



Traduzione del Manuale dei Blocker di Block Mania e Mega Mania in italiano by The Goblin 2002

Il presente documento non è a fine di lucro e non può essere venduto, tutti i diritti sono proprietà esclusiva della casa produttrice.



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>
<http://www.goblinslair.com>

NOTA PRELIMINARE

Il presente documento contiene anche la descrizione dei Blocker e delle pedine *Armoury* e *Hardware* aggiuntive pubblicate a suo tempo su White Dwarf. Tali componenti possono essere scaricati separatamente e stampati a colori per produrre le nuove pedine secondo le indicazioni contenute nel file stesso.

Le unità e le pedine aggiuntive saranno indicate, nel seguito di questo manuale, con il simbolo (*) accanto al nome. Alcune di queste, le armi segrete, possono sbilanciare il gioco e saranno pertanto indicate con il simbolo (!).

ABBREVIAZIONI

Alcune pedine del gioco possono riportare dei simboli il cui significato è di seguito illustrato (non quelli qui indicati nel titolo, ma i simboli stampati sulle pedine).

* - Regole speciali

I pezzi di gioco che riportano un asterisco racchiuso in un cerchio a sfondo bianco hanno regole particolari che sono dettagliate nei paragrafi seguenti, caso per caso.

A – Unità armate

Le pedine con il simbolo "A" indicano Blocker che entrano in gioco già dotati di armi. Quando una di queste unità deve essere posizionata in mappa, il giocatore pesca a caso una pedina dal contenitore *Armoury* e la pone sotto il Blocker.

H - Hardware

Le pedine con il simbolo "H" indicano Blocker che entrano in gioco già dotati di equipaggiamento. Quando una di queste unità deve essere posizionata in mappa, il giocatore pesca a caso una pedina dal contenitore *Hardware* e la pone sotto il Blocker.

HW – Armi pesanti

Queste pedine indicano armi ed attrezzature pesanti, che non possono essere utilizzati fino a quando non saranno posizionati. Quando si pesca un oggetto di questo tipo, la pedina viene posta capovolta sotto il Blocker per indicare che l'arma non è posizionata. Il posizionamento delle armi pesanti costa al Blocker 2 Punti Movimento.

Le armi pesanti non possono essere usate nel Combattimento Ravvicinato. Per trasportare le armi pesanti, il Blocker deve capovolgere nuovamente la pedina e dovrà in seguito riposizionarla spendendo di nuovo 2 Punti Movimento.

PEDINE BLOCKER

City-Def

Sono milizie di volontari costituite per difendere il Block dagli attacchi e dagli invasori nemici. Sono spesso in prima linea nei combattimenti, anche perché spesso sono loro a provocarli, dopo essersi eccitati giocando con i loro wargame.

Regole Speciali

Armoury. Entrano in gioco già con una pedina *Armoury*.

Crocks

Gli anziani di Mega City, che spesso vivono in Block segregati rispetto agli altri. Alcuni, tuttavia, preferiscono restare nelle loro abitazioni e godersi l'età, vivendo con i parenti. I Crock sono certamente maligni e violenti quanto i loro pronipoti, ma in più sono anche esperti e talvolta un po' fuori di testa...

Regole Speciali

Nessuna (l'asterisco sulla pedina è un errore di stampa).

Fatties

Molti di questi individui mangiano per professione e vivono di gare mangerecce, come Big Lard Ringner, il primo uomo del peso di una tonnellata. D'altra parte, alcuni sono solo golosi, ovviamente. Nonostante l'impedimento dovuto alla loro mole, possono essere molto pericolosi, soprattutto quando sfruttano le loro enormi pance per caricare un avversario.

Regole Speciali

Peso. Non possono mai usare la *Mega Way* né la *Sky Rail* per il movimento. Non possono volare e se pescano una pedina *Power Board* o *Bat Suit* devono riporla immediatamente nel contenitore e pescarne un'altra in sostituzione. Inoltre, i Fatties non possono combattere gli incendi.

Carica. Questi Blocker hanno un bonus di +2 alla Forza quando attaccano un avversario in Combattimento Ravvicinato nello Square adiacente. Il bonus è utilizzabile solo quando i Fatties attaccano nella Fase di Combattimento, non se iniziano tale fase già nello stesso settore con un avversario.

Futsie

Mega City One non è il posto più tranquillo in cui vivere e il suo ambiente sottopone gli abitanti a forti pressioni psicologiche (non ultime le varie guerre fra Block). Non è sorprendente quindi che una buona fetta di popolazione crolli sotto gli effetti di questo stress diventando pericolosamente pazzi. Nel linguaggio comune, questi folli sono chiamati Futsie.

Regole Speciali

Hardware. Entrano in gioco già con una pedina *Hardware*.

Lunaticità imprevedibile. Nessuno può realmente pensare di comandare definitivamente un'unità Futsie, poiché essi reagiscono in modo imprevedibile. Ogni giocatore può prendere temporaneamente il controllo di una pedina Futsie, attivandola, movendola e facendola attaccare come se fosse uno qualsiasi dei suoi Blocker, ma solo per il turno in corso (dopo di che possono sempre essere attivati da altri giocatori). Diversamente dagli altri Blocker, comunque, un Futsie deve essere attivato per poter attaccare.

Sfiducia generalizzata. Poiché nessuno si fida di un Futsie, qualsiasi Blocker può attaccare una di queste unità, anche se appartengono allo stesso Block.

Jaeger (*)

Commandos particolari addestrati alla difesa dei Block, estremamente disciplinati e pertanto facili da controllare, sono sempre molto attivi nelle azioni durante una guerra fra Block.

Regole Speciali

Armoury. Entrano in gioco già con una pedina *Armoury*.

Attivazione. Dato il loro particolare addestramento, queste unità hanno costo di attivazione 0 e possono essere sempre usate nel turno del giocatore senza spesa di Punti Comando.

Movimento. I Jaeger sono equipaggiati con corde e rampini, pertanto muovono come se avessero una *Sucker Gun* (vedi).

Juves

Sono i giovani di Mega City, bande di adolescenti al di sotto dei 18 anni cresciuti a base di sovraffollamento e disoccupazione, dediti al vandalismo ed alla violenza. Queste bande tendono ad essere territoriali e vedono le guerre fra Block come un'opportunità per raddrizzare vecchi torti e soddisfare le loro repressioni.

Regole Speciali

Hardware. Questi Blocker entrano in gioco già equipaggiati con una pedina *Hardware*.

Mob

Queste pedine rappresentano una folla di un migliaio o anche più cittadini inferociti, pertanto difficilmente controllabili. Le persone rappresentate da un'unità Mob sono così tante che non possono essere facilmente trasportate da altri mezzi che non siano i treni della Sky Rail.

Regole Speciali

Movimento. Questi Blocker non possono usare il movimento veicolare (*Mega Way*) e non possono volare. Se pescano una pedina *Bat Suit* o *Power Board* in uno *Square Shopping Mall* devono immediatamente scartarla e pescarne un'altra in sostituzione.

Spugs

Rappresentano le bande costituite dai peggiori elementi degli *Juves*, quelli vestiti peggio e più irriducibili.

Regole Speciali

Hardware. Questi Blocker entrano in gioco già equipaggiati con una pedina *Hardware*.

Superhero

Un semplice esoscheletro ed un *jet-pack* possono trasformare anche il più semplice delle nullità in un supereroe accessorizzato di vago sapore retrò. Molti di questi superuomini meccanizzati della moderna *Mega City* sono dei ricconi. Le attività di questi individui non sono solitamente illegali, ma capita che finiscano in una cella quando esagerano nel voler raddrizzare torti non avendone il diritto riconosciuto da alcuna autorità cittadina.

Regole Speciali

Volare. Questi Blocker possono volare (vedi regolamento, 6.ix), senza bisogno di particolari equipaggiamenti.

Impilamento. Poiché questi sono i soli Blocker che rappresentano un singolo individuo, possono muovere liberamente in uno *Square* dove sia già presente un altro Blocker dello stesso giocatore, anche se tale pedina è bloccata in *Combattimento Ravvicinato*. Se un Blocker avversario spara in uno *Square* dove sia presente un Superhero con un'altra pedina, entrambi saranno attaccati separatamente. Nel *Combattimento Ravvicinato*, il Superhero aggiunge il suo valore di Forza a quello del Blocker con il quale si trova nello stesso *Square*.

Equipaggiamento. Questi Blocker non possono mai trasportare pedine *Hardware* o *Armoury* e di conseguenza non pescano negli *Square Armoury* e *Shopping Mall*.

Comportamento eroico. Il codice di comportamento di un supereroe è tale che questi Blocker non possono mai effettuare attacchi per Saccheggiare o Appiccare gli incendi (sarebbe violare la legge!).

Vigilantes

In aggiunta ai *City-Def*, molti *Block* hanno un proprio corpo di cittadini armati, organizzati in bande, che impongono con la forza il loro codice di giustizia a chiunque sia così sciocco da attraversar loro la strada. Durante le guerre fra *Block*, tuttavia, questi gruppi sono ben più felici di poter dedicare le loro attenzioni ai Blocker avversari...

Regole Speciali

Armi. Questi Blocker entrano in gioco già equipaggiati con una pedina *Armoury*.

PEDINE ARMOURY

Demo Charge

Sono cariche esplosive da demolizione dotate di detonatori a tempo, che possono essere utilizzate per devastare i *Block*.

Regole Speciali

Timer. Un Blocker che trasporti una carica esplosiva può piazzarla in un qualsiasi *Square* del suo movimento al costo di 1 Punto Movimento extra. Dopo il piazzamento, il Blocker può restare comunque in quel settore, al rischio di essere spazzato via dall'esplosione, o può spostarsi se ha movimento residuo.

Danni. Le *Demo Charge* esplodono all'inizio della Fase di *Combattimento* e tutti i Blocker nello stesso *Square* subiscono un attacco (come se un avversario sparasse) con un Valore di Danno +4. Successivamente alla risoluzione, nello *Square* si devono piazzare 1D6/2 (arrotondato per eccesso) segnalini *Structural Damage*.

Esplosioni accidentali. Dopo ogni *Fuoco Difensivo*, *Sparo* o *Combattimento Ravvicinato* contro un Blocker che trasporta una *Demo Charge*, occorre lanciare 1D6: se il risultato è 6, la carica esplosa causando i danni come sopra descritto.

Flamer

Sono piccoli lanciafiamme portatili che sparano un getto di sostanze chimiche altamente infiammabili simili al *napalm*.

Regole Speciali

Danni incendiari. Quando un Blocker usa quest'arma per sparare o in *Combattimento Ravvicinato*, in aggiunta ai normali risultati di combattimento, può piazzare nello *Square* 1 o 3 indicatori *Fire*. Se il Blocker piazza tre indicatori in questo modo, si suppone che l'arma abbia esaurito il combustibile e deve essere scartata riponendola nel suo contenitore.

Missile Defence Laser

Si tratta di armi laser di medie dimensioni incredibilmente accurate, normalmente utilizzate dai *City-Def* per tenere a bada eventuali missili lanciati contro il *Block*. Purtroppo, durante le guerre fra *Block*, queste armi sono più spesso usate contro gli altri edifici per causare danni ingenti.

Regole Speciali

Arma pesante. Il *Missile Defence Laser* è un'arma pesante e quindi deve essere posizionata spendendo 2 Punti Movimento.

Fuoco antimissili. Fintanto che quest'arma è posizionata in uno *Square* di tipo *Window*, gli attacchi contro il *Block* da parte di armi *Missile Launcher* non hanno effetto.

Missile Launcher

Sono armi composte da tubi lanciamissili multipli che possono sparare una varietà di razzi autopropellenti.

Regole Speciali

Arma pesante. Il *Missile Defence Laser* è un'arma pesante e quindi deve essere posizionata spendendo 2 Punti Movimento per poterla utilizzare.

Munizionamento variabile. Quando si usa quest'arma, è possibile scegliere il tipo di razzo che si spara, che può essere esplosivo o incendiario, con gli effetti sotto descritti.

Razzi a ricerca. Questo tipo di missili dà all'arma una distanza illimitata e consente di ignorare le normali regole sulla *Linea di Fuoco*. Il bersaglio può pertanto essere in questo caso un qualsiasi *Square* di tipo *Window* o *Open Air* di qualsiasi *Block*. I missili teleguidati possono essere anch'essi di tipo esplosivo o incendiario, con effetti ridotti, sotto riportati.

Razzi esplosivi. Per i missili di tipo normale, il Blocker bersaglio subisce un attacco come se un avversario sparasse con un'arma con Valore di Danno +3. Inoltre, l'esplosione causa automaticamente 1D6/2 *Structural Damage* nello Square (arrotondato per eccesso).

Per i missili a ricerca di questo tipo, il Blocker bersaglio subisce un attacco come se un avversario sparasse con un'arma con Valore di Danno +2 e si pone nello Square un solo indicatore *Structural Damage*.

Razzi incendiari. Per i missili di tipo normale, il Blocker bersaglio subisce un attacco come se un avversario sparasse con un'arma con Valore di Danno +1. Inoltre, nello Square devono essere messi 2 indicatori *Fire*.

Per i missili a ricerca di questo tipo, il Blocker bersaglio subisce un attacco come se un avversario sparasse con un'arma con Valore di Danno +0 e si pone nello Square un solo indicatore *Fire*.

Nerve Gas (*) (!)

Tutti i Block hanno un impianto di condizionamento d'aria, e questo li rende particolarmente vulnerabili ai gas...

Regole Speciali

Piazzamento. Per usare quest'arma, il Blocker che lo porta deve andare alla *Power House* del Block nemico e spendere 1 Punto Movimento per immergerlo nelle condutture dell'aria.

Danni. Il *Nerve Gas* entra in funzione nella Fase di Combattimento seguente e agisce su tutti i Blocker presenti nell'edificio, tranne quelli negli Square di tipo *Balcony*, che sono immuni. Lanciare 1D6 per ogni Blocker nel palazzo: quelli in Square di tipo *Interior* sono eliminati con risultato 5 o6, mentre quelli in Square di tipo *Window* solo con 6.

Plascrete Virus (*) (!)

Sono speciali virus che possono attaccare il particolare cemento dei Block (Plascrete) causando ingenti danni.

Regole Speciali

Piazzamento. Quando un Blocker pesca questa pedina, essa viene messa capovolta come avviene per le armi pesanti, ad indicare che il virus non è attivo.

Infezione. Il Blocker che vuole attivare il virus deve spendere 1 Punto Movimento. La pedina *Plascrete Virus* viene voltata allora a faccia in su e resta nello Square quando il Blocker si muove.

Contagio. Durante ogni Fase Finale del proprio turno, se un giocatore ha nel proprio Block il *Plascrete Virus* deve lanciare 1D6. Se il risultato è 1,2 o 3 il virus resta inattivo senza procurare conseguenze.

Se il risultato è 4 o più, il virus si attiva e si mette nello Square un indicatore *Structural Damage*. Quindi, il virus si propaga spostandosi in un altro Square, che si determina lanciando separatamente i due dadi, secondo la seguente tabella:

| Dado1 / Dado2 | 1-2 | 3-4 | 5-6 |
|---------------|-----|-----------------|-----|
| 1-2 | | | |
| 3-4 | | Square Iniziale | |
| 5-6 | | | |

Se il lancio determina lo stesso Square in cui già si trova il virus o uno *Open Air*, occorre ripetere il lancio. Altrimenti, la pedina *Plascrete Virus* viene spostata nello Square indicato.

Se il virus si propaga in uno Square crollato, la pedina *Plascrete Virus* sarà comunque spostata in tale settore, ma non potrà causarvi ulteriori danni.

Una volta entrato in gioco, il virus non viene più rimosso.

Spit Cannon (*)

Un'evoluzione delle Spit Gun, con una potenza di fuoco decisamente maggiore e la possibilità di proiettili incendiari.

Regole Speciali

Arma pesante. E' un'arma pesante e quindi deve essere posizionata spendendo 2 Punti Movimento per poterla utilizzare.

Munizioni variabili. Se usato normalmente, lo *Spit Cannon* è una normale arma con Valore di Danno +6, ma se usato con proiettili incendiari, il Valore di Danno è +5 e consente di piazzare un indicatore *Fire* nello Square bersaglio.

Spit Gun

Queste pedine rappresentano una varietà di armi automatiche e semiautomatiche, come mitragliatrici, carabine e fucili.

Regole Speciali

Nessuna.

Stump Gun

Questo termine indica le armi con caricamento a pompa, facili da reperire e da nascondere, solitamente caricate con cartucce contenenti frammenti metallici dagli effetti devastanti.

Regole Speciali

Nessuna.

Thermo Bomb (*) (!)

Sono versioni potenziate delle Demo Charge, che esplodendo rilasciano enormi quantità di calore, in grado di fondere le strutture portanti dei Block.

Regole Speciali

Piazzamento e innesco. Queste cariche non possono esplodere nello stesso Square del Blocker che le trasporta, devono quindi essere lasciate in un settore durante il movimento, innescandole al costo di 1 Punto Movimento (se il Blocker non ha Punti Movimento residui per allontanarsi, non può innescare la bomba).

Danni. La *Thermo Bomb* esplose nella Fase di Combattimento immediatamente successiva al suo innesco e causa il crollo automatico dello Square. Nei tre Square immediatamente sopra quello crollato, si mettono come di consueto gli indicatori *Structural Damage* e si verifica se crollano anche questi; inoltre, negli Square che non dovessero crollare si deve mettere anche un segnalino *Fire*.

Trip Mine (*)

Mine antiuomo attivate da sensori di prossimità e di calore.

Regole Speciali

Piazzamento. Quando un Blocker pesca una di queste armi, deve porre la pedina capovolta, come fosse un'arma pesante, per non consentire agli avversari di sapere cosa ha pescato.

Innesco. Queste mine possono solo essere piazzate all'interno di un Block o nella *Tween Block Plaza*, non possono mai essere usate all'aperto né in Square di *Mega Way*, *Pedway* o *Sky Rail*.

La *Trip Mine* non può esplodere nello stesso Square del Blocker che le trasporta, devono quindi essere lasciate in un settore durante il movimento, innescandole al costo di 1 Punto Movimento (se il Blocker non ha Punti Movimento residui per allontanarsi, non può innescare le mine). Le mine vengono lasciate in mappa capovolte, in modo che non sia possibile per gli avversari determinare di cosa si tratti.

Danni. Le mine esplodono non nella Fase di Combattimento, bensì durante il movimento (quando si possono giocare le carte Mania di tipo "H"). Le mine esplodono se un Blocker entra nello Square: subisce un attacco con Valore di Danno +4 e si mette un indicatore *Structural Damage* nel settore.

Trappole. E' possibile lasciare altre armi capovolte in mappa, per far credere agli avversari di aver minato uno Square. In tal caso, è possibile raccogliere oggetti durante il movimento senza ulteriore spesa in Punti Movimento.

PEDINE HARDWARE

Bat Suit

Sono una sorta di leggerissimi alianti dotati di una modesta alimentazione autonoma, che consentono a chi ne fa uso un volo moderatamente controllato.

Regole Speciali

Volare. Il *Bat Suit* consente di volare (v. regolamento, 6.ix).

Buzz Saw

Queste pedine rappresentano una molteplicità di comuni utensili da lavoro che si possono facilmente trovare in un centro commerciale, ma che possono diventare armi pericolose durante una guerra fra Block.

Regole Speciali

Nessuna.

Fire Bombs

Granate incendiarie compatte che, una volta lanciate, esplodono violentemente, investendo inoltre il bersaglio di una sostanza instabile e altamente incendiaria.

Regole Speciali

Granate. Queste granate hanno normalmente una distanza di 1 Square, a meno che non vengano lanciate da uno Square di tipo Window del livello 3 o superiore. Solo in quest'ultimo caso, possono essere lanciate nel settore *Tween Block Plaza* fra il Blocker ed il Block adiacente, oppure nella *Entrance Plaza* del Block adiacente.

Danni incendiari. Quando un Blocker fa Fuoco Difensivo, spara o effettua un Combattimento Ravvicinato usando queste granate, in aggiunta ai normali danni del combattimento, può mettere nello Square bersaglio 1 o 3 indicatori *Fire*. Nel caso si piazzino tre indicatori, si suppone che la scorta di Fire Bombs sarà esaurita e la pedina deve essere scartata nel contenitore corrispondente.

Power Board

Dall'aspetto simile alle tavole da surf del 20° secolo, questi oggetti dispongono di un potente motore a reazione e di un generatore antigravità che permettono di volare.

Regole Speciali

Volare. I Blocker equipaggiati con questi oggetti possono volare (vedi regolamento, 6.ix).

Robo Dog (*)

Sono automi domestici per autodifesa, spesso usati anche nelle guerre fra Block.

Regole Speciali

Aggressione. Oltre al normale Combattimento Ravvicinato, questi *Robo Dog* possono essere scatenati contro il Blocker nemico più vicino nella Fase di Fuoco Difensivo, purché non volante (i cani non hanno ali). In questo caso, il *Robo Dog*

attacca come un'arma che spari con Valore di Danno +3, ma deve essere poi scartato indipendentemente dal risultato.

Spray Can

Questi oggetti non hanno alcun valore nel combattimento, ma servono per scrivere insulti sui muri e per realizzare graffiti offensivi che possono colpire l'orgoglio di un Block quanto i danni reali.

Regole Speciali

Scritte sui muri. I Blocker equipaggiati con questi oggetti possono effettuare scritte sui muri (vedi regolamento, 8.viii).

Sucker Gun (*)

Simili a pistole giocattolo, queste armi sono in grado di sparare un cavo sottile e resistente alla cui estremità è fissato un uncino o una ventosa. Nelle guerre fra Block, vengono spesso usate dai Blocker per aggrapparsi alle mura degli edifici adiacenti e attraversare lo spazio che separa i due Block.

Regole Speciali

Movimento. Un Blocker equipaggiato con *Sucker Gun* che si trovi in uno Square di tipo Window può spostarsi direttamente in un altro Square Window del Block adiacente al costo di 1 Punto Movimento. Il settore di arrivo deve essere inferiore di tre livelli a quello di partenza, senza contare quest'ultimo (quindi, partendo dal 7° livello, si arriva al 4°).

A volte i vetri delle finestre sono più resistenti del previsto, altre volte un Blocker può mancare il bersaglio. Quando si usa questo tipo di movimento, occorre lanciare 1D6: se il risultato è 1 il Blocker si schianta contro il muro e subisce un attacco con Valore di Danno +2; se sopravvive, l'unità completa il movimento e gli attacchi normalmente.

Spacciamento. Un Blocker che usi il movimento speciale delle *Sucker Gun* partendo dal primo, dal secondo o dal terzo livello di un Block, si schianta rovinosamente al suolo nella *Entrance Plaza* e viene pertanto rimosso dal gioco.

Sorpresa. Se un Blocker entra in uno Square di tipo Window usando il movimento speciale delle *Sucker Gun*, sarà immune al Fuoco Difensivo, poiché sorprende gli avversari, anche se entra nello stesso Square come se avesse usato il *Pedway*, la *Mega Way*, la *Sky Rail* o un ascensore.

Se un Blocker entra in Combattimento Ravvicinato usando il movimento speciale delle *Sucker Gun*, avrà uno speciale bonus di +1 al lancio del dado, per via della sorpresa e della foga, ma solo nel primo round dello scontro.

Vibro-Drill

Questi strumenti sono un'evoluzione dei vecchi martelli pneumatici, che funzionano proiettando un fascio di onde sonore in grado di sgretolare i materiali più duri riducendoli in pezzi. I Vibro-Drill sono particolarmente efficaci nella demolizione di un Block dal suo interno, ma sfortunatamente, avendo distanza 0, il Blocker che dovesse farne uso sarebbe certamente la prima vittima di un eventuale crollo...

Regole Speciali

Arma pesante. Il Vibro-Drill è un'arma pesante e quindi deve essere posizionata spendendo 2 Punti Movimento per poterla utilizzare.

Danni. I fasci sonici di questi strumenti non può danneggiare altro che gli Square dei Block e non ha alcun effetto sui Blocker. Ogni volta che viene usato, il Vibro-Drill causa l'aggiunta di un indicatore *Structural Damage* nello Square e occorre verificare eventuali crolli, come di consueto.

SQUARE PARTICOLARI DEI BLOCK

Armoury (vedi regolamento, 6.x e 9.i)

Le armerie dei Block contengono l'arsenale a disposizione dei Blocker e sono costruite in strutture corazzate che danno a questi settori **Forza 8** per quanto riguarda eventuali attacchi, due punti superiore a qualsiasi altro Square.

I Blocker che si trovano in questi Square all'inizio o durante la Fase di Comando possono pescare una pedina *Armoury*, ma devono terminare così il proprio movimento.

I contenuti di questi Square, ovviamente, sono altamente esplosivi, pertanto **ogni volta che si mette un indicatore Fire, Structural Damage o Collapse in un'armeria occorre lanciare 1D6: se il risultato è 5 o 6, lo Square crolla e tutte le unità adiacenti subiscono un attacco con Valore di Danno +3**, come se un Blocker avversario sparasse con una tale arma. Se in uno Square *Armoury* si mette un indicatore *Structural Damage* a causa del crollo di un settore al livello sottostante, non c'è rischio di esplosione e non occorre lanciare il dado.

Quando uno Square *Armoury* crolla o viene saccheggiato, nessun Blocker può più pescare pedine *Armoury* in quel settore. Uno Square *Armoury* con l'indicatore *Looted* vale 4 Punti Sconfitta per il proprietario.

Balcony (vedi regolamento, 6.ix)

Questi Square vengono trattati esattamente come quelli di tipo *Window* per il calcolo della Linea di Fuoco.

Blocker volanti possono prendere il volo o atterrare nei settori *Balcony*.

Bank

Se lo Square *Bank* di un Block è stato saccheggiato (segnalino *Looted*) o è crollato, il giocatore subisce 4 Punti Sconfitta.

Civic (vedi regolamento, 6.v)

Sono le aree ricreative e di assemblea all'interno di un Block, spazi larghi aperti serviti da scale mobili e nastri trasportatori per cui **entrare in uno Square Civic non costa Punti Movimento e sparare in questi Square ha un bonus di +1**.

Segnalini *Scrawl* (scritte sui muri) nei settori di questo tipo colpiscono particolarmente l'orgoglio del Block e valgono 4 Punti Sconfitta per il proprietario.

Entrance Plaza

Questi Square contano come se fossero *Civic* per il movimento, che è quindi gratuito. Anche in questo caso, segnalini *Scrawl* valgono 4 Punti Sconfitta per il proprietario.

Mega Way (vedi regolamento, 6.viii)

Un Blocker può entrare in uno Square di questo tipo solo se vola o sta usando il movimento veicolare. Se un Blocker usa movimento veicolare non può comunque passare per Square *Mega Way* crollati.

Pedway (vedi regolamento, 6.vii)

I Blocker possono entrare in questo tipo di Square solo da un *Pedway Terminus*, a meno che non possano volare. Solo Blocker volanti possono fermarsi su uno Square di *Pedway* funzionante o entrare in uno Square di questo tipo con l'indicatore *Severed*.

Pedway Terminus (vedi regolamento, 6.vii)

Se il *Pedway* è funzionante, un Blocker può muovere da un *Pedway Terminus* a quello adiacente, al costo di 1 Punto Movimento.

Se uno dei due *Pedway Terminus* alle estremità di un *Pedway* è crollato, questo smette di funzionare. I Blocker possono comunque attraversarlo con il movimento normale, pagando le penalità per gli Square crollati.

Power House

Un Blocker che si trovi in questo Square può **interrompere l'alimentazione elettrica del Block al costo di 1 Punto Movimento** (deve quindi essere attivato).

Quando l'alimentazione in un Block viene interrotta in questo modo, **smettono di funzionare gli Ascensori, i Pedway ed i dispositivi degli Square Civic** che pertanto non sono più gratuiti per quanto riguarda il costo di movimento. I *Pedway* smettono di funzionare anche se l'alimentazione è attiva nell'edificio adiacente.

Un ulteriore effetto dell'interruzione dell'alimentazione è che le luci nel Block si spengono, pertanto **tutti i Blocker che sparano verso Square di tipo Interior del Block hanno una penalità di -1**. Questa penalità non si applica per chi spara verso Square di tipo *Window*.

Shopping Mall (vedi regolamento, 6.x)

Queste aree rappresentano centri commerciali composti di numerosi negozi pieni di oggetti utili nella guerra fra Block, come motoseghe, pistole, liquidi infiammabili ed anche equipaggiamenti particolari come i *Power Board*. Alcuni Block possono avere più di un solo *Shopping Mall*.

I Blocker che si trovano in questi Square all'inizio o durante la Fase di Comando possono pescare una pedina *Hardware*, ma devono terminare così il proprio movimento.

Quando uno Square *Shopping Mall* crolla o viene saccheggiato, nessun Blocker può più pescare pedine *Hardware* in quel settore. Uno Square *Shopping Mall* con l'indicatore *Looted* vale 2 Punti Sconfitta per il proprietario.

Sky Rail (vedi regolamento, 6.vi)

I Blocker possono entrare in questi Square solo volando o muovendosi con un treno della *Sky Rail*. Se usano il movimento con il treno della *Sky Rail*, i Blocker non possono comunque entrare in uno Square crollato di questo tipo.

Sky Rail Station (vedi regolamento, 6.vi)

Un Blocker che si trovi in uno Square di questo tipo contenente anche il segnalino del treno della *Sky Rail* può muovere direttamente ad una qualsiasi altra stazione al costo di 1 Punto Movimento.

Tubeway (vedi regolamento, 6.vi)

I Blocker che muovono usando il treno della *Sky Rail* non possono attraversare uno Square crollato di questo tipo.

Tween Block Plaza

Qualsiasi Blocker può sempre entrare in questi Square. **Sparare ad un bersaglio in uno Square Tween Block Plaza ha un bonus di +1**.

Tunnel (vedi regolamento, 6.viii)

I Blocker che usano il movimento veicolare non possono attraversare uno Square *Tunnel* crollato.

Vehicle Park (vedi regolamento, 6.viii)

Un Blocker in uno Square di questo tipo può usare il movimento veicolare e **muovere direttamente a qualsiasi altro Vehicle Park al costo di 1 Punto Movimento**, purché non attraversi Square *Mega Way* o *Tunnel* crollati.

A causa dei carburanti dei mezzi parcheggiati in queste aree, il fuoco può causare violente esplosioni. **Ogni volta che si mette un indicatore Fire in uno Square di questo tipo occorre lanciare 1D6: se il risultato è 5 o 6 il Vehicle Park crolla e tutti i Blocker adiacenti subiscono un attacco con Valore di Danno +3**, come se sparasse loro un'unità nemica.

Water Tank (vedi regolamento, 10.i)

Questi serbatoi vengono distrutti appena si metta in tali Square il primo segnalino *Structural Damage*. In tal caso l'acqua si riversa e spegne automaticamente ogni incendio nei 3 Square direttamente inferiori.

Dal momento in cui questo Square viene distrutto, il sistema automatico antincendio non funziona più e quando si lancia il dado per gli incendi non si rimuovono più i segnalini *Fire* con il risultato di 1 o 2.

CARTE MANIA

Le carte Mania sono autoesplicative, ad eccezione di una...

Klegg

I Klegg sono una razza di mercenari alieni usati a suo tempo dal Giudice Cal contro i suoi oppositori. Dopo la sua sconfitta, alcuni Klegg sono comunque rimasti al riparo fra le rovine e vengono talvolta assoldati nelle guerre fra i Block. Essendo carnivori, la loro ricompensa è in genere carne fresca...

Regole Speciali

Piazzamento. I Klegg entrano in gioco solo con la carta omonima, che permette al giocatore di mettere un Klegg nel proprio Block, dove desidera. Ogni volta che si usa una carta Klegg, una nuova pedina Klegg entra in gioco, in aggiunta a quelle già presenti, entro il limite di quelle disponibili.

Mercenari. L'ultimo giocatore che usa una carta Klegg assume il controllo di tutti i Klegg in gioco. Si può usare questa carta anche quando non vi siano pedine disponibili, solo per prendere il controllo dei Klegg già in campo.

Armoury. I Klegg entrano in gioco con una pedina *Armoury*.

Carnivori. Le pedine Klegg possono essere utilizzate solo per sparare e Combattimento Ravvicinato, non possono fare altri tipi di attacchi. Se un Klegg può iniziare un Combattimento Ravvicinato nella Fase di Combattimento, è obbligato a farlo.

CARTE GIUSTIZIA

Se le istruzioni delle carte Giustizia prevedono che un giocatore **deve** fare qualcosa, egli è obbligato a seguire le istruzioni anche se questo significa che deve rimuovere i suoi Blocker.

Riot Foam

Il giocatore di turno deve scegliere un Blocker ancora in gioco e lanciare 1D6: se il risultato è 1-4, la pedina è eliminata immediatamente.

Judges

Il giocatore di turno deve scegliere un Blocker ancora in gioco che viene immediatamente eliminato.

Fire Department

Il giocatore di turno deve rimuovere tutti gli indicatori *Fire* da uno dei Block, immediatamente. Se nel Block non vi sono incendi, la carta non ha effetto.

H-Wagon

Il giocatore che usa questa carta mette una pedina *H-Wagon* in un qualsiasi Square di tipo Open Air; se tutte le pedine sono state usate, la carta non ha effetto.

Gli *H-Wagon* sono equipaggiati con Laser di tipo Cyclops che hanno distanza illimitata e Valore di Danno +6. In ogni Fase di Combattimento, ciascun *H-Wagon* deve sparare ad un bersaglio verso il quale abbia una linea di fuoco, nel seguente ordine di priorità:

1. Blocker con un'arma pesante piazzata;
2. Blocker che hanno sparato con un'arma qualsiasi;
3. un qualsiasi Blocker armato;
4. il Blocker più vicino.

Se più di un'unità rientra nella stessa categoria di priorità, si scelga il bersaglio valutandone l'appartenenza alla categoria successiva; in caso di ulteriore parità, si scelga a caso. Se c'è un bersaglio con una linea di fuoco valida, il *H-Wagon* deve sparare obbligatoriamente.

Electro-Cordon

Il giocatore di turno deve scegliere un qualsiasi Blocker in uno Square Civic o *Tween Block Plaza*, che viene immediatamente eliminato dal gioco. Se non vi sono unità in tali settori, la carta non ha effetto.

Klegg go Home

Semplice: tutti i Klegg vengono immediatamente rimossi dal gioco.

Judge Dredd

Il giocatore di turno deve scegliere un qualsiasi Square che contenga uno o più Blocker. Tutte le pedine nello Square scelto ed in quelli adiacenti (anche in diagonale) si arrendono immediatamente e vengono rimosse dal gioco.

Stumm Gas

Il giocatore di turno deve scegliere un qualsiasi Square di tipo Interior in un qualunque Block. Il gas provoca stordimento e si propaga immediatamente a tutti gli Square adiacenti (anche in diagonale), ma non ha effetto su quelli di tipo Open Air o Window. Si lanci 1D6 per ogni Blocker negli Square colpiti dal gas: se il risultato è 1-4 la pedina viene rimossa dal gioco.

Pat Wagon

Il giocatore di turno deve mettere in gioco una pedina *Pat Wagon* in un qualsiasi Square *Tween Block Plaza*; se tutte le pedine di questo tipo sono già in gioco, la carta non ha effetto. Il *Pat Wagon* è dotato di cannoni Riot Foam e spara automaticamente in ogni Fase di Combattimento ad un bersaglio verso il quale abbia linea di fuoco, nel seguente ordine di priorità:

1. il Blocker più vicino;
2. l'unità con il maggior valore di Forza;
3. un Blocker di tipo Mob.

Se più unità hanno la stessa priorità, si usi la categoria successiva per determinare il bersaglio; in caso di ulteriore parità, si scelga a caso.

Il *Pat Wagon* deve obbligatoriamente sparare se ha un bersaglio con una linea di fuoco valida. Ogni volta che spara, il giocatore di turno lancia 1D6 e il bersaglio è eliminato se il risultato è 1-4.

Sonic Cannon

Il giocatore di turno deve mettere una pedina *Sonic Cannon* in un qualsiasi Square di tipo Open Air di un Block che non ne abbia già uno. Se tutte le pedine di questo tipo sono già in campo, la carta non ha effetto.

Il *Sonic Cannon* produce un'onda sonora ad altissima frequenza che ha effetto sull'intero Block ed in particolare sui suoi occupanti: ogni Blocker nell'edificio ha costo di attivazione raddoppiato ed ha un malus di -1 a tutti gli attacchi.