



GLI UMANI

Gli umani vivono in cinque Megalopoli sparse per il pianeta Terra, isolati dai devastanti effetti della Piaga. Le città sono governate da oligarchie locali che raramente danno il giusto peso alle minacce globali a cui l'Umanità deve far fronte.

I disegni di ognuna delle cinque Megalopoli vengono ideati dai rispettivi Senati. Le decisioni di tali organi di governo dipendono dagli intrighi politici e dall'influenza delle varie fazioni al potere, le quali agiscono sempre nel loro interesse.

Lord Commander



Il Lord Commander è un membro della nobiltà che ha firmato un contratto con il Senato della Città per servirla in qualità di capo spedizione. In cambio delle risorse trovate nel corso di ogni spedizione – fondamentalmente, xenolite – gode di uno status privilegiato che gli conferisce il comando delle forze militari della città. Il Lord Commander appartiene ad una prestigiosa casta di nobili che s'imbarca in rischiose missioni per garantire il flusso costante delle risorse elementari della urbe.

È innanzitutto un soldato, ed in battaglia, non esita a comparire in prima linea al comando delle sue truppe. Dispone di una potente armatura, una devastante arma a corta distanza, e di un ricevitore personale capace di teletrasportare ufficiali dalla città fino al luogo in cui si trova. Se la situazione lo richiede, si serve di dispositivi speciali che attirano il fuoco nemico, offrendo alle sue truppe il tempo necessario per mettere in azione la tattica più adatta ad ogni situazione.

► Caratteristiche principali

- Capo in battaglia
- Armatura estremamente resistente
- Bonus nel combattimento corpo a corpo
- Capacità di curarsi da sé
- Ideale per assumere il ruolo di tank nei combattimenti

► Abilità del Lord Commander



• **Iniezione rivitalizzante:** la potente armatura del Lord Commander dispone degli ultimi ritrovati della medicina, cosa che gli permette di curarsi da sé durante il combattimento.



• **Confusione:** Un dispositivo speciale collocato nell'attrezzatura del Lord Commander che gli permette di concentrare le sue innate abilità psichiche per attirare su di sé gli attacchi di gruppi nemici. Finché dura il suo effetto si attiva l'armatura del vestito, che rafforza momentaneamente la sua difesa.

Judge



Nelle Megalopoli, i Judge agiscono come capi di polizia al comando di Trooper che impongono la legge e l'ordine in nome del Senato. Quando accorrono in aiuto di una spedizione, assumono il comando delle truppe in combattimento.

I Judge vengono selezionati tra i migliori e sono equipaggiati di una pesante armatura e di una fucile a ioni di ultima generazione. Al comando dei Trooper, possono migliorare il loro rendimento in combattimento e promuoverli a Truppe d'Elite. I Judge dispongono inoltre di alcuni dispositivi capaci di assorbire l'energia di cui il nemico ha bisogno per i loro attacchi psichici.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Efficace contro nemici provvisti di abilità psichiche
- Complemento perfetto per i Trooper
- Dispone di una forte armatura e di vari punti di salute
- Provoca danni rilevanti, ma la sua velocità d'attacco è limitata

► Abilità del Judge



• **Scarica:** quest'attacco offre al Judge la possibilità di sottrarre la potenza del nemico per trasformarla in danno.



• **Leadership:** quando attacca i nemici, il Judge ottiene crediti necessari per trasformare i Trooper in corpi d'Elite.



• **Granata di protoni:** attacco speciale che danneggia tutti i nemici che si trovano nel suo raggio d'azione mentre ne assorbe la potenza.



• **Spazzata di fuoco:** bonus d'area che accresce l'efficacia d'attacco delle truppe alleate che si trovano nel suo raggio d'azione.

Assasin



Esistono delle organizzazioni che agiscono nella clandestinità; alcune mantengono degli accordi taciti con i governi della città per prestare dei servizi un tantino... delicati. Altre cercano di non oltrepassare i limiti della legalità, o almeno non palesamente. In determinate occasioni, persino il Lord Commander le assume come mercenarie per rafforzare la difesa delle spedizioni nelle terre infestate dalla Piaga.

Sul campo di battaglia gli Assasin fungono da francotiratori e da unità di riconoscimento. Il loro sparo a lunga distanza è mortale ed hanno la capacità di ridurre la difesa del nemico. Al contrario, il loro potere d'attacco diminuisce sensibilmente nel combattimento corpo a corpo.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Ideale per il combattimento a lunga distanza
- Capacità di indebolire sensibilmente le unità nemiche
- Vulnerabili nel combattimento corpo a corpo

► Abilità dell'Assasin



• **Francotiratore:** l'Assasin dispone di un bonus a lunga distanza. Il danno che infligge è enorme nel suo massimo raggio d'azione e diminuisce man mano che l'obiettivo si avvicina.



• **Perforazione:** l'attacco per difetto dell'Assasin riduce il blindaggio dell'obiettivo per un determinato periodo di tempo.

Surgeon



I Surgeon sono membri delle corporazioni mediche della città e sono particolarmente portati per le arti curative. Si avvalgono di nanoemissori medici e di altri sofisticati dispositivi per curare le ferite di qualsiasi essere vivo nel fragore della battaglia. L'équipe medica dei Surgeon è capace di neutralizzare l'effetto nocivo degli attacchi del nemico (congelamento, avvelenamento, panico...).

Malgrado tecnicamente non siano unità di combattimento, i Surgeon dispongono anche di armi capaci di infliggere danni gravi a distanze molto ridotte.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Cura unità organiche alleate
- Elimina gli effetti nocivi degli attacchi nemici
- Efficace attacco a bruciapelo

► Abilità del Surgeon:



• **Primi soccorsi:** il Surgeon invia periodicamente un'ondata di nanorobot che curano all'istante alcuni dei danni subiti dalle unità alleate non meccaniche che si trovano nei dintorni, eliminando allo stesso tempo un effetto negativo dell'obiettivo.



• **Trattamento:** concentrando i suoi sforzi, il Surgeon può curare una gran quantità di danno in un'unità non meccanica alleata.



• **Cura:** il Surgeon può spiegare una Cellula di Soccorso che cura tutti i Trooper che si trovano nel suo raggio d'azione per un determinato periodo di tempo.

Constructor



Il Constructor è l'unico umanoide che milita nelle forze dell'ordine e negli eserciti umani. La sua condizione nel ramo della robotica è simile a quella di un ufficiale umano, malgrado certe limitazioni. Per esempio, il Codice d'Ordinamento Legale proibisce di utilizzare la sua forza letale dentro i limiti della città senza l'autorizzazione corrispondente di un ufficiale umano.

Nonostante la loro condizione di esseri vivi, molti cittadini diffidano dei Constructor. Il versatile disegno del Constructor è fedele riflesso delle sue molteplici funzioni: in città, i Constructor fabbricano e mantengono altre macchine, e le dirigono insieme alle forze dell'ordine umane. In una spedizione in cui partecipino delle forze droidi, il nanoemissore del Constructor e la navicella di riparazione radiocomandata risultano elementi indispensabili.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Macchina umanoide
- Ripara droidi
- Paralizza vari nemici contemporaneamente
- Può costruire degli estrattori di minerali nei combattimenti PvP.

► Abilità del Constructor



• **Sovraccarico:** l'arma del Constructor è capace di provocare un'esplosione d'energia che raddoppia il danno inflitto su tutti i nemici che si trovano a scarsa distanza da lui.



• **Nanoriparazione:** il Constructor emette un'ondata di minuscole nanomacchine che riparano all'istante un'unità meccanica alleata.



• **Riparazione:** il Constructor può lanciare vari droidi di riparazione che rimangono sospesi attorno al Constructor per un tempo limitato e riparano automaticamente tutte le unità meccaniche e gli edifici danneggiati che si trovano nelle vicinanze.

Trooper



I Trooper sono essenziali per mantenere la legge nelle Megalopoli. Senza la loro costante presenza, le città sprofonderebbero nella più assoluta anarchia a causa dei frequenti disturbi, delle liti tra le corporazioni per ottenere il controllo di qualche distretto o degli attacchi di forze ostili dall'esterno. La loro lealtà incondizionata al Senato li trasforma spesso in un elemento fondamentale delle missioni militari o delle spedizioni d'estrazione di minerali in zone ostili.

I Trooper delle truppe d'assalto sono forti e ben allenati. La loro attrezzatura di combattimento li aiuta a sopravvivere per lunghi periodi di tempo nelle terre devastate da la Piaga. Armati con fucili a ioni dal colpo rapido, risultano perfetti per respingere o tendere delle imboscate e, grazie al loro basso costo, è possibile disporne in gran numero. Possono inoltre ascendere alla categoria di "Élite Trooper" grazie al bonus che gli viene fornito dal Judge. In determinate occasioni, le truppe d'élite hanno la possibilità di raddoppiare il danno inflitto ai propri obiettivi.

► Caratteristiche principali

- Basso costo di reclutamento
- Sparo rapido
- Solida armatura
- Limitata potenza di sparo
- Bonus di vicinanza basso

► Abilità dei Trooper



- **Granata ausiliare:** i Trooper possono lanciare granate contro il proprio obiettivo, causando danni in aree limitate. Per farlo è necessario che non ci sia nessuna unità alleata nelle vicinanze.

Ripper



Si tratta delle macchine di combattimento più comuni delle Megalopoli.

Estremamente vulnerabili all'attacco da lunga distanza, il loro punto forte è il combattimento corpo a corpo. Gli affilati artigli dei Destructor sono capaci di distruggere qualsiasi materiale. Negli angusti sentieri della città o nelle giungle di Wasteland, la potenza del fuoco spesso non basta, ed un turbine di artigli può essere letale quanto qualsiasi fucile d'assalto.

Utilizzati come supporto ad unità quali i Trooper e le macchine di dimensioni maggiori, i Destructor sono le unità meccaniche di combattimento più comuni.

► Caratteristiche principali

- Efficace unità di combattimento corpo a corpo
- Disegno e produzione economica
- Adatto per il controllo base di massa

► Abilità del Ripper



- **Stordimento:** l'attacco del Destructor paralizza l'obiettivo per un breve periodo di tempo.

Assault Bot



Unità robotica non umanoide dotata di un forte blindaggio. Dispone di un doppio cannone e di una navicella mobile lancia-missili. È dotata di razzi frastornanti che causano danni e disorientano gli obiettivi interessati, riducendone l'efficacia in combattimento.

Tali robot d'assalto risultano molto utili come unità d'artiglieria, capaci di decimare grandi gruppi di nemici da una certa distanza.

► Caratteristiche principali

- Unità robotica
- Solido blindaggio
- Eccellente appoggio d'artiglieria

► Abilità dell'Assault Bot



• **Razzo cinetico:** l'Assault Bot lancia razzi frastornanti la cui esplosione, oltre a causare danni, disorienta i nemici e ne riduce l'efficacia in combattimento.



• **Raffica:** l'Assault Bot lancia una vera pioggia di razzi, provocando danni considerevoli nei nemici che si trovano nella sua area d'influenza.

Hellfire



L'unità meccanica più grande e con maggior potere d'attacco. I suoi due enormi lanciafiamme rendono onore al suo nome. Disegnate quasi esclusivamente per partecipare alle spedizioni, raramente pattugliano le Megalopoli.

La loro scarsa manovrabilità è compensata da un forte blindaggio e da uno scudo di forza che gli permette di avvicinarsi al nemico per sparare la sua arma a corto raggio: un devastante anello di fuoco.

► Caratteristiche principali

- Unità robotica
- Grande capacità difensiva
- Gran potere d'attacco con lanciafiamme
- Mortale contro la fanteria nemica

► Abilità dell'Hellfire



• **Campo d'energia:** lo scudo si attiva automaticamente quando l'unità viene attaccata, assorbendo parzialmente (a volte, totalmente) il danno. Quando si esaurisce, lo scudo ha bisogno di tempo per ricaricarsi.



• **Cortina di fuoco:** l'Hellfire può avvolgersi in un anello di fiamme che brucia tutte le unità vicine.

EDIFICI

La struttura di campo principale utilizzata nelle spedizioni è la Torre di Controllo.



► Miniera

La Torre di Controllo ha una capacità d'estrazione mineraria minore, le sue difese sono più deboli ed il suo ricevitore di teletrasporto d'emergenza può essere usato unicamente per trasportare (in caso di necessità) un nuovo Lord Commander dalla città.

- **Squadra di manutenzione limitata** - Se non ci sono nemici nelle vicinanze, due tecnici si occuperanno di riparare l'estrattore danneggiato.

- **Miglioramento alla Torre di Controllo** – La Miniera può essere migliorata per diventare una Torre di Controllo.

► Torre di controllo

Estrattore fortificato che funziona anche come punto di teletrasporto per i rinforzi. Può essere migliorata accrescendo la sua capacità di difesa e di rilevamento.

I crediti ottenuti con l'estrazione di xenolite permettono di reclutare nuove unità, ufficiali e attivare le azioni globali.

Lista delle funzioni della Torre di Controllo:

- **Squadra di manutenzione completa** – Quando non ci sono nemici nei dintorni della Torre di Controllo, il personale di manutenzione – composto da tre tecnici – va in superficie per riparare qualsiasi danno nella struttura. Se le imperfezioni superano il 75%, le operazioni di riparazione si intensificano aggiungendo un tecnico in più.

- **Radar** – Con questo miglioramento la Torre di Controllo può esaminare costantemente un'ampia zona, individuando qualsiasi movimento ostile.

- **Perimetro difensivo** – Con questo miglioramento la Torre di Controllo costruisce tre potenti torrette difensive.

- **Recluta unità** – La Torre di Controllo serve da destinazione del teletrasporto dei rinforzi richiesti durante la missione. In tal modo, se un Lord Commander cade in combattimento, ne può teletrasportare uno nuovo dalla città.



► AZIONI GLOBALI

Durante le spedizioni possono chiedere soccorsi d'emergenza alla città. Nonostante ciò, tale soccorso costituisce un costo considerevole in termini di crediti.

• Esplosione di protoni



Puoi richiedere ai sistemi di difesa della città un attacco d'artiglieria a lunga distanza che provocherà danni devastanti nella zona designata. Perciò, ricorda di ritirare le tue truppe dalla zona!

• Truppe d'assalto



Puoi inviare uno squadrone d'élite di Truppe d'Assalto al luogo da te scelto affinché aiutino momentaneamente i tuoi uomini. Nonostante ciò, non potrai dirigerli direttamente, e se per un certo tempo non compaiono nemici in zona, lo squadrone verrà riassegnato ad un'altra spedizione e scomparirà.

• Attacco aereo



Le tue forze possono anche ricevere rinforzi aerei dalla città: uno squadrone di aerei da combattimento sorvolerà l'intera zona della missione, bombardando le posizioni nemiche. Non dimenticare di ritirare le tue truppe dalla zona scelta per l'attacco o riceveranno lo stesso danno dei tuoi nemici!