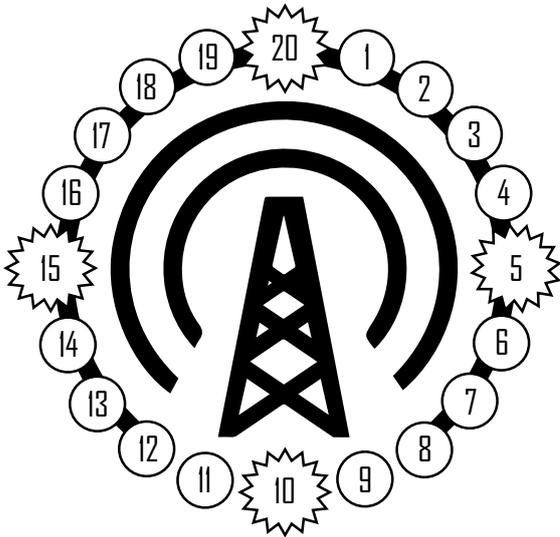


SCHEDA DI COMBATTIMENTO

RICEVITORE	PERICOLO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+10
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+10
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+10
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+10
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+10

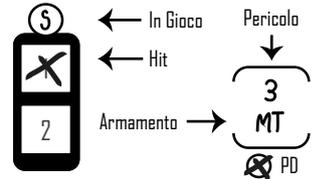
MINACCE



Coscritti e Specialisti

G = Granata
 MT = Mitragliatrice
 RPG = Lanciarazzi
 LC = Laser Chimico

C = Coscritti (Pericolo 2)
 S = Specialisti (Pericolo 3)
 PD = Postazione Difensiva



1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
○ PD									

Soppressori

Base 4 vs 2
 Subroutine 8 vs 1
 Sub. definitiva 6 vs tutti

I Soppressori possono utilizzare una subroutine definitiva ogni volta che subiscono 3+ Hit in un singolo turno o vengono colpiti dalla subroutine definitiva di un Ricevitore.

1	5	1	5	1	5
2	6	2	6	2	6
3	7	3	7	3	7
4	8	4	8	4	8

Blindati

V = VIT
 CA = Carro Armato

MT 3 vs 2
 Postazione Difensiva

MT 3 vs 2
 Cannone 10 vs 1

1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4

Supporto Aereo

EA = Elicottero da Trasporto
 ET = Elicottero d'Assalto

Postazione Difensiva

Minigun 4 vs 2
 Hellfire 8 vs 1

1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4

= HIT