



Doomtrooper: CHIARIMENTI (09.12.02)

ABBAGLIO: Ad essere influenzato può essere C o S, non tutti e due i valori contemporaneamente.

ADDESTRAMENTO SPECIALE: permette di scartare solo carte speciali in gioco.

AGNELLO DA SACRIFICARE: non è considerata una carta che rimane in gioco. Il guerriero da assegnare deve essere giocato subito dopo la stessa carta pagando i punti D relativi. Non è possibile assegnare un guerriero già in gioco. Il guerriero assegnato diventa a tutti gli effetti un guerriero controllato dall'avversario, che può essere quindi equipaggiato o salvato con *SALVATAGGIO DI FORTUNA*. Se viene *RIASSEGNA*TO è l'avversario a guadagnare i punti. Se la carta viene contrastata (per es. con *COMUNICAZIONE ERRATA*) gli effetti vengono annullati: il guerriero assegnato viene scartato ed i Punti Destino spesi persi. Il giocatore che introduce un guerriero con *AGNELLO DA SACRIFICARE* può giocare *TRAPPOLA ESPLOSIVA* sullo stesso.

Il giocatore che uccide un guerriero introdotto con *AGNELLO DA SACRIFICARE* guadagnerà solo PP uguali al suo valore Base.

ALLEANZA DI DARK EDEN: quando giochi questa carta, nomina una Tribù. La carta alleanza diventa ora l'Alleanza Tribale della Tribù scelta e i suoi effetti si applicano solo alle carte con Icona di Legame di quella Tribù. Inoltre è possibile applicare gli effetti sulla penalità, solo quando si ha effettivamente in gioco un guerriero avente l'ICONA Tribale scelta. E' possibile che sia in gioco una sola Alleanza per ogni affiliazione Tribale (esclusi gli Atlantidei), quindi ci possono essere in gioco fino a 4 Alleanze, ovviamente mantenendo il limite di un'Alleanza per giocatore.

AMBASCIATA: vale solo per Fortificazioni di proprietà degli avversari. La carta permette di mettere in comune gli effetti di una Fortificazione. Se è giocata su una *BASE MILITARE* o su un *ARCHIVIO DELLA FRATELLANZA* di un altro Giocatore, entrambi i giocatori potranno usufruire dei segnalini e/o delle carte presenti sulla Fortificazione (nel caso di Archivio però le carte del giocatore avversario vengono immediatamente scartate se si prendono in mano, come dice la regola sulla Proprietà e il Controllo). Se giocata sulla *BANCA BAUHAUS* può comunque essere scartata, fermo restando che non è possibile vincere la partita se non si estingue prima il debito contratto.

AMNESIA: può essere assegnata solo a guerrieri dell'avversario.

ANTICA MAPPA: non è possibile introdurre *FORTEZZA TRIBALE*.

ARCANGELI: possono essere equipaggiati con tutte le Aeronavi, indipendentemente dall'icona di legame.

ASPETTA!: L'avversario deve riprendere in mano la sua carta.

ASSASSINIO: il Guerriero da assassinare va scelto nel momento in cui si assegna la Missione. Se viene scartato, eliminato o ucciso da un altro Guerriero, anche la Missione è scartata.

ASSETATO DI SANGUE: se ne può giocare una per turno e va giocata prima di pescare le carte.

BANCA BAUHAUS: Introdurla in gioco costa un'Azione. Il debito massimo cumulabile è di 20 punti Destino (corrispondente al prestito di 10 punti). Per prelevare ulteriormente punti, occorre prima rimborsare il debito precedente. Non può mai essere scartata o eliminata dal gioco in nessun modo. Solo nel caso in cui si stia giocando una partita a tempo, a partita conclusa è possibile estinguere il debito indifferentemente con punti Destino o Promozione.

BIBLIOTECA: la carta pescata DEVE essere mostrata all'avversario.

BIO GIGANTE: non può ricevere carte dell'Oscura Simmetria.

BRACCIO CIBERNETICO: un guerriero può averne assegnate 2. Il bonus è cumulativo.

CAMBIAMENTI: si possono manipolare al massimo 50 Punti Destino.



CARDINALE DOMINIC: è BENEDETTO. Per la selezione del bersaglio dell'attacco, non tiene conto dei guerrieri dell'Oscura Legione presenti nel suo Schieramento, né dei guerrieri che non partecipano al combattimento, come gli Apostoli.

CARDINALE DURAND: non può essere corrotto in alcun modo. Viene rimescolato nel mazzo di carte da Pescare solo se viene scartato dal gioco, non dalla mano.

CATTURATO!: Il guerriero è imprigionato e, anche se è considerato in gioco, non ha alcun effetto sulla partita (non protegge il giocatore dal Sabotaggio). Guerrieri imprigionati in questo modo possono essere messi nel *CAMPO DI LAVORO*.

CECCHINO: non si è obbligati a spendere punti D se si può giocare una carta che impedisce al guerriero di rimanere ucciso. Non può essere assegnato a un Non-Combattente. Può essere assegnato ai propri guerrieri, ma consente di guadagnare solo punti Destino.

CELLE ERETICHE: Durante la tua Fase Pescare puoi rimuovere Punti Promozione da un avversario che abbia in gioco guerrieri che TU hai convertito in Eretici o se hai in gioco Eretici non affiliati all'Oscura Legione in grado di combattere. Il rapporto è di 1 Punto Promozione per ogni guerriero che rispetta tali parametri. Puoi rimuovere al massimo 5 PP per turno.

CFAH-3 CUTLASS: quando si scarta per effettuare un Sabotaggio, i guerrieri al suo interno sono feriti.

COLONNELLO HARDING: è considerato un Mercenario (Freelancer).

COLPO GROSSO: per "Banca del cardinale" si intende la *RISERVA DEL CARDINALE*.

COMLOTTO: si possono manipolare al massimo 50 Punti Destino. Non è possibile far scendere i punti promozione sotto lo zero.

COMUNICAZIONE ERRATA: ha effetto solo su carte speciali.

CONCENTRARE LE FORZE: i guerrieri sommano solo i valori C e S, non le eventuali abilità (come ad esempio l'abilità di uccidere sul colpo). Usufruirà delle eventuali abilità speciali solo il guerriero contro il quale risponde l'avversario (vedi *IN AGGUATO*).

CONTORSIONISTA: se utilizza il Ticker, alla fine del combattimento non è ferito.

COORDINATORE OSCURO: non può MAI essere inserito in gioco in alcun altro modo se non rispettando le condizioni riportate sulla carta.

CORSA AGLI ARMAMENTI: non è possibile introdurre grazie a questa carta armi e veicoli che non siano carte equipaggiamento.

COSTRUTTORI DI PACE: si possono acquistare fino a un massimo di 10 azioni per turno.

CRENSHAW IL MORTIFICATOR: è BENEDETTO.

CRENSHAW IL REDENTORE: non può MAI attaccare guerrieri della Fratellanza, neanche con *L'ARMATURA DEL VERO ASSASSINO*.

CYBERTRONIC: tutti i guerrieri Cybertronic sono considerati Profani.

DEVOZIONE ALLA SIGNORA DELLA SIMMETRIA: Il guerriero diviene seguace di Ilian e perde il legame con altri apostoli.

DIMOSTRA IL TUO VALORE: il guerriero da uccidere va scelto nel momento in cui si assegna la Missione. Se viene scartato, eliminato o ucciso da un altro guerriero, anche la Missione è scartata.

DOCUMENTO RUBATO: non nega una carta appena giocata (non è possibile, quindi, negare una *COMUNICAZIONE ERRATA*), ma toglie di mano all'avversario la carta che egli sta per giocare, come se la carta non fosse mai stata giocata. Per questo motivo i costi sostenuti dall'avversario per giocare la carta che viene rubata vengono ignorati e l'avversario non perde nulla. Non è possibile rubare carte che costino Azioni. E' giocabile solo su carte speciali che potrebbero essere realmente utilizzate.

DONO DEL DESTINO: è possibile riprendere solo una carta aggiuntiva spendendo 8pd.

DORMIRE: l'effetto dura fino all'inizio del turno successivo del giocatore che la utilizza.

DR RUFUS OCTAVIANUS: non può MAI andare in copertura.

ECLISSI TOTALE: l'Icona di affiliazione è dell'Oscura Legione, non Generica.



EDK4 - CONGEGNO DEL GIORNO DEL GIUDIZIO: Per essere sganciato è necessario spendere una Azione d'Attacco, senza necessità di intraprendere un combattimento. Può essere sganciato anche verso un'Area differente da quella in cui si trova il guerriero cui è assegnato.

EMPATIA: non possono essere assegnate ai Doomtrooper, ma solo ai guerrieri della Fratellanza. Una volta assegnata, tutti i guerrieri della Fratellanza della stessa squadra, divengono maestri nell'arte specificata. Se il guerriero a cui era stata assegnata l'Empatia muore o viene scartato, anche la carta Empatia viene scartata e tutti i guerrieri perdono l'abilità ora descritta.

EQUILIBRIO: non è possibile scartare carte speciali assegnate a un giocatore o a un guerriero se quest'ultimo è immune all'Arte (ad esempio, non si può scartare Manifestazione del destino se il giocatore è Intoccabile). Se si gioca *RIFLESSIONE*, l'incantesimo viene semplicemente negato.

ETOILES MORTANT: per la selezione del bersaglio dell'attacco, non si tiene conto né di guerrieri dell'Oscura Legione presenti nel suo Schieramento, né dei guerrieri che non partecipano al combattimento, come gli Apostoli.

EVOCARE INCANTESIMI: non è possibile pescarvi incantesimi da eliminare dopo l'uso o limitati. L'incantesimo evocato è considerato parte integrante dell'incantesimo di evocazione. Ha quindi effetto anche se il maestro viene scartato dopo l'evocazione. L'incantesimo evocato può comunque essere Interferito o Riflesso..

FORTUNA: permette di pescare una carta anche nel caso in cui se ne abbiano già sette in mano.

FORZATURA: non permette di guadagnare punti Promozione uccidendo guerrieri della propria squadra o del proprio Schieramento. È possibile guadagnare punti Promozione uccidendo guerrieri avversari.

FREE MARINE: i valori corretti del guerriero sono C4, S6, A4, V5.

FRENESIA DEI NECROMUTANTI: consente ai Necromutanti di attaccare per primi solo nei combattimenti corpo a corpo.

FUCILIERE: se viene giocata Amnesia su questo guerriero, le sue caratteristica base sono C4, S4, A4 e rimangono fisse finché Amnesia rimane associata.

GENDARME BESTAL: non può MAI effettuare Azioni di Sabotaggio.

GIORNO DI ELEZIONI: il giocatore che vince l'elezione guadagna la metà del V BASE di uno dei suoi guerrieri in gioco (arrotondato per eccesso). Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di voti, vince l'elezione colui che ha giocato questa carta.

GOLEM DELL'OSCURITÀ: non possono ricevere carte dell'Oscura Simmetria.

GUERRA CORPORATIVA CAPITOL: Può negare qualunque carta giocata che scarta o prende una carta Equipaggiamento dai Tuoi guerrieri Capitol, non solo le carte Speciali.

GUERRA PROLUNGATA: il segnalino va aggiunto solo alla fase Pescare del giocatore cui è assegnata.

GRIZZLY! Il GRIZZLY deve subito attaccare (se possibile) il guerriero che ha FERITO od ucciso il guerriero Bauhaus.

HURRICANE WALKER: non è MAI possibile assegnargli carte.

HUSSEIN DELLA STELLA CADENTE: i guerrieri che possono uscire dalla copertura in ogni momento sono tutti quelli Crescentia, non solo i Profeti.

IL FAVORE DEL PALADINO: influenza il numero di carte pescate durante la Fase Pescare.

IN AGGUATO: i guerrieri sommano solo i valori C e S, non le eventuali abilità (come ad esempio l'abilità di uccidere sul colpo). Usufruirà delle eventuali abilità speciali solo il guerriero contro il quale risponde l'avversario (vedi *CONCENTRATE LE FORZE*).

INIZIATIVA: se ne può giocare una per turno e va giocata prima di pescare le carte.

INTRALCIO: ha effetto su tutte le carte Equipaggiamento in Squadra e Schieramento non assegnate direttamente ai guerrieri indipendentemente dalla loro Icona di affiliazione.

INVERSIONE DEL MOMENTUM: non dà la possibilità di giocare due turni di seguito.



ISPIRATO: Non è possibile convertire le azioni date in azioni di attacco, se non con carte che permettono la conversione di azioni specificatamente non di attacco, come ad esempio i Leader corporativi. Se entrambi i giocatori giocano *ISPIRATO*, avrà la precedenza nel compiere le azioni il giocatore che ha giocato la carta per *ULTIMO*.

ISPIRAZIONE DIVINA: si può giocare anche nel turno dell'avversario.

JOKER: se la carta copiata viene scartata, non deve essere scartato. Per una corretta interpretazione si assuma il seguente testo: “Questa carta rappresenta la copia esatta di una carta in gioco. Non può rappresentare una Personalità o una Reliquia. Quando giochi questa carta segui tutte le regole come se tu stessi giocando l'originale”. Finché si trova nel mazzo da Pescare, negli scarti, in mano o nelle Riserve è considerata una carta speciale. Non è possibile giocarla per copiare proprie carte limitate ad 1 copia.

KIT DI DEMOLIZIONE: elimina una Fortificazione solo se l'avversario potrebbe beneficiare del bonus di quella fortificazione.

KIT DI PRONTO SOCCORSO: non cura i guerrieri uccisi sul colpo.

L'AGILE BALZO DELLA MANGUSTA: la carta si riferisce a qualsiasi combattimento in S.

L'ASSALTO DI LYONDBERG: la carta si riferisce ai *SOLDATI DELL'ORDA*, non ai *CAVALIERI DELL'ORDA*.

LABIRINTO DELLA MORTE: è considerato un Equipaggiamento con Icona di legame Fratellanza. Può essere assegnato a un Mortificator al costo di un'azione.

LA DESOLAZIONE DI THADEUS: non impedisce di andare in copertura ai guerrieri costretti a farlo tramite effetti di carte o di abilità.

LAL ROSHAN: Può essere attaccata solo se ci sono solamente Profeti nel Tuo Avamposto o se non ci sono guerrieri che proteggono dal Sabotaggio.

LAURA VESTALE BENEDETTA: è *BENEDETTA*.

LA POTENZA FURIOSA DI TORONAGA: il bonus è in C anziché in S.

LEGIONARI URLANTI: aumentano di +1 il danno del dono *VENTO DELLA PAZZIA* utilizzato da qualsiasi seguace di Muawijhe.

LOCO: le carte Speciali a cui si riferisce il testo sono solo quelle “giocabili durante il combattimento”.

LORRAINE KOVAN – RICETTACOLO DELLE VISIONI: non può mai avere carte assegnate.

MAESTRO DELLE OMBRE: il Maestro è considerato ucciso quando viene eliminato dal gioco per uccidere un guerriero avversario. L'avversario guadagna 8 Punti Promozione relativi al Maestro.

MAGGIORE DRACO: le carte Speciali a cui si riferisce il testo sono solo quelle “giocabili durante il combattimento”. Gli avversari possono giocare carte Speciali come *COMUNICAZIONE ERRATA*, ma non carte come *FUGA PRECIPITOSA*.

MALEDIZIONE ETERNA: il guerriero su cui è stata giocata non può essere influenzato da carte speciali che riguardano direttamente il guerriero.

MALFUNZIONAMENTO: è giocabile su ogni guerriero, non solo su quelli avversari.

MANIPOLAZIONE MAGGIORE: Conferisce al Giocatore il Controllo del Guerriero Manipolato. Bisogna rispettare le eventuali restrizioni del guerriero di cui si acquisisce il Controllo. Ad esempio non è possibile far attaccare un membro della Fratellanza da un Doomtrooper così come non è possibile far attaccare al Guerriero che hai Manipolato un altro Tuo Guerriero, a meno di giocare carte che forzano il combattimento ad ignorare le restrizioni.

MARESCIALLO DELL'ARIA VITO SAGLIELLI: Permette alle Personalità Bauhaus di Trasferirsi da o nell'Avamposto in ogni momento, anche se equipaggiate con Veicoli (eccetto durante i combattimenti e rispettando tutte le altre restrizioni del Trasferirsi) e di ricevere Aeronavi senza costo per l'azione.

MASTODONTE: la modifica al valore C è -3.



MENTALMENTE FORTE: può essere assegnata anche a un guerriero dell'Oscura Legione, nel qual caso si può scegliere se il guerriero diventa immune alle Arti o ai doni dell'Oscura Simmetria.

MERCENARI: possono attaccare ogni guerriero in gioco, compresi quelli della Fratellanza e della loro ex Corporazione. Per usufruire di bonus derivanti da Equipaggiamenti o da Fortificazioni, devono pagare 3D nel momento in cui queste carte vengono messe in gioco.

MINE ANTI UOMO: può essere scartata solo dall'attaccante durante un combattimento da parte dell'attaccante. Pone immediatamente fine al combattimento, ferendo l'attaccante ed uccidendo il difensore. È possibile giocare carte giocabili subito dopo l'esito del combattimento, come *SALVATAGGIO DI FORTUNA* o *INGANNATO*. Se il difensore risolve per primo il combattimento, c'è la fase "confronto delle caratteristiche" tra i due guerrieri e soltanto dopo, se l'attaccante sopravvive, possono essere usate le mine nella fase "dichiarazione degli equipaggiamenti".

MISSIONARIO: l'Azione extra fornita dal Missionario può essere utilizzata soltanto durante il turno del giocatore, comunque dopo la Fase Pescare. I PD possono essere guadagnati soltanto durante il turno del giocatore, comunque dopo la Fase Pescare. È considerato PROFANO quindi NON può lanciare neanche l'Arte del Cambiamento.

MISSIONE SUICIDA: il guerriero deve essere ucciso in combattimento.

MORALE A TERRA: la condizione va verificata nel momento in cui si dichiara l'attacco, al punto uno, de LMDTIC. Non si può dichiarare un attacco di un guerriero SE il guerriero rimanesse ferito con i suoi valori MODIFICATI. In particolare, quando si controlla la condizione descritta sulla carta, si considerano tutte le carte in gioco, assegnate e non ai guerrieri coinvolti. Se si sceglie di usare o meno una qualsiasi carta che modifica i Valori, non è possibile cambiare idea per tutta la durata del combattimento.

MORTIFICATOR: tutti i Mortificator sono ASSASSINI. Quando vengono attaccati l'icona di legame va rispettata. I guerrieri attaccati possono difendersi.

NECROMAGUS SUPREMO: beneficia dei bonus degli altri Necromagus, ma non dei propri.

NEFARITA MAGGIORE DI ILIAN: mentre si trova nello Schieramento, tutti i Tuoi Seguaci di Ilian in gioco diventano LETALI.

NESSUNA RITIRATA: impedisce di usare solo i bonus alle caratteristiche di combattimento, tutte le altre abilità possono essere usate.

OBIETTIVO PRIMARIO: è giocabile solo su Guerrieri Avversari.

OCCHIO VIGILE: viene scartata se i punti Destino del giocatore che ne subisce gli effetti scendono a zero.

OPPORTUNITÀ ACQUISITA: Valgono carte in tutte le lingue purché si rifacciano al titolo italiano.

ORACOLO LUTERANO: dopo aver deciso quante Azioni spendere, si scartano le carte prendendole a caso dalla mano avversaria.

PAPARAZZO: il bonus non è cumulativo.

PARALIZZARE IL COMANDO: è possibile compiere l'Azione di Sabotaggio anche se l'avversario ha guerrieri in gioco. Una volta completata, questa missione va scartata.

PASSA LA MANO: Non è possibile giocarla in seguito a Comunicazione Errata. È possibile "passare" carte giocabili durante il turno dell'avversario, purché non costino azioni. È possibile passare proprie carte. Passa la Mano viene giocata dopo che la carta bersaglio ha avuto effetto.

PERSONALITÀ: tutte quelle che danno bonus ai guerrieri dello stesso tipo guadagnano esse stesse i bonus a meno che sulla carta non sia indicato diversamente.

PIANI PRINCIPALI: Questa carta rimane in gioco. Viene rimossa dal gioco/eliminata solo se scartata/eliminata tramite l'uso di altre carte.



PIPISTRELLI: Non possono essere influenzati tranne che da carte giocabili durante il combattimento o da abilità e carte assegnate al guerriero che attacca e subiscono gli effetti globali, cioè effetti di carte che non colpiscono direttamente uno specifico guerriero. Non possono MAI avere carte assegnate.

PISTOLERO SOLITARIO: è considerato un guerriero che può partecipare al combattimento. Se manipolato o in qualsiasi modo controllato dall'avversario, è quest'ultimo che deve pagare i 12 D per compiere l'attacco. Può effettuare un'Azione di Sabotaggio senza spendere i 12 PD.

PROFONDA VERGOGNA: l'Icona di affiliazione è generica, non Mishima.

PROGETTO OMEGA: la carta è eliminata quando tutte le Fortificazioni su di essa sono state scartate, o quando viene scartata in qualsiasi modo.

PROGRAMMATO: il guerriero viene assegnato alla Squadra del giocatore che ha giocato la carta.

PROVATE A FERMARMI: è assegnabile a un guerriero al costo di un'azione. Il guerriero non può essere automaticamente ucciso. Rimane ferito se subisce una ferita che uccide sul colpo. Rimangono feriti in questo modo anche i guerrieri che possono soltanto essere uccisi sul colpo, come i *GOLEM DELL'OSCURITÀ*. La carta non previene dall'uccisione derivante da una seconda ferita.

RECLUTATO: giocabile soltanto su un Doomtrooper Non-Cybertronic. Il guerriero viene assegnato alla Squadra del giocatore che ha giocato la carta.

REGALO DALLA SIGNORA: non vale per i varchi in quanto tipologia di carte non presente nelle espansioni finlandesi.

RETE DI INFORMAZIONI: vale solo per Missioni appartenenti agli avversari.

RIASSEGNAO: se viene giocata su un guerriero sdoppiato, i punti D vengono ritirati da chi aveva introdotto in gioco l'originale. Il totale dei punti ritirati deve essere uguale a quello dei punti spesi: così per un *CARRO ARMATO "GRIZZLY"* si ottengono indietro solo 6D, mentre se il guerriero era stato introdotto in gioco con *SACCHEGGIO E DEVASTAZIONE* non si ottiene indietro alcun punto. Lo stesso se viene giocata su un Apostolo introdotto mediante la *PERGAMENA DI INVOCAZIONE SACRILEGA*.

RICHIAMO: può essere utilizzata soltanto se la carta speciale in gioco viene scartata dall'avversario.

RIFLESSIONE: si possono riflettere incantesimi che sono oggettivamente giocati contro un giocatore o contro un guerriero, o anche incantesimi già riflessi. Non possono essere riflessi incantesimi come *LEVITAZIONE* o *EQUILIBRIO*, che possono comunque venire interferiti.

RIFORMIMENTI INTERROTTI: impedisce di pescare le carte solo durante la fase Pescare.

RISERVA DEL CARDINALE: impedisce la manipolazione da parte dell'avversario dei punti già guadagnati. Non hanno quindi effetto carte come *CARMA NEGATIVO* o *MALEDETTO*. Hanno invece effetto carte come *INGANNATO* o *SPIA NEI RANGHI* dato che sono giocate prima che i punti siano effettivamente guadagnati, o carte come *LOGORIO*, *OCCHIO VIGILE*, *BUROCRAZIA*

ROMANOVIANA, perché i punti vengono spesi dal giocatore, non manipolati. Se la carta che manipola i punti è giocata dal possessore della Riserva, non è possibile impedire tale manipolazione.

SANTO PROTETTORE: può essere utilizzato solo se il guerriero viene attaccato.

SCACCIATO: permette di scartare un guerriero per ogni 15 D spesi.

SCHIERAMENTO OSCURO: per completare questa missione occorre introdurre in gioco e mantenere per un intero turno un seguace di ciascun Apostolo.

SCUDO PORTATILE POTENZIATO: è considerato sia Fortificazione che Equipaggiamento ed è quindi scartabile con carte relative a Fortificazioni e con carte relative a Equipaggiamenti.

SDOPPIAMENTO: può essere giocato sulle personalità. *SDOPPIAMENTO* è una carta Speciale finché non entra in gioco, a quel punto diventa una carta Guerriero. Se viene ucciso un guerriero sdoppiato, si guadagnano normalmente i punti, mentre l'altro guerriero viene scartato. Se si gioca *RIASSEGNAO* su un guerriero sdoppiato, i punti vengono ripresi solo dal giocatore che aveva introdotto in gioco l'originale e la carta *SDOPPIAMENTO* viene scartata.



SEGUACE DEL POPE: può far valere il suo testo solo se è presente nella stessa Area un Pope

SENTINELLA: può essere attaccata solo se non ci sono altri guerrieri della Fratellanza nell'Avamposto, o se questi sono solo Sentinelle o guerrieri che non proteggono dal Sabotaggio.

SERETT DI MARE: le modifiche ai valori date al *MARINE TEMPLARE* non sono cumulative. Un *MARINE TEMPLARE* a cui venga assegnato il *SERETT DI MARE* avrà un +4 in C e in A e non un +6.

SHILLELAG: è assegnabile solo a guerrieri imperiali.

SORPRESA: obbliga a mostrare la carta appena presa. Se si tratta di una carta speciale viene scartata, altrimenti non sortisce alcun effetto.

SPADA VIOLATOR: Può solo essere assegnata a un Doomtrooper Bauhaus, e non a uno Imperiale.

SPEGNIMENTO: si può riprendere in mano al costo di 3D solo se il suo effetto non viene negato.

SPIA NEI RANGHI: Può essere giocata solo su un guerriero che guadagna punti *COMPLETANDO* una missione. Vengono guadagnati TUTTI i Punti, anche i punti relativi ad una eventuale uccisione, non solo quelli extra della missione. .

STRADA DELLA VERITA': Si può tenere solo 1 carta tra quelle pescate mediante questo Incantesimo.

SUPREMAZIA DEI CIELI: si legga *FLOTTA ORBITALE* ove si fa riferimento all'*ALLARME ORBITALE*.

T-32 "WOLFCLAW": raddoppia tutte le caratteristiche del guerriero al suo interno, anche il V.

TATTICHE DI GUERRIGLIA: L'Icona di Legame non è Generica, bensì Atlantidea.

TEKRON: può sostituire solo i propri guerrieri.

TESCHI CHIAVE: non è possibile scegliere una delle proprie aree per eliminare i guerrieri.

THUG: è ASSASSINO.

VARCO DIMENSIONALE: i guerrieri sotto l'effetto del Varco sono IMPRIGIONATI e possono essere liberati al costo di tre Azioni ciascuno, oppure scartando il Varco (oltre che con le normali carte per liberare i Guerrieri imprigionati). Possono essere imprigionati nel Varco solo appena è stato evocato, mai successivamente. Terminato il suo effetto, il Varco va eliminato.

VETERANO A RIPOSO: può essere attaccato solo se non ci sono altri guerrieri nella Squadra che proteggono dal Sabotaggio, o se tutti gli altri guerrieri nella Squadra sono Veterani.

VIGILANTE CYBERTRONIC: il bonus è in S e A, non in C.

VIGLIACCHERIA: La carta ha effetto anche se è in gioco *LA DESOLAZIONE DI THADEUS*.