

# UNIONWARS

FIRST CONTACT



## SKIRMISH 3D

LISTE DI PROVA  
2.0

## UNIONE DEI PIANETI



DI SEGUITO SONO ELENCATI I MODELLI PER COMPORRE UNA PICCOLA FORZA DI PROVA DELL'UNIONE DA CIRCA 350 PUNTI.

## SERGENTE 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	3	4	2	4+	2+1	4+	77

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: ESPERTO

ABILITA': RICHIAMO

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: COLTELLO, PISTOLA INERZIALE, FUCILE MITRAGLIATORE INERZIALE, GRANATE AF

## FANTE SPAZIALE 4X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	3	3	1	5+	2	4+	54

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: COLTELLO, PISTOLA INERZIALE, FUCILE MITRAGLIATORE INERZIALE, GRANATE AF

## ESPLORATORE 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	3	3	1	5+	2	4+	60

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: ESPLORATORE, INFILTRAZIONE, MOVIMENTO RAPIDO

ABILITA': SEGNALATORE

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: COLTELLO, PISTOLA INERZIALE, FUCILE D'ASSALTO INERZIALE, GRANATE AF

## ARSENALE

TIPO	GITTATA	CADENZA	PESO	PUNTI
------	---------	---------	------	-------

## ARMI DA FUOCO

PISTOLA INERZIALE	30	2	1/4	-
-------------------	----	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: PISTOLA, INERZIALE

FUCILE MITRAGLIATORE INERZIALE	80	2	1	-
--------------------------------	----	---	---	---

REGOLE SPECIALI: RAFFICA, INERZIALE

FUCILE D'ASSALTO INERZIALE	40	3	1	-
----------------------------	----	---	---	---

REGOLE SPECIALI: ASSALTO, INERZIALE

## ARMI DA MISCHIA

COLTELLO	MISCHIA	AT	1/4	-
----------	---------	----	-----	---

REGOLE SPECIALI: BIANCA

## ARMI DA LANCIO

GRANATE AF (ANTI-FANTERIA)	COS x 10	1	1/2	-
----------------------------	----------	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: DA LANCIO, FRAMMENTAZIONE, SATURAZIONE

# PATTO DI ALTAIR



DI SEGUITO SONO ELENCATI I MODELLI PER COMPORRE UNA PICCOLA FORZA DI PROVA DEL PATTO DA CIRCA 350 PUNTI.

## CAPO SQUADRA 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	3	4	2	4+	2+1	5+	68

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: ESPERTO

ABILITA': RICHIAMO

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: COLTELLO, PISTOLA, FUCILE MITRAGLIATORE, GRANATE AF

## FANTE DEL PATTO 3X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	3	3	1	5+	2	5+	45

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: COLTELLO, PISTOLA, FUCILE MITRAGLIATORE, GRANATE AF

## MILIZIANO 4X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	5+	6+	3	3	2	1	6+	2	5+	37

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: ESPLORATORE, INFILTRAZIONE

ABILITA': SEGNALATORE

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: COLTELLO, FUCILE SEMIAUTOMATICO, GRANATE FM

## ARSENALE

TIPO	GITTATA	CADENZA	PESO	PUNTI
------	---------	---------	------	-------

### ARMI DA FUOCO

<b>PISTOLA</b>	20	2	1/4	-
----------------	----	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: PISTOLA

<b>FUCILE MITRAGLIATORE</b>	70	2	1	-
-----------------------------	----	---	---	---

REGOLE SPECIALI: RAFFICA

<b>FUCILE SEMIAUTOMATICO</b>	60	2	1	-
------------------------------	----	---	---	---

REGOLE SPECIALI: -

### ARMI DA MISCHIA

<b>COLTELLO</b>	MISCHIA	AT	1/4	-
-----------------	---------	----	-----	---

REGOLE SPECIALI: BIANCA

### ARMI DA LANCIO

<b>GRANATE AF (ANTI-FANTERIA)</b>	COS x 10	1	1/2	-
-----------------------------------	----------	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: DA LANCIO, FRAMMENTAZIONE, SATURAZIONE

<b>GRANATE FM (FUMOGENE)</b>	COS x 10	1	1/2	-
------------------------------	----------	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: DA LANCIO, FUMOGENO

## COLLETTIVO TORIANO



DI SEGUITO SONO ELENCATI I MODELLI PER COMPORRE UNA PICCOLA FORZA DI PROVA DEL COLLETTIVO DA CIRCA 350 PUNTI.

## IEROFANTE 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	4	4	2	4+	2 + 1	4+	90

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: ESPERTO

ABILITA': CONTROLLO (APS)

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: LAMA MONO-MOLECOLARE, FUCILE AD IMPULSI, PISTOLA AD IMPULSI

## GREGARIO 3X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	4+	4+	3	4	3	1	4+	2	4+	68

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: LAMA MONO-MOLECOLARE, FUCILE AD IMPULSI, PISTOLA AD IMPULSI

## DRONE 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
5	4+	6+	2	4	2	1	4+	2	4+	58

TIPO: FANTERIA VOLANTE

REGOLE SPECIALI: VOLO 3D

ABILITA': SEGNALE

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: PISTOLA AD IMPULSI BINATA, GRANATE AF

## ARSENALE

TIPO	GITTATA	CADENZA	PESO	PUNTI
------	---------	---------	------	-------

## ARMI DA FUOCO

PISTOLA AD IMPULSI	25	3	1/4	-
--------------------	----	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: PISTOLA, IMPULSI

PISTOLA AD IMPULSI BINATA	25	3	1/2	-
---------------------------	----	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: PISTOLA, IMPULSI, BINATA

FUCILE AD IMPULSI	60	3	1	-
-------------------	----	---	---	---

REGOLE SPECIALI: IMPULSI

## ARMI DA MISCHIA

LAMA MONO-MOLECOLARE	MISCHIA	AT	1/4	-
----------------------	---------	----	-----	---

REGOLE SPECIALI: ARMA BIANCA, MONOMOLECOLARE

## ARMI DA LANCIO

GRANATE AF (ANTI-FANTERIA)	COS x 10	1	1/2	-
----------------------------	----------	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: DA LANCIO, FRAMMENTAZIONE, SATURAZIONE