPPE).	
ECCEZIONI:	COESIONE:	6" MASSIMO TRA OGNI MODELLO (OGNI PIANO CONTA 3"); SE PER QUALSIASI MOTIVO UN MEMBRO DELLA SQUADRA RIMANE INDIETRO, NON FARA' ALTRO CHE MUOVERE IL PIU' VELOCEMENTE POSSIBILE PER RIENTRARE IN COESIONE, CORRENDO NELLA FASE DI FUOCO (LA PAURA DI RIMANERE INDIETRO E' MAGGIORE DI QUELLA DEI PROIETTILI). ECCEZIONE: EVENTUALI SCOUT SONO GLI UNICI CHE POSSONO AGIRE DA SOLI E FUORI COESIONE
	EQUIPAGGIAMENTI:	OGNI SCELTA HA LIBERO ACCESSO A TUTTE LE OPZIONI DISPONIBILI PER LUI, CON LE RELATIVE RESTRIZIONI (ES.: SE UN EQUIPAGGIAMENTO E' DISPONIBILE " UNO OGNI 5", LO POTRAI COMUNQUE PRENDERE!). LE REGOLE DEGLI EQUIPAGGIAMENTI RIGUARDANO ESCLUSIVAMENTE IL MODELLO CHE LO PORTA (ES.: SE UN'ARMA PESANTE VUOLE FAR FUOCO, RIMANE FERMO SOLO LUI-IN COESIONE-E FA FUOCO NELL'APPOSITA FASE)
	REGOLE SPECIALI:	LE REGOLE SPECIALI DI OGNI "SCELTA" INFLUENZANO ESCLUSIVAMENTE QUEL MODELLO, ECCEZIONE FATTA PER QUELLE DEL QG, SE DA REGOLAMENTO INFLUENZEREBBERO LA SQUADRA A CUI E' AGGREGATO.
TAVOLO:	TAVOLO 120X180	
ALLESTIMENTO:	PALAZZI, EDIFICI "GIOCABILI, ELEMENTI SCENICI VARI...INSOMMA, IL TAVOLO DEVE ESSERE PIENO ZEPPA, I PARTECIPANTI DEVONO "PERDERSI" NEI VICOLI.....	
SCHIERAMENTO:	TUTTI I GIOCATORI TIRANO UN DADO. CHI VINCE SCHIERA OVUNQUE VUOLE, POI IN SENSO ORARIO, A NON MENO DI 18" DA UN ALTRO GIOCATORE.	

REGOLE PER LA CAMPAGNA.

MORTI:	NELLA CAMPAGNA, QUANDO UN MODELLO SUBISCE L'ULTIMA FERITA DEVI TIRARE SULLA TABELLA SOTTOSTANTE PER VEDERE CHE GLI SUCCEDA:	
	1-3:	VA A TERRA! (IL MODELLO VIENE BUTTATO A TERRA DALL'IMPATTO, IL TURNO DOPO SI RIALZERA' MA NON POTRA' FARE NULL'ALTRO CHE MUOVERSI, ESSENDO STORDITO DAL COLPO. RIALZALO ALL'INIZIO DEL TURNO
	4-5:	FERITO! (IL MODELLO E' FERITO, MA VIVO....PERDE IL TURNO SEGUENTE PER MEDICARSI IL MEGLIO POSSIBILE, PER POI RIPRENDERE NORMALMENTE IL POSTO FRA I SUOI COMPAGNI. RIALZALO ALLA FINE DEL TURNO.
RIMPIAZZARE I MORTI:	...PER QUANTO CONCERNE LA PERDITA DI UN COMPAGNIO, I SUOI EQUIPAGGIAMENTI SI CONSIDERANO RECUPERATI,MA DOVRAI "RICOMPRARE" IL MODELLO USANDO TUOI "PV" ACCUMULATI....QUINDI , VINCE LA CAMPAGNA, CHI ALLA FINE HA PIU' "PV", FACENDO LA SOTTRAZIONE FRA GUADAGNATI E SPESI.	

SALVIAMOLI!

HAI IL SOLO SCOPO DI "DIFENDERE" IL GIOCATORE INDICATO SEGRETAMENTE DALLO STAFF! NON GLI DEVE ACCADERE ASSOLUTAMENTE NULLA (O IL MENO POSSIBILE!) AL TERMINE DELLA MISSIONE, PRENDERAI IL DOPPIO DI "PV" DERIVANTI DAI SOPRAVVISSUTI DEL TUO "PROTETTO".

DIFESA E CONTROLLO

DEVI TERMINARE LA PARTITA SENZA NESSUN MODELLO AVVERSARIO ENTRO 8" DALLA TUA ZONA DI SCHIERAMENTO (SCEGLI BENE!)

CACCIATORE DI TESTE

IL TUO OBIETTIVO E FAR SI CHE IL MINOR NUMERO DI PERSONAGGI LASCI VIVO LA CITTA'. RAGGIUNGI IL TUO OBIETTIVO SE PIU' DELLA META' DEI QG IN GIOCO SONO MORTI (O SVENUTI). IN OGNI CASO, OGNI QG CHE "UCCIDI" TI CONTA DOPPIO

CONQUISTA!

SCEGLI UN ELEMENTO SCENICO SUL TAVOLO A PIU' DI 24 POLLICI DA TE E FINISCI LA PARTITA CON ALMENO 3 MODELLI A CONTATTO DI BASE CON QUESTO.

PUNTO DI RACCOLTA

TROVA UN'AREA DI ALMENO 8"...A FINE PARTITA TI DEVI RITROVARE LI CON TUTTE LE TUE FORZE (SOPRAVVISSUTE!), PRONTO PER IL RECUPERO ORBITALE...

RAID

LE TUE SPIE SONO CERTE DI QUELLO CHE STA ACCADENDO, SCEGLI UN AVVERSARIO, DICHIARA IL SUO OBIETTIVO, E FAI DI TUTTO PER COMPROMETTERE LA SUA MISSIONE... SE ALLA FINE AVRAI AVUTO RAGIONE, ED HAI IMPEDITO IL COMPIMENTO DI TALE OBIETTIVO, AVRAI RAGGIUNTO IL TUO SCOPO!

