

ARSENALE E REGOLE SPECIALI DELLE FORZE ARMATE CAPITOL

ATTACCHI AEREI

Le Testate Nemesis, Sidewinter, ed Hellion in dotazione ad alcuni veicoli Aeromobili possono essere usate normalmente (il veicolo Aeromobile apre il fuoco con le normali regole di tiro per i veicoli), oppure possono essere sfruttate dai reparti a terra, grazie alle comunicazioni. Se sono ancora disponibili delle testate, un'unità che abbia un Operatore di Comunicazioni Radio, può effettuare un test di Disciplina nella sua Fase di Tiro, per ordinare un Attacco Aereo. L'attacco è risolto come un Bombardamento da parte dell'unità stessa, considerando una gittata di S48", ma eseguito con il profilo della testata impiegata. Se il test viene fallito, l'Operatore di Comunicazioni Radio ha commesso un grave errore nell'assegnare le comunicazioni. Per determinarne le conseguenze tira sulla seguente tabella 2d6

2d6

2 - 4 Coordinate Imprecise: tira 3d6 per la Deviazione, è somma i due risultati più alti

5 - 8 Coordinate Invertite: l'Operatore ha passato per errore le *proprie* coordinate invece di quelle del bersaglio. Applica il Bombardamento sull'unità che lo ha ordinato

9 - 12 Fuoco Amico: l'Operatore ha commesso un errore passando le coordinate per definire la zona di sicurezza da non bombardare: il fuoco è in arrivo sull'unità amica più vicina al bersaglio, che si considera a tutti gli effetti come il bersaglio.

Nota che tentare un Attacco Aereo consuma l'azione di tiro dell'Operatore di Comunicazioni Radio, ma non quella della squadra di cui è parte.

UNITÀ AEROTRASPORTATE

Una tattica consueta per la Capitol è il dispiegamento a livello di compagnia dai trasporti Hercules IV. Questo può avvenire grazie alle regole per l'Attacco in Profondità per le unità che sbarcano dai trasporti in volo con gli Zaino Jet in loro dotazione, oppure tramite il velivolo da trasporto stesso, se selezionato. In quest'ultimo caso, l'Hercules IV effettua un normale Attacco in Profondità ovunque sul campo, e una volta a terra consente alle unità a bordo di sbarcare, muovere, sparare e assaltare. Nota che come trasporto l'Hercules IV è selezionato a livello di Compagnia, e può trasportare tutte le unità di una stessa Compagnia, entro i limiti di capienza.

ELISBARCHI

Gli Elisbarchi sono una specialità delle Forze Speciali. Un'unità di Forze Speciali imbarcata sul suo Trasporto Specifico può decidere di schierarsi in Elisbarco. Questo è risolto come un normale Attacco in Profondità, con la differenza che viene risolto dal Trasporto Specifico, il quale non deve sottostare ad alcun tiro di deviazione (si presume che i piloti siano sufficientemente abili da far atterrare un elicottero anche sulla cruna di un ago, nelle Forze Speciali). Una volta a terra, le unità imbarcate possono sbarcare, muovere, sparare, e assaltare.

ARMA DA TIRO	COSTO	TIPO	NOTE	ARMA DA TIRO	COSTO/MD
BOLTER	1	1 MANO	PISTOLA	BOMBE TERMICHE	5
IRONFIST	8	1 MANO	PISTOLA	GRANATE A FRAMMENTAZIONE	2
IRONFIST - LANCIAGRANATE ¹	---	2 MANI	PESANTE 1	GRANATE ANTICARRO	3
CAR 24	12	1 MANO	FUOCO RAPIDO	GRANATE INCENDIARIE	4
CAR 24 - LANCIAGRANATE	---	2 MANI	PESANTE 1	INNESCHI A TEMPO	15
M50	15	2 MANI	ASSALTO 2	INNESCHI RADIO	20
M 50 - LANCIAGRANATE	---	2 MANI	PESANTE 1	MODULO DI COMUNICAZIONE	25
SR 50	25	2 MANI	PESANTE 1	TRAPPOLE ESPLOSIVE	30
M516S	15	2 MANI	ASSALTO 2	ZAINO JET	20
M516D	18	2 MANI	ASSALTO 1		
ARMI DA CORPO A CORPO	COSTO	TIPO	NOTE		
ARMA DA MISCHIA	1	1 MANO	---		
A. DA MISCHIA PESANTE	5	2 MANI	---		
BAIONETTE	2	2 MANI	FO +1		
CHAINRIPPER	10	1 MANO	ARMA POTENZIATA		
LAMA DELL'ONORE	15	1 MANO	ARMA POTENZIATA, FO +1		

¹ Se l'arma da tiro ha un Lanciagranate ausiliario che richiede due mani per esser usato nella Fase di tiro, nel medesimo turno il tiratore che ne fa uso è limitato all'impiego di una singola arma a una mano oppure alla baionetta dell'arma, se presente.

ARSENALE E REGOLE SPECIALI DELLE FORZE ARMATE CAPITOL

NOTE SUGLI EQUIPAGGIAMENTI

Alcuni degli Equipaggiamenti di questo elenco non sono descritti completamente da quanto riportato qui sopra, o nel Regolamento di Warhammer 40k. Riportiamo le note sul loro funzionamento

BAIONETTE

Le Baionette sono delle lame che possono essere montate su qualsiasi arma da fuoco a due mani, per usarla come un'arma da corpo a corpo. Il peso dell'arma e la combinazione dei colpi sparati a bruciapelo consentono al combattente di sommare +1 alla propria Forza durante i Combattimenti corpo a corpo.

GRANATE INCENDIARIE

Essendo costruite con un doppio involucro contenente i due componenti di una soluzione altamente volatile, le Granate Incendiarie sono state concepite principalmente come defoliante rapido, e in seguito applicate come arma antiuomo. Si possono adoperare nella fase di Corpo a Corpo, durante il primo turno di un proprio assalto, contro truppe che sono al coperto in un bosco: il lancio delle Granate Incendiarie viene fatto prima di muoversi e fa automaticamente a segno; viene colpito il bosco dove il nemico staziona, più che le unità al suo interno. L'effetto defoliante è tale che il bosco è rimosso dal campo per il resto della battaglia, e l'unità assalita non si considera più in copertura. L'unità possiede un numero di granate sufficienti a eliminare un solo bosco per partita.

INNESCHIA TEMPO

Funzionano in modo analogo allo Stratagemma Demolizione di Città della Morte. Nota che poiché più unità possono sceglierlo, diverse Demolizioni possono essere usate nella medesima partita, anche sul medesimo edificio. Nota che quando un edificio è Demolito, ogni altra carica lasciata in attesa per abatterlo, è considerata persa.

INNESCHI RADIO

Sono l'analogo degli Inneschi a Tempo, ma hanno la proprietà di poter ripetere il tiro per determinare l'esplosione delle cariche.

LAMA DELL'ONORE

Una Lama dell'Onore rende immune il suo proprietario dagli effetti dei Poteri Psionici con un risultato di 2+ su 1d6, ogni volta che ne diventa oggetto.

MODULO DI COMUNICAZIONE

Vedi la regola speciale per gli Attacchi Aerei. In più se un Modulo di Comunicazione è già sul campo, è possibile ripetere qualsiasi tiro per le Riserve per qualsiasi altra scelta nella Tabella di Selezione che non sia ancora arrivata e che comprenda un Operatore di Comunicazioni Radio.

TESTATE

I missili Hellion, Sidewinter, e Nemesis si chiamano collettivamente Testate. Sono disponibili in numero limitato, e sono monouso. Quindi se un a scelta dell'armata dispone di tre testate e ne spara una, per gli rimangono altre due testate, e una volta che avrà esaurito queste, il sistema d'arma non potrà più sparare perché senza munizioni.

TRAPPOLE ESPLOSIVE

Sono l'analogo dello Stratagemma Trappole Esplosive di Città della Morte. Nota che puoi scegliere la normale dotazione di Trappole Esplosive per ogni unità che sceglie tale dotazione, ma se una unità che ha ancora Trappole Esplosive piazzate sul campo viene distrutta o abbandona il tavolo, le sue trappole si disattivano completamente e sono scartate.

ZAINO JET

I modelli con Zaino Jet sono Fanteria Volante.

QUARTIER GENERALE

Comando di Compagnia

Il Comando di Compagnia costituisce 2 scelte QG ed è costituito dalle seguenti unità

1 Ufficiale Comandante
0 - 10 Consiglieri Corporativi
0 - 1 Centro di Comando e Controllo

Tutte le unità hanno accesso ai Trasporti individualmente oppure il Centro di Comando e Controllo può scegliere di imbarcarsi su un Hercules IV (vedi). Se viene scelto L'Hercules IV tutto il Comando di Compagnia deve viaggiarvi imbarcato e non può sbarcare prima delle altre unità. Il Centro di Comando e Controllo, inoltre rimane sempre a bordo e NON può sbarcare, pur continuando il suo ruolo operativo, perché sfrutta le strumentazioni di bordo al posto di quelle portatili. Nota che in questo modo può sfruttare le sue capacità mentre il trasporto è ancora in volo (cioè in Riserva) fin dall'inizio della battaglia.

1 Ufficiale Comandante

Sebbene non sia raro il caso di sottufficiali promossi ai più alti gradi per merito, nella Capitol è usuale che siano i pupilli dell'Accademia Militare a comandare le unità regolari di linea. Nessuno nasconde il fatto che le famiglie con potere finanziario maggiore hanno anche una certa influenza nell'attribuzione dei comandi, ma diversamente dalle altre Megacorporazioni, nella Capitol i militari non hanno automaticamente il potere.

Capitano dell'Esercito Regolare

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
40	3	4	3	3	2	3	2	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, CAR 24, Armatura in Composito Leggero, granate a frammentazione, granate termiche

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** essendo un graduato, l'Ufficiale Comandante ha accesso all'arsenale per quanto riguarda le dotazioni
- **Seguito:** l'Ufficiale Comandante può usare la Squadra di Fanteria Regolare come se fosse il suo Seguito. Un membro del seguito può avere senza costi aggiuntivi un Modulo di Comunicazione, diventando un Operatore di Comunicazione Radio.
- **Comandante Giovane:** l'esercito comandato da un Capitano dell'Esercito Regolare ha un Fattore Strategia di 2.

QUARTIER GENERALE

Tra i comandanti più esperti, il Comando Marziano è solito prelevare i più abili per istruirli ad un livello superiore nella Scuola di Guerra di Fort Bragg, specializzata nelle dottrine di guerra terra-aria. Gli ufficiali così ottenuti sono ad uno standard molto elevato, sebbene il costo del loro addestramento renda la Capitol sensibilmente restia a inviare simili preziose risorse in prima linea. Spesso il loro ruolo di comando è esercitato dai Trasporti nella seconda linea.

Arrivati praticamente alla fine della loro vita operativa al fronte i Colonnelli sono la chiave di volta del comando operativo Capitol. Schierati in unità considerate d'élite, al posto di un comando di Battaglione o di Reggimento come usuale per i loro parigrado nelle altre Corporazione, i Colonnelli della Capitol rimangono con le loro unità abbastanza a lungo da farne dei diamanti dal profilo tagliente e dalla durezza assoluta. L'esempio di questa strategia è forse la Battaglia del Passo di Karkov dove la Bauhaus perse un intero Gruppo da Battaglia (l'equivalente di una Divisione) per mano della 112° Compagnia Guastatori Capitol del Colonnello Trautman.

Maggiore dell'Esercito Regolare

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
60	4	4	3	3	2	3	2	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, CAR 24, Armatura in Composito Leggero, granate a frammentazione, granate termiche

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** essendo un graduato, l'Ufficiale Comandante ha accesso all'arsenale per quanto riguarda le dotazioni
- **Seguito:** l'Ufficiale Comandante può usare la Squadra di Fanteria Regolare come se fosse il suo Seguito. Un membro del seguito può avere senza costi aggiuntivi un Modulo di Comunicazione, diventando un Operatore di Comunicazione Radio.
- **Comandante Esperto:** se l'esercito è comandato da un Maggiore dell'Esercito Regolare puoi ripetere i tiri di dado per determinare chi inizia e per la scelta della zona di schieramento. L'Esercito ha un Fattore Strategia di 2.

Colonnello dell'Esercito Regolare

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
80	4	4	3	3	3	3	2	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, CAR 24, Armatura in Composito Leggero, granate a frammentazione, granate termiche

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** essendo un graduato, l'Ufficiale Comandante ha accesso all'arsenale per quanto riguarda le dotazioni
- **Seguito:** l'Ufficiale Comandante può usare la Squadra di Fanteria Regolare come se fosse il suo Seguito. Un membro del seguito può avere senza costi aggiuntivi un Modulo di Comunicazione, diventando un Operatore di Comunicazione Radio.
- **Comandante Veterano:** se l'esercito è comandato da un Colonnello dell'Esercito Regolare puoi ripetere i tiri di dado per determinare chi inizia e per la scelta della zona di schieramento. L'Esercito ha un Fattore Strategia di 3. Puoi scegliere di schierare un qualsiasi numero di unità come Scelte Obbligatorie in aggiunta a quelle previste dallo Scenario.

QUARTIER GENERALE

0 - 10 Consiglieri Corporativi

Vedi la Scelta delle Truppe

0 - 1 Centro di Comando e Controllo

Il centro di Comando e Controllo è costituito
1 Sergente della Fanteria Regolare (vedi Scelta Truppe)
1 - 6 Caporali Addetti alle Comunicazioni

Svolgendo un ruolo vitale nelle comunicazioni con il Quartier Generale arretrato questi uomini hanno ricevuto addestramento superiori nell'intelligence e nelle radiocomunicazioni

Caporale Addetto Alla Comunicazione									
Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
20	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, Armatura in Composito Leggero, Modulo di Comunicazione

Opzioni:

- Può scegliere un CAR 24 (+10 pti), oppure un M 50 (+15 pti)
- Può modificare il CAR 24 o l'M50 con un lanciagranate del tipo appropriato (+5 pti)

ÉLITE

Forze Speciali Capitol

La Capitol dispone delle Forze Armate più numerose dell'intero sistema solare e questo le permette di selezionare anche tra i suoi ranghi un numero estremamente elevato di individui che possono essere innalzati al rango delle Forze Speciali. Le FSC sono divise in 4 comandi, Luna, Marte, Venere, e Mercurio, ed ognuna ha parigrado nella strategia corporativa. Tra le forze in campo alcuni Reparti Speciali si sono meritati una fama e l'onore dei media.

Le unità delle Forze Speciali tendono ad essere estremamente diverse le une dalle altre, perfino all'interno degli stessi Comandi. Su Venere, per esempio l'esempio più lampante è l'eterogenea disponibilità dei Sea Lions provenienti dalla marina, insieme ai reparti di incursione in profondità come la famosa Squadra Trident di Mitch Hunter. La carriera di quest'ufficiale è leggendario. Dopo la Trident ebbe l'onore di essere trasferito coi sopravvissuti della sua unità al Comando Luna, integrando i reparti dei Doomtrooper dell'Alleanza. In seguito si è unito ai Martian Banshee, il Reggimento delle Banshee Urlanti di stanza sul Pianeta Rosso per combattere la Mishima e l'Oscura Legione.

Grado	Pti/md base	Forze Speciali Capitol							
		AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
Soldato	15	5	5	4	4	3	5	2	9
Caporale	20	5	5	4	4	3	5	2	10
Sergente	30	5	5	4	4	3	5	3	10
Tenente	40	5	5	4	4	4	5	3	10
Capitano	80	5	6	4	4	4	5	3	10
Maggiore	120	6	6	4	4	4	5	3	10
Colonnello	160	6	6	4	4	5	5	3	10

Puoi includere fino a 20 membri delle forze speciali per ogni 2000 punti di armata del tuo esercito. I membri delle Forze Speciali hanno un costo di base esposto qui sopra al quale si aggiunge quello dei loro reparti di provenienza nel caso dei Banshee Urlanti, dei Free Marine, dei Sea Lions, e dei Sunset Strikers.

Di seguito elenchiamo un prototipo di unità speciale che è valido per tutti i comandi del Sistema Solare della Capitol, per permetterti di configurare il tuo reparto di Forze Speciali.

Nota che le Forze Speciali occupano TUTTE le scelte Élite del tuo esercito. Quindi quando decidi di usare un tipo di Forze Speciali non puoi usarne altre. Il numero di unità sul campo dipende dal numero dei membri e dalla caratteristica Numero/Squadra. Ogni unità è di per sé autonoma. Nota che devi avere almeno un graduato da Sergente o superiore per formare una squadra. Nota che NESSUN modello può agire individualmente.

Tipo: Fanteria

Numero/Squadra: da 6 a 20

Armi ed Equipaggiamento: M50, Armatura in Composito Leggero

Opzioni:

- qualsiasi numero di Soldati nella Squadra può implementare un lanciagranate ausiliario nel suo M50 (+3 pti/md).
- qualsiasi membro della squadra può rimpiazzare il suo M 50 con un CAR 24 completo di lanciagranate (+2 pti/md)
- qualsiasi membro della squadra può scegliere di rimpiazzare il suo M50 con una delle seguenti armi: SR 50 (+10 pti/md) M606 (+15 pti/md)
- Un modello ogni tre può sostituire il suo M50 con un M89 senza costi aggiuntivi
- I serventi degli M89 possono rimpiazzarli con le seguenti scelte: I-M89 (+10 pti/md), DPAT (con proiettili a frammentazione e deuce) (+20 pti/md), Mortaio (+22 pti/md)
- Tenente, Capitano, Maggiore, e Colonnello hanno accesso pieno all'arsenale.

Regole Speciali

- **"Disastro"** l'unità può aggiungere entro i limiti del suo Numero/Squadra un Consigliere Corporativo (vedi la scelta delle Truppe). Se lo fa può scegliere fino a 2 Regole Speciali Universali dal Regolamento per + 2 pti/md l'una.
- **Veterani:** le Forze Speciali tirano due volte sulla Tabella a pagina 246 del Regolamento (Onorificenze da Battaglia) prima dello Schieramento per determinare le loro abilità speciali, ripetendo i risultati già ottenuti.

ÉLITE

BANSHEE URLANTI

I Banshee Urlanti nacquero durante lo scontro furioso che condusse per la prima volta la Capitol contro la Mishima sul Pianeta Rosso. Ricercando ancora la via del compromesso la Megacorporazione lasciò che centinaia di famiglie di suoi cittadini Capitol fossero massacrate dai raid dei Samurai della rivale, nel tentativo di spingere i civili ad abbandonare le aree contese nel bacino equatoriale. I civili reagirono all'abbandono da parte delle loro autorità saccheggiando le armerie dell'esercito e facendosi giustizia da soli. Molti Samurai pagarono con la vita e le loro spade cerimoniali sottratte come trofeo sono brandite a tutt'oggi dai discendenti di quei gloriosi, in seguito inquadrati nella Capitol, come eterna memoria.

Banshee Urlanti									
Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
+20				standard					3+

Tipo: Fanteria Volante

Armi ed Equipaggiamento: Armatura da Combattimento in Composito, Reattori Dorsali, Granate a Frammentazione, Bombe Termiche

Opzioni

- l'unità può essere dotata di Spade Cerimoniali (+5 pts/md).

Regole Speciali

- **Attacco in Profondità**
- **Regole Speciali Universali:** i Martian Banshee non hanno bisogno di un Consigliere per ottenere le Abilità Speciali Universali. Esse sono già incluse nel costo in punti e sono Risoluti, e "Ed Essi non conosceranno la paura".
- **Spade Cerimoniali:** il nucleo originale dei Banshee Urlanti ha lasciato una eredità, specie nei Martian Banshee dove le antiche lame sottratte alla Mishima sono tramandate da generazione in generazione. Considerale come Armi Potenziate
- **Maschere Demoniache:** oltre alle spade i Samurai caduti furono privati delle maschere che tradizionalmente ornavano gli elmi delle loro armature, che furono indossate dai vendicatori. Lo spettacolo di questi demoni fiammeggianti che calano dai cieli è tale che tutte le unità che si trovino entro 6" dai Banshee Urlanti, quando questi entrano in attacco in profondità, devono effettuare immediatamente un test di Panico.
- **Abilità Speciali:** non tirare sulla Tabella per le abilità dei Banshee Urlanti. Esse sono automaticamente Schieramento Rapido e Istinto di Sopravvivenza.

ÉLITE

FREE MARINE

I Free Marine sono forse l'unità più atipica delle Forze Speciali, nonché la sola ad essere generalmente impiegata con scarso o nessun rispetto per la sopravvivenza dei suoi uomini. I Free Marine sono un corpo di volontari (per questo si chiamano "Liberi" Marine) che non guardano in faccia a nessuno per il reclutamento, e soprattutto non guardano la fedina penale. Chiunque può arruolarvisi per avere una nuova identità e al termine della ferma, la Cittadinanza regolare nella Capitol. Questo spiega il perché spesso non siano delle prime donne.

SEA LIONS

Formalmente inquadrati nella Marina, con il comando di stanza su Venere, hanno sia doveri di fanteria anfibia nel vasto Arcipelago Graveton, sia il duro compito di fanti spaziali negli ingaggi orbitali. In quest'ultimo tipo di azioni (estremamente raro, data la politica delle Corporazioni di evitare scontri eccessivamente costosi in termini di materiali quando è possibile invece sacrificale del personale rimpiazzabile) sono forse il solo caso di fanteria d'assalto che abbia continuato a servire dopo la caduta delle Macchine Pensanti.

Pti	AC	AB	Fo	Free Marine		I	A	D	TS
Re	Fe								
+15				standard					5+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Armatura da Combattimento in Plastica Dura

Opzioni

- l'unità può essere dotata di armi da corpo a corpo e Ironfist in aggiunta al normale armamento (+5 pti/md).
- l'unità può ricevere delle granate a frammentazione (+1 pto/md) e/o anticarro (+2 pti/md).
- L'unità ha accesso alle normali Opzioni concesse alle Forze Speciali (vedi sopra)

Regole Speciali

- **Infiltrazione, Esploratori, Risoluti**
- **Sacrificabili:** i Free Marine non ricevono mai Consiglieri. Sono notoriamente carne da macello e nessuno di quelle mezze maniche ha il coraggio di accompagnarli all'inferno e ritorno
- **Abilità Speciali:** non tirare sulla Tabella per le abilità dei Free Marine Esse sono automaticamente Veterani Temprati e Istinto di Sopravvivenza.

Pti	AC	AB	Fo	Sea Lions		I	A	D	TS
Re	Fe								
+15				standard					2+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Armatura da Combattimento in Composito Pesante

Opzioni

- l'unità può essere dotata di armi da corpo a corpo e Ironfist in aggiunta al normale armamento (+5 pti/md).
- l'unità può ricevere delle granate a frammentazione (+1 pto/md) e/o anticarro (+2 pti/md).
- L'unità ha accesso alle normali Opzioni concesse alle Forze Speciali (vedi sopra)

Regole Speciali

- **Infiltrazione, Esploratori, Risoluti**
- **Fanti di Marina:** dato il loro impiego tattico se l'unità dispone di Armi d'Appoggio si considera dotata della regola Lenti e Determinati; se l'unità non ha Armi d'Appoggio si considera dotata della regola Corsa.
- **Abilità Speciali:** non tirare sulla Tabella per le abilità dei Sea Lions Esse sono automaticamente Veterani Temprati e Istinto di Sopravvivenza.

ÉLITE

SUNSET STRIKERS

La prima unità di élite di piloti dei Purple Shark fu la Vendetta Silenziosa, ma presto le sue perdite furono tali da convincere le Forze Aeree Capitol che il sacrificio dei loro piloti più audaci meritasse altri mezzi e maggiori investimenti. I Sunset Strikers rimasero quindi i soli, seppur meno blasonati ad usare i vecchi metodi di assalto a sorpresa, sfruttando la loro velocità nel crepuscolo marziano o negli habitat sotterranei su Mercurio.

Sunset Strikers									
Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
+30				standard					3+

Tipo: Moto a Reazione

Armi ed Equipaggiamento: Moto a Reazione, Armatura da Combattimento in Composito

Opzioni

- l'unità può ricevere delle granate a frammentazione (+1 pto/md) e/o anticarro (+2 pti/md).
- L'unità ha accesso alle normali Opzioni concesse alle Forze Speciali (vedi sopra)

Regole Speciali

- **Infiltrazione, Esploratori, Risoluti**
- **Moto a Reazione:** i Sunset Strikers montano su speciali versioni alleggerite del Purple Shark, che si considerano come delle Moto a Reazione. Nota che questo conferisce loro l'usuale bonus sulla Resistenza e l'abilità Turbo. Nota che ogni Moto a Reazione porta due modelli, e che nessuna moto può reggere il peso di più di un modello con armi d'appoggio.

TRUPPE

Plotone di Fanteria Regolare

Un Plotone di Fanteria Regolare costituisce due Scelte Truppe, ed è costituito da unità che hanno la possibilità di schierarsi in modo indipendente, e agire separatamente sul campo. E' composto dalle seguenti unità

- 1 Squadra Comando di Plotone della Fanteria Regolare
- 1 - 2 Sergenti della Fanteria Regolare
- 2 - Squadre di Fanteria Regolare

Squadra Comando di Plotone

Una Squadra Comando è composta da 1 Tenente della Fanteria Regolare, 1 Consigliere Corporativo, e 1 Squadra di Fanteria Regolare

In genere la Fanteria Regolare riceve i novellini, oppure gente che ha pestato i calli a qualcuno, senza considerare le conseguenze sulla propria carriera. I ranghi di comando nelle unità di linea sono una miscela equa di idealisti, incapaci, e di pazzi, che in genere hanno poca considerazione dei loro sottoposti.

Anche durante i conflitti, la Politica Corporativa deve avere sempre il controllo sulle azioni dei militari. Non si può certo rischiare che della soldataglia senza disciplina si immischi in questioni troppo più grandi di lei. I Consiglieri Corporativi sono gli ufficiali politici della Capitol, preposti a tutti i gradi di comando a sorvegliare la messa in opera dei piani dell'Esecutivo.

Tenente della Fanteria Regolare

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
50	3	3	3	3	2	3	2	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, CAR 24, Armatura in Composito Leggero, granate a frammentazione, granate termiche

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** essendo un graduato, il Tenente della Fanteria Regolare ha accesso all'arsenale per quanto riguarda le dotazioni
- **Seguito:** il Tenente della Fanteria Regolare può usare la Squadra di Fanteria Regolare come se fosse il suo Seguito. Un membro del seguito può avere senza costi aggiuntivi un Modulo di Comunicazione, diventando un Operatore di Comunicazione Radio.

Consigliere Corporativo

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
50	3	3	3	3	2	3	2	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, CAR 24, Armatura in Composito Leggero, granate a frammentazione, granate termiche

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Consigliere Corporativo:** il Consigliere Corporativo deve rimanere entro 12" dal Tenente al quale è assegnato. Fino a quando è vivo, l'unità può ripetere i test di Disciplina, sebbene la pessima considerazione che la truppa ha di questi individui riduca la loro Disciplina di -1. Quando viene fallito il primo test di Morale con la Disciplina modificata, l'unità non ne subisce le conseguenze: rimuovi invece il Consigliere. Si suppone che stanchi delle sue chiacchiere i suoi commilitoni lo abbiano fatto fuori in qualche modo, per tornare a combattere seriamente.

TRUPPE

Incubo di tutte le reclute, il Sergente della Fanteria Regolare è un sottufficiale abbastanza duro da dare l'impressione di poter staccare a morsi le corna di un Nefarita, usandone gli spuntoni per crocifiggerlo. Il loro ruolo primario è tenere alto il morale e lo spirito combattivo delle unità.

Sergente della Fanteria Regolare

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
40	3	3	3	3	1	3	2	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, M50 con lanciagranate, Armatura in Composito Leggero

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** ai Sergenti è concesso un accesso all'arsenale, limitato alle armi da corpo a corpo.

Squadra di Fanteria Regolare

Una Squadra di Fanteria Regolare è composta da un Caporale e da un minimo di 9 a un massimo di 12 Soldati della Fanteria Regolare. Caporale e Soldati formano una singola unità, ed il Caporale non può lasciarla, sebbene ai fini del corpo a corpo sia considerato un Personaggio Indipendente.

Essendo scelti tra i soldati che firmano per restare in servizio alla fine della leva, i Caporali sono generalmente più motivati, e adatti al comando di piccole unità. Solitamente hanno responsabilità molto ridotte

Caporale della Fanteria Regolare

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
20	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: M50 con lanciagranate, Armatura in Composito Leggero

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Seguito:** considera i Fanti della Fanteria Regolare che accompagnano il Caporale come un suo Seguito in tutto e per tutto.

Soldato della Fanteria Regolare

Pti/md	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
6	3	3	3	3	1	3	1	7	4+

Tipo: Fanteria

Numero/Squadra: da 9 a 12

Armi ed Equipaggiamento: M50, Armatura in Composito Leggero

Opzioni:

- qualsiasi numero di Soldati nella Squadra può implementare un lanciagranate ausiliario nel suo M50 (+3 pti/md).
- un membro della squadra può scegliere di rimpiazzare il suo M50 con una delle seguenti armi: SR 50 (+10 pti/md) M606 (+15 pti/md)

Regole Speciali

- **Seguito:** considera i Fanti della Fanteria Regolare che accompagnano il Caporale come un suo Seguito in tutto e per tutto.

Costituendo il grosso delle forze di terra delle Forze Armate Capitol, la Fanteria Regolare è la più numerosa forza armata del Sistema Solare. Solitamente composta da ranghi di soldati professionisti, nei momenti di crisi è stata costretta a riempire le proprie linee con leve obbligatorie. Vivendo all'ombra di corpi più gloriosi e avendo accesso a equipaggiamenti mediocri, la FR tende a essere piuttosto svogliata nei suoi doveri.

TRASPORTI

Cannoniera CFAH - 3 "Cutlass"

Qualsiasi Squadra può scegliere di imbarcarsi su una Cannoniera CFAH - 3 "Cutlass"

Vero e proprio cavallo da tiro delle Forze Speciali, la Cutlass ("Sciabola") è una versione più armata dell'elitransporto standard di linea tramite il quale la Capitol dispiega le sue unità direttamente sulla linea del fronte. Essendo stato modificato per le incursioni in profondità l'elicottero ha subito pesanti adattamenti nell'elettronica grazie a sistemi ridondanti, e a una maggiore blindatura nelle parti vitali. Questo ne ha abbassato tuttavia la velocità di punta, rendendo impossibile il suo impiego a livello Strategico.

Cutlass	Pti	AB	Fronte	Corazza	Retro
	130	5	14	Lato 13	13

Tipo: Aeromobile, Veloce, Corazzato

Equipaggio: Un Tenente delle Forze Speciali Capitol, e un Sergente delle Forze Speciali Capitol

Armi:

- Alloggiamento di Destra (arco di fuoco: 180° sulla destra) 2 sistemi di M89 Binato
- Alloggiamento di Sinistra (arco di Fuoco 180° sulla sinistra) 2 sistemi M89 Binato
- Ali d'Armamento: 2 Testate Sidewinter

Trasporto e Punti d'Accesso: 1 portellone sul retro, 10 modelli a ingombro unitario. Non può portare modelli con ingombro superiore a 1.

Punti di Fuoco: 1 punto di fuoco con arco di tiro di 90° per ogni Lato.

Regole Speciali:

- **Attacco in Profondità.**

TRASPORTI

Cannoniera CFAH - 4 "Advanced Cutlass"

Qualsiasi Squadra di Forze Speciali Capitol che sia guidata da un Capitano, un Maggiore, o un Colonnello può scegliere di imbarcarsi su una Cannoniera CFAH - 4 " Advanced Cutlass"

Concepito con lo scopo di trasformare l'ultima serie dei CFAH in veri e propri carri armati volanti, in grado di spazzare via qualsiasi minaccia dal campo prima di depositare le proprie unità, l'Advanced Cutlass è l'elitransporto da combattimento più pesante della Capitol, prima di passare a una propulsione a reazione, ed è ancora in fase di sperimentale, dato l'alto costo, e la difficoltà di guida. Molti lo considerano un elefante corazzato, con la grazia di un barile, ma chi lo ha pilotato con successo ha sempre affermato che la sua solidità ripaga le carenze di manovra, dato che il suo armamento può rispondere colpo su colpo con gli interessi.

Advanced Cutlass	Pti	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
	180	5	14	14	14

Tipo: Aeromobile, Veloce, Corazzato

Equipaggio: Un Tenente delle Forze Speciali Capitol, e un Sergente delle Forze Speciali Capitol

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 180° frontali) I - M 89 Binato
- Alloggiamento di Destra (arco di fuoco: 180° sulla destra) I - M 89 Binato
- Alloggiamento di Sinistra (arco di Fuoco 180° sulla sinistra) I - M 89 Binato
- Alloggiamento di poppa (arco di Fuoco 180° sul retro) I - M 89 Binato
- Ali d'Armamento: 2 Testate Sidewinter

Trasporto e Punti d'Accesso: 1 portellone sul retro, 10 modelli a ingombro unitario. Non può portare modelli con ingombro superiore a 1.

Punti di Fuoco: 1 punto di fuoco con arco di tiro di 90° per ogni Lato.

Regole Speciali:

- **Attacco in Profondità**
- **Torrette Indipendenti:** gli Alloggiamenti d'Arma (Prua, Sinistra, Destra, Poppa) possono prendere di mira bersagli diversi in modo del tutto indipendente gli uni dagli altri e da quelli scelti per le eventuali Testate lanciate dalle Ali d'Armamento.

TRASPORTI

0 -1 Hercules IV

Un Comando di Compagnia può selezionare il Trasporto Hercules IV.

Un vero gigante nella classe dei velivolo a Decollo e Atterraggio Verticale, l'Hercules IV è un onorato servitore della Capitol, con poche variazioni, da secoli. Il suo design è talmente robusto ed efficiente che non è stato in pratica necessario aggiornarlo se non quando le armi hanno cominciato a migliorare a tal punto che si è potuto sostituire la sua originale dotazione (delle torrette che montavano M 606 in meccanica quad) con i nuovi e più potenti I - M 89. Il suo apporto più generoso è nell'ampia capacità di trasporto truppe, e nella facilità di assemblaggio e trasporto da un pianeta all'altro. Nella stiva di una normale nave da carico, con le ali smontate e i piani di coda ripiegati, possono entrare comodamente fino a 3 Hercules IV, rendendo così facile il trasporto e l'impiego operativo di vaste unità in lassi brevissimi di tempo.

Hercules IV	Pti	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
	140	3	12	13	12

Tipo: Aeromobile, Veloce, Corazzato

Equipaggio: Un Tenente dell'Esercito Regolare Capitol, e un Sergente dell'Esercito Regolare Capitol

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 180° frontali) 2 I - M 89 Binato
- Alloggiamento di poppa (arco di Fuoco 180° sul retro) 2 I - M 89 Binato

Trasporto e Punti d'Accesso: Speciale.

Punti di Fuoco: Speciale

Regole Speciali:

- **Attacco in Profondità:** quando l'Hercules si rende disponibile, atterra in verticale grazie alle caratteristiche di volo VTOL. Questo significa che NON c'è alcuna deviazione, ed il solo problema è trovare un sito sufficientemente vasto per farlo scendere. Una volta che l'Hercules arriva e atterra tutte le unità meno che i QG sono obbligate a sbarcare subito. I QG possono scegliere di rimanere all'interno.
- **Posto di Comando Avanzato:** l'Hercules IV una volta atterrato è un veicolo immobile (NON da la metà dei punti se Immobilizzato, ma per il resto si applicano le normali procedure). Viene considerato un Bunker, con gli opportuni tiri salvezza. Nota che le armi continuano a funzionare normalmente. Da questo posto di comando si entra e si esce come per i bunker.
- **Ritirata:** se non rimane almeno una unità amica sul tavolo (e quindi non contano le unità imbarcate su di esso) oltre a lui, l'Hercules IV può decidere di abbandonare il tavolo riprendendo il volo alla fine della sua fase di Movimento. Nota che in questo modo non viene conteggiato per i Punti Vittoria come perdita. Nota che se porta via con sé delle Unità Valide sopra il 50% della forza nemmeno queste contano come perdite.
- **Trasporto Superpesante:** le dimensioni dell'Hercules IV gli permettono di portare fino a 100 modelli di fanteria. Può trasportare squadre diverse, ma nessuna squadra può avere un imbarco parziale. Nota che se viene schierato l'Hercules IV tutte le unità che non sono imbarcate su di lui *devono* avere un proprio trasporto autonomo.

SUPPORTI LEGGERI

AU/UH - 64 "Guardian"

Il Guardian è la versione dell'elicottero d'assalto AH/UH 64 in dotazione all'Esercito Regolare della Capitol. Si tratta di un cavallo da tiro, con una configurazione pensata espressamente per la resistenza e per il fuoco continuato, con ruolo di appoggio anticarro e contro la fanteria corazzata. Il maggior pregio del modello AH/UH 64 sono le torrette indipendenti, e la circuiteria ridondante che permette loro di sparare in modo a ricerca automatica anche quando l'elicottero subisce colpi piuttosto duri.

AH/UH 64 Guardian	Pti	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
	140	3	13	13	13

Tipo: Aeromobili, Veloce, Corazzato

Equipaggio: Un Tenente della Fanteria Regolare Capitol, e un Sergente della Fanteria Regolare.

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 90° frontali) due M606 binati
- Alloggiamento di Destra (arco di fuoco: 90° sulla destra) I - M89
- Alloggiamento di Sinistra (arco di Fuoco 90° sulla sinistra) I - M89
- Alloggiamento di poppa (arco di Fuoco 90° sul retro) due M606 binati
- Ali d'Armamento: 4 Testate Sidewinter

Trasporto e Punti d'Accesso: 1 portellone sul retro, 10 modelli a ingombro unitario. Non può portare modelli con ingombro superiore a 1.

Punti di Fuoco: nessuno

Regole Speciali:

- **Attacco in Profondità**
- **Armamento principale:** le Ali d'Armamento devono sparare insieme allo stesso bersaglio. Il Colpo si considera binato e consuma una testata dalle munizioni.
- **Torrette Indipendenti:** gli Alloggiamenti d'Arma (Prua, Sinistra, Destra, Poppa) possono prendere di mira bersagli diversi in modo del tutto indipendente gli uni dagli altri e da quelli scelti per le eventuali Testate lanciate dalle Ali d'Armamento.

Squadriglia di Purple Shark

Puoi scegliere una Squadriglia di Purple Shark per ogni singolo Great Grey. Le Squadriglie di Purple Shark contano comunque come una singola scelta Supporti Leggeri

Lo squalo purpureo è una visione che i nemici della Capitol hanno imparato a temere, perché è in grado di piazzare una testata anticarro, e sparare dai cieli prima ancora che qualcuno se ne sia accorto. Usato in principio da due unità d'élite la "Vendetta Silenziosa" delle Forze Aeree Capitol, e dai Sunset Strikers delle Forze Speciali Capitol, in seguito è stato distribuito anche all'esercito regolare, diventando una unità di linea molto apprezzata, sebbene l'alta frequenza di perdite ne limiti lo sviluppo.

Nome	Pti/md	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
	80	3	10	10	10

Numero/Squadra: da 1 a 3

Tipo: Aeromobile, Veicolo Veloce, Veicolo Scoperto

Equipaggio: Un Sergente e un Caporale delle Forze Armate Capitol

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 90° frontali)- due M606 binati

Trasporto e Punti d'Accesso: nessuno.

Punti di Fuoco: nessuno

Opzioni

- Ogni Purple Shark può montare una singola testata scelta dal seguente elenco: le Squadriglie devono montare tutte le stesse armi: 1 Testate Hellion (+5 pti/md), 1 Testate Sidewinter (+5 pti), 3 Testate Nemesis (+6 pti).

Regole Speciali:

- **Attacco in Profondità**

SUPPORTI LEGGERI

0 - 2 Squadriglia di Great Grey

Le unità di ricognizione aerea sono vitali nella tattica Capitol e questo compito ricade spesso sui piloti dei Great Grey. Questi tozzi incursori atmosferici sono noti per la brutta tendenza al beccheggio verso il basso e per le virate lente, ma hanno in pregio l'enorme velocità e la scattante accelerazione. In mano a un pilota competente riescono a identificare i bersagli e le aree di sbarco e a sfuggire alla reazione nemica.

Nome	Pti/md	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
	60	3	10	10	10

Numero/Squadra: puoi scegliere fino a 3 Great Grey per ogni singola scelta Supporti Leggeri. Essi si schierano sul campo nello stesso momento, ma sono unità autonome.

Tipo: Aeromobile, Veicolo Veloce, Veicolo Scoperto

Equipaggio: Un Sergente delle Forze Armate Capitol

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 90° frontali)- due M606 binati

Trasporto e Punti d'Accesso: nessuno.

Punti di Fuoco: nessuno

Regole Speciali:

- **Esploratori**
- **Infiltrazione**
- **Attacco in Profondità**

SUPPORTI LEGGERI

F/A 99 "Feline"

*R*eso celebre dall'industria mediatica della Capitol il Feline è in realtà un progetto vecchio di decenni, che viene costantemente riprogettato basandosi sulla stessa aerodinamica di base. La serie attuale l'F/A 99 K è il cinquantaduesimo modello che esce da questa glorificata stirpe di caccia, ed è invero molto diverso dai suoi primi antenati in quanto non dispone dell'Elettronica disponibile all'epoca delle Macchine Pensanti. Non di meno con i contratti ottenuti con la Cybertronic, molto di quel che era anticamente il Feline sta tornando a graffiare i cieli, e i risultati dell'ultima generazione di piloti stanno a dimostrarlo.

F/A 99 "Feline"	Pti	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
	200	4	13	13	13

Tipo: Aeromobile, Veicolo Veloce, Veicolo Corazzato

Equipaggio: due Tenenti delle Forze Aeree Capitol (esercito regolare)

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 90° frontali)- due M606 binati
- Alloggiamento di Sinistra (arco di fuoco: 180° frontali)- - DPAT 9, caricato con missili a Frammentazione
- Alloggiamento di Destra (arco di fuoco: 180° frontali)- DPAT 9, caricato con missili a Frammentazione.

Trasporto e Punti d'Accesso: nessuno.

Punti di Fuoco: nessuno

Opzioni:

Ogni F/A 99 può essere modificato come segue:

- gli Alloggiamenti di Destra e di Sinistra possono sostituire i missili a Frammentazione del DPAT 9 con dei missili DEUCE, senza costi aggiuntivi. Nota che i due DPAT 9 devono avere gli stessi tipi di missili.
- i DPAT 9 possono essere sostituiti con uno dei seguenti sistemi d'arma per ogni Alloggiamento di Destra/Sinistra (il costo include entrambi gli alloggiamenti): 3 Testate Hellion (+15 pti/md), 4 Testate Sidewinter (+20 pti), 3 Testate Nemesis (+20 pti). Nota che le testate sono monouso e devi tenere conto del numero di colpi rimanenti. Nota anche che non sei costretto a sparare una testata per ogni Alloggiamento Laterale, ma puoi anche usarne una sola. Nota che in alcuni casi le Testate possono corrispondere a più tiri per colpire: questo è dovuto al fatto che si tratta di ogive a frammentazione con più proiettili che si suddividono dopo il fuoco.

SUPPORTI LEGGERI

L'aspetto tattico più rilevante del Feline è il supporto di fuoco ravvicinato che riesce a concentrare per favorire le unità di fanteria. In un modo speciale, la Capitol, infatti ha teorizzato la Guerra come Dominio dei Cieli, prima di ogni altra cosa, durante le estenuanti campagne per l'affermazione su Venere e per la difesa del Mondo Natale della Corporazione, Marte. Luna fu ceduta dai Capitol all'epoca della fondazione della Fratellanza, perché la sua geografia naturale, molto affine a quella della vecchia Terra la rende un luogo difficilmente difendibile. Ma i deserti di Marte sono terra Capitol... E coi Feline a loro difesa lo resteranno per molto tempo.

Regole Speciali

- **Corsa d'Attacco** l'F/A 99 è un caccia a reazione capace di volo supersonico. La sua presenza sul campo di battaglia pertanto non è continuata ma soggetta a delle corse d'attacco:
 1. il Feline si considera sempre in riserva.
 2. Ogni Feline può cominciare a effettuare il tiro per le Riserve fin dal primo turno, e tale tiro è ripetibile.
 3. Quando un Feline si rende disponibile scegli un qualsiasi punto sul bordo del tavolo e tira un dado di Deviazione: questa è la direzione nella quale il Feline muoverà. Non potrà fare alcuna virata o curva. L'entità del movimento in sé è stabilito dal giocatore (non sei quindi costretto a muovere sempre di 24").
 4. Il Feline spara nella Fase di Fuoco come i normali velivoli. Rimane sul tavolo fino alla fine della fase di Assalto.
 5. Durante la Fase d'Assalto, tutti i modelli nemici che non siano Bloccati in corpo a corpo, e abbiano una gittata minima di 24" possono sparare contro il Feline, svolgendo una fase di Tiro. Il limite di gittata minima serve a ricordare che il Caccia passa comunque a una quota tale da essere fuori bersaglio delle armi pensate per il fuoco ravvicinato.
 6. Al termine della Fase d'Assalto del giocatore Capitol, se l'F/A 99 non è stato distrutto o immobilizzato, rimuovilo dal campo: l'equipaggio ha ripreso quota, portando in sicurezza il caccia.
 7. Ogni caccia riportato in sicurezza può essere rimesso in Riserva per fare ulteriori Corse d'Attacco, oppure può rientrare alla base. Nel qual caso è definitivamente rimosso dal gioco ma non conta come perdita ai fini dei punti vittoria.

SUPPORTI PESANTI

Plotone di Fanteria Corazzata

Puoi schierare un Plotone di Fanteria Corazzata per ogni Plotone di Fanteria Regolare. Il Plotone di Fanteria Corazzata corrisponde a una singola scelta Supporti Pesanti.

Il Plotone di Fanteria Corazzata è composto da:

1 Squadra Comando di Plotone della Fanteria Corazzata

1 - 2 Sergenti della Fanteria Corazzata

2 - Squadre di Fanteria Corazzata

Squadra Comando di Plotone

Una Squadra Comando è composta da 1 Tenente della Fanteria Corazzata, e 1 Squadra di Fanteria Corazzata, e 1 Consigliere Corporativo (descritto sopra)

Nelle FAC il ruolo svolto dalle brigate corazzate è lasciato alla Fanteria Corazzata, con un uso minimale di carri, considerati un freno alla dottrina di mobilità della Capitol. Gli Ufficiali in comando dei Plotoni della Fanteria Corazzata sanno quindi che i loro uomini hanno compiti spesso considerati impossibili per i normali fanti, e tengono in grande conto i propri uomini e i loro sacrifici.

Pochi sottufficiali rimangono nel Corpo della Fanteria Corazzata, per lo più preferendole i piccoli reparti corazzati delle FAC. La loro esperienza è quindi tenuta in altissimo conto, e godono di parecchie autonomie decisionali rispetto al loro grado effettivo.

Tenente della Fanteria Corazzata

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
80	3	3	3	3	2	3	2	8	3+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, CAR 24, Armatura in Composito, granate a frammentazione, granate termiche

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** essendo un graduato, il Tenente della Fanteria Corazzata ha accesso all'arsenale per quanto riguarda le dotazioni
- **Seguito:** il Tenente della Fanteria Corazzata può usare la Squadra di Fanteria Corazzata come se fosse il suo Seguito.

Sergente della Fanteria Corazzata

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
50	3	3	3	3	1	3	2	8	3+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: Ironfist, M50 con lanciagranate, Armatura in Composito

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** ai Sergenti è concesso un accesso all'arsenale, limitato alle armi da corpo a corpo.

Squadra di Fanteria Corazzata

Una Squadra di Fanteria Regolare è composta da un Caporale e da un minimo di 9 a un massimo di 12 Soldati della Fanteria Regolare. Caporale e Soldati formano una singola unità, ed il Caporale non può lasciarla, sebbene ai fini del corpo a corpo sia considerato un Personaggio Indipendente.

SUPPORTI PESANTI

U*n Caporale della Fanteria Corazzata è in genere un esperto di demolizioni e in questo sono più che mai apprezzati specie dai comandi delle Forze Speciali che non esitano a "requisirli" per introdurli nelle unità di infiltrazione come guastatori d'élite.*

I*Fanti Corazzati sono sicuramente i più motivati tra le truppe di linea della Capitol, non contando le Forze Speciale, grazie al fatto di aver ricevuto equipaggiamenti e addestramento superiori. Il costo del mantenimento di queste unità è tuttavia proibitivo, e in genere vengono usate solo come rinforzo per le unità di Fanteria Regolare, piuttosto che a livello di Divisione autonoma.*

Caporale della Fanteria Corazzata

Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
30	3	3	3	3	1	3	1	8	3+

Tipo: Fanteria

Armi ed Equipaggiamento: M50 con lanciagranate, Armatura in Composito Leggero

Personaggio Indipendente: è un Personaggio Indipendente.

Regole Speciali

- **Opzioni:** il Caporale della Fanteria Corazzata può scegliere Granate e Inneschi dall'Arsenale.
- **Seguito:** considera i Fanti della Fanteria Regolare che accompagnano il Caporale come un suo Seguito in tutto e per tutto.

Soldato della Fanteria Regolare

Pti/md	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
16	3	3	3	3	1	3	1	7	3+

Tipo: Fanteria

Numero/Squadra: da 9 a 12

Armi ed Equipaggiamento: M50, Armatura in Composito

Opzioni:

- qualsiasi numero di Soldati nella Squadra può implementare un lanciagranate ausiliario nel suo M50 (+3 pti/md).
- Un modello ogni tre può sostituire il suo M50 con un M89 senza costi aggiuntivi
- I serventi degli M89 possono rimpiazzarli con le seguenti scelte: I-M89 (+10 pti/md), DPAT (con proiettili a frammentazione e deuce) (+20 pti/md), Mortaio (+22 pti/md)

Regole Speciali

- **Seguito:** considera i Fanti della Fanteria Regolare che accompagnano il Caporale come un suo Seguito in tutto e per tutto.

SUPPORTI PESANTI

AU/UH 64 "Grapeshot"

Il nomignolo della versione dell'aviazione Capitol dell'AH/UH 64 "Grapeshot" ("mitraglia") è un buon indizio del suo scopo primario: è forse il più pesante abuso di sistema Gatling in volo. Questo è stato pagato riducendo il peso delle Ali d'Armamento del modello base per far posto al carico di munizioni, in una zona di carico blindata all'interno dello scafo che riduce sensibilmente la sua capacità di trasporto.

	Pti	AB	Fronte	Corazza Lato	Retro
AH/UH 64 "Grapeshot"	160	3	13	13	13

Tipo: Aeromobili, Veloce, Corazzato

Equipaggio: Un Tenente delle Forze Aeree Capitol, e un Sergente delle Forze Aeree Capitol

Armi:

- Alloggiamento di Prua (arco di fuoco: 90° frontali) M 89
- Alloggiamento di Destra (arco di fuoco: 90° sulla destra) I - M89
- Alloggiamento di Sinistra (arco di Fuoco 90° sulla sinistra) I - M89
- Alloggiamento di poppa (arco di Fuoco 90° sul retro) M 89

Trasporto e Punti d'Accesso: 1 portellone sul retro, 5 modelli a ingombro unitario. Non può portare modelli con ingombro superiore a 1.

Punti di Fuoco: nessuno

Regole Speciali:

- **Attacco in Profondità**
- **Armamento principale:** le Ali d'Armamento devono sparare insieme allo stesso bersaglio. Il Colpo si considera binato e consuma una testata dalle munizioni.
- **Torrette Indipendenti:** gli Alloggiamenti d'Arma (Prua, Sinistra, Destra, Poppa) possono prendere di mira bersagli diversi in modo del tutto indipendente gli uni dagli altri e da quelli scelti per le eventuali Testate lanciate dalle Ali d'Armamento.

TABELLE RIASSUNTIVE

Tabella Riassuntiva delle Unità - Esercito Regolare

	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
Soldato	3	3	3	3	1	3	1	7
Caporale	3	3	3	3	1	3	1	8
Sergente	3	3	3	3	1	3	2	8
Tenente	3	3	3	3	2	3	2	8
Capitano	3	4	3	3	2	3	2	8
Maggiore	4	4	3	3	2	3	2	8
Colonnello	4	4	3	3	3	3	2	8

Tabella Riassuntiva delle Unità - Forze Speciali

	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
Soldato	5	5	4	4	3	5	2	9
Caporale	5	5	4	4	3	5	2	10
Sergente	5	5	4	4	3	5	3	10
Tenente	5	5	4	4	4	5	3	10
Capitano	5	6	4	4	4	5	3	10
Maggiore	6	6	4	4	4	5	3	10
Colonnello	6	6	4	4	5	5	3	10

Tabella Riassuntiva delle Armi

Nome	gittata	Forza	VP	Tipo	Note
Bolter	12"	4	5	Pistola	---
Ironfist	15"	4	4	Pistola	---
Ironfist - Lanciagranate	20"	3	5	Pesante 1	Area
CAR 24	30"	4	4	Fuoco Rapido	Arma Binata
CAR 24 - Lanciagranate	48"	3	5	Pesante 1	Area
M50	48"	4	4	Assalto 2	---
M 50 - Lanciagranate	48"	3	5	Pesante 1	Area
SR 50	48"	X	3	Pesante 1	Precisione, Inchiodamento
M516S	sagoma	3	6	Assalto 2	Inchiodamento
M516D	sagoma	5	4	Assalto 1	Inchiodamento
M606	60"	5	4	Pesante 3	Inchiodamento
M89	60"	7	4	Pesante 3	Inchiodamento
I - M89	60"	8	3	Pesante 3	Inchiodamento, Dilaniante
DPAT 9 - (framm)	60"	4	6	Pesante 2	Area
DPAT 9 - (deuce)	60"	9	2	Pesante 2	Termico
testate Nemesis	illimitata	8	1	Artiglieria 1	Termico
testate Sidewinter	illimitata	4	4	Pesante 4	Area, Inchiodamento
testate Hellion	illimitata	6	3	Pesante 1	Area, Binato
mortaio	S48"	3	4	Pesante 1	Area Grande, Bombardamento
cannone anticarro	60"	10	2	Artiglieria 1	Area

TABELLE RIASSUNTIVE

Tabella Riassuntiva dei Veicoli

Nome	AB	Corazza			Note
		Fronte	Lato	Retro	
AH/UH 64 "Guardian"	3	13	13	13	Aeromobile, Veloce, Corazzato
AU/UH 64 "Grapeshot"	3	13	13	13	Aeromobile, Veloce, Corazzato
Cannoniera CFAH - 3 "Cutlass"	4	14	13	13	Aeromobile, Veloce, Corazzato
Cannoniera CFAH - 4 "Advanced Cutlass"	4	14	14	14	Aeromobile, Veloce, Corazzato
Great Grey	3	10	10	10	Aeromobile, Veloce, Scoperto
Purple Shark	3	10	10	10	Aeromobile, Veloce, Scoperto
F/A 99 "Feline"	4	13	13	13	Aeromobile, Veloce, Corazzato
Hercules IV	3	12	13	12	Aeromobile, Trasporto

Tabella riassuntiva delle protezioni personali

Protezione	Tiro	Tiro
	Armatura	Invulnerabile
Nylon Balistico	6+	---
Plastica Dura	5+	---
Composito Leggero	4+	---
Composito	3+	---
Composito Pesante	2+	---
Composito Super Pesante	2+	5+

TABELLE RIASSUNTIVE

Nome Unità										Intro
Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS	
Opzioni Regole Speciali.										

INTRO	Nome	Pti	AB	Corazza		
				Fronte	Lato	Retro

Intro.	Nome Unità									
	Pti	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TS
Opzioni Regole Speciali.										