



## **Doomtrooper: ERRATE**

**(09.12.02)**

**I testi riportati di seguito SOSTITUISCONO i testi stampati sulla carta.**

### **ABBAGLIO:**

#### **SPECIALE/V TRIBÙ**

“ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AL TUO AVAMPOSTO. TELEPATIA.

Mentre questa carta è in gioco, i guerrieri avversari che attaccano i tuoi guerrieri Atlantidei subiscono -X nei loro valori (C e S). X equivale al valore più basso tra i valori C, S e A dell'attaccante.”

### **ADIEMUS:**

#### **GUERRIERO/HERESY**

“PERSONALITÀ. INQUISITORE. BENEDETTO. Adiemus può imprigionare qualsiasi Eretico avversario ferito al costo di due Azioni, o qualsiasi Guerriero non-personalità avversario al costo di tre Azioni. In ogni caso deve pagare il triplo del valore V del guerriero in D.” Tutte le carte assegnate dei guerrieri imprigionati sono scartate. Se Adiemus muore o è rimosso dal gioco, i Guerrieri Imprigionati ritornano alle loro Aree iniziali.

### **APPELLO:**

#### **SPECIALE/RAGNAROK**

“GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE. Per ogni guerriero non NON-COMBATTENTE che hai in gioco, guadagni 1 Punto Promozione. Puoi guadagnare gli effetti di questa carta solo una volta per partita.”

### **ARCIVESCOVO LUTERANO:**

#### **GUERRIERO/CORPORATE WARS**

“PERSONALITÀ. LEADER DELLE TRIBU' E PATRIARCA. Deve essere il tuo ultimo guerriero Luterano ad essere attaccato. Al costo di due Azioni, l'Arcivescovo può guardare le prime sei carte di qualunque mazzo da Pescare e metterle nell'ordine che vuole. Se viene ucciso, mischialo nel tuo mazzo da Pescare.”

### **ASTEROIDE 248B:**

#### **FORTIFICAZIONE/HERESY**

“ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA. CITTÀ IMPERIALE.

Mentre l'Asteroide 248B è in gioco, i trasferimenti dalla Squadra all'Avamposto dei tuoi guerrieri Imperiali non richiedono Azioni. Questo vale anche per i guerrieri Imperiali che sono nelle Aeronavi Imperiali.”

### **CAPITANO DANJOU:**

#### **GUERRIERO/ARMAGEDDON**

“PERSONALITÀ. COMANDANTE (CAPITANO). CONSIDERATO UN LEGIONARIO TEMPLARE. Mentre è in gioco tutti i tuoi Legionari Templari (eccetto Danjou stesso) guadagnano +5 in C, S e A. Danjou può negare qualsiasi Speciale giocata durante il combattimento auto-infliggendosi una ferita (se muore i punti non sono guadagnati).”



### **CAPITANO DEGLI SCORPIONI DEL DESERTO:**

#### **GUERRIERO/DEMENTIA**

“COMANDANTE (CAPITANO). CONSIDERATO UNO SCORPIONE DEL DESERTO. Può essere equipaggiato con qualunque Arma dal mazzo da Pescare quando viene schierato. Mentre è in gioco, i Tuoi Scorpioni del Deserto guadagnano +4 in C, S e A (ma non a se stesso), colpiscono per primi nei combattimenti e sono immuni a "TEMPESTA DI SABBIA".”

### **CAPITANO USSARO:**

#### **GUERRIERO/SKULSEEKERS**

“COMANDANTE (CAPITANO). CONSIDERATO UN USSARO. Mentre è in gioco, gli ALTRI tuoi USSARI non-personalità guadagnano +4 in C, S e A. Puoi assegnare al CAPITANO USSARO le ARMATURE e le ARMI SPECIALI spendendo 5D invece di usare azioni.”

### **CASTILON:**

#### **GUERRIERO/TRIBAL WARS**

“Personalità. LEADER DELLE TRIBU. Immune a tutte le Carte dell'Oscura Simmetria (compresi i Varchi). Al costo di un'azione, CASTILON può scartare una carta speciale ASSEGNATA AD UN ALTRO GUERRIERO TEMPLARE.”

### **CERCATORE PROFESSIONISTA:**

#### **GUERRIERO/TRIBAL WARS**

“Deve essere introdotto nell'Avamposto e non può abbandonarlo. TRIBALE. Considerato Cercatore di Teschi. Puoi spendere un'azione in meno quando assegni i teschi chiave a questo guerriero.”

### **CHIAMATA ALLA CAMPAGNA DI DARK EDEN:**

#### **SPECIALE/TRIBAL WARS**

“Giocabile al costo di 3 Azioni e 10D se hai un guerriero affiliato alle Tribù nell'Avamposto. Cerca nella tua collezione un Leader delle tribù e una Campagna, entrambi di una stessa affiliazione del tuo guerriero in gioco, e inseriscili nell'Avamposto.”

### **ECLISSI TOTALE:**

#### **SPECIALE/GOLGOTHA**

“GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Copri TUTTE le carte in gioco. I guerrieri coperti sono considerati in Copertura, le altre carte coperte sono in gioco ma non hanno NESSUN effetto su di esso (sono ECLISSATE). Ogni giocatore può spendere un'Azione per SCOPRIRE una qualsiasi carta ECLISSATA, facendole riprendere effetto sul gioco.”

### **ERICH VON DRIER:**

#### **GUERRIERO/SKULSEEKERS**

“PERSONALITA' CERCATORE DI TESCHI E LEADER DELLE TRIBU'. Mentre Von Drier è in gioco, tutti gli altri tuoi guerrieri Figli di Rasputin guadagnano +3 in C, S e A e guadagnano il doppio dei punti per ogni Missione completata.”



### **EROI DI GUERRA:**

#### **MISSIONE/DEMENTIA**

“ASSEGNABILE A QUALSIASI GIOCATORE. Se hai personalità Doomtrooper in grado di combattere all’inizio della tua Fase Pescare, guadagni 2 PP da ciascuno e 1 PP da ogni PAPARAZZO (che deve essere anch’egli in grado di combattere). Questa Missione non è mai terminata.”

### **FIGLI DI DARK EDEN:**

#### **CAMPAGNA/TRIBAL WARS**

“ASSEGNABILE ALL’AVAMPOSTO CON 3 SEGNALINI. Scegli un Leader delle Tribù nel Tuo Avamposto. Durante il Tuo turno, guadagni un’Azione in più (anche di Attacco), da compiere con uno dei Tuoi guerrieri affiliati alla Tribù del Leader scelto. Puoi rimuovere un segnalino (uno solo) durante ogni Tuo turno per guadagnare un’ulteriore Azione extra (anche di Attacco) da compiere con un tuo guerriero affiliato alla Tribù del Leader scelto.”

### **FORMAZIONE SERRATA:**

#### **SPECIALE/INQUISITION**

“GIOCABILE IN OGNI MOMENTO, SU QUALSIASI GUERRIERO NON-PERSONALITÀ. QUESTA CARTA RIMANE IN GIOCO. Mentre la carta è in gioco, copie di questo guerriero possono unire le loro forze alle sue in ogni momento. Il gruppo combatte come un singolo guerriero e usa le caratteristiche originali, con un +2 in C, S, A e V per ogni guerriero in più nel gruppo. Il gruppo può crescere senza nessun limite e non può mai separarsi. Se la carta è scartata, il gruppo rimane unito e vi si possono ancora aggiungere Guerrieri. Il Giocatore che controllava il Guerriero originale controlla il gruppo.”

### **FORTEZZA TRIBALE:**

#### **FORTIFICAZIONE/VOID**

“ASSEGNABILE ALL’AVAMPOSTO AL COSTO DI TRE AZIONI. Metti 5 segnalini su questa carta. Se hai in gioco almeno un guerriero affiliato ad una Tribù, puoi rimuovere un segnalino in ogni momento per scartare una carta Speciale in gioco. Rimossi tutti i segnalini, scarta la Fortezza Tribale.”

### **FULMINE ELEMENTARE:**

#### **ARTE/DOOMTROOPER**

“ARTE DEGLI ELEMENTI. INCANTESIMO PERSONALE DI COMBATTIMENTO. Per ogni 2D spesi, il Maestro guadagna un +2 in S.”

### **GRANATA ANTI-UOMO:**

#### **EQUIPAGGIAMENTO/APOCALYPSE**

“Assegnabile a qualsiasi guerriero in grado di combattere. Al costo di un’azione di attacco, questo guerriero può eliminare questa carta e ferire automaticamente un qualsiasi guerriero in gioco, indipendentemente dal legame. Il bersaglio deve essere in grado di combattere. Se il guerriero viene ucciso, si guadagnano i punti. Non è possibile usare questa carta da Squadra/Schieramento ad Avamposto e viceversa.”



### **INFILTRAZIONE:**

#### **MISSIONE/DOOMTROOPER**

“ASSEGNABILE A QUALSIASI GIOCATORE. Distruggi una qualsiasi Città/Cittadella/Cattedrale in gioco per completare la Missione e ricevere 3 Punti Promozione.”

### **L'AVVENTO DELLA MAREA OSCURA:**

#### **BATTAGLIA/DEMENTIA**

ASSEGNABILE ALLO SCHIERAMENTO AL COSTO DI DUE AZIONI E PAGANDO 15D.

Assegna un Apostolo e quattro dei suoi seguaci non-nefarita, non-personalità (max. V combinato 35) a questa carta. Gli avversari non possono assegnare carte ai difensori di questa battaglia, che non sono affetti da RIASSEGNATO. Gli avversari non devono eliminare l'Apostolo per vincere la battaglia.

### **LA TERRA E' UN LUOGO SOLITARIO:**

#### **SPECIALE/V TRIBÙ**

“ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO ALLA PARTITA. Mentre questa carta è in gioco, tutte le ferite causate ad un guerriero solitario nell'Avamposto uccidono automaticamente l'avversario invece di ferirlo.”

### **MANIFESTAZIONE DEL DESTINO:**

#### **SPECIALE/DOOTROOPER**

“Assegnabile a TE STESSO in ogni momento. Mentre è in gioco, il tuo limite di carte in mano è 10 anziché 7. Segui normalmente le regole per Pescare, ma con questo nuovo limite.”

### **MANOVRA DI HARDING:**

#### **SPECIALE/REVIVAL**

“GIOCABILE AL COSTO DI UN'AZIONE. Può essere giocata una sola volta per turno. Mostra la Tua mano di carte agli avversari e scarta tutte le carte Speciali che hai in mano. Poi cerca nel Tuo Mazza da Pescare una qualunque carta non-speciale, mostrala agli avversari e prendila in mano. Non puoi giocare questa carta se non hai almeno una carta speciale da scartare quando mostri la mano.”

### **MARTIGNAN L'ELETTO:**

#### **GUERRIERO/TRIBAL WARS**

“Deve essere introdotto nell'Avamposto e non può abbandonarlo. PERSONALITA'. TRIBALE. Considerato un membro di tutte le Tribù (ad eccezione degli Atlantidei). Immune alle carte dell'Oscura Simmetria compresi i Varchi e ai Poteri Ki.”

### **MISTERO OSCURO:**

#### **VARCO/VOID**

“EVOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI. Al costo di 8D per carta, puoi scartare una carta in gioco (eccetto i guerrieri).”



### **NON CI CASCO PIÙ:**

#### **SPECIALE/VOID**

“GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE E ASSEGNABILE A TE STESSO. Quando giochi questa carta scegli il nome di un Incantesimo dell'Arte, di un Dono dell'Oscura Simmetria o di un Potere KI. Mentre questa carta è in gioco, il tuo avversario non potrà né giocare né utilizzare la carta scelta. Puoi avere in gioco una sola copia di questa carta.”

### **PREDILETTO DEL CORRUTTORE:**

#### **GUERRIERO/TRIBAL WARS**

“SEGUACE DI DEMNOGONIS. LEGIONARIO BENEDETTO. AVANSCOPERTA (4D). LETALE e i guerrieri uccisi vengono eliminati dal gioco. Mentre è in gioco tutti i tuoi altri Legionari Benedetti nella sua stessa Area guadagnano +5 in C e S. Se si trova nella stessa Area di Sewit il Malvagio, le carte della tua Collezione non possono essere manipolate dagli avversari.”

### **PURPLE SHARK:**

#### **EQUIPAGGIAMENTO/DOOMTROOPER**

“ Il guerriero guadagna +4 in S e A. Al costo di 5D può evadere ogni combattimento Corpo a Corpo (anche se il guerriero è al di fuori dello Shark). Se compie questo, lancia una moneta. Se esce testa, il guerriero è ferito (se viene ucciso i punti sono guadagnati) e lo Shark è scartato.”

### **QUARTIER GENERALE SEGRETO:**

#### **SPECIALE/DOOMTROOPER**

“ASSEGNABILE A TE STESSO. Spendi 5D e introduci questa carta al costo di un'Azione. Se non hai nessun guerriero in gioco, l'avversario non può attaccarti. Devi spendere, ogni Turno, 5D durante la Tua Fase "PESCARRE" per tenere questa carta in gioco.”

### **RESISTENZA MISTICA:**

#### **SPECIALE/VOID**

“ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD OGNI GUERRIERO. Il guerriero può evitare i VARCHI aperti di fronte a lui, pagando 5D ognuno. Si può associare questa carta anche ad un guerriero con le immunità all'Oscura Simmetria. Questa carta rimane con il guerriero e può essere scartata solo con esso.”

### **RETATA DI SICUREZZA:**

#### **CAMPAGNA/V TRIBÙ**

“ASSEGNABILE AD UN'AREA CON DUE SEGNALENI. Quando un Tuo Guerriero di quell'area ne uccide un altro e sopravvive al combattimento, puoi immediatamente imprigionare un altro Guerriero avversario dalla stessa Area. Il Guerriero imprigionato deve essere messo nel CAMPO DI LAVORO o nel CAMPO DI PRIGIONIA. Il suo V non può essere maggiore di quello del Guerriero che ha compiuto l'uccisione.



## **SCUDERIA**

### **FORTIFICAZIONE / TRIBAL WARS**

Assegnabile all'avamposto. Le carte Animali che controlli forniscono +2 in C, S e A aggiuntivo. Al costo di due Azioni, puoi riprendere in mano una carta Animale dai tuoi scarti. Puoi assegnare carte Animali alla scuderia dalla tua mano gratuitamente in ogni momento. Puoi assegnare animali dalla scuderia ai tuoi guerrieri nell'Avamposto al costo di 1 azione per animale.

## **SHOCK SERGEANT:**

### **GUERRIERO/TRIBAL WARS**

“COMANDANTE (Sergente). Considerato un SOLDAT. I guerrieri uccisi dallo Shock Sergeant vanno eliminati dal gioco. Mentre si trova in gioco, tutti i tuoi Shock Soldat (eccetto il Sergeant) colpiscono per primi e, una sola volta per turno, possono guadagnare un +1 in C e S per ogni 3 PD spesi durante un combattimento. Al termine del combattimento, i valori ritornano alla normalità.”

## **SPIRITO OSCURO:**

### **GUERRIERO/VOID**

“SEGUACE DI ILIAN. NON-COMBATTENTE. Non può MAI avere carte assegnate. Al costo di un'Azione di attacco e 3 PP puoi scartare lo Spirito Oscuro, facendo guadagnare i relativi punti all'avversario, per ferirgli due guerrieri a tua scelta, che possono essere attaccati e nella stessa Area, anche se non possono venire feriti. Se muoiono per questa ferita, guadagni i punti.”

## **SSW5500:**

### **EQUIPAGGIAMENTO/V TRIBÙ**

“ASSEGNABILE AD UN CACCIATORE. ARMA DA FUOCO. LANCIA RAZZI. Il guerriero guadagna +6 in S. Se il Giocatore spende un'Azione per puntare l'SSW5500 immediatamente prima dell'Azione di Attacco spesa per entrare in Combattimento, il valore base A dell'avversario è dimezzato (per eccesso) ed è automaticamente ucciso se viene ferito utilizzando l'arma.”

## **SURPLUS:**

### **SPECIALE/GOLGOTHA**

“ASSEGNABILE A TE STESSO. GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. QUESTA CARTA RIMANE IN GIOCO. Mentre questa carta è in gioco sei immune agli effetti delle carte TRACOLLO ECONOMICO e LOGORIO.”

## **TECHNOMANCER:**

### **GUERRIERO/WARZONE**

“SEGUACE DI ALGEROTH. CONSIDERATO UN ERETICO. I Technomancer possono essere equipaggiati con qualsiasi carta Equipaggiamento indipendentemente dall'icona di legame.”



**TILAKHAN FRATELLO DELLE TRIBU':  
GUERRIERO/TRIBAL WARS**

“Deve essere introdotto nell'Avamposto e non può abbandonarlo. PERSONALITA'. MORTIFICATOR E GUERRIERO DELLE TRIBU'. MAESTRO DELL'ARTE CINETICA E MENTALE. Tutti i tuoi Mortificator nell'avamposto sono immuni ai Virus e possono usare qualsiasi Animale. Può ricevere Veleni in ogni momento senza costo in azioni e spende soltanto 6D quando utilizza il Talismano della Preveggenza.”

**UNO SGUARDO SUL CAOS:  
VARCO/VOID**

“EVOCABILE IN OGNI MOMENTO AL COSTO DI 10D. Puoi annullare l'effetto di una QUALUNQUE carta appena giocata, eccetto guerrieri e Battaglie. La carta colpita viene eliminata e le Azioni e i punti D spesi sono persi.”

**VIGILANTE CYBERTRONIC:  
GUERRIERO/REVIVAL**

“Immunità Minore alla Simmetria. Profano. CONSIDERATO SICUREZZA CYBERTRONIC. Quando questo guerriero è in gioco, le Tue Fortificazioni con affiliazione Cybertronic e gli equipaggiamenti assegnati ai guerrieri Cybertronic sono immuni alle carte INVASIONE A SORPRESA e SABOTAGGIO. Inoltre i Tuoi guerrieri Sicurezza Cybertronic ottengono un bonus di +2 in C, S e A.”

**VUOTO SIDERALE:  
VARCO/VOID**

“EVOCABILE AL COSTO DI 4D SU UN GUERRIERO CHE STA COMBATTENDO CONTRO UN TUO GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE. Il guerriero avversario dimezza (per difetto) i suoi valori base C, S e A e non può utilizzare nulla per evitare che si arrivi a confrontare i valori della tattica scelta. Il combattimento non può MAI essere non-simultaneo. Alla fine del combattimento, se non muore, rimane ferito in ogni caso. Se muore per questa ferita, i punti sono guadagnati.”