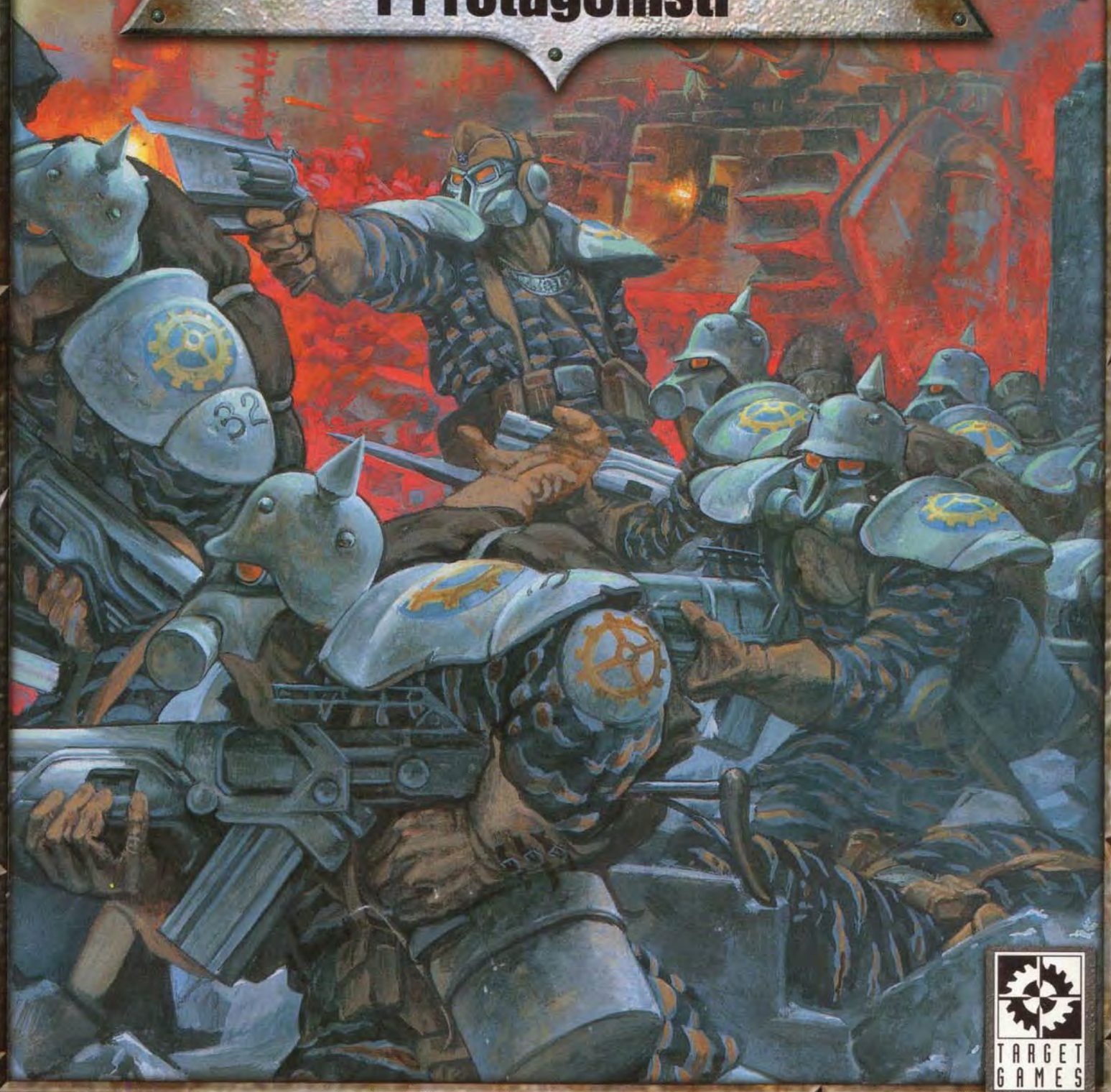
MUTANT CHRONICLES

WARZONE

I Protagonisti



TARGET GAMES

F56
KEEP OUT

KEEP OUT

F56

IL LIBRO DEGLI ESERCITI

Questo libro contiene tutte le liste degli eserciti di Warzone. Ogni lista comprende innanzi tutto i Criteri d'Acquisto utili per indicare le proporzioni con cui si possono comprare le Unità. Troverete poi una breve descrizione di ogni esercito per avere una idea del tipo di soldati e personaggi che ne compongono le fila. Troverete infine i Profili di tutte le miniature seguiti dall'Armeria, una lista di armi utilizzate da quell'esercito. Per concludere alcune armate hanno una lista dei Poteri Soprannaturali che si possono acquistare per certe miniature. La scelta della composizione dell'armata assume una importanza rilevante ed è condizionata anche dal tipo di battaglia che si deve giocare. Nel caso di uno scontro al chiuso conviene scegliere delle Unità efficaci nel corpo a corpo, nel caso di scontri su larga scala è meglio munirsi di Cecchini e buoni combattenti da distanza. Dovrete scegliere una armata versatile per far fronte a tutte le situazioni che si possono verificare. Ricordatevi che in Warzone non esiste il modello più forte, ognuno è molto efficace in certe situazione e meno in altre. Quindi fate attenzione alla scelta dell'esercito perché una volta iniziata la battaglia non potrete più rimediare.

LISTA ESERCITO: CAPITOL

CRITERIO D'ACQUISTO DELLA CAPITOL

- Non si possono avere più Squadre Speciali di quante sono le Squadre di Truppa.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.
- Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

Capitol

Squadre di Truppa
- Fanteria Leggera
- Fanteria Pesante

Forze Speciali
- Liberi Marine
- Scorpioni del Deserto
- Banshee
- Leoni Marini
- Guerrieri del Tramonto
- Ranger Paracudisti

Singoli
- Singoli legati alle squadre
- Specialisti in Operazioni Segrete

Personaggi
- Mitch Hunter
- Big Bob Watts
- Sgt. Carter
- Jake Kramer

Veicoli
- Grande Grigio
- Squalo
- Pegaso

Capitol

La Capitol dispone di uno degli eserciti più vasti di tutto il Sistema Solare, con numerose Unità speciali. Tuttavia prima di entrare in questi reparti speciali, le reclute devono prestare servizio nella normale fanteria.

La fanteria leggera è costituita da giovani soldati appena usciti dai campi d'addestramento. Insieme alla fanteria pesante vengono trasportati nelle aree dove è necessaria la loro presenza.

Nella gerarchia militare i Liberi Marine si trovano esattamente all'estremo opposto rispetto alle nuove reclute. Questi soldati di grande esperienza hanno assistito a molti orrori negli anni trascorsi sui campi di battaglia. Essi si muovono con efficacia dietro alle linee nemiche e attaccano con grande ferocia.

Gli Scorpioni del Deserto sono usati contro l'Oscura Legione su Marte come i famosi Banshee. Quest'ultimi hanno uno Zaino Jet che permette loro di volare sul campo di battaglia e gli dona un grande vantaggio sulle truppe a terra.

I Leoni Marini sono una Unità di marine d'élite, utilizzata spesso su Venere, per sfruttare a pieno la loro capacità di mimetizzarsi. Nei cunicoli di Mercurio, i Guerrieri del Tramonto battagliano con i Mishima, eguagliandoli nelle arti marziali. Molto tempo addietro, infatti, a questi guerrieri fu dato l'onore di portare una katana, la spada dei Samurai ed oggi la utilizzano con orgoglio e sagacia.

La Capitol ha sempre avuto una grande competenza logistica e gli Ranger Paracadutisti ne sono un perfetto esempio, poiché sono paracadutati dietro alle linee nemiche. A parte gli specialisti che rinforzano l'abilità di combattimento delle Unità, come il Lanciagranate della Fanteria Pesante o il cannoncino anticarro; ci sono anche alcuni Specialisti delle Operazioni Segrete, addestrati per compromettere le posizioni nemiche e per distruggere bersagli specifici.

I cittadini della Capitol amano le celebrità e hanno la possibilità di ammirarne diverse nell'esercito. Il Sergente Carter, un duro vete-rano che, nonostante la sua rigida disciplina, ha la reputazione di portare a termine gli obiettivi e di ritornare con tutte le sue truppe salve. Big Bob Watts è un grosso uomo di colore spinto da un forte odio per l'Oscura Legione. Non perde mai la calma anche negli scontri più feroci e scarica sul nemico le sue due Mitragliatrici Pesanti. Jake Kramer è un cosiddetto "grilletto facile", il che non è una buona cosa se consideriamo che la sua arma preferita è un lanciafiamme. Mitch Hunter è il tipo di persona che tutte le nuove reclute vorrebbero essere. E' un comandante carismatico, un nemico giurato dell'Oscura Legione ed è famoso per portare a termine con successo missioni giudicate impossibili.

La Capitol ha 3 Veicoli volanti, il Grane Grigio, lo Squalo e la moto da perlustrazione Pegaso. Tutti questi veicoli sono equipaggiati con mitragiatrici che il pilota può utilizzare anche mentre manovra. Lo Squalo, a differenza degli altri due, possiede un secondo membro di equipaggio, l'artigliere. Sia mitragliando a bassa quota, sia lasciando cadere granate sui nemici sottostanti, questi veicoli possono avere un grande effetto sull'esito della battaglia.

Fanteria Leggera

Fanteria Leggera — Costo 16

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	6	6	9	3	1	7	3	7	2

Fanteria Leggera: Specialista LMG — Costo 19

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	6	6	9	3	1	7	3	7	2

Fanteria Leggera: Sergente — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	11	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Fanteria Leggera
Fino ad 1 Specialista LMG della Fanteria Leggera
Fino ad 1 Sergente della Fanteria Leggera

Equipaggiamento:

Fanteria Leggera: Fucile d'Assalto
Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera
Sergente: Fucile d'Assalto, Sega a Catena, Pistola

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Fanteria Pesante

Fanteria Pesante — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Fanteria Pesante: Specialista HMG — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Fanteria Pesante: Sergente — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Fanteria Pesante
Fino ad 1 Specialista HMG della Fanteria Pesante
Fino ad 1 Sergente della Fanteria Pesante

Equipaggiamento:

Fanteria Pesante: Fucile d'Assalto
HMG Specialist: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile d'Assalto, Sega a Catena, Pistola

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Capitano della Fanteria Leggera

Capitano della Fanteria Leggera — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	12	3	2	8	3	7	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano della Fanteria Leggera

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Fucile a Pompa

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano della Fanteria Leggera esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanteria Leggera sia inclusa nel vostro esercito.

Capitano della Fanteria Pesante

Capitano della Fanteria Pesante — Costo 34

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	13	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano della Fanteria Pesante

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Fucile a Pompa

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano della Fanteria Pesante esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanteria Pesante sia inclusa nel vostro esercito.

Sergente della Fanteria Leggera

Capitano della Fanteria Leggera

Fanteria Leggera

Fanteria Leggera

Libero Marine

Libero Marine

Capitano della Fanteria Pesante

Cecchino della Fanteria Pesante

Cecchino della Fanteria Pesante **Costo 34**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	8	7	10	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cecchino della Fanteria Pesante

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione

Abilità Speciali:

Cecchino, Mimetismo

Regole Speciali:

Potete comprare un Cecchino della Fanteria Pesante esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanteria Pesante sia inclusa nel vostro esercito.

Cacciacarri della Fanteria Pesante

Cacciacarri della Fanteria Pesante **Costo 47**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cacciacarri della Fanteria Pesante

Equipaggiamento:

Lanciarazzi, Pistola

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Cacciacarri della Fanteria Pesante esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanteria Pesante sia inclusa nel vostro esercito.

Lanciagranate della Fanteria Pesante

Lanciagranate della Fanteria Pesante **Costo 27**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Lanciagranate della Fanteria Pesante

Equipaggiamento:

Lanciagranate, Pistola

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Potete comprare un Lanciagranate della Fanteria Pesante esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanteria Pesante sia inclusa nel vostro esercito.

Liberi Marine

Libero Marine **Costo 26**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	7	2

Liberi Marine: Specialista LMG **Costo 30**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	7	2

Liberi Marine: Sergente **Costo 30**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	13	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Liberi Marine
Fino ad 1 Specialista LMG dei Liberi Marine
Fino ad 1 Sergente dei Liberi Marine

Equipaggiamento:

Liberi Marine: Spada, Fucile d'Assalto
Specialista LMG: Spada, Mitragliatrice Leggera
Sergente: Spada, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Liberi Marine: Mimetismo, Infiltrazione
Specialista LMG: Mimetismo, Infiltrazione
Sergente: Mimetismo, Infiltrazione, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Liberi Marine

Eroe dei Liberi Marine

Eroe dei Liberi Marine — Costo 46

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	10	10	14	3	2	8	3	7	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Liberi Marine

Equipaggiamento:

Spada, Mitragliatrice Pesante

Abilità Speciali:

Mimetismo, Infiltrazione, Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Liberi Marine esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Liberi Marine sia inclusa nel vostro esercito.

Scorpioni del Deserto

Scorpione del Deserto — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	9	8	11	3	1	7	3	9	2

Scorpioni del Deserto: Sergente — Costo 30

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	10	9	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Scorpioni del Deserto

Fino ad 1 Sergente degli Scorpioni del Deserto

Equipaggiamento:

Scorpioni del Deserto: Fucile d'Assalto, Spada

Sergente: Fucile d'Assalto, Spada

Abilità Speciali:

Scorpioni del Deserto: Infiltrazione

Sergente: Infiltrazione, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe degli Scorpioni del Deserto

Eroe degli Scorpioni del Deserto — Costo 46

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	11	10	14	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe degli Scorpioni del Deserto

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante, Pistola

Abilità Speciali:

Infiltrazione, Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe degli Scorpioni del Deserto esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Scorpioni del Deserto sia inclusa nel vostro esercito.

Banshee

Banshee — Costo 50

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	10	9	10	3	1	7	3/5	10	2

Banshee: Sergente — Costo 56

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	11	10	12	3	1	7	3/5	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Banshee

Fino ad 1 Sergente dei Banshee

Equipaggiamento:

Banshee: Fucile d'Assalto

Sergente: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Banshee: Morale Alto +2

Sergente: Morale Alto +2, Senso Tattico

Regole Speciali:

I Banshee sono modelli che volano.

Eroe dei Liberi Marine

Sergente dei Liberi Marine

Sergente dei Banshee

Scorpioni del Deserto

Scorpioni del Deserto

Banshee

Banshee

Eroe dei Banshee

Eroe dei Leoni Marini

Specialista HMG dei Leoni Marini

Capitano della Fanteria Leggera

Eroe dei Banshee

Eroe dei Banshee — Costo 65

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	12	11	13	3	2	8	3/5	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Banshee

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Morale Alto +2, Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Banshee esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Banshee sia inclusa nel vostro esercito. L'Eroe è un modello che vola.

Eroe dei Leoni Marini

Eroe dei Leoni Marini — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	10	10	14	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Leoni Marini

Equipaggiamento:

Spada, Fucile Mitragliatore

Abilità Speciali:

Mimetismo, Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Leoni Marini esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Leoni Marini sia inclusa nel vostro esercito.

Leoni Marini

Leone Marino — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Leoni Marini: Specialista LMG — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Leoni Marini: Sergente — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Leoni Marini
Fino ad 1 Specialista LMG dei Leoni Marini
Fino ad 1 Sergente dei Leoni Marini

Equipaggiamento:

Leoni Marini: Spada, Fucile d'Assalto
Specialista LMG: Spada, Mitragliatrice Leggera
Sergente: Spada, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Leoni Marini: Mimetismo
Specialista LMG: Mimetismo
Sergente: Mimetismo, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Ranger Paracudutisti

Ranger Paracudista — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Ranger Paracudisti: Specialista LMG — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Ranger Paracudisti: Sergente — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Ranger Paracudisti
Fino ad 1 Specialista LMG dei Ranger Paracudisti
Fino ad 1 Sergente dei Ranger Paracudisti

Equipaggiamento:

Ranger Paracudisti: Pistola, Fucile d'Assalto
Specialista LMG: Pistola, Mitragliatrice Leggera
Sergente: Pistola, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Ranger Paracudisti: Paracadutismo
Specialista LMG: Paracadutismo
Sergente: Paracadutismo, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Guerrieri del Tramonto

Guerriero del Tramonto — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	11	3	1	8	3	9	2

Guerrieri del Tramonto: Sergente — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	10	13	3	1	8	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Guerrieri del Tramonto

Fino ad 1 Sergente dei Guerrieri del Tramonto

Equipaggiamento:

Guerrieri del Tramonto Fucile d'Assalto, 2 Katana

Sergente: Fucile d'Assalto, 2 Katana

Abilità Speciali:

Guerrieri del Tramonto: 1 Attacco CC Extra, Carica Potenziata

Sergente: 1 Attacco CC Extra, Carica Potenziata

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe dei Guerrieri del Tramonto

Eroe dei Guerrieri del Tramonto — Costo 54

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	11	14	3	2	9	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Guerrieri del Tramonto

Equipaggiamento:

Lanciafiamme, Pistola

Abilità Speciali:

1 Attacco CC Extra, Carica Potenziata

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Guerrieri del Tramonto esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Guerrieri del Tramonto sia inclusa nel vostro esercito.

Specialista per le Operazioni Segrete

Specialista per le Operazioni Segrete — Costo 40

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	13	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Specialista per le Operazioni Segrete

Equipaggiamento:

Fucile a Pompa, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Infiltrazione, Arrampicare, Mimetismo

Regole Speciali:

Nessuna

Sergente Carter

Sergente Carter — Costo 43

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	11	13	14	3	2	9	3	10	2

Struttura: SINGOLO

Sergente Carter

Equipaggiamento:

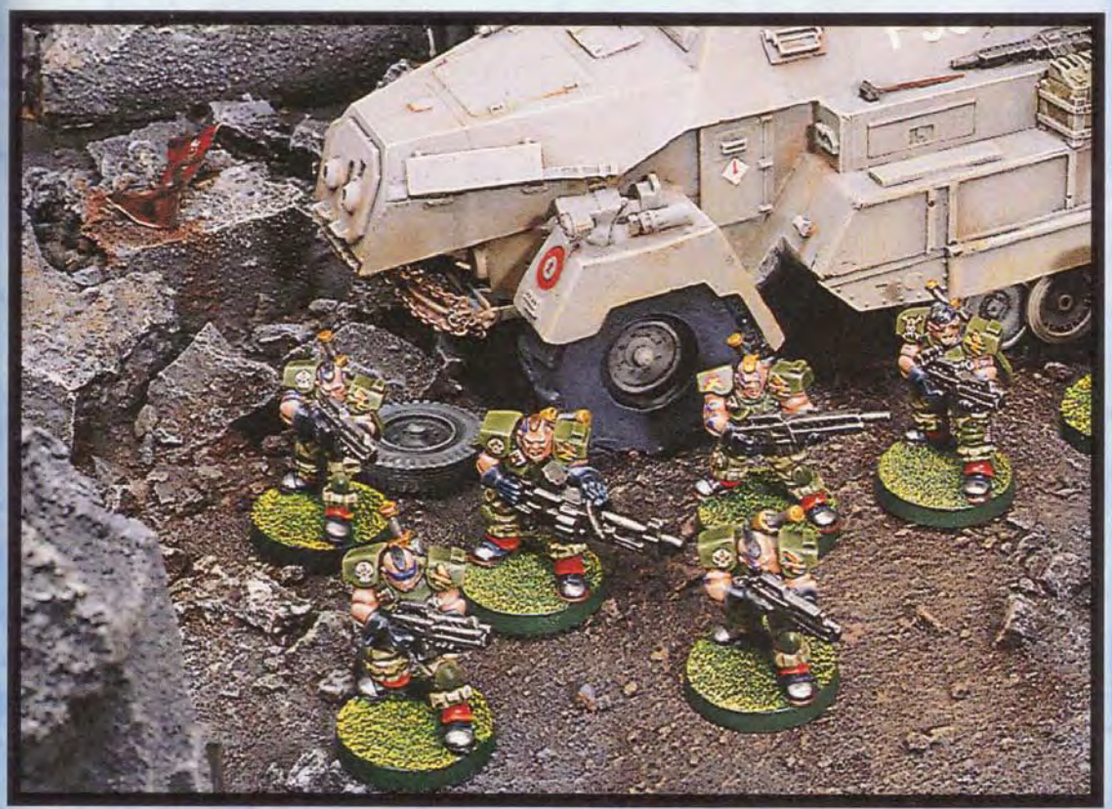
Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Riorganizzare i Compagni, Infondere Disciplina, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura

Regole Speciali:

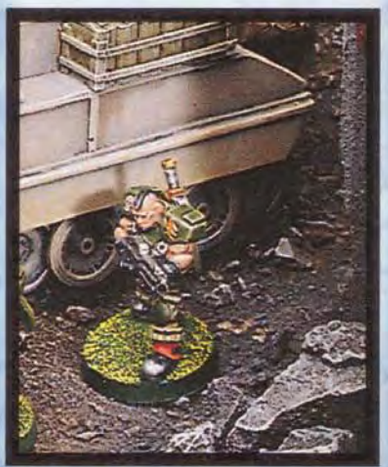
Il Sergente Carter è un Personaggio



Sergente dei Leoni Marini

Capitano della Fanteria Leggera

Specialista per le Operazioni Segrete



Big Bob Watts

Jake Kramer

Mitch Hunter

Big Bob Watts

Big Bob Watts — Costo 79

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	12	12	12	3	2	8	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Big Bob Watts

Equipaggiamento:

Mitragliatrici Binate da Spalla, Pistola

Abilità Speciali:

Mimetismo, Infiltrazione, Infondere Disciplina, Alto Morale +4, Impartire Ordini solo ai Liberi Marine, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Big Bob Watts è un Personaggio

Jake Kramer

Jake Kramer — Costo 80

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	12	12	3	2	8	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Jake Kramer

Equipaggiamento:

Lanciafiamme, Pistola

Abilità Speciali:

Mimetismo, Alto Morale +2, Infiltrazione, 1 Attacco CC Extra, Addestrato nella Giungla

Regole Speciali:

Jake Kramer è un Personaggio

Mitch Hunter

Mitch Hunter — Costo 59

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	11	12	16	3	2	9	3	12	2

Struttura: SINGOLO

Mitch Hunter

Equipaggiamento:

Spada, Fucile a Pompa ad Alto Potenziale

Abilità Speciali:

Infondere Disciplina, 1 Attacco CC Extra, 1 Attacco AT Extra, Riorganizzare i Compagni, Impartire Ordini, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Mitch Hunter è un Personaggio

KA-67 Grande Grigio

KA-67 Grande Grigio Veicolo — Costo 72

PM	FE	MO	AR	D
3	4	0/9	12	4

Conducente

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 KA-67 Grande Grigio

Tipo:

Aperto / Volante

Colp. Locazione:

1-15 = Veicolo, 16-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Mitragliatrici Leggera

Conducente: Pistola

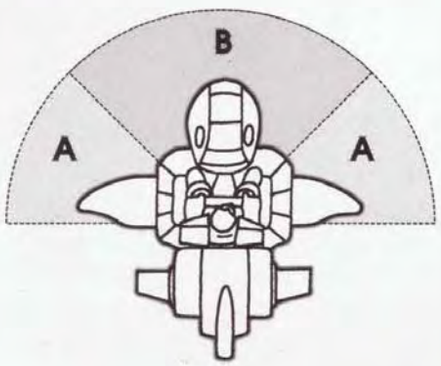
Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

KA-67 Grande Grigio



Archi di fuoco

- Le aree A e B mostrano l'arco di fuoco di 180 gradi del pilota.
- L'area B mostra l'arco di fuoco di 90 gradi del veicolo.

KA-67 Grande Grigio

Squalo

Moto da Perlustrazione Pegaso

Moto da Perlustrazione Pegaso

Veicolo — Costo 61

PM	FE	MO	AR	D
3	3	0/7	10	3

Conducente

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Moto da Perlustrazione Pegaso

Tipo:

Aperto / Volante

Colp. Locazione:

1-13 = Veicolo, 14-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Nessuna

Conducente: Pistola Mitragliatrice, Granate a Mano

Abilità Speciali:

Il Conducente può lasciar cadere le granate ovunque all'interno della Gittata Corta (GC) del Veicolo. Tirate per Colpire normalmente con una penalità di -1 per ogni Livello di Quota. Se il colpo manca il bersaglio tirate per la Deviazione. Per calcolarne il Raggio, aggiungete l'altitudine del Veicolo alla distanza orizzontale del bersaglio.

Regole Speciali:

Nessuna

Squalo

Squalo Veicolo — Costo 123

PM	FE	MO	AR	D
2	4	0/6	12	4

Conducente

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Artigliere

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Squalo

Tipo:

Aperto / Volante

Colp. Locazione:

1-15 = Veicolo, 16-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Mitragliatrice Pesante

Conducente: Pistola

Artigliere: Pistola, Granate

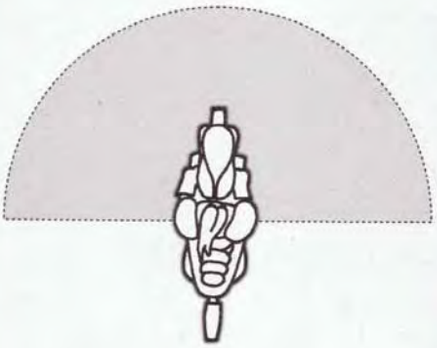
Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

L'Artigliere può lasciar cadere le granate ovunque all'interno della Gittata Corta (GC) del Veicolo. Tirate per Colpire normalmente con una penalità di -1 per ogni Livello di Quota. Se il colpo manca il bersaglio tirate per la Deviazione. Per calcolarne il Raggio, aggiungete l'altitudine del Veicolo alla distanza orizzontale del bersaglio.

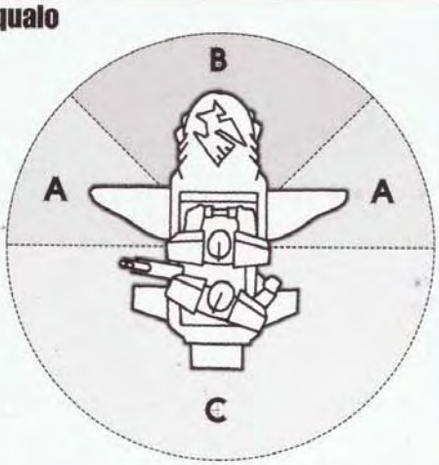
Moto da Perlustrazione Pegaso



Archi di fuoco

- L'area ombreggiata mostra il l'arco di fuoco di 180 gradi del pilota.

Squalo



Archi di fuoco

- Le aree A e B mostrano l'arco di fuoco di 180 gradi del pilota
- L'area B mostra l'arco di fuoco di 90 gradi del veicolo
- Le aree A, B e C mostrano l'arco di fuoco di 360 gradi dell'artigliere.

ARMERIA CAPITOL

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	0	10	-3	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	8	+2	8	0	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+1(x2)	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+1(x2)	9	-2	8	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+1(x2)	11	-1	11	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1	13	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE A POMPA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2	8(x2)	0	7(x2)	-1	6	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIARAZZI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-4	14(x3)	-4	14(x3)	-5	14(x3)	-6	14(x3)

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Anticarro
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIAFIAMME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

MITRAGLIATRICE LEGGERA MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	11	+3(x3)	11	+1(x2)	11	0(x2)	11	-2	9

Tipo:
Montata su veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA SUL VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	0(x2)	13	-2	11

Tipo:

Fissata al veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

FUCILE DI PRECISIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+2	10(x2)	+1	10(x2)	0	10(x2)	-1	10(x2)	-2	9

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

SEGA A CATENA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

KATANA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	F0+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

FUCILE A POMPA AD ALTO POTENZIALE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	11	+2	10(x2)	0	9(x2)	-1	8	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

MITRAGLIATRICI BINATE DA SPALLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	+4(x4)	12	+2(x3)	12	0	12	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIAGRANATE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	10	-2	10	-4	10	-6	10

Tipo:

Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione

GRANATA A MANO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione

Fucile di Precisione

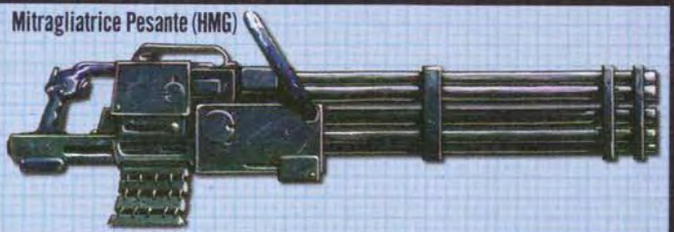
Fucile d'Assalto

Fucile a Pompa ad Alto Potenziale

Pistola Mitragliatrice

Mitragliatrice Leggera (LMG)

Mitragliatrice Pesante (HMG)



LISTA ESERCITO: BAUHAUS

CRITERIO D'ACQUISTO DEI BAUHAUS

- Non si possono avere più Squadre d'élite di quante sono le Squadre Regolari.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.
- Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

Bauhaus

Squadre Regolari

- Milizia Ducale
- Ussari

Squadre d'élite

- Ranger Venusiani
- Incursori
- Dragoni
- Etoiles Mortant

Singoli

- Singoli legati alle squadre
- Eroe delle Etoiles Mortant
- Maresciallo Venusiano
- Artigliere con HMG-85/T

Personaggi

- Max Steiner
- Valerie Duval

Veicoli

- Fuoristrada GT

Bauhaus

La reputazione dei Bauhaus per la loro efficienza e per la qualità della loro tecnologia è famosa ovunque. Le attrezzature e il materiale bellico sono tra i più affidabili. La Milizia Ducale costituisce il primo gradino del servizio militare nell'esercito dei Quattro Duchi Elettori. Nonostante le nuove reclute siano ben addestrate ed armate non rimangono tali a lungo. Dopo pochi mesi i membri sopravvissuti passano al grado di Ussari, dove riceveranno ulteriore addestramento.

Gli Ussari costituiscono l'ossatura della macchina militare Bauhaus e sono le Unità di fanteria meglio addestrate in tutto il Sistema Solare. Ai livelli più alti ci sono le altre Divisioni d'élite. I Ranger Venusiani furono istituiti secoli orsono per sconfiggere la minaccia dell'Oscura Legione su Venere e fino ad oggi rimangono una delle Unità più versatili ed efficienti. E' la loro esperienza nella giungla che permette ai Bauhaus di mantenere il dominio sul pianeta Venere.

Gli Incursori sono specializzati nella distruzione dei veicoli e nel raggiungere i più impenetrabili edifici. Sono spesso paracadutati sul campo di battaglia in modo tale da poter andare oltre le linee nemiche o sul fianco.

I Dragoni sono le truppe d'assalto Bauhaus. Hanno l'armamento migliore di tutte le Divisioni e combattono con grande ardimento. Quando hanno di supporto lo Specialista con il Lanciarazzi diventano formidabili.

Le Etoiles Mortant, "Le Stelle Morenti", sono truppe d'assalto. Armate con spade e Pistole questa Divisione di sole donne usa l'arte del Mimetismo per avvicinarsi al nemico prima di attaccarlo in gruppo. Sono spesso utilizzate per fronteggiare l'Oscura Legione perché non conoscono la paura.

In supporto ai Ranger, sul pianeta Venere ci sono anche i Marescialli Venusiani. Queste truppe a cavallo molto ben addestrate spesso svolgono missioni impossibili isolate dal resto dell'esercito.

Non esiste arma migliore per la difesa dello HMG-85/T. Queste mitragliatrici pesanti sono spesso usate per rinforzare le difese dei famosi bunker.

Alcuni personaggi nell'esercito Bauhaus hanno una enorme reputazione per le loro incredibili imprese militari, sono considerati dei veri eroi.

Max Steiner era un membro dei Ranger Venusiani ma ora combatte da solo, sparando con le sue due pistole mitragliatrici ad alto potenziale. Valerie Duval ricopre un ruolo preminente tra le Etoiles Mortant. In combattimento corpo a corpo è un avversario devastante grazie ai suoi bastoni muniti di lame.

Per finire, a completare l'esercito Bauhaus, bisogna citare il Fuoristrada GT, un veicolo per le perlustrazioni. Questa macchina corazzata monta sul cofano una Pistola Mitragliatrice. A bordo vi sono inoltre un conducente ed un artigliere. La sua flessibilità lo rende un mezzo ideale per numerose situazioni di combattimento.

Milizia Ducale

Milizia Ducale — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	6	9	3	1	7	3	7	2

Milizia Ducale: Specialista HMG — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	6	9	3	1	7	3	7	2

Milizia Ducale: Sergente — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	7	11	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Milizia Ducale
Fino ad 1 Specialista HMG della Milizia Ducale
Fino ad 1 Sergente della Milizia Ducale

Equipaggiamento:

Milizia Ducale: Fucile d'Assalto
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Ussari

Ussaro — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	7	11	3	1	7	3	8	2

Ussari: Specialista HMG — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	7	11	3	1	7	3	8	2

Ussari: Sergente — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	8	13	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Ussari
Fino ad 1 Specialista HMG degli Ussari
Fino ad 1 Sergente degli Ussari

Equipaggiamento:

Ussari: Fucile d'Assalto, Pistola
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile d'Assalto, Fucile a Pompa

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Capitano degli Ussari

Capitano degli Ussari — Costo 36

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	9	14	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano degli Ussari

Equipaggiamento:

Fucile Mitragliatore

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano degli Ussari esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Ussari sia inclusa nel vostro esercito.

Capitano degli Ussari con HMG

Capitano degli Ussari con HMG — Costo 42

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	9	14	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano degli Ussari con HMG

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano degli Ussari con HMG esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Ussari sia inclusa nel vostro esercito.

Ussaro con Lanciagranate

Ussaro con Lanciagranate — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	7	11	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Ussaro con Lanciagranate

Equipaggiamento:

Lanciagranate, Pistola

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Ussaro con Lanciagranate esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Ussari sia inclusa nel vostro esercito.

Sergente della Milizia Ducale

Milizia Ducale

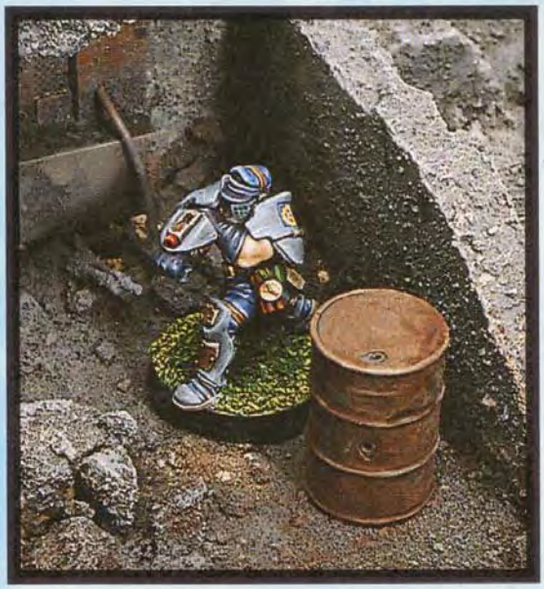
Milizia Ducale

Specialista HMG della Milizia Ducale

Ussaro

Specialista HMG degli Ussari

Capitano degli Ussari



Ranger Venusiani

Ranger Venusiano — **Costo 22**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	8	12	3	1	7	3	9	2

Ranger Venusiani: Specialista HMG — **Costo 26**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	8	12	3	1	7	3	9	2

Ranger Venusiani: Sergente — **Costo 28**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	9	14	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Ranger Venusiani
Fino ad 1 Specialista HMG dei Ranger Venusiani
Fino ad 1 Sergente dei Ranger Venusiani

Equipaggiamento:

Ranger Venusiani: Fucile d'Assalto
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile d'Assalto, Fucile a Pompa

Abilità Speciali:

Ranger Venusiani: Addestrato nella Giungla
Specialista HMG: Addestrato nella Giungla
Sergente: Addestrato nella Giungla, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Capitano dei Ranger Venusiani

Capitano dei Ranger Venusiani — **Costo 46**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	10	15	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano dei Ranger Venusiani

Equipaggiamento:

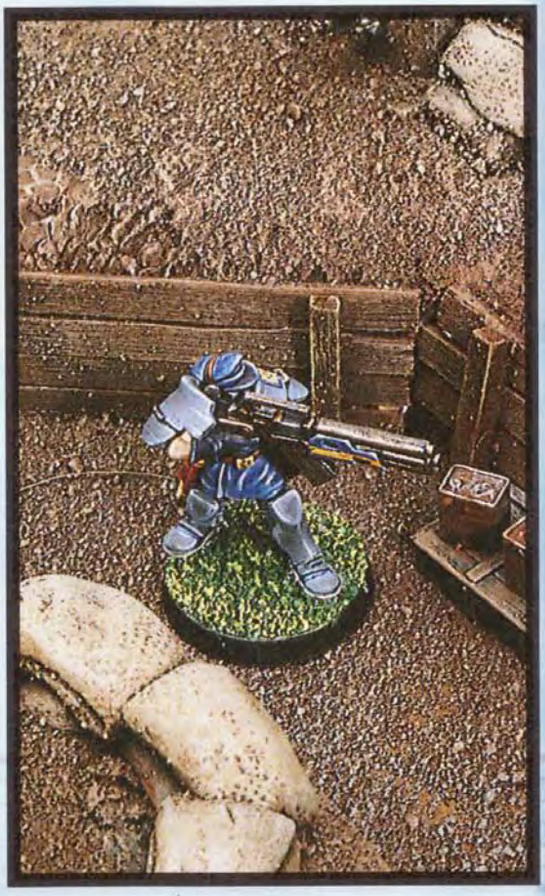
Mitragliatrice Leggera, Pistola.

Abilità Speciali:

Addestrato nella Giungla, Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano dei Ranger Venusiani esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Ranger Venusiani sia inclusa nel vostro esercito.



Ranger Venusiani

Incursori

Incursori

Incursore — Costo 35

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	8	12	3	1	7	3	9	2

Incursori: Specialista Lanciarazzi — Costo 39

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	8	12	3	1	7	3	9	2

Incursori: Specialista Granatiere — Costo 34

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	8	12	3	1	7	3	9	2

Incursori: Sergente — Costo 39

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	9	14	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Incursori
Fino a 1 Specialista degli Incusore, Lanciarazzi o Granatiere
Fino a 1 Sergente degli Incursori

Equipaggiamento:

Incursori: Pistola Mitragliatrice, Cariche Esplosive, Fucile d'Assalto
Specialista Lanciarazzi: Pistola Mitragliatrice, Cariche Esplosive, Lanciarazzi
Specialista Granatiere: Pistola Mitragliatrice, Cariche Esplosive, Granate a mano
Sergente: Pistola Mitragliatrice, Cariche Esplosive, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Incursori: Paracadutista
Specialista Lanciarazzi: Paracadutista
Specialista Granatiere: Paracadutista
Sergente: Paracadutista, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Capitano degli Incursori

Capitano degli Incursori — Costo 75

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	10	10	15	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano degli Incursori

Equipaggiamento:

Pistola Mitragliatrice, Cariche Esplosive, Lanciafiamme

Abilità Speciali:

Paracadutista, Senso Tattico, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano degli Incursori esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Incursori sia inclusa nel vostro esercito.

Dragoni

Dragone — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	12	3	1	7	3	10	2

Dragoni: Specialista Lanciarazzi — Costo 52

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	12	3	1	7	3	10	2

Dragoni: Sergente — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	10	9	14	3	1	7	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Dragoni
Fino a 1 Specialista Lanciarazzi dei Dragoni
Fino a 1 Sergente dei Dragoni

Equipaggiamento:

Dragoni: Fucile d'Assalto, Pistola
Specialista Lanciarazzi: Lanciarazzi, Pistola
Sergente: Fucile a pompa, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Dragoni: Morale Alto +2
Specialista Lanciarazzi: Morale Alto +2
Sergente: Morale Alto +2, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Capitano dei Dragoni

Capitano dei Dragoni — Costo 47

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	11	10	15	3	2	8	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano dei Dragoni

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Leggera, Pistola

Abilità Speciali:

Morale Alto +2, Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Capitano dei Dragoni esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Dragoni sia inclusa nel vostro esercito.

Capitano dei Dragoni

Dragone

Specialista Lanciarazzi degli Incursori

Sergente dei Dragoni

Dragone

Sergente delle Etoiles Mortant

Eroina delle Etoiles Mortant

Etoiles Mortant

Etoiles Mortant — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	8	12	3	1	8	3	9	2

Etoiles Mortant: Sergente — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	9	14	3	1	8	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Etoiles Mortant

Fino a 1 Sergente delle Etolies Mortant

Equipaggiamento:

Etoiles Mortant: Spada, Pistola

Sergente: Spada, Pistola

Abilità Speciali:

Etoiles Mortant: Attacco di Gruppo, Mimetismo, Immune alla Paura

Sergente: Attacco di Gruppo, Mimetismo, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Eroina delle Etoiles Mortant

Eroina delle Etoiles Mortant — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	8	10	15	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroina delle Etoiles Mortant

Equipaggiamento:

Spada, Pistola

Abilità Speciali:

Attacco di Gruppo, Mimetismo, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Potete comprare una Eroina delle Etoiles Mortant esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Etoiles Mortant sia inclusa nel vostro esercito.

Maresciallo Venusiano

Maresciallo Venusiano — Costo 62

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	10	15	3	2	8	5	11	4

Struttura: SINGOLO

1 Maresciallo Venusiano

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Fucile a pompa, Pistola

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Il Maresciallo Venusiano è un modello a cavallo.

Maresciallo Venusiano

Etoiles Mortant

Artigliere con HMG-85/T

Artigliere con HMG-85/T — Costo 39

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	7	11	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Artigliere con HMG-85/T

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante 85/T, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

L'Artigliere della HMG-85/T è considerato sempre come se fosse al riparo. L'arma HMG-85/T ha un Arco di Fuoco di 90°. L'Artigliere può utilizzare 1 Azione per girare l'arma di massimo altri 90°. Quest'ultima può essere mossa solo quando è smontata ed è necessario un intero Turno per fare ciò. Inoltre è necessario un altro Turno per assemblarla nuovamente.

Max Steiner

Max Steiner — Costo 45

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	12	10	15	3	2	8	3	12	2

Struttura: SINGOLO

Max Steiner

Equipaggiamento:

Due Pistole Mitragliatrici ad alto potenziale

Abilità Speciali:

Addestrato nella Giungla, Senso Tattico, Morale Alto +2, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Max Steiner è un Personaggio

Valerie Duval

Valerie Duval — Costo 40

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
13	8	10	16	3	2	9	3	10	2

Struttura: SINGOLO

Valerie Duval

Equipaggiamento:

2 Bastoni muniti di lame

Abilità Speciali:

Mimetismo, 2 Attacchi CC Extra, Prima Stoccata, Colpo Letale, Impartire Ordini valido solo con le Etoiles Mortant, Attacco di Gruppo, Immune alla Paura.

Regole Speciali:

Valerie Duval è un Personaggio

Fuoristrada GT

Fuoristrada GT Veicolo — Costo 159

PM	FE	MO	AR	D
3	5	6	12	5

Dragone Conducente

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	12	3	1	7	3	10	2

Capitano Artigliere

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	11	10	15	3	2	8	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Fuoristrada GT

Tipo:

Aperto / Con Ruote

Locazione:

1-16 = Veicolo, 17-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Mitragliatrice Pesante

Conducente: Pistola

Artigliere: Pistola

Abilità Speciali:

Veicolo: Immunità alle armi 10

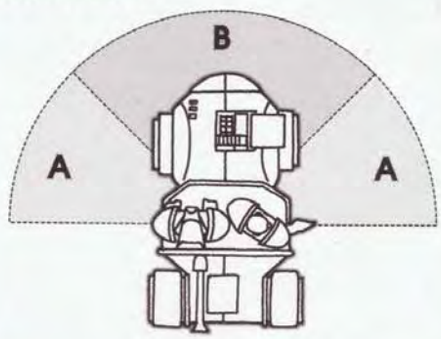
Conducente: Morale Alto +2

Artigliere: Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Nessuna

Fuoristrada GT



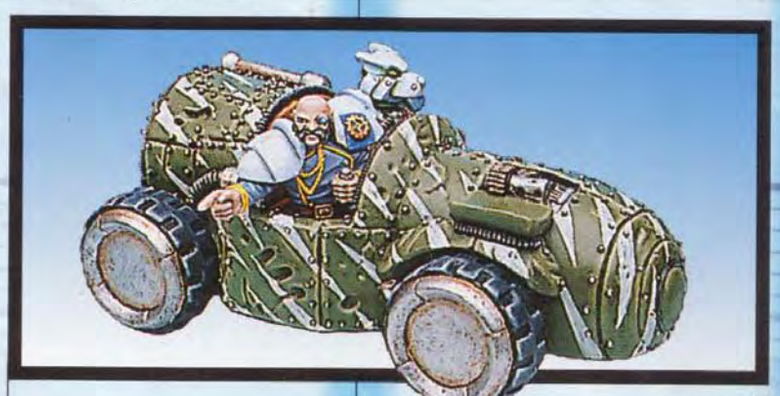
Archi di Fuoco

- Le aree A e B indicano l'Arco di Fuoco di 180 gradi del Conducente e dell'Artigliere.
- L'area B indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi del Veicolo.

Valerie Duval

Max Steiner

Artigliere della HMG 85/T



Fuoristrada GT

ARMERIA BAUHAUS

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	0	10	-2	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	8	+2	8	+1	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIARAZZI LEGGERO (PLR)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	10	+1	10	0	10	-1	10	-3	10	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Il PLR è un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+1(x2)	9	-1	8	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+1(x2)	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+2(x2)	11	-1	11	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	13	+3(x3)	13	+2(x2)	13	-1	13	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE HMG-85/T

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	14	+3(x3)	14	+2(x3)	14	0(x2)	14	-2	12

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
L'Artigliere della HMG 85/T viene sempre considerato al Riparo. Quest'arma ha un Arco di Fuoco di 90° dal suo fronte. L'Artigliere può utilizzare 1 Azione per girare l'arma di massimo altri 90°. Quest'ultima può essere mossa solo quando è smontata ed è necessario un intero Turno per fare ciò. Inoltre è necessario un altro Turno per assemblarla nuovamente.

FUCILE A POMPA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2	8(x2)	0	7(x2)	-1	6	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

BASTONI MUNITI DI LAME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE AD ALTO POTENZIALE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	10	+2(x2)	10	+1(x2)	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIARAZZI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-3	14(x3)	-4	14(x3)	-5	14(x3)	-6	14(x3)

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Anticarro

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIAFIAMME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Arma ad Effetto Area Diretto

Regole Speciali:

Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	13	+3(x3)	13	+2(x2)	13	0(x2)	13	-2	11

Tipo:

Con Pedana, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

CARICHE ESPLOSIVE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Speciali

Regole Speciali:

Quando un modello che è equipaggiato con delle Cariche Esplosive si trova a contatto di base con un Veicolo Chiuso, un Edificio o una Porta può utilizzare 1 Azione per disporre una Carica. Sistemate un Indicatore Esplosivo vicino al bersaglio. Prima dell'Iniziativa, all'inizio del nuovo Turno tirate 1d20 e consultate la seguente Tabella per ogni Carica d'Esplosivo in gioco.

1-15: L'Esplosivo detona causando Danno 14(x3); rimuovete l'Indicatore.
16-19: L'Esplosivo non detona, non accade nulla; rimuovete l'Indicatore.
20: L'Esplosivo non detona in questo Turno; lasciate l'Indicatore al suo posto e tirate nuovamente il prossimo Turno.

LANCIAGRANATE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	10	-2	10	-4	10	-6	10

Tipo:

Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione

GRANATA A MANO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione

Fucile d'Assalto

Fucile a Pompa

Mitragliatrice Pesante (HMG)

Lanciarazzi

LISTA ESERCITO: MISHIMA

CRITERIO D'ACQUISTO DEI MISHIMA

- Non si possono avere più Squadre Tokugawa di quante sono le Squadre Kamakura.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.
- Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

Mishima

Squadre Kamakura

- Ashigaru
- Samurai Bushido
- Samurai Ronin

Squadre Tokugawa

- Hatamoto
- Draghi Tigre
- Diavoli Scarlatti
- Droni
- Kamikaze
- Ombre

Singoli

- Singoli legati alle Squadre
- Portatori di Morte
- Cacciatori di Demoni
- Meka

Personaggi

- Tatsu
- Toshiro

Veicoli

- Dragone Volante

Mishima

L'esercito dei Mishima è molto legato alle sue tradizioni ed alla sua cultura millenaria. L'Onore è al di sopra di tutto. Il codice del Bushido, la Via del Guerriero, rimane ancora oggi il tema principale dei Mishima. Tuttavia, molti membri della corporazione hanno compreso che non ci sarà futuro per i Mishima se non si tenterà di adattarsi alle nuove tecniche moderne.

Le Unità alla base della gerarchia militare sono gli Ashigaru, poco addestrate ma in grande numero, non seguono il codice di Bushido. Sono scelti tra la popolazione ma servono la corporazione con onore e impegno. I Samurai Ronin hanno perso il loro status nella società e hanno abbandonato gli insegnamenti del codice di Bushido in favore di nuove tecniche che combinano le forme di combattimento tradizionali con le moderne armi da fuoco. I Samurai Bushido ritengono che l'utilizzo delle armi da fuoco sia disonorevole e da pusillanimi. Insistono sul fronteggiare il nemico in corpo a corpo, nonostante questa tattica ostinata li porti a subire numerose perdite. Tuttavia pochi avversari possono resistergli quando sono in corpo a corpo.

Al prossimo gradino verso la via dell'Illuminazione ci sono le Unità Tokugawa. Gli Hatamoto sono spesso usati come guardie del corpo dei Daymio, i Signori Ereditari. Proprio a causa del loro ruolo possono usare i Fucili d'Assalto senza essere considerati dei codardi. Tuttavia, se ne hanno la possibilità, preferiscono colpire il nemico con le loro katana.

I Draghi Tigre sono truppe d'assalto molto efficenti. Armati con le Naginata Potenziate e dotati di armature sopraffine sono utilizzati per infiltrarsi tra le linee nemiche prima di colpire in corpo a corpo. I Diavoli Scarlatti sono le Unità Mishima più versatili, poiché utilizzano una vasta gamma di armamenti. Nonostante servano la causa della corporazione con grande dedizione sentono il bisogno di celare la loro identità dietro delle maschere.

I Droni non si nascondono dietro maschere nonostante siano armati con le Mitragliatrici Pesanti. Non vi è alcun nascondiglio quando si utilizza un'arma così potente e spaventosa. I Kamikaze non hanno bisogno di nascondersi come i Draghi Tigre, poiché raramente sopravvivono ad una battaglia. Sono dei fanatici seguaci della Mishima e prendono parte alla battaglia ricoperti di cariche d'esplosivo; si tratta dunque di bombe umane pronte ad immolarsi al solo scopo di uccidere il maggior numero di nemici. Qualunque cosa un cittadino Mishima abbia commesso egli può sempre purificare il suo onore donando la sua vita come Kamikaze.

L'arte dell'assassinio è sempre stata una parte della vita Mishima e le Ombre continua questa tradizione. Vengono affidate loro missioni che le normali truppe non sono in grado di svolgere. I Portatori di Morte sono simili alle Ombre ma agiscono come singoli sicari. Costoro sono più temuti dagli avversari perché provengono dalle Scuole di Meditazione e possiedono mistici poteri che gli permettono di passare attraverso porte chiuse o addirittura attraverso pareti solide; almeno così sostengono le loro paranoiche vittime.

I Cacciatori di Demoni sono guerrieri che si sono dedicati all'estirpazione dell'Oscura Legione. Sono studenti di arti marziali che tuttavia non disdegnano l'utilizzo di Mitragliatrici Pesanti per contrastare i seguaci più resistenti dell'Anima Oscura.

L'armatura dei guerrieri Samurai è stata sempre ammirata per la sua qualità ed efficacia ma ora sembrerebbe superata dalla Meka, un'armatura potenziata che utilizza microcombustioni e servomeccanismi che conferiscono a chi l'indossa incredibili capacità fisiche.

Nella società Mishima vi sono dei Personaggi molto conosciuti per le loro gesta. Tatsu è un maestro di spada di grande esperienza, ha sfidato la morte ed ora gode di grande rispetto nella società Mishima. Il famoso Toshiro possiede ineguagliate doti di assassino ed è temuto anche tra la sua stessa gente. Ci sono molte voci sulle sue presunte alleanze con i vari Daimyo, i Signori Ereditari, ma molti sospettano che la sua fedeltà vada allo Shogun stesso.

L'unico Veicolo degno di nota nell'arsenale Mishima è il Dragone Volante. Un Veicolo concepito per un'unica persona che porta le insegne del drago e della tradizione. Questo veloce Veicolo a Volo Verticale fornisce un ottimo fuoco di supporto con i suoi Lanciarazzi Doppi e la sua Mitragliatrice Pesante.

Ashigaru

Ashigaru — Costo 17

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	6	9	3	1	7	3	7	2

Ashigaru: Specialista LMG — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	6	9	3	1	7	3	7	2

Ashigaru: Comandante Samurai Ronin — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	7	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Ashigaru
Fino ad 1 Specialista LMG degli Ashigaru
Fino ad 1 Samurai Ronin Comandante degli Ashigaru

Equipaggiamento:

Ashigaru: Fucile d'Assalto
Specialista LMG Mitragliatrice Leggera
Comandante: 2 Katana, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Comandante: Senso Tattico, Carica Potenziata

Regole Speciali:

Nessuna

Samurai Ronin

Samurai Ronin — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Samurai Ronin: Specialista HMG — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Samurai Ronin: Comandante — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	8	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Samurai Ronin
Fino ad 1 Specialista HMG dei Samurai Ronin
Fino ad 1 Comandante dei Samurai Ronin

Equipaggiamento:

Samurai Ronin: 2 Katana, Fucile d'Assalto
Specialista HMG: 2 Katana, Mitragliatrice Pesante
Comandante: 2 Katana, Fucile a Pompa

Abilità Speciali:

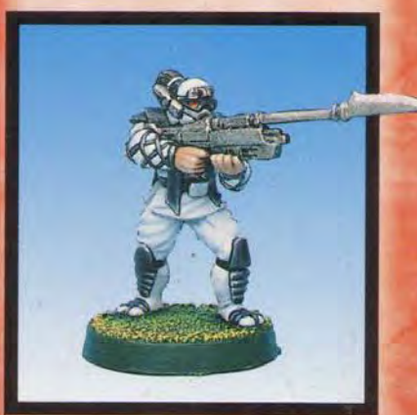
Samurai Ronin: Carica Potenziata
Specialista HMG: Carica Potenziata
Comandante: Carica Potenziata, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

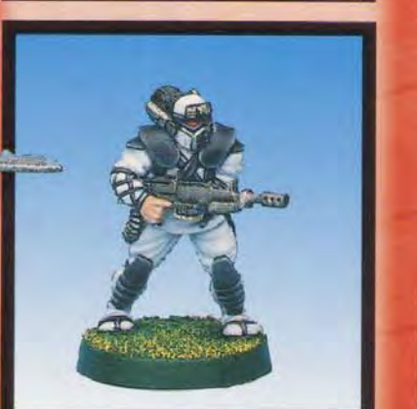
Ashigaru

Ashigaru



Ashigaru

Eroe dei Samurai Ronin



Specialista LMG degli Ashigaru

Comandante dei Samurai Ronin

Specialista HMG dei Samurai Ronin

Samurai Ronin

Samurai Ronin

Eroe dei Samurai Ronin

Eroe dei Samurai Ronin — **Costo 33**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	9	13	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Samurai Ronin

Equipaggiamento:

2 Katana, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Samurai Ronin esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Samurai Ronin sia inclusa nel vostro esercito.

Cecchino Ronin

Cecchino Ronin — **Costo 36**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	7	10	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cecchino Ronin

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione, 2 Katana

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Cecchino, Mimetismo

Regole Speciali:

Potete comprare un Cecchino Ronin esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Samurai Ronin sia inclusa nel vostro esercito.

Ronin con Lanciagranate

Ronin con Lanciagranate — **Costo 33**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Ronin con Lanciagranate

Equipaggiamento:

Lanciagranate, 2 Katana

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Ronin con Lanciagranate esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Samurai Ronin sia inclusa nel vostro esercito.

Samurai Bushido

Samurai Bushido — **Costo 18**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	6	7	11	3	1	8	3	8	2

Samurai Bushido: Specialista Lanciafiamme — **Costo 52**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	6	7	11	3	1	8	3	8	2

Samurai Bushido: Comandante — **Costo 19**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	6	8	13	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Samurai Bushido
Fino ad 1 Specialista Lanciafiamme dei Samurai Bushido
Fino ad 1 Comandante dei Samurai Bushido

Equipaggiamento:

Samurai Bushido: 2 Katana
Bushido Specialist: 2 Katana, Lanciafiamme
Comandante: 2 Katana

Abilità Speciali:

Samurai Bushido: Carica Potenziata, Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Morale Alto +2
Specialista Lanciafiamme: Carica Potenziata, Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Morale Alto +2
Comandante: Carica Potenziata, Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Morale Alto +2

Regole Speciali:

Nessuna

Eroi dei Samurai Bushido

Eroi dei Samurai Bushido — **Costo 27**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	6	9	14	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroi dei Samurai Bushido

Equipaggiamento:

2 Katana

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Morale Alto +2

Regole Speciali:

Potete comprare un Eore dei Samurai Bushido esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Samurai Bushido sia inclusa nel vostro esercito.

Hatamoto

Hatamoto — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	7	8	13	3	1	8	3	9	2

Hatamoto: Comandante — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	7	9	14	3	1	8	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Hatamoto
Fino ad 1 Comandante degli Hatamoto

Equipaggiamento:

Hatamoto: Fucile d'Assalto. 2 Katana
Comandante: Fucile d'Assalto, 2 Katana

Abilità Speciali:

Hatamoto: Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Carica Potenziata
Comandante: Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Carica Potenziata

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe degli Hatamoto

Eroe degli Hatamoto — Costo 53

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	7	10	15	3	2	9	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe degli Hatamoto

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante

Abilità Speciali:

Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Carica Potenziata, Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe degli Hatamoto esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Hatamoto sia inclusa nel vostro esercito. .

Drago Tigre

Draghi Tigre

Drago Tigre — Costo 33

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	6	8	12	3	1	8	3	10	2

Draghi Tigre: Comandante — Costo 34

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	6	9	13	3	1	8	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Draghi Tigre
Fino ad 1 Comandante dei Draghi Tigre

Equipaggiamento:

Draghi Tigre: Naginata Potenziata, Fucile Mitragliatore
Comandante: Naginata Potenziata, Fucile Mitragliatore

Abilità Speciali:

Draghi Tigre: Carica Potenziata, Infiltrazione, Prima Stoccata
Comandante: Carica Potenziata, Infiltrazione, Prima Stoccata

Regole Speciali:

Nessuna

Diavoli Scarlatti

Diavolo Scarlatto — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Diavoli Scarlatti: Specialista Granatiere — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Diavoli Scarlatti: Specialista HMG — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Diavoli Scarlatti: Comandante — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Diavoli Scarlatti
Fino ad 1 Specialista dei Diavoli Scarlatti, HMG o Granatiere
Fino ad 1 Comandante dei Diavoli Scarlatti

Equipaggiamento:

Diavoli Scarlatti: 2 Katana, Fucile d'Assalto
Specialista Granatiere: 2 Katana, Fucile d'Assalto, Granate A Mano
Specialista HMG: 2 Katana, Mitragliatrice Pesante
Comandante: 2 Katana, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Diavoli Scarlatti: Carica Potenziata, Morale Alto +2
Specialista Granatiere: Carica Potenziata, Morale Alto +2
Specialista HMG: Carica Potenziata, Morale Alto +2
Comandante: Carica Potenziata, Morale Alto +2, Senso Tattico

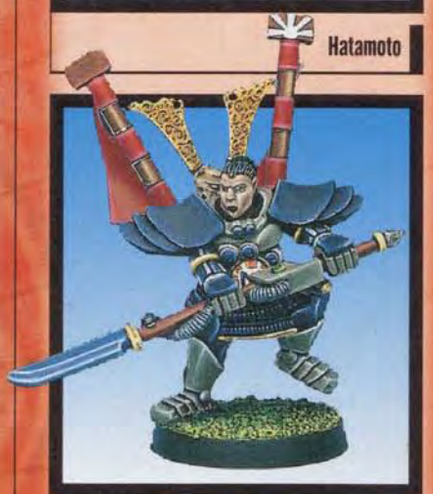
Regole Speciali:

Nessuna

Diavoli Scarlatti

Diavoli Scarlatti

Hatamoto



Drago Tigre

Kamikaze

Kamikaze

Portatori di Morte

Ombra

Droni

Drone — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	13	3	1	8	3	10	2

Struttura: SQUADRA

2-4 Droni

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante, Katana

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Kamikaze

Kamikaze — Costo 14

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	5	6	8	3	1	6	3	6	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Kamikaze

Equipaggiamento:

Esplosivi, Tanto

Abilità Speciali:

Morale Alto +4

Regole Speciali:

Il Kamikaze vanno in battaglia con dell'esplosivo legato al corpo. Utilizzando una Azione possono cercare di far detonare le cariche d'esplosivo sacrificando le loro vite per la buona causa della Corporazione Mishima. Vedi le Regole Speciali sugli Esplosivi per i dettagli sulla detonazione.

Ombre

Ombra — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	8	10	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

2-4 Ombre

Equipaggiamento:

2 Katana

Abilità Speciali:

Pedinamento, Carica Potenziata, Prima Stoccata, Mimetismo

Regole Speciali:

Non si può avere più di 1 Squadra di Ombre nell'esercito.

Portatore di Morte

Portatore di Morte — Costo 93

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	7	9	11	3	2	8	3	7	2

Struttura: SINGOLO

1 Portatore di Morte

Equipaggiamento:

Katana, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Assalitore Fantasma, Prima Stoccata, 1 Attacco CC Extra, Colpo Letale, Mimetismo

Regole Speciali:

Non si può avere più di 1 Portatore di Morte nell'esercito.

Cacciatore di Demoni

Cacciatore di Demoni — Costo 55

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	9	9	14	3	2	9	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cacciatore di Demoni

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante, 2 Katana

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Infiltrazione, Prima Stoccata, Immune alla Paura, Colpo Letale

Regole Speciali:

Nessuna

Meka

Meka — Costo 55

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	8	11	3	3	10	4	13	4

Struttura: SINGOLO

1 Meka

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Leggera, Martello Pesante

Abilità Speciali:

Morale Alto +4, Carica Potenziata

Regole Speciali:

I Meka non possono Acquattarsi, non possono Mettersi al Riparo.

Drone

Drone

Tatsu

Tatsu — Costo 46

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	9	11	14	3	2	9	3	10	2

Struttura: SINGOLO

Tatsu

Equipaggiamento:

2 Katana, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Prima Stoccata, Carica Potenziata, 1 Attacco CC Extra, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Tatsu è un Personaggio.

Toshiro

Toshiro — Costo 76

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	13	16	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

Toshiro

Equipaggiamento:

Katana, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Pedinamento, Prima Stoccata, Colpo Letale, 2 Attacchi CC Extra

Regole Speciali:

Toshiro è un Personaggio.

Dragone Volante

Dragone Volante Veicolo — Costo 136

PM	FE	MO	AR	D
3	4	6	12	5

Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
8	7	7	10	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Dragone Volante

Tipo:

Aperto / Volo Verticale

Colp. Locazione:

1-16 = Veicolo, 17-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Lanciarazzi doppi montati su veicolo, Mitragliatrice Pesante montata su Veicolo

Conducente: Fucile Mitragliatore

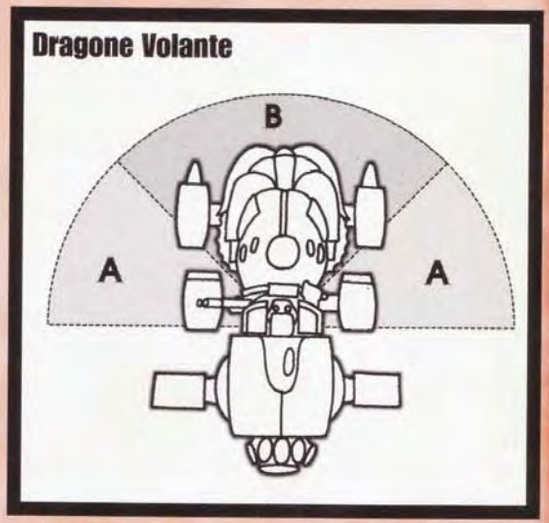
Abilità Speciali:

Veicolo: Immunità alle Armi 5

Conducente: Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna



Archi di Fuoco

- Le aree A e B indicano l'Arco di Fuoco di 180 gradi del Conducente
- L'area B indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi del Veicolo.

Cacciatore di Demoni

Tatsu

Dragone Volante

Dragone Volante

ARMERIA MISHIMA

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	-1	9	-3	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+0(x2)	9	-2	8	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+1(x2)	11	-2	10	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-2	12	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+0(x2)	7	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE A POMPA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2	8(x2)	0	7(x2)	-2	6	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIARAZZI DOPPIO MONTATO SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-4	14(x3)	-4	14(x3)	-5	14(x3)	-6	14(x3)

Tipo:
Montato su Veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Anticarro
Regole Speciali:
Può sparare due volte con la stessa Azione. Tirate per colpire per entrambi i razzi. Devono colpire lo stesso bersaglio.

LANCIAFIAMME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1(x2)	13	-3	11

Tipo:
Montata su Veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE DI PRECISIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+2	10(x2)	+1	10(x2)	0	10(x2)	-2	10(x2)	-3	9

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MARTELLO PESANTE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

NAGINATA POTENZIATA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Un modello che in corpo a corpo la utilizza come arma primaria ottiene un bonus +1 al Danno per ogni Azione addizionale utilizzata per aumentare la possibilità di colpire.

KATANA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	FO+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

TANTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

ESPLOSIVI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Speciale
Regole Speciali:
Utilizzando una Azione il modello equipaggiato con gli esplosivi può tentare di detonare con loro. Tirate e consultate la seguente tabella:

1-18: L'Esplosivo detona automaticamente uccidendo il modello che le porta. Centrate l'Indicatore della Piccola Esplosione sul modello che sta esplodendo. Chiunque è toccato dall'Indicatore è colpito, Danno 10(x2).
19-20: L'Esplosivo non detona e non si può più utilizzare per il resto della battaglia.

LANCIAGRANATE

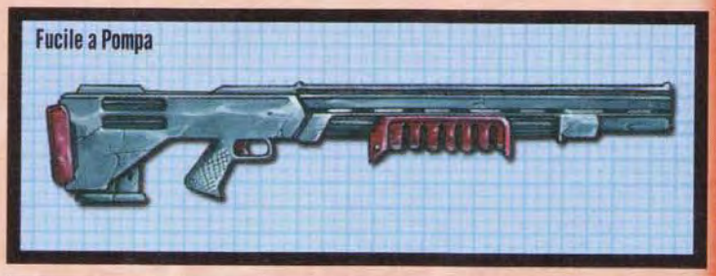
CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	10	-2	10	-4	10	-6	10

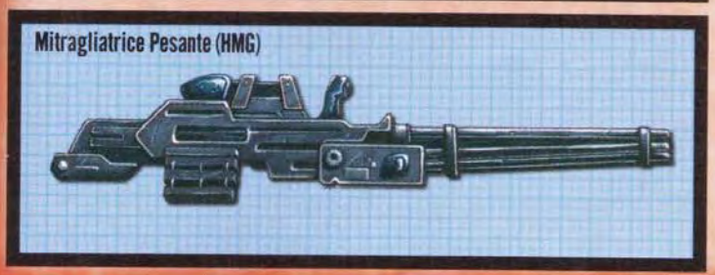
Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

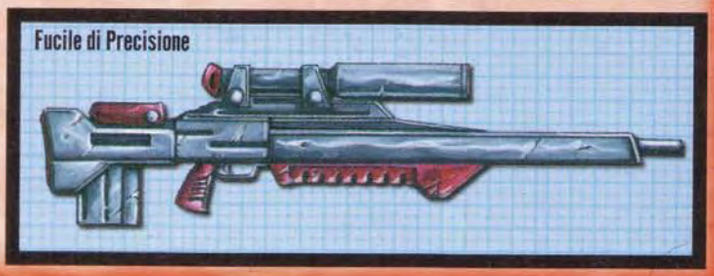
GRANATA A MANO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.







LISTA ESERCITO: IMPERIAL

CRITERIO D'ACQUISTO DELL'ARMATA

- Non si possono avere più Squadre di Guardie di quante sono le Squadre dei Reggimenti.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.

CRITERIO D'ACQUISTO DEI LUPI

- Non si possono avere più Squadre di Veterani di quante sono le Squadre dei Clan.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.

CRITERIO D'ACQUISTO GENERALE

- Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

L'ARMATA

Squadre di Reggimenti

- Soldati Regolari
- Fanti di Trincea

Squadre di Guardie

- Berretti Rossi
- Leoni Dorati

Singoli

- Singoli legate alle Squadre
- Ufficiale d'Ordinanza
- Fantasma
- Ariete

Personaggi

- Edward S. Murdoch
- Timothy McGuire

Veicoli

- Bipode Uragano

SCEGLIERE UN ESERCITO IMPERIAL

L'esercito della Corporazione Imperial è diviso in due parti, l'Armata e i Lupi. Non esistono particolari proporzioni per comporre un esercito Imperial, l'importante è seguire i due criteri d'acquisto.

L'ARMATA

Non si fanno illusioni sulla guerra. Sanno che è teatro di sangue, di violenza e di sudore. Ma può dare anche fama, azioni eroiche e sacrificio. Molti dei membri dell'Armata sono contenti di combattere e l'unica loro preoccupazione è quella di non lasciare da soli i loro compagni.

I Reggimenti costituiscono l'ossatura dell'Armata e nonostante siano nuove reclute sono inviati nei luoghi del sistema solare più sanguinosi. I soldati che si dimostrano promettenti lasciano ben presto questi reparti per essere trasferiti nelle Unità più specializzate come i Fanti di Trincea. Questi combattenti si sono guadagnati un'ottima reputazione grazie alla loro disciplina.

Tutti coloro che resistono ai ritmi d'addestramento più duri possono prestare servizio nelle truppe famose come i Berretti Rossi o i Leoni Dorati. I Berretti Rossi nacquero più di mille anni prima per combattere l'Oscura Legione nelle giungle di Venere. I Leoni Dorati non hanno lo stesso passato glorioso ma si sono fatti una buona reputazione. Sono molto bravi nell'accerchiare il nemico e nel colpirlo sul fianco più scoperto.

All'interno di queste Unità ci sono degli specialisti e dei Singoli che agiscono come esempio sia per le reclute che per i veterani. Non c'è una reale spiegazione per questo fenomeno, è semplicemente vero che i cittadini Imperial diventano degli ottimi soldati.

Gli Ufficiali d'Ordinanza godono di una buona reputazione sia come comandanti sul campo che come strateghi nelle basi Imperial. I Fantasmi sono un reparto di truppe speciali che agiscono dietro il fronte sabotando i rifornimenti e attirando il fuoco nemico. Ci vuole molto coraggio per far parte del reparto Fantasma.

Un Unità che conferisce all'Armata Imperial un grande vantaggio sono gli Arieti, la Cavalleria Aerea. Questi Singoli si muovono rapidamente lungo tutto il campo di battaglia superando ogni tipo di Terreno per raggiungere il loro bersaglio preferito, normalmente si tratta di Veicoli o di grosse creature dell'Oscura Legione, sui quali scaricano i loro doppi lanciarazzi.

Esistono anche dei personaggi che sono diventati famosi. Edward S. Murdoch è un importante stratega che ha ricoperto un ruolo importante tra i Leoni Dorati. Tuttavia, il suo temperamento da testa calda lo ha reso ultimamente impopolare. Timothy McGuire ha avuto un impatto drammatico quando si è arruolato nei Leoni Dorati. Ha dato dimostrazione di avere doti naturali per il comando e ha contribuito enormemente a tenere alto il morale delle truppe durante questi tempi bui.

Negli ultimi anni gli ingegneri dell'Imperial hanno messo a punto una macchina di morte. Il Bipode Uragano è un grosso veicolo che ha avuto un forte impatto sulla Linea McCraig su Marte, che era in una situazione di stallo da tempo. Grazie a questo Veicolo in supporto ai Fanti di Trincea si è riusciti a far arretrare il nemico ed ad estendere la Linea McCraig.

Soldati Regolari

Soldato Regolare — Costo 17

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	6	11	3	1	7	3	7	2

Soldati Regolari: Specialista HMG — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	6	11	3	1	7	3	7	2

Soldati Regolari: Sergente — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	12	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Soldati Regolari
Fino ad 1 Specialista HMG dei Soldati Regolari
Fino ad 1 Sergente dei Soldati Regolari

Equipaggiamento:

Regolari: Fucile d'Assalto
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Sergeant: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Fanti di Trincea

Fante di Trincea — Costo 19

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	12	3	1	7	3	8	2

Fanti di Trincea: Specialista HMG — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	12	3	1	7	3	8	2

Fanti di Trincea: Sergente — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	13	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Fanti di Trincea
Fino ad 1 Specialista HMG dei Fanti di Trincea
Fino ad 1 Sergente dei Fanti di Trincea

Equipaggiamento:

Fanti di Trincea: Fucile d'Assalto
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergeant: Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Fante di Trincea

Fante di Trincea

Specialista HMG dei Fanti di Trincea

Specialista HMG dei Soldati Regolari

Soldato Regolare

Soldato Regolare

Sergente dei Soldati Regolari

Eroe dei Fanti di Trincea

Cecchino dei Fanti di Trincea

Sergente dei Fanti di Trincea

Eroe dei Fanti di Trincea

Eroe dei Fanti di Trincea — **Costo 34**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	13	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Fanti di Trincea

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Pistola, Spada

Abilità Speciali:

Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Fanti di Trincea esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanti di Trincea sia inclusa nel vostro esercito.

Cecchino dei Fanti di Trincea

Cecchino dei Fanti di Trincea — **Costo 35**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	7	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cecchino dei Fanti di Trincea

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione

Abilità Speciali:

Mimetismo, Cecchino

Regole Speciali:

Potete comprare un Cecchino dei Fanti di Trincea esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanti di Trincea sia inclusa nel vostro esercito.

Fanti di Trincea

Fante di Trincea con Lanciagranate

Fante di Trincea con Lanciagranate — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Fante di Trincea con Lanciagranate

Equipaggiamento:

Lanciagranate, Pistola

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Potete comprare un Fante di Trincea Lanciagranate esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Fanti di Trincea sia inclusa nel vostro esercito.

Berretti Rossi

Berretto Rosso — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	13	3	1	7	3	10	2

Berretti Rossi: Specialista HMG — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	13	3	1	7	3	10	2

Berretti Rossi: Sergente — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	14	3	1	7	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Berretti Rossi
Fino ad 1 Specialista HMG dei Berretti Rossi
Fino ad 1 Sergente dei Berretti Rossi

Equipaggiamento:

Berretti Rossi: Fucile d'Assalto
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Sega a Catena, Pistola Mitragliatrice, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Berretti Rossi: Addestrato nella Giungla
Specialista HMG: Addestrato nella Giungla
Sergente: Addestrato nella Giungla, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe dei Berretti Rossi

Eroe dei Berretti Rossi — Costo 42

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	9	14	3	2	8	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Berretti Rossi

Equipaggiamento:

Fucile a Pompa, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Addestrato nella Giungla, Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Berretti Rossi esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Berretti Rossi sia inclusa nel vostro esercito.

Leoni Dorati

Leone Dorato — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	13	3	1	7	3	9	2

Leoni Dorati: Specialista Granatiere — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	13	3	1	7	3	9	2

Leoni Dorati: Specialista LMG — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	8	13	3	1	7	3	9	2

Leoni Dorati: Sergente — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	10	9	14	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Leoni Dorati
Fino ad 1 Specialista dei Leoni Dorati, Granatiere o LMG
Fino ad 1 Sergente dei Leoni Dorati

Equipaggiamento:

Leoni Dorati: Fucile Mitragliatore, Pistola
Specialista Granatiere: Fucile Mitragliatore, Granate A Mano, Pistola
Specialista LMG Mitragliatrice Leggera, Pistola
Sergente: Fucile Mitragliatore, Sega a Catena

Abilità Speciali:

Leoni Dorati: Infiltrazione
Specialista Granatiere: Infiltrazione
Specialista LMG Infiltrazione
Sergente: Infiltrazione, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Ufficiale d'Ordinanza

Ufficiale d'Ordinanza — Costo 39

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	11	10	14	3	2	8	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Ufficiale d'Ordinanza

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Nessuna

Fantasma

Fantasma — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	10	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Fantasma

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Infiltrazione, Arrampicare, Mimetismo

Regole Speciali:

Nessuna

Berretto Rosso

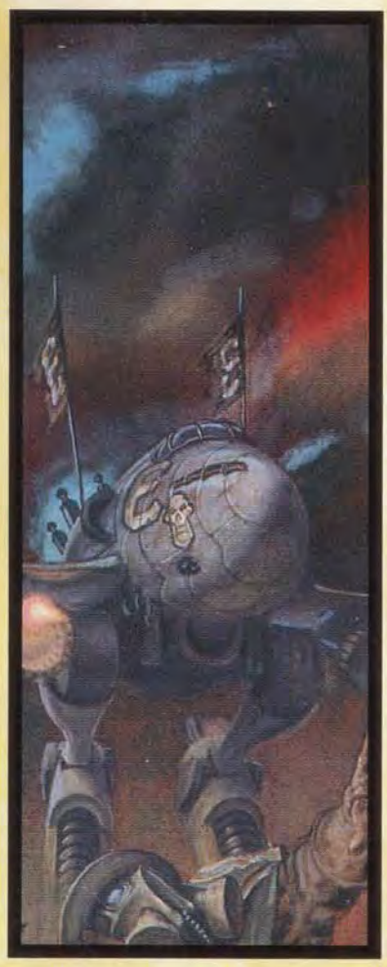
Sergente dei Berretti Rossi

Eroe dei Berretti Rossi

Specialista HMG dei Berretti Rossi

Cavalleria Aerea Ariete

Edward S. Murdoch



Ariete

Ariete — Costo 108

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	13	3	1	7	3/5	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Ariete

Equipaggiamento:

Doppio Lanciarazzi, Pistola

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Gli Arieti sono modelli Volanti. Hanno un Arco di Fuoco di 90 gradi a partire dal loro fronte.

Edward S. Murdoch

Edward S. Murdoch — Costo 42

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	10	12	16	3	2	8	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Edward S. Murdoch

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Infiltrazione, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Edward S. Murdoch è un Personaggio

Timothy McGuire

Timothy McGuire — Costo 41

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	11	13	14	3	2	7	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Timothy McGuire

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto

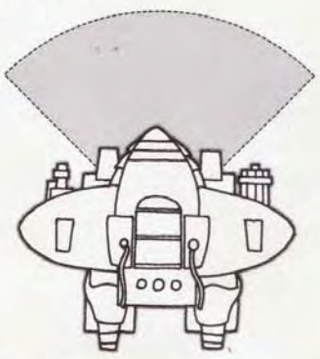
Abilità Speciali:

Morale Alto +2, Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Timothy McGuire è un Personaggio

Bipode Uragano



Arco di Fuoco

- L'area ombreggiata indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi.

Bipode Uragano

Bipode Uragano Veicolo — Costo 114

PM	FE	MO	AR	D
3	6	4	12	6

Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
7	8	8	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Bipode Uragano Veicolo

Tipo:

Chiuso / Bipode

Colp. Locazione:

1-20 = Veicolo

Equipaggiamento:

Mitragliatrici Pesanti Doppie Montate su Veicolo

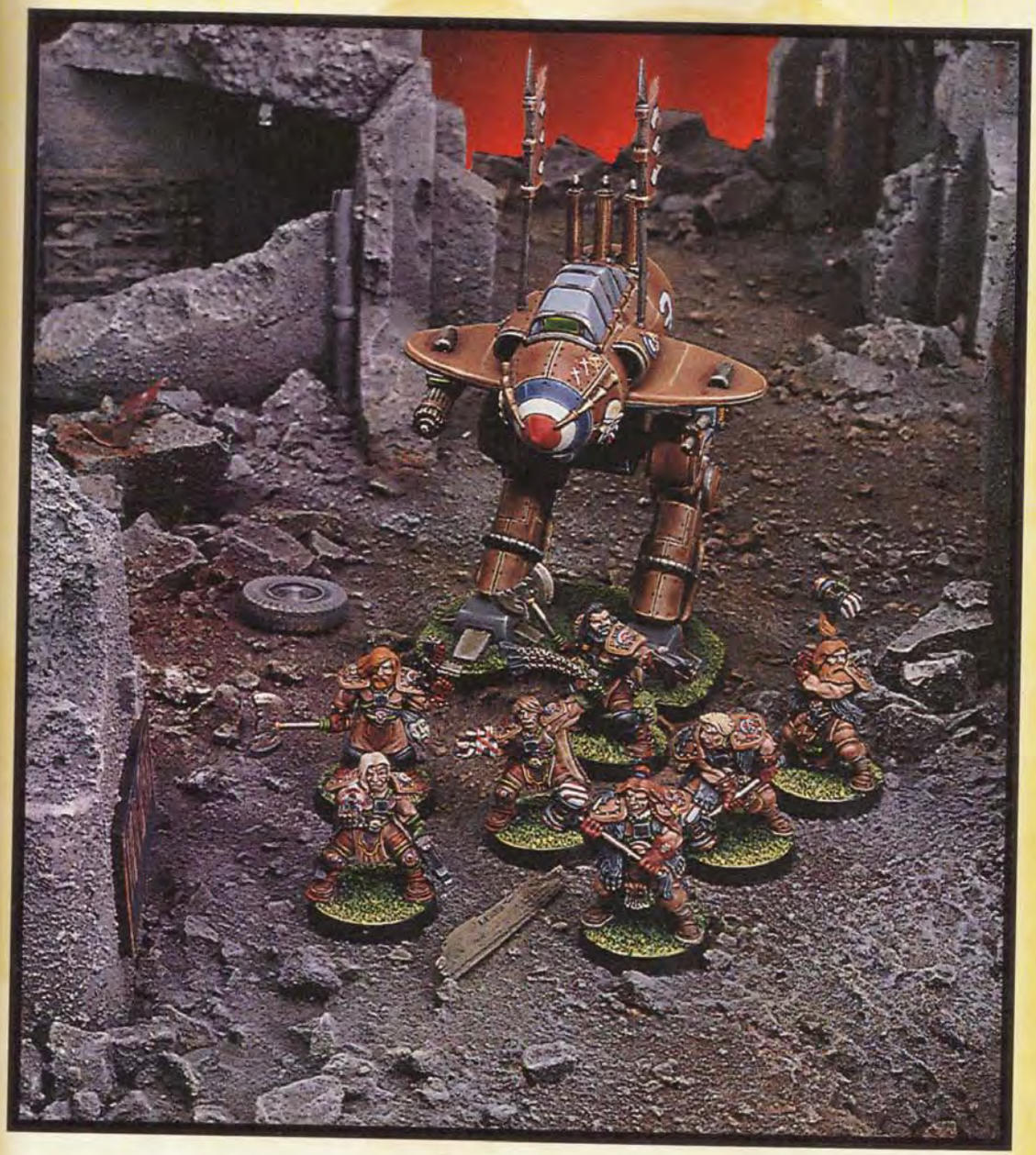
Abilità Speciali:

Immunità alle Armi 10

Regole Speciali:

Quando è in corpo a corpo il Bipode Uragano può utilizzare una Azione per Calpestare un qualsiasi nemico in contatto di basetta, con una penalità di -2 al Colpire, Danno 12.

Bipode Uragano



LUPI

La storia dei Lupi nacque molti secoli fa, ai tempi in cui molte delle Corporazioni Imperial si ridefinirono come Clan. Lo spirito dei Lupi ha le sue origini nella Terra, è uno spirito guerriero nato per combattere.

Coloro che appartengono al primo cerchio di fedeltà sono noti con il nome di uomini del Clan e le Reclute dei Lupi sono i soldati più giovani che prendono parte alle battaglie non appena raggiungono la giusta età. Solo quelli che dimostrano il loro valore sul campo possono ambire ad entrare a far parte dei Commandos dei Lupi. Questi combattenti da mischia costituiscono l'ossatura dell'esercito e sono famosi perché prima di impegnare il nemico in corpo a corpo lanciano i loro terribili urli di guerra e agitano le loro grosse spade.

Coloro che riescono a sopravvivere a queste battaglie sono veramente i migliori. Molti valorosi guerrieri perdono la vita sul campo e questo spinge le vedove ad imbracciare le armi in memoria del loro amato scomparso. Queste donne guerriere sono note con il nome di Lupe Piangenti e il loro unico scopo è la vendetta, attaccano in gruppo e non conoscono la paura.

I Mastini hanno il compito di scovare le creature dell'Oscura Legione abbattendole con i loro Martelli a due Mani Potenziati.

I Cacciatori di Teste sono altrettanto brutali. Infatti prendono le teste dei loro nemici come trofeo, con le loro asce. Ci sono poi i Berserker che seguono l'antica tradizione della ferocia. Non si curano minimamente per la loro incolumità, l'unico scopo di vita è quello di distruggere l'avversario. Gli Apripista sono l'ultima Unità di Veterani, hanno l'abilità di infiltrarsi dietro alle linee nemiche svolgendo attacchi di rappresaglia con i loro Lanciarazzi.

Molte delle Unità dei Clan e dei Veterani hanno capi ed eroi tra le loro fila, ma il personaggio più famoso è senza dubbio Sean Gallagher. Rinomato per il suo odio nei confronti dell'Oscura Legione la sua sola presenza sul campo di battaglia può portare le forze Imperial a gloriose vittorie.

I Lupi utilizzano due Veicoli per la manovrabilità ed il supporto pesante. La Motocicletta Fenris; che richiama la sagoma di un lupo ed è armata con il più volte sperimentato Lanciafiamme Lupus e lo Necrofalciatrice, così chiamata per la sua peculiarità di falciare i Legionari Non Morti e i Necromutanti dell'Oscura Legione.

LUPI

SQUADRE DEI CLAN

- Reclute
- Commando

SQUADRE DI VETERANI

- Lupi Piangenti
- Mastini
- Cacciatori di Teste
- Berserker
- Apripista

SINGOLI

- Singoli legati alle Squadre

Personaggi

- Sean Gallagher

Veicoli

- Motocicletta Fenris
- Necrofalciatrice

Specialista con Fucile a Pompa dei Commando dei Lupi

Eroe dei Commando Lupi

Capitano dei Commando dei Lupi

Reclute dei Lupi

Recluta dei Lupi — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	6	8	11	3	1	7	3	7	2

Reclute dei Lupi: Specialista HMG — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	6	8	11	3	1	7	3	7	2

Lupi: Capo Commando — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	14	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Reclute dei Lupi
Fino ad 1 Specialista HMG delle Reclute dei Lupi
Fino ad 1 Capo Commando dei Lupi

Equipaggiamento:

Recluta: Pistola, Spada
Specialista HMG: Mitrgliatrice Pesante, Spada
Capo: Pistola, Spada a due mani

Abilità Speciali:

Recluta: Mimetismo
Specialista HMG: Mimetismo, Formare Squadre
Capo: Mimetismo, Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Nessuna

Specialista HMG dei Commando dei Lupi

Commando dei Lupi

Commando dei Lupi — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	12	3	1	8	3	7	2

Commando dei Lupi: Specialista HMG — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	12	3	1	8	3	7	2

Commando dei Lupi: Specialista Fucile a Pompa — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	12	3	1	8	3	7	2

Commando dei Lupi: Capo — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	14	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Commando dei Lupi
Fino ad 1 Specialista HMG dei Commando dei Lupi
Fino ad 1 Specialista Fucile a Pompa dei Commando dei Lupi
Fino ad 1 Capo Commando Lupi

Equipaggiamento:

Commando dei Lupi: Spada, Pistola
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante, Spada
Specialista Fucile a Pompa: Fucile a Pompa, Spada
Capo: Spada a due mani, Pistola

Abilità Speciali:

Commando dei Lupi: Mimetismo, Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra
Specialista HMG: Mimetismo, Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Formare Squadre
Specialista Fucile a Pompa: Mimetismo, Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra
Capo: Mimetismo, Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra

Commando dei Lupi

Eroe dei Commando dei Lupi

Eroe dei Commando dei Lupi — **Costo 29**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	10	15	3	2	9	3	7	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Commando dei Lupi

Equipaggiamento:

Spada a due mani

Abilità Speciali:

Mimetismo, Impeto Omicida, 2 Attacchi CC extra, Impartire Ordini solo ai Lupi

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Commando dei Lupi esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Lupi sia inclusa nel vostro esercito.

Lupe Piangenti

Lupa Piangente — **Costo 14**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	6	8	12	3	1	8	3	7	2

Lupe Piangenti: Capo — **Costo 25**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	6	9	14	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Lupe Piangenti

Fino a 1 Capo delle Lupe Piangenti

Equipaggiamento:

Lupe Piangenti: Catena, Artiglio di Lupo

Capo: Catena, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Lupe Piangenti: Impeto Omicida, Attacco di Gruppo, Immune alla Paura

Capo: Impeto Omicida, Attacco di Gruppo, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Eroina delle Lupe Piangenti

Eroina delle Lupe Piangenti — **Costo 25**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	6	10	15	3	2	9	3	7	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroina delle Lupe Piangenti

Equipaggiamento:

Spada a due mani

Abilità Speciali:

Impeto Omicida, Attacco di Gruppo, Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Potete comprare una Eroina delle Lupe Piangenti esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra delle Lupe Piangenti sia inclusa nel vostro esercito.

Commando dei Lupi

Lupa Piangente

Lupa Piangente

Lupe Piangenti

Capitana delle Lupe Piangenti

Eroina delle Lupe Piangenti

Mastini

Mastini

Mastini

Mastino — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	9	13	3	1	8	3	7	2

Mastini: Capo — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	10	14	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Mastini
Fino ad 1 Capo dei Mastini

Equipaggiamento:

Mastini: Martello a due Mani Potenziato
Capo: Martello a due Mani Potenziato

Abilità Speciali:

Mastini: Impeto Omicida, Attacco di Gruppo, Infiltrazione, Immune alla Paura
Capo: Impeto Omicida, Attacco di Gruppo, Infiltrazione, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Cacciatori di Teste

Cacciatore di Teste — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	10	12	3	1	8	3	7	2

Cacciatori di Teste: Capo — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	11	14	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Cacciatori di Teste
Fino ad 1 Capo dei Cacciatori di Teste

Equipaggiamento:

Cacciatori di Teste: Pistola, Spada o Ascia
Capo: Pistola, Ascia

Abilità Speciali:

Cacciatori di Teste: Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura, Infiltrazione
Capo: Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura, Infiltrazione

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe dei Cacciatori di Teste

Eroe dei Cacciatori di Teste — Costo 38

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	7	12	15	3	2	9	3	7	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Cacciatori di Teste

Equipaggiamento:

Ascia

Abilità Speciali:

Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura, Infiltrazione

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Cacciatori di Teste esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Cacciatori di Teste sia inclusa nel vostro esercito.

Berserker

Berserker — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	10	13	3	1	8	3	8	2

Berserker: Portastendardo — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	10	13	3	1	8	3	8	2

Berserker: Capo — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	10	14	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Berserker
Fino ad 1 Portastendardo dei Berserker
Fino ad 1 Capo dei Berserker

Equipaggiamento:

Berserker: Pistola, Spada
Portastendardo: Pistola, Stendardo dei Berserker
Capo: Pistola, Spada

Abilità Speciali:

Berserker: Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura
Portastendardo: Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura, Infondere Disciplina
Capo: Impeto Omicida, 1 Attacco CC Extra, Immune alla Paura

Regole Speciali:

L'Infondere Disciplina del Portastendardo dei Berserker ha effetto solo sugli altri Berserker.

Apripista

Apripista — Costo 30

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	8	8	10	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Apripista

Equipaggiamento:

Apripista: Pistola, Catena, Lanciarazzi Leggero

Abilità Speciali:

Apripista: Infiltrazione, Mimetismo

Regole Speciali:

Nessuna

Sean Gallagher

Sean Gallagher — Costo 41

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	10	14	16	3	2	10	3	9	2

Struttura: SINGOLO

Sean Gallagher

Equipaggiamento:

Spada a due mani

Abilità Speciali:

Infiltrazione, Infondere Disciplina, Impeto Omicida, 2 Attacchi CC Extra, Impartire Ordini solo ai Lupi

Regole Speciali:

Sean Gallagher è un Personaggio

Motocicletta Fenris

Motocicletta Fenris Veicolo — Costo 62

PM	FE	MO	AR	D
3	3	6	11	43

Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
8	7	9	12	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Motocicletta Fenris

Tipo:

Aperto / Con Ruote

Colp. Locazione:

1-13 = Veicolo, 14-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Lanciafiamme Lupus

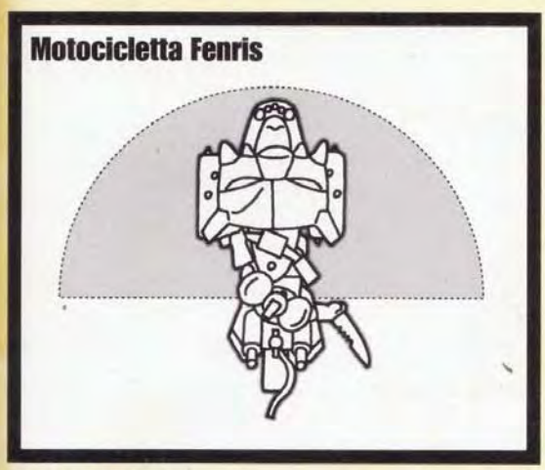
Conducente: Spada, Pistola, Granate

Abilità Speciali:

Conducente: Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Nessuna



Arco di Fuoco

- L'area ombreggiata indica l'Arco di Fuoco di 180 gradi del Pilota

Motocicletta Fenris

Necrofalciatrice

Necrofalciatrice

Necrofalciatrice Veicolo — Costo 71

PM	FE	MO	AR	D
3	4	5	12	4

Lupo Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
8	7	9	12	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Necrofalciatrice

Tipo:

Aperto / Con Ruote

Colp. Locazione:

1-13 = Veicolo, 14-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Mitagliatrice Pesante Montata su Veicolo

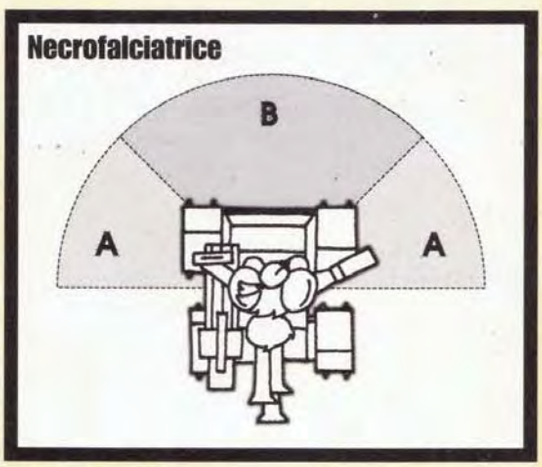
Conducente: Spada a due mani, Pistola

Abilità Speciali:

Conducente: Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra

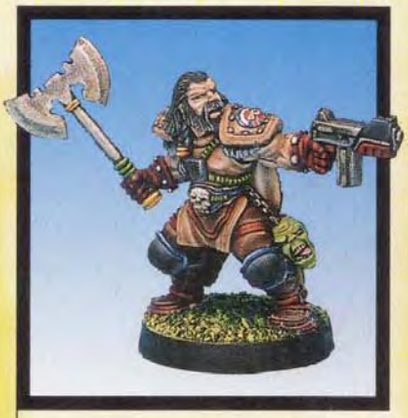
Regole Speciali:

Nessuna



Archi di Fuoco

- Le aree A e B indicano l'Arco di Fuoco di 180 gradi del Pilota.
- L'area B indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi del Veicolo.



Eroe dei Cacciatori di Teste

Capitano dei Cacciatori di Teste

Cacciatore di Teste

Sean Gallagher

ARMERIA IMPERIAL

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	-1	10	-3	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	8	+2	8	0	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+0(x2)	9	-2	8	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+1(x2)	11	-2	11	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-2	13	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE A POMPA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2	8(x2)	0	7(x2)	-1	6	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIARAZZI DOPPIO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-4	14(x3)	-4	14(x3)	-5	14(x3)	-6	14(x3)

Tipo:
Montato su veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Anticarro
Regole Speciali:
Il Lanciarazzi Doppio Spara 2 missili per ogni Azione, che devono essere lanciati contro lo stesso bersaglio ma si tira per colpire separatamente per ogni missile.

LANCIAFIAMME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma di Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

LANCIAFIAMME LUPUS

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Montato su veicolo, Arma di Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Il Lanciafiamme Lupus è un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.
Il Lanciafiamme Lupus è fissato su una pedana rigida quindi può solo sparare davanti a sé. Quando dovete sistemare l'Indicatore non seguite la solita procedura, ma sistematelo direttamente di fronte alla Motocicletta Fenris. Il Lanciafiamme Lupus utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme ma il Danno della fiammata dipende dal risultato ottenuto sulla tabella qui di seguito.

1-10: Ogni modello toccato dall'Indicatore subisce un colpo a DANNO 11.
11-14: Ogni modello toccato dall'Indicatore subisce un colpo a DANNO 12.
15-18: Ogni modello toccato dall'Indicatore subisce un colpo a DANNO 13.
19: Il Lanciafiamme Lupus non si accende, non viene inflitto alcun danno
20: Il Lanciafiamme Lups esplode, distruggendo la Motocicletta Fenris e uccidendo il Pilota. Centrate l'Indicatore della Grande Esplosione sulla Fenris; ogni modello toccato dallíIndicatore subisce un Colpo Incendiario da DANNO 13.

MITRAGLIATRICE LEGGERA MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	11	+3(x3)	11	+1(x2)	11	0(x2)	11	-1	9

Tipo:

Montata su veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1(x2)	13	-2	11

Tipo:

Montata su veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE DOPPIA MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	+1(x3)	14	+4(x4)	14	+2(x3)	14	0(x3)	14	-1(x2)	12

Tipo:

Montata sul veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

FUCILE DI PRECISIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+2	10(x2)	+1	10(x2)	0	10(x2)	-1	10(x2)	-3	9

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

SEGA A CATENA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

SPADA A DUE MANI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	F0+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+1(x2)	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

CATENA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Se un modello usa una Catena come arma primaria in CC, allora gli avversari di Dimensione 4 o meno perdono i bonus di Carica.

MARTELLO A DUE MANI POTENZIATO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	F0+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Arma Bianca

Regole Speciali:

Un modello che utilizza quest'arma in CC ottiene un bonus di +1 al Danno per ogni ulteriore Azione spesa per aumentare le possibilità di colpire.

ARTIGLIO DEL LUPO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

ASCIA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

LANCIAGRANATE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	10	-2	10	-4	10	-6	10

Tipo:

Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

GRANATA A MANO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

LANCIARAZZI LEGGERO (PLR)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	10	+1	10	0	10	-1	10	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Il Lanciarazzi Leggero è un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

LISTA ESERCITO: CYBERTRONIC

CRITERIO D'ACQUISTO DELLA CYBERTRONIC

- Non si possono avere più Squadre di Retaliator di quante sono le Squadre di Difesa.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.
- Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

Cybertronic

Squadre di Difesa
- Volontari del Popolo
- Cacciatori

Squadre di Retaliator
- Assaltatori
- Machinator
- Corazzieri
- Uomini Specchio

Singoli
- Singoli legati alle Squadre
- Scorpione

Personaggi
- Dr. Diana
- Vince Diamond
- Cyril Dent

Veicoli
- Droide Eradicator
- Ricognitore TA-65000

Cybertronic

L'esercito della Cybertronic cresce più velocemente di quello di ogni altra Corporazione. In qualità di Megacorporazione più giovane di tutte, non ha una tradizione storica secolare come le altre. E' considerata molto avanzata dal punto di vista tecnologico, anche se oggi non è più così vero. La loro predisposizione alla ricerca scientifica gli conferisce un grosso vantaggio per il futuro.

La prima opportunità che i cittadini hanno per servire la propria Corporazione è entrare a far parte dei Volontari del Popolo. Si tratta per lo più di truppe molto fedeli piuttosto che truppe ben addestrate e spesso sono surclassate dal nemico. Nonostante ciò, grazie alla continua campagna pubblicitaria fatta dai media della Cybertronic non mancano mai i militari di leva per queste Unità. L'ossatura principale dell'esercito sono i Cacciatori, soldati che ricevono un intensivo addestramento nei campi militari dislocati sugli asteroidi Troiani.

Le Unità di Retaliator mostrano il grande potenziale della Cybertronic. Sono truppe d'élite ben addestrate e possono contare su un gran numero di specialisti per fronteggiare le diverse situazioni di combattimento. Sono impiegati quando la corporazione non può permettersi di perdere la posizione.

I Machinator sono una truppa specializzata nel Corpo a Corpo. Hanno una fede incrollabile verso la propria corporazione e attaccano in gruppi per eliminare il nemico velocemente. Quando la Cybertronic deve affrontare una grossa minaccia sono impiegati i reparti dei Corazzieri. Questi combattenti potenziati meccanicamente hanno l'aspetto di grossi androidi. Sono in pesante armatura e non temono alcun nemico. Gli Uomini Specchio hanno delle armature trattate in modo speciale da renderli difficilmente localizzabili sul campo di battaglia. Gli Scorpioni, come i Corazzieri, sono impiegati contro nemici molto potenti. Dato che sono equipaggiati con lanciarazzi, spade potenziate e scudi antiproiettile, sono idonei per molte missioni diverse.

I Singoli nella Cybertronic ricoprono un ruolo importante nel motivare la popolazione, ma sul campo di battaglia mantengono alto il morale delle truppe. Dr. Diana è una dottoressa molto rispettata, che ha guadagnato l'ammirazione della gente, perché non ha paura di mettersi in prima linea per soccorrere i feriti. Vince Diamond è un gigante ed è stato uno dei primi a beneficiare dei nuovi miglioramenti meccanici. E' una faccia familiare nei film prodotti dal Dipartimento per l'educazione ed il Tempo Libero. Il sempre popolare Cyril Dent è usato spesso come simbolo ed esempio da seguire per le giovani reclute. E' un leader carismatico e le truppe si impegnano fino allo stremo pur di ottenere la sua approvazione.

Alcuni combattenti feriti in battaglia ma ancora desiderosi di servire la causa della Corporazione possono guadagnare il diritto di pilotare uno dei Droidi Eradicator. Questi imponenti bipodi sono equipaggiati con il terribile Cannone al Fosforo e una Sega a Catena Gigante. In supporto ai Droidi ci sono i TA-65000, Veicoli da Ricognizione Leggeri. Questi veicoli sono equipaggiati con un cannone automatico.

Volontari del Popolo

Volontari del Popolo — Costo 16

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	5	6	8	3	1	7	3	7	2

Volontari del Popolo: Specialista LMG — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	5	6	8	3	1	7	3	7	2

Volontari del Popolo: Sergente — Costo 19

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	7	10	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Volontari del Popolo
Fino ad 1 Specialista LMG dei Volontari del Popolo
Fino ad 1 Sergente dei Volontari del Popolo

Equipaggiamento:

Volontari del Popolo: Fucile d'Assalto
Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera
Sergente: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Cacciatori

Cacciatore — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	9	3	1	7	3	8	2

Cacciatori: Specialista HMG — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	9	3	1	7	3	8	2

Cacciatori: Sergente — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	11	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Cacciatori
Fino ad 1 Specialista HMG dei Cacciatori
Fino ad 1 Sergente dei Cacciatori

Equipaggiamento:

Cacciatori: Fucile d'Assalto
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe dei Cacciatori

Eroe dei Cacciatori — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	12	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe dei Cacciatori

Equipaggiamento:

Fucile a Pompa

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe dei Cacciatori esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Cacciatori sia inclusa nel vostro esercito.

Cecchino dei Cacciatori

Cecchino dei Cacciatori — Costo 35

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	7	9	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cecchino dei Cacciatori

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione

Abilità Speciali:

Cecchino, Mimetismo

Regole Speciali:

Potete comprare un Cecchino dei Cacciatori esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Cacciatori sia inclusa nel vostro esercito.

Cacciatore con Lanciarazzi

Cacciatore con Lanciarazzi — Costo 50

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	9	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cacciatore con Lanciarazzi

Equipaggiamento:

Lanciarazzi, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Cacciatore con Lanciarazzi esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Cacciatori sia inclusa nel vostro esercito.

Cacciatore

Cacciatore

Sergente dei Cacciatori

Specialista HMG dei Cacciatori

Assaltatore

Sergente degli Assaltatori

Assaltatore

Cacciatore con Lanciagranate

Cacciatore con Lanciagranate — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	9	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Cacciatore con Lanciagranate

Equipaggiamento:

Lanciagranate, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete comprare un Cacciatore con Lanciagranate esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Cacciatori sia inclusa nel vostro esercito.

Assaltatori

Assaltatori — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	10	3	1	7	3	9	2

Assaltatori: Specialista Granatiere — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	10	3	1	7	3	9	2

Assaltatori: Specialista LMG — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	10	3	1	7	3	9	2

Assaltatori: Sergente — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	12	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Assaltatori

Fino ad 1 Specialista degli Assaltatori, LMG o Granatiere

Fino ad 1 Sergente degli Assaltatori

Equipaggiamento:

Assaltatori: Pistola Mitragliatrice

Specialista Granatiere: Granate a Mano, Pistola Mitragliatrice

Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera

Sergente: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Assaltatori: Infiltrazione

Specialista Granatiere: Infiltrazione

Specialista LMG: Infiltrazione

Sergente: Infiltrazione, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Eroe degli Assaltatori

Eroe degli Assaltatori — Costo 77

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	10	13	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Eroe degli Assaltatori

Equipaggiamento:

Lanciafiamme, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Infiltrazione, Senso Tattico, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Potete comprare un Eroe degli Assaltatori esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Assaltatori sia inclusa nel vostro esercito.

Machinator

Machinator — Costo 19

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	8	11	3	1	9	3	9	2

Machinator: Specialista LMG — Costo 30

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	8	11	3	1	9	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Machinator

Fino ad 1 Specialista LMG dei Machinator

Equipaggiamento:

Machinator: Spada Potenziata

Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera

Abilità Speciali:

Machinator: Morale Alto +4, Attacco di Gruppo, Immune alla Paura

Specialista LMG: Morale Alto +4, Attacco di Gruppo, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Assaltatori

Corazzieri

Corazziere — Costo 37

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	12	3	2	9	3	11	3

Struttura: SQUADRA

2-4 Corazzieri

Equipaggiamento:

Corazzieri: Pistola Mitragliatrice, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Corazzieri: Immune alla Paura, Morale Alto +2

Regole Speciali:

Nessuna

Uomini Specchio

Uomo Specchio — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	9	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Uomini Specchio

Equipaggiamento:

Uomini Specchio: Spada, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Uomini Specchio: Infiltrazione

Regole Speciali:

A causa delle capacità camaleontiche dell'armatura di questi modelli chiunque cerchi di colpirli subisce una penalità di -2 ad ogni distanza diversa dal Tiro Diretto.

Scorpione

Scorpione — Costo 52

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	10	12	3	2	9	4	11	3

Struttura: SINGOLO

1 Scorpione

Equipaggiamento:

Lanciarazzi Leggero, Spada Potenziata

Abilità Speciali:

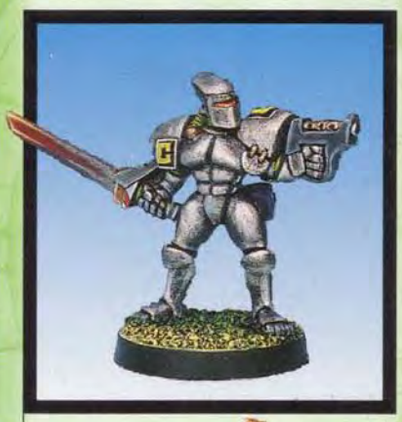
Impartire Ordini, Senso Tattico

Regole Speciali:

A causa dello scudo antiproiettile degli Scorpioni, ogni modello che vuole sparargli contro subisce una penalità di -1 al valore di AT.

Eroe degli Assaltatori

Corazzieri



Uomini Specchio

Uomini Specchio

Scorpione

Dt.ssa Diana

Vince Diamond

Cyril Dent

Dt.ssa Diana

Dt.ssa Diana — **Costo 33**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	12	3	2	7	3	7	2

Struttura: SINGOLO

Dr. Diana

Equipaggiamento:

Pistola

Abilità Speciali:

Medico, Riorganizzare i Compagni, Immune alla Paura, Infondere Disciplina

Regole Speciali:

Dr Diana è un Personaggio ed è un Medico molto capace. Può dunque tirare due volte quando cerca di curare la Ferita di un modello colpito.

Vince Diamond

Vince Diamond — **Costo 49**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	11	14	3	3	10	3	11	3

Struttura: SINGOLO

Vince Diamond

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante

Abilità Speciali:

Infondere Disciplina, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Vince Diamond è un Personaggio.

Cyril Dent

Cyril Dent — **Costo 49**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	11	12	14	3	2	8	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Cyril Dent

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Leggera, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Riorganizzare i Compagni, Senso Tattico

Regole Speciali:

Personaggio

Ricognitore TA-65000

Ricognitore TA-65000 Veicolo — **Costo 62**

PM	FE	MO	AR	D
3	4	5	11	4

Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
7	7	7	9	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Ricognitore TA-65000

Tipo:

Chiuso / Con Ruote

Colp. Locazione:

1-20 = Veicolo

Equipaggiamento:

Cannone Automatico

Abilità Speciali:

Immunità alle Armi 5

Regole Speciali:

Nessuna

Droide Eradicator

Droide Eradicator Veicolo — **Costo 123**

PM	FE	MO	AR	D
3	6	4	12	6

Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
7	7	7	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Droide Eradicator

Equipaggiamento:

Cannone al Fosforo, Sega a Catena Gigante, Doppio Lanciarazzi Pesante

Tipo:

Chiuso / Bipode

Colp. Locazione:

1-20 = Veicolo

Abilità Speciali:

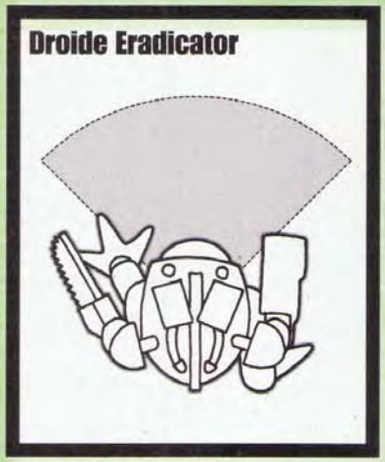
Immunità alle armi 10

Regole Speciali:

Il Droide Eradicator in Corpo a Corpo attacca con la sua Sega a Catena Gigante, Colp. +0, Danno 12(x3).

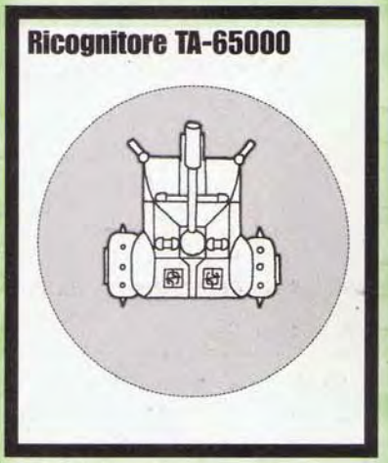
Droide Eradicator

Ricognitore TA-65000



Arco di Fuoco

- L'area ombreggiata indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi.



Arco di Fuoco

- L'area ombreggiata indica l'Arco di Fuoco di 360 gradi.

ARMERIA CYBERTRONIC

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	-1	10	-3	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	8	+2	8	0	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+1(x2)	9	-1	8	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+1(x2)	11	-1	11	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1	13	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE A POMPA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2	8(x2)	0	7(x2)	-1	6	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA POTENZIATA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIAFIAMME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

FUCILE DI PRECISIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+2	10(x2)	+1	10(x2)	0	10(x2)	-1	10(x2)	-2	9

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIARAZZI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-3	14(x3)	-4	14(x3)	-5	14(x3)	-6	14(x3)

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Anticarro
Regole Speciali:
Nessuna

CANNONE AL FOSFORO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	11(x2)	-1	11(x2)	-2	11(x2)	-3	11(x2)	-	-

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Anticarro, Arma da Tiro, Arma ad Effetto

Regole Speciali:

Usate l'Indicatore del Cannone al Fosforo.

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+0(x2)	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIARAZZI LEGGERO (PLR)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	10	+1	10	0	10	-1	10	-3	10	-	-

Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Il Lanciarazzi Leggero è un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

DOPPIO LANCIARAZZI PESANTE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	+2(x2)	12	+1(x2)	12	-1 (x2)	12	-	-	-	-

Tipo:

Montata su cavalletto, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

CANNONE AUTOMATICO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	+1(x2)	11(x2)	+0(x2)	10(x2)	-1	9(x2)	-3	8(x2)	-	-

Tipo:

Montato su veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIAGRANATE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	10	-2	10	-4	10	-6	10

Tipo:

Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

GRANATA A MANO

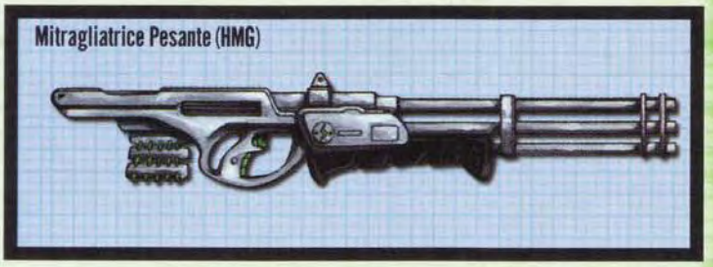
CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

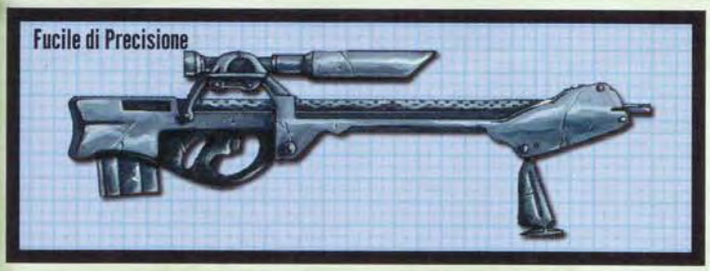
Tipo:

Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.





LE TRIBU' DELLA TERRA

I CRESCENTIANI

Squadre
- Fedele
- Fanteria Jihad
- Guardia del Khan
- Compianti
- Martiri

Singoli
- Profeti

I LUTERANI

Squadre
- Discepoli
- Fucilieri

Singoli
- Corsari
- Addolorati
- Patriarchi

I FIGLI DI RASPUTIN

Squadre
- Soldat
- Shock Soldat
- Figli del Nord

Singoli
- Kommandant
- Portastendardo
- Jaeger Soldat
- Schwerwaffe Soldat
- Flammen Soldat
- Vicario

I TEMPLARI

Squadre
- Soldati dell'Orda
- Gendarmi
- Gendarmi Domatori

Singoli
- Portastendardo
- Gendarmi Cacciatori

CRITERIO D'ACQUISTO DELLE TRIBU' DELLA TERRA

- Non si possono mischiare Unità che appartengono a Tribù differenti.
- Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.
- Quando acquistate le Unità Tribali come mercenari dovete attenervi al Criterio d'Acquisto del vostro esercito.

Ci sono molti modi per combattere con le Tribù della Terra. Anche se i loro eserciti sono piccoli paragonati a quelli delle Megacorporazioni, vivono in mondo di continue lotte intestine e spesso sono l'una contro l'altra. Inoltre spesso le Megacorporazioni le utilizzano come mercenari. Quando giocate con una delle 5 Megacorporazioni potete spendere fino ad un terzo dei Punti a vostra disposizione per acquistare le Unità delle Tribù della Terra. La Fratellanza e l'Oscura Legione invece non le utilizzano.

In alcune rare occasioni le Tribù della Terra si sono ribellate alle corporazioni che le avevano assoldate. Si tratta tuttavia di piccoli gruppi che portano avanti una semplice guerriglia in alcune delle zone più remote dei mondi abitati. Questi piccoli eserciti devono far parte della stessa Tribù.

I CRESCENTIANI

Molte delle Tribù sono legate a precisi antichi insegnamenti religiosi. I Crescentiani seguono dogmi che derivano dagli insegnamenti dell'Islam, benché la saggezza e la purezza della fede siano ormai svanite per lasciare il posto alla Jihad.

I Fedeli costituiscono l'ossatura dell'esercito Crescentiano e in battaglia sono leali e temibili. La Fanteria Jihad fornisce un enorme potenza di fuoco e sono rinomati per il loro impeto omicida nelle mischie.

La Guardia del Khan sono scelti già in tenera età per diventare la Guardia pretoriana del Capo della Tribù. Si dice che i Compianti abbiano visto la loro morte e quindi non conoscano la paura, dato che il Fato è per loro già scritto. I Martiri sono guerrieri che hanno perduto tutto. L'unica cosa che rimane loro è la fedeltà alla Tribù per la quale sono pronti a dare anche la vita.

Rispettati da tutti sono i Profeti. Infondono coraggio tra i combattenti e li guidano personalmente in battaglia con le loro mazze a due mani potenziate.

Fedele

Fedele — **Costo 18**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	9	12	3	1	7	3	7	2

Fedeli: Specialista HMG — **Costo 21**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	9	12	3	1	7	3	7	2

Fedeli: Sergente — **Costo 20**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	13	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Fedele
Fino ad 1 Specialista HMG dei Fedeli
Fino ad 1 Sergente dei Fedeli

Equipaggiamento:

Fedeli: Fucile d'Assalto, Arma ad Asta
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Pistola Mitragliatrice, Spadone

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

Fanteria Jihad

Fanteria Jihad — **Costo 22**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	12	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Fanteria Jihad

Equipaggiamento:

Fanteria Jihad: Fucile Mitragliatore, Spadone

Abilità Speciali:

Fanteria Jihad: Immune alla Paura, Impeto Omicida

Regole Speciali:

Nessuna

Guardia del Khan

Guardia del Khan — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	9	13	3	1	8	3	7	2

Guardie del Khan: Specialista HMG — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	9	13	3	1	8	3	7	2

Guardie del Khan: Sergente — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	10	15	3	1	8	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Guardia del Khan
Fino ad 1 Specialista HMG delle Guardie del Khan
Fino ad 1 Sergente delle Guardie del Khan

Equipaggiamento:

Guardia del Khan: 2 Pistole
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Arma ad Asta, Pistola

Abilità Speciali:

Guardia del Khan : Immune alla Paura, Impeto Omicida
Specialista HMG: Immune alla Paura, Impeto Omicida
Sergente: Immune alla Paura, Impeto Omicida

Regole Speciali:

Nessuna

Compianti

Compianti — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	10	15	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Compianti

Equipaggiamento:

Compianti: Mitragliatrice Leggera

Abilità Speciali:

Compianti: Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Martiri

Martire — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	12	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Martiri

Equipaggiamento:

Martiri: Esplosivi, Pistola

Abilità Speciali:

Martiri: Immune alla Paura, Morale Alto +4, Mimetismo

Regole Speciali:

I Martiri vanno in battaglia con il corpo ricoperto di esplosivi. Spendendo una Azione possono cercare di far detonare l'esplosivo sacrificando la loro vita per la gloria della Tribù. Vedi le Regole Speciali sugli Esplosivi per maggiori dettagli. I Martiri sono anche equipaggiati con un lanciarampini, che gli permette di Arrampicarsi il doppio della normale distanza ogni qual volta spendono un'Azione per Arrampicarsi.

Profeta

Profeta — Costo 33

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	11	16	3	2	9	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Profeta

Equipaggiamento:

Mazza Potenziata a due Mani

Abilità Speciali:

Immune alla Paura, Impeto Omicida, Infondere Disciplina valido solo per Crescentiani.

Regole Speciali:

Nessuna

Profeta

Guardia del Khan

Compianto

Fanteria Jihad

Fedele

Fedele

Fanteria Jihad

Discepolo

Fuciliere

Patriarca

Addolorato

I LUTERANI

I Luterani seguono dogmi derivati dalla dottrina Cristiana ma come accade ovunque sulla Terra, si tratta di una mutazione di quello che era nel passato. I Discepoli costituiscono il grosso dell'esercito Luterano. Armati con due Fucili a Canne Mozze sono mortali in combattimento e incrollabili nella loro fede. Altrettanto potenti sono i Fucilieri che tentano sempre di aggirare il nemico per colpirlo quando meno se lo aspetta.

Al fianco dei ranghi Luterani combattono i Corsari. Si tratta di singoli individui che impartiscono ordini mentre mietono vittime con la loro falce a due mani. Gli Addolorati forniscono molto potere di fuoco, colpendo i bersagli con i loro lanciagranate. Infine i Patriarchi, che comandano le truppe, prendono parte allo scontro premendo i grilletti dei loro Fucili a Canne Mozze.

Discepoli

Discepolo — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	9	11	3	1	7	3	7	2

Discepoli: Sergente — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	12	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Discepoli

Fino ad 1 Sergente dei Discepoli

Equipaggiamento:

Discepolo: 2 Fucili a Canne Mozze

Sergente: Fucile a Canne Mozze, Falce Potenziata

Abilità Speciali:

Discepolo: Morale Alto +4

Sergente: Morale Alto +4

Regole Speciali:

Nessuna

Fucilieri

Fuciliere — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	12	3	1	7	3	7	2

Fucilieri: Sergente — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	11	13	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Fucilieri

Fino ad 1 Fuciliere Sergente

Equipaggiamento:

Fucilieri: 2 Pistola Mitragliatrice

Sergente: Pistola, Artiglio Potenziato

Abilità Speciali:

Fucilieri: Infiltrazione

Sergente: Infiltrazione, Morale Alto +2

Regole Speciali:

Nessuna

Corsaro

Corsaro — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	11	14	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Corsaro

Equipaggiamento:

Fucile a Canne Mozze, Falce Potenziata

Abilità Speciali:

1 Attacco CC Extra, Impartire Ordini

Regole Speciali:

Nessuna

Addolorato

Addolorato — Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Addolorato

Equipaggiamento:

Lanciagranate, Pistola

Abilità Speciali:

Morale Alto +2, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Patriarca

Patriarca — Costo 36

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	11	14	3	2	9	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Patriarca

Equipaggiamento:

Fucile a Canne Mozze

Abilità Speciali:

Infondere Disciplina valido solo per Luterani, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Nessuna

I FIGLI DI RASPUTIN

I Figli di Rasputin sono una Tribù molto potente e sono anche i più avanzati tecnologicamente. Diversamente dalle religioni delle altre Tribù i Figli di Rasputin sono governati da un codice imperiale.

Il cuore dell'esercito sono i Soldat che vantano un impressionante arsenale di armi che va dal fucile a pompa alla pistola, fino alle mitragliatrici pesanti. Direttamente sopra ai Soldat generici ci sono gli Shock Soldat armati con il temibile Sifone a Gas Tossici, un'arma che rilascia una nube di gas corrosivi. I Figli del Nord sono noti per le loro manovre tattiche con le quali attaccano il nemico dal lato più scoperto per infliggergli ingenti danni con le loro due pistole mitragliatrici.

Ad aggiungere forza all'esercito dei Figli di Rasputin vi è un grande numero di singoli. Il Portastendardo agisce come punto di riferimento per riorganizzare le Unità sul campo di battaglia. Lo Jaeger Soldat è un combattente in grado di planare alle spalle degli ignari nemici. Lo Schwerwaffe Soldat abbatte il nemico con la sua Mitragliatrice Pesante e il Flammen Soldat utilizza invece il suo Lanciafiamme Pesante. Infine il Vicario che impartisce ordini e tiene i Figli di Rasputin ben raggruppati quando combattono.

Soldat

Soldat — Costo 17

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	11	3	1	7	3	8	2

Soldat: Specialista HMG — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	7	11	3	1	7	3	8	2

Sergente — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	8	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Soldat
Fino ad 1 Specialista HMG dei Soldat
Fino ad 1 Sergente

Equipaggiamento:

Soldat: Fucile d'Assalto, Spada
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante
Sergente: Fucile a Pompa, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Kommandant

Kommandant — Costo 36

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	13	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Kommandant

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, 2 Pistole

Abilità Speciali:

Senso Tattico, Impartire Ordini valido solo per Figli di Rasputin

Regole Speciali:

Potete comprare un Kommandant esattamente come tutti gli altri Singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Soldat sia inclusa nel vostro esercito.

Shock Soldat

Shock Soldat — Costo 30

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	6	7	13	3	1	7	3	8	2

Shock Soldat: Sergente — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	6	7	14	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Shock Soldat
Fino ad 1 Sergente degli Shock Soldat

Equipaggiamento:

Shock Soldat: Sifone di Gas Tossici, Spada
Sergente: Sifone di Gas Tossici, Spada

Abilità Speciali:

Shock Soldat: Infiltrazione
Sergente: Infiltrazione

Regole Speciali:

Nessuna

Figli del Nord

Figlio del Nord — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	7	8	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Figli del Nord

Equipaggiamento:

Figli del Nord: 2 Pistole Mitragliatrici

Abilità Speciali:

Figli del Nord: Infiltrazione, 1 Attacco AT Extra

Regole Speciali:

Nessuna

Soldat

Soldat

Shock Soldat

Shock Soldat

Sergente

Specialista HMG

Flammen Soldat

Sergente degli Shock Soldat

Portastendardo

Portastendardo — **Costo 38**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	9	15	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Portastendardo

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto, Pistola Mitragliatrice, Spada

Abilità Speciali:

Riorganizzare i Compagni, Infondere Disciplina valido solo per Figli di Rasputin.

Regole Speciali:

Nessuna

Jaeger Soldat

Jaeger Soldat — **Costo 32**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	9	8	13	3	1	7	3/4	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Jaeger Soldat

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Lo Jaeger Soldat è un modello che Plana.

Schwerwaffe Soldat

Schwerwaffe Soldat — **Costo 38**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	8	8	13	3	1	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Schwerwaffe Soldat

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante con cavalletto, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Gli Schwerwaffe Soldat si considerano sempre in Copertura. La Mitragliatrice Pesante con cavalletto ha un Arco di Fuoco di 90 gradi e spara sempre nel verso dove è puntata. Lo Schwerwaffe Soldat può spendere 1 Azione per ruotare l'arma fino ad un massimo di 90 gradi. L'arma può essere mossa solo quanto è smontata e ci vuole un intero Turno per farlo. Anche per rimontarla ci vuole un Turno intero.

Flammen Soldat

Flammen Soldat — **Costo 41**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	8	8	12	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Flammen Soldat

Equipaggiamento:

Lanciafiamme Pesante

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

Vicario

Vicario — **Costo 36**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	10	14	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

Vicario

Equipaggiamento:

Pistola Mitragliatrice, Spada

Abilità Speciali:

Impartire Ordini valido solo per Figli di Rasputin, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Nessuna

Schwerwaffe Soldat

Portastendardo

I TEMPLARI

I Templari vantano di avere antenati divini anche se la loro forza fisica e la loro brutale ferocia rimangono fuori questione. Il cuore dell'esercito dei Templari è costituito dai Soldati dell'Orda che percorrono le pianure brulle e si raggruppano intorno al loro Portastendardo. Sono conosciuti per le loro terribili cariche e sono comandati dai fanatici Centurioni, forti combattenti che maneggiano le spade con incredibile abilità. Se i Templari hanno bisogno di versatilità utilizzano i Gendarmi, soldati d'élite che hanno Fucili d'Assalto e spade pesanti e beneficiano del supporto di uno specialista con una Mitragliatrice Leggera.

Ci sono molti strani animali che si aggirano sulla superficie della Terra e i Gendarmi Domatori ne hanno inserito qualcuno nell'esercito Templare. Hanno un forte legame con questi animali conosciuti come Fiere Sacre e spesso li impiegano in battaglia. I Gendarmi Cacciatori sono addestrati ad usare i terreni come copertura e le loro abilità di caccia sono usate per colpire i nemici dei Templari.

Soldati dell'Orda

Soldato dell'Orda — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	8	13	3	1	9	3	7	2

Centurione dell'Orda — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	9	15	3	2	9	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Soldati dell'Orda

Fino ad 1 Centurione dell'Orda

Equipaggiamento:

Soldati dell'Orda: Pistola, Fucile d'Assalto

Centurione dell'Orda: Pistola, Spada

Abilità Speciali:

Soldati dell'Orda: Impeto Omicida

Centurione dell'Orda: Impeto Omicida

Regole Speciali:

Nessuna

Gendarmi

Gendarme — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	14	3	1	9	3	7	2

Gendarmi: Specialista LMG — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	14	3	1	9	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Gendarmi

Fino ad 1 Specialista LMG dei Gendarmi

Equipaggiamento:

Gendarmi: Fucile d'Assalto, Spadone

Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera

Abilità Speciali:

Gendarmi: Impeto Omicida

Specialista LMG: Impeto Omicida

Regole Speciali:

Nessuna

Gendarmi Domatori

Gendarme Domatore — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	13	3	2	9	3	8	2

Fiera Sacra — Costo 17

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	0	6	11	3	2	8	3	6	1

Struttura: SQUADRA

1 Gendarme Domatore

2 Fiere Sacre

Equipaggiamento:

Gendarme Domatore: Pistola

Fiera Sacra: Nessuna

Abilità Speciali:

Gendarme Domatore: Impeto Omicida

Fiera Sacra: Impeto Omicida

Regole Speciali:

Le Fiere Sacre in CC attaccano con le zanne, +0 per colpire, Danno FO +0.

Portastendardo

Portastendardo — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	13	3	2	9	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Portastendardo

Equipaggiamento:

Pistola

Abilità Speciali:

Impeto Omicida, Infondere Disciplina valido solo per Templari

Regole Speciali:

Nessuna

Gendarmi Cacciatori

Gendarme Cacciatore — Costo 43

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	10	10	14	3	2	9	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Gendarme Cacciatore

Equipaggiamento:

Arpione

Abilità Speciali:

Mimetismo, Immune alla Paura, Impartire Ordini valido solo per Templari

Regole Speciali:

Nessuna

Templare dell'Orda

Specialista LMG dei Gendarmi

Fiera Sacra

Gendarme Cacciatore

ARMERIA DELLE TRIBU' DELLA TERRA

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	9	+2	9	+1	9	0	9	-3	7	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	7	+2	7	+0	7	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	8	+2(x2)	8	+1(x2)	8	-2	7	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	7	+2(x2)	7	+0(x2)	7	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+3(x2)	10	+1(x2)	10	-2	10	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	12	+3(x2)	12	+1(x2)	12	-2	12	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE CON CAVALLETTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	13	+3(x2)	13	+1(x2)	13	-1(x2)	13	-3	11

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
L'Artigliere si considera sempre in Copertura. La Mitragliatrice Pesante con Cavalletto ha un Arco di Fuoco di 90 gradi. L'Artigliere può spendere 1 Azione per ruotare l'arma fino ad un massimo di 90 gradi. L'arma si può muovere solo quando è smontata, per fare ciò ci vuole un intero Turno. Analogamente ci vuole un intero Turno per rimontarla.

FUCILE A CANNE MOZZE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	9(x2)	+3	8(x2)	-2	7	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0 +0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

SPADONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	F0+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

ARMA AD ASTA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	F0 +1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

MAZZA POTENZIATA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	F0 +3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Un modello che utilizza quest'arma come arma primaria in corpo a corpo ottiene un bonus di +1 al Danno per ogni Azione addizionale spesa per migliorare la possibilità di colpire.

FALCE POTENZIATA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	F0 +2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Un modello che usa la falce potenziata ottiene un bonus di +1 al Danno per ogni Azione extra utilizzata in corpo a corpo per migliorare la possibilità di colpire.

FALCETTO POTENZIATO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	F0 -2(x3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

ARTIGLIO POTENZIATO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0 +0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

ESPLOSIVI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Special
Regole Speciali:
Utilizzando una Azione il modello equipaggiato con gli esplosivi può tentare di detonare con loro. Tirate e consultate la seguente tabella:

1-18: L'Esplosivo detona automaticamente uccidendo il modello che le porta. Sistemate l'Indicatore della Piccola Esplosione sul modello che è detonato. Chiunque è toccato dall'Indicatore è colpito, Danno 10(x2).

19-20: L'Esplosivo non detona e non si può più utilizzare per il resto della battaglia.

SIFONE DI GAS TOSSICI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Utilizza l'Indicatore Spruzzo Acido DANNO 10(x2).

LANCIAFIAMME PESANTE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	13	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area Diretto
Regole Speciali:
Il Lanciafiamme Pesante utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme Pesante, DANNO 13. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

ARPIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	13(x3)	+1	11(x2)	+0	11(x2)	-2	9(x2)	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE A POMPA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2	8(x2)	0	7(x2)	-1	6				

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIAGRANATE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	9	-3	9	-5	9	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

GRANATA A MANO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

LISTA ESERCITO: LA FRATELLANZA

CRITERIO D'ACQUISTO DELLA FRATELLANZA

Non si possono avere più Squadre Primarie di quante sono le Squadre Secondarie.

Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre e alcuni Singoli si possono comprare solo se c'è la presenza di una particolare Squadra.

Per ogni 3 Unità che non hanno Poteri Soprannaturali potete averne 1 che li possiede.

Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

LA FRATELLANZA

Squadre Cohorte Secundaria

- Soldati
- Soldati d'élite
- Pellegrini

Squadre Cohorte Primaria

- Guardie delle Furie
- Sacri Guerrieri
- Arcivescovi
- Mortificator
- Valchirie

Singoli

- Singoli legati alle Squadre
- Pellegrino Carnefice
- Assassino
- Inquisitore
- Inquisitore Maggiore
- Mistico
- Custode dell'Arte
- Vestale
- Sentinella
- Crocifissore

Personaggi

- Laura la Vestale Benedetta
- Inquisitore Nicodemus
- Crenshaw il Mortificator
- Cardinale Dominic

Veicoli

- Angelo della Morte

LA FRATELLANZA

La Fratellanza è l'unica potenza in tutto il Sistema Solare che ha una conoscenza vaga della vera natura dell'Anima Oscura. Proprio per questo motivo tutti i suoi sforzi sono concentrati al perseguimento di un unico obiettivo: epurare il male dell'Anima Oscura e le sue Legioni.

L'assembramento principale di forze della Fratellanza sono i Soldati.

Chiunque entri a far parte del braccio armato inizia servizio come Soldato. Solo coloro che dimostrano dedizione e coraggio diventeranno con il tempo Soldati d'élite o Pellegrini. I primi sono dei guerrieri consacrati, addestrati ed equipaggiati per fronteggiare qualsiasi evenienza, mentre i secondi sono guerrieri senza paura spesso impiegati nelle situazioni più disperate.

Dopo anni di preghiera e di rigida disciplina, alcuni guerrieri possono entrare nelle file della Guardia delle Furie, che sono i pretoriani dei capi religiosi, oppure nell'ordine dei Sacri Guerrieri impiegati esclusivamente per combattere gli emissari dell'Oscura Legione. Entrambe queste unità sono specializzate nel corpo a corpo mentre gli Arcivescovi sono delle unità molto versatili guidate da un fratello più anziano che conosce l'Arte e sono in grado di usare Poteri Soprannaturali.

Quando la Fratellanza ha bisogno di interventi mirati o deve estirpare il male in modo clandestino utilizza i Mortificator. Piccole unità addestrate nell'arte dell'assassinio e utili a stanare gli Eretici nascosti. Le Valchirie sono un ordine di sorelle temibili, spesso usate come prima linea durante gli assalti frontali, che incutono timore nell'avversario quando attaccano recitando le loro preghiere di guerra.

Altri nella Fratellanza agiscono come singoli. Per esempio gli Assassini sono direttamente scelti dalle file dei Mortificator, gli Inquisitori scovano l'Eresia sul campo di battaglia. Sono armati con una combinazione di Sega a Catena e Fucili d'Assalto e portano il Libro della Legge, che seguono alla lettera. Gli Inquisitori Maggiori sono simili ai loro fratelli minori ma portano un fucile d'assalto munito di lanciafiamme.

I poteri soprannaturali del primo Cardinale giocarono un ruolo chiave nel processo di unificazione dell'umanità per fronteggiare la minaccia dell'Oscura Legione e quello che fu iniziato dal Cardinale Durand I è proseguito oggi dai Mistici. Si tratta di studiosi illuminati che hanno raggiunto il controllo dell'Arte. Costoro possono diventare Custodi dell'Arte. Molti all'interno della Fratellanza, combinano la loro conoscenza dell'Arte con le abilità di combattimento, come ad esempio le Vestali. Si tratta di avversari temibili che spesso combattono alla testa delle Valchirie.

Le Sentinelle viaggiano lungo tutto il sistema solare e combattono la dove c'è bisogno di loro. Sono costantemente all'erta in caso di presenza del male e cercano sempre di estendere l'influenza della Fratellanza. Non esistono altri combattenti più abili e ricchi di talento in corpo a corpo dei Crocifissori.

La Fratellanza è conscia del fatto che la vanità è un peccato e non incoraggia la glorificazione dei singoli. Tuttavia, esistono alcuni individui che possiedono una incredibile reputazione. Laura, la Vestale Benedetta senza paura, è diventata fonte di ispirazione per tutti i membri di sesso femminile della Fratellanza, poiché combina una profonda conoscenza dell'Arte con doti di combattimento.

L'Inquisitore Nicodemus d'altro canto è conosciuto per i suoi instancabili sforzi nello scovare le più piccole tracce dell'Oscurità. Poche persone hanno la coscienza tanto sgombra dai pensieri impuri per poterlo guardare negli occhi senza timore.

Quando la Fratellanza deve assegnare una missione impossibile ad uno dei suoi membri, la scelta cade sempre su Crenshaw, il Mortificator. Questo maestro degli assassini conosce molti Poteri Soprannaturali e maneggia con grande maestria l'arte dell'uccidere. Infine c'è il Cardinale. Il Cardinale Dominic raramente è stato visto sul campo di battaglia, ma come i suoi predecessori crede fermamente nella lotta contro l'Oscura Legione. Nonostante molti membri della congregazione lo superino nelle abilità di combattimento nessuno è in grado di tenergli testa nella conoscenza dell'Arte. E' il capo incontrastato che guida l'umanità attraverso questa era buia.

L'unico Veicolo degno di nota della Fratellanza è l'Angelo della Morte. Questo veicolo leggero da esplorazione è un simbolo dell'ira degli angeli ed è molto pratico in guerra.

Soldati

Soldato — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	10	3	1	7	3	8	2

Specialista LMG — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	8	10	3	1	7	3	8	2

Sergente — Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	9	12	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Soldati
Fino ad 1 Specialista LMG
Fino ad 1 Sergente

Equipaggiamento:

Soldati: Fucile d'Assalto
Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera
Sergente: Fucile d'Assalto, Pistola, Sega a Catena

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Soldato d'élite

Soldati d'élite — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	11	3	1	7	3	9	2

Soldati d'élite: Specialista Granatiere — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	11	3	1	7	3	9	2

Soldati d'élite: Specialista LMG — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	11	3	1	7	3	9	2

Soldati d'élite: Sergente — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	11	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Soldati d'élite
Fino ad 1 Specialista dei Soldati d'élite, LMG o Granatiere
Fino ad 1 Sergente dei Soldati délite

Equipaggiamento:

Soldati d'élite: Fucile d'Assalto
Grenadier Specialist: Fucile d'Assalto, Granate a Mano
Specialista LMG: Mitragliatrice Leggera
Sergente: Fucile d'Assalto, Pistola, Sega a Catena

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Sergente

Specialista LMG

Soldato

Soldati

Soldato d'élite

Soldato d'élite

Specialista LMG dei Soldati d'élite

Pellegrino

Cecchino dei Soldati d'élite

Cecchino dei Soldati d'élite — **Costo 37**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	9	10	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Cecchino dei Soldati d'élite

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione

Abilità Speciali:

Mimetismo, Cecchino

Regole Speciali:

Potete includere nel vostro esercito i Cecchini dei Soldati d'élite esattamente come fate con ogni altro Singolo, ma dovete avere almeno una Squadra di Soldati d'élite.

Soldato d'élite con Lanciarazzi

Soldato d'élite con Lanciarazzi — **Costo 49**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Soldato d'élite con Lanciarazzi

Equipaggiamento:

Lanciarazzi, Pistola

Abilità Speciali:

Senso Tattico

Regole Speciali:

Potete includere nel vostro esercito i Soldati d'élite con Lanciarazzi esattamente come fate con ogni altro Singolo, ma dovete avere almeno una Squadra di Soldati d'élite.

Soldato d'élite con Lanciagranate

Soldato d'élite con Lanciagranate — **Costo 29**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	11	3	1	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Soldato d'élite con Lanciagranate

Equipaggiamento:

Lanciagranate, Pistola

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Potete includere nel vostro esercito i Soldati d'élite con Lanciagranate esattamente come fate con ogni altro Singolo, ma dovete avere almeno una Squadra di Soldati d'élite.

Pellegrini

Pellegrino — **Costo 24**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	11	12	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Pellegrini

Equipaggiamento:

Pellegrino: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Pellegrino: Immune alla Paura, Mimetismo

Regole Speciali:

Nessuna

Pellegrino Carnefice

Pellegrino Carnefice — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	11	12	3	1	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Pellegrino Carnefice

Equipaggiamento:

2 Scudi d'Energia

Abilità Speciali:

Immune alla Paura, Colpo Letale

Regole Speciali:

Nessuna

Guardia delle Furie

Guardia delle Furie — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	11	12	3	1	8	3	10	2

Guardia delle Furie: Sergente — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	12	14	3	1	8	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Guardia delle Furie

Fino ad 1 Sergente

Equipaggiamento:

Guardia delle Furie: Spada a due mani, Pistola

Sergente: Spada a due mani, Pistola

Abilità Speciali:

Guardia delle Furie: Immune alla Paura

Sergente: Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Guerrieri Sacri

Guerrieri Sacro — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	8	12	13	3	1	8	3	10	2

Guerrieri Sacri: Sergente — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	8	12	15	3	1	8	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Guerrieri Sacri

Fino ad 1 Sergente

Equipaggiamento:

Guerrieri Sacri: Spada, Pistola

Sergente: Spada, Pistola

Abilità Speciali:

Guerrieri Sacri: Immune alla Paura, Impeto Omicida

Sergente: Immune alla Paura, Impeto Omicida

Regole Speciali:

A causa dello Scudo Antiproiettile del Sergente dei Guerrieri Sacri tutti i modelli che gli sparano contro hanno una penalità di -1 al valore di AT.

Pellegrino Carnefice

Pellegrino

Guardia delle Furie

Guardia delle Furie

Guerriero Sacro

Guerriero Sacro

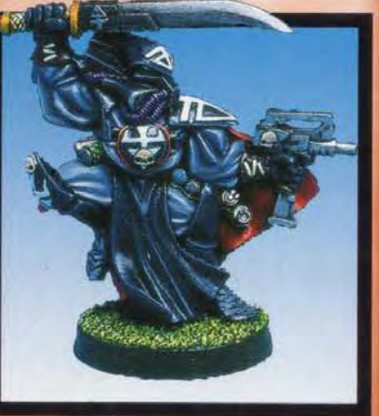
Guerriero Sacro

Sergente delle Guardie delle Furie

Arcivescovo

Arcivescovo

Mortificator



Mortificator

Arcivescovi

Arcivescovo — Costo 29

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	12	14	3	1	8	3	10	2

Arcivescovi: Specialista F-AR — Costo 45

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	10	12	14	3	1	7	3	10	2

Arcivescovi: Sergente — Costo 33

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	13	15	3	1	8	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Arcivescovi
Fino ad 1 Specialista F-AR degli Arcivescovi
Fino ad 1 Sergente degli Arcivescovi

Equipaggiamento:

Arcivescovi: Fucile d'Assalto, Pistola Mitragliatrice
Specialista F-AR: Fucile d'Assalto Lanciafiamme (F-AR)
Sergente: Fucile d'Assalto, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Arcivescovi: Immune alla Paura
Specialista F-AR: Immune alla Paura
Sergente: Immune alla Paura, Poteri Soprannaturali 1

Regole Speciali:

Il Sergente degli Arcivescovi può scegliere 1 Potere Soprannaturale tra quelli riportati nelle liste Esorcismo e Benedizione della Fratellanza.

Mortificator

Mortificator — Costo 53

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	13	13	3	1	8	3	9	2

Struttura: SQUADRA

2-4 Mortificator

Equipaggiamento:

Mortificators: Pistola Mitragliatrice, Spada

Abilità Speciali:

Mortificator: Pedinamento, 1 Attacco CC Extra, Prima Stoccata

Regole Speciali:

Non si può avere più di una Squadra di Mortificator nell'esercito.

Valchirie

Valchiria — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	12	13	3	1	8	3	9	2

Struttura: SQUADRA

2-6 Valchirie

Equipaggiamento:

Valchiria: Lancia Potenziata a Due mani, Pistola

Abilità Speciali:

Valchiria: Impeto Omicida, Poteri Soprannaturali 1, Immune alla Paura

Regole Speciali:

La Valchiria può scegliere 1 Potere Soprannaturale dalla lista Esorcismo della Fratellanza. Il Potere Soprannaturale deve essere comprato per ogni membro della Squadra e deve essere lo stesso.

Assassino

Assassino — Costo 62

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	11	14	14	3	2	9	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Assassino

Equipaggiamento:

2 Spade

Abilità Speciali:

Pedinamento, Colpo Letale, 1 Attacco CC Extra, Poteri Soprannaturali 1, Prima Stoccata

Regole Speciali:

Gli Assassini possono scegliere 1 Potere Soprannaturale dalla lista Esorcismo della Fratellanza. Non si può avere più di un Assassino nell'esercito.

Mortificator

Valchiria

Valchiria

Inquisitore

quisitore — Costo 43

C	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
	9	13	15	3	2	8	3	10	2

uttura: SINGOLO

nquisitore

ipaggiamento:

ile d'Assalto con Sega a Catena (C-AR)

lità Speciali:

eri Soprannaturali 2, Immune alla Paura, Impartire Ordini

gole Speciali:

Inquisitori possono acquistare Poteri Soprannaturali dalla lista rcismo della Fratellanza.

Inquisitore Maggiore

quisitore Maggiore — Costo 75

C	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
0	10	14	16	3	2	8	3	10	2

uttura: SINGOLO

nquisitore Maggiore

ipaggiamento:

ile d'Assalto Lanciafiamme (F-AR)

lità Speciali:

eri Soprannaturali 3, Immune alla Paura, Impartire Ordini, Riorizzare i Compagni

gole Speciali:

Inquisitori Maggiori possono acquistare i Poteri Soprannaturali la lista Esorcismo della Fratellanza.

Mistico

istico — Costo 33

C	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
	8	15	12	3	2	7	3	9	2

uttura: SINGOLO

Mistico

uipaggiamento:

tola Mitragliatrice, Spada

ilità Speciali:

eri Soprannaturali 2, Immune alla Paura

gole Speciali:

Mistici possono acquistare i Poteri Soprannaturali dalla lista nedizioni Fratellanza.

Custode dell'Arte

Custode dell'Arte — Costo 35

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	16	13	3	2	7	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Custode dell'Arte

Equipaggiamento:

Pistola Mitragliatrice, Spada Pesante

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 3, Immune alla Paura

Regole Speciali:

I Custodi dell'Arte possono acquistare i Poteri Soprannaturali dalla lista Benedizioni Fratellanza.

Vestale

Vestale — Costo 40

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	8	13	14	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Vestale

Equipaggiamento:

Lancia Potenziata a Due mani, Pistola

Abilità Speciali:

Impeto Omicida, Poteri Soprannaturali 2, Immune alla Paura, Impartire Ordini solo alle Valchirie

Regole Speciali:

Le Vestali possono acquistare i Poteri Soprannaturali dalla lista Esorcismo della Fratellanza.

Sentinella

Sentinella — Costo 42

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	12	14	3	2	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Sentinella

Equipaggiamento:

2 Pistole Mitragliatrici

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 1, Infondere Disciplina, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Le Sentinelle possono acquistare i Poteri Soprannaturali dalla lista Esorcismo della Fratellanza.

Assassino

Inquisitore Maggiore

Custode dell'Arte

Sentinella

Crocifissore

Inquisitore Nicodemus

Crocifissore

Crocifissore — **Costo 39**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	14	13	3	2	7	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Crocifissore

Equipaggiamento:

2 Pistola Mitragliatrice, 2 Spade

Abilità Speciali:

1 Attacco CC Extra, 1 Attacco AT Extra, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Laura la Vestale Benedetta

Laura la Vestale Benedetta — **Costo 51**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	11	14	15	3	2	9	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Laura la Vestale Benedetta

Equipaggiamento:

Lancia Potenziata a Due mani, Pistola

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 3, 1 Attacco CC Extra, Impartire Ordini, Riorganizzare i Compagni, Impeto Omicida, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Laura la Vestale Benedetta è un Personaggio e può acquistare 2 Poteri Soprannaturali dalla lista Esorcismo e 1 da quella Benedizioni della Fratellanza.

Inquisitore Nicodemus

Inquisitore Nicodemus — **Costo 46**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	10	15	15	3	2	9	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Inquisitore Nicodemus

Equipaggiamento:

Fucile d'Assalto con Sega a Catena (C-AR)

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 4, Impartire Ordini, Immune alla Paura, Riorganizzare i Compagni, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

L'Inquisitore Nicodemus è un Personaggio e può acquistare i Poteri Soprannaturali dalla lista Esorcismo della Fratellanza.

Crenshaw il Mortificator

Crenshaw il Mortificator — **Costo 88**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
13	11	14	15	3	2	9	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Crenshaw il Mortificator

Equipaggiamento:

Pistola Mitragliatrice, Katana

Abilità Speciali:

Assalitore Fantasma, Colpo Letale, 2 Attacchi CC Extra, Immune alla Paura, Prima Stoccata, Poteri Soprannaturali 1

Regole Speciali:

Crenshaw è un Personaggio e può acquistare un Potere Soprannaturale dalla Lista della Esorcismo della Fratellanza.

Cardinale Dominic

Cardinale Dominic — **Costo 40**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	16	16	3	2	7	3	12	2

Struttura: SINGOLO

Cardinale Dominic

Equipaggiamento:

Spada a due mani

Abilità Speciali:

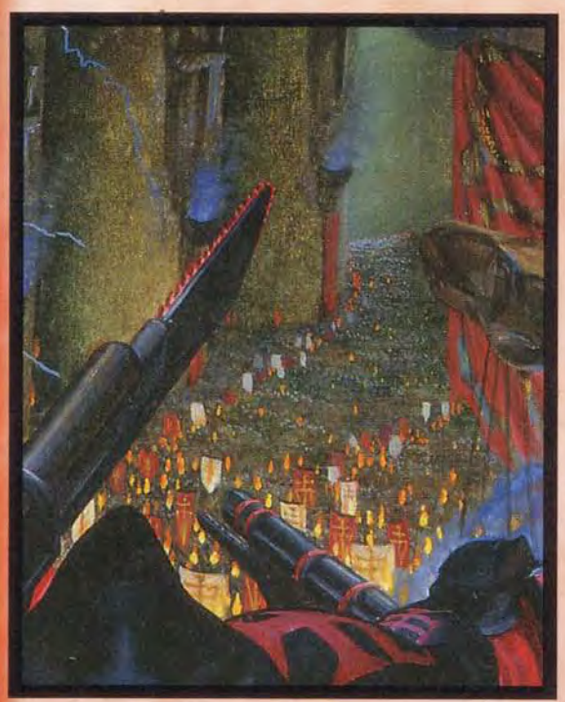
Poteri Soprannaturali 6, Immune alla Paura, Infondere Disciplina, Riorganizzare i Compagni

Regole Speciali:

Il Cardinale Dominic è un Personaggio e può acquistare 3 Poteri Soprannaturali dalla lista Esorcismo e 3 da quella Benedizioni della Fratellanza. Se il Cardinale Dominic fallisce un Tiro Potere può ripeterlo, anche se deve accettare il secondo risultato.

Angelo della Morte

Il Cardinale Dominic



Angelo della Morte

Angelo della Morte Veicolo — **Costo 75**

PM	FE	MO	AR	D
3	4	5	10	5

Conducente

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
9	9	11	12	3	1	8	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Angelo della Morte

Tipo:

Aperto / Con Ruote

Locazione Colpita:

1-14 = Veicolo, 15-20 = Equipaggio

Equipaggiamento:

Veicolo: Mitragliatrice Pesante montata su Veicolo

Conducente: Pistola

Abilità Speciali:

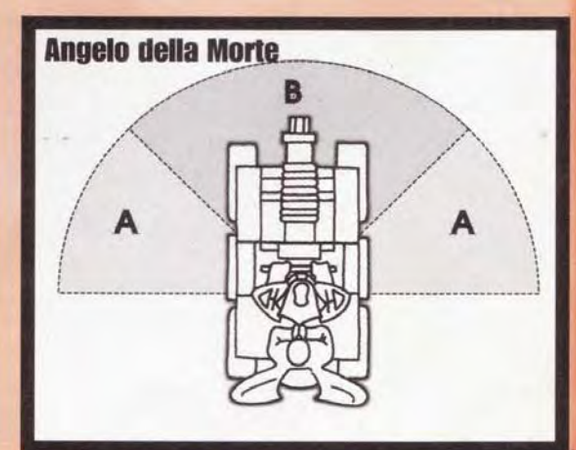
Veicolo: Immunità alle Armi 8

Conducente: Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

Laura la Vestale Benedetta



Archi di Fuoco

- Le aree A e B indicano l'Arco di Fuoco di 180 gradi del Conducente
- L'area B indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi del Veicolo

ARMERIA DELLA FRATELLANZA

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	-1	10	-3	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	8	+2	8	+0	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+0(x2)	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+2(x2)	11	-2	11	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA SU VEICOLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0(x2)	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1(x2)	13	-3	11

Tipo:
Montata su Veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	ST+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA PESANTE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

LANCIARAZZI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-4	14(x3)	-4	14(x3)	-5	14(x3)	-6	14(x3)

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Anticarro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	FO+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE DI PRECISIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+2	10(x2)	+1	10(x2)	0	10(x2)	-1	10(x2)	-2	9

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SEGA A CATENA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE D'ASSALTO CON SEGA A CATENA (C-AR)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	ST+1(x2)	+2	10	+1	10	-1	10	-3	8	-	-

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma Bianca e da Tiro

Regole Speciali:

Quando è usato in corpo a corpo si attiva la Sega a Catena e diventa una temibile Arma Bianca.

FUCILE D'ASSALTO CON LANCIAFIAMME (F-AR)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	-1	10	-3	8	-	-

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Sparo e Arma con Indicatore di Effetto Diretto.

Regole Speciali:

Un modello equipaggiato con quest'arma può scegliere di usare sia il Fucile di Precisione che il Lanciafiamme, tranne quando è in corpo a corpo dove deve usare il Fucile d'Assalto. Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

SCUDO D'ENERGIA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	F0+1(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIAGRANATE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	0	10	-2	10	-4	10	-6	10

Tipo:

Due Mani, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

GRANATA A MANO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	10	-2	10	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma ad Effetto Area a Raggio, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.

LANCIA POTENZIATA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	F0+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Arma Bianca

Regole Speciali:

Il modello che la usa ottiene un +1 al Danno per ogni Azione Extra utilizzata in Corpo a Corpo per migliorare la possibilità di Colpire.

KATANA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	F0+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

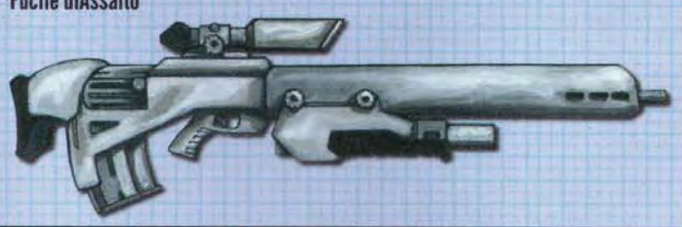
Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

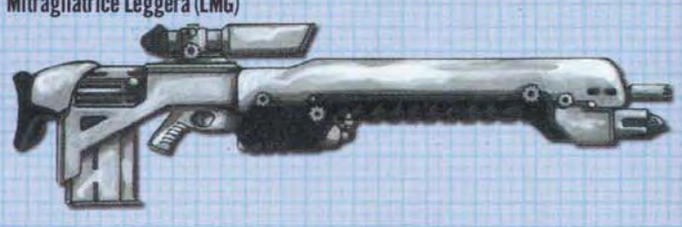
Regole Speciali:

Nessuna

Fucile díAssalto



Mitragliatrice Leggera (LMG)



Fucile díAssalto con Sega a Catena (C-AR)

Fucile díAssalto con Lanciafiamme (F-AR)

POTERI SOPRANNATURALI DELLA FRATELLANZA

BENEDIZIONI

FURIA SACRA

Costo: 15
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 10
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Il modello che usa questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo bersaglio o il membro dell'Unità che si trova all'interno della Distanza di Comando.
Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo l'Unità riceve un bonus nel Corpo a Corpo di +1 per Colpire. e +1 al Danno. Sistemate un Indicatore Furia Sacra di fianco all'Unità. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Furia Sacra.

GUIDA DEL CARDINALE

Costo: 21
Raggio: 16 pollici (40 cm) & LDV
Difficoltà: 12
Azioni: 2
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Il modello che usa questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo bersaglio o il membro dell'Unità che si trova all'interno della Distanza di Comando. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo l'Unità riceve un bonus di +2 con le armi da tiro per Colpire. Sistemate un Indicatore Guida del Cardinale di fianco all'Unità. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Guida del Cardinale.

FEDE CIECA

Costo: 30
Raggio: 12 pollici (30 cm) & LDV
Difficoltà: 11
Azioni: 2
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Il modello che usa questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo bersaglio o il membro dell'Unità che si trova all'interno della Distanza di Comando. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo l'Unità riceve l'Abilità Speciale dell'Immunità al Panico. Sistemate un Indicatore Fede Cieca di fianco all'Unità. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Fede Cieca.

SCUDO DELLA FEDE

Costo: 30
Raggio: 18 pollici (45 cm) & LDV
Difficoltà: 9
Azioni: 2
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Il modello che usa questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo bersaglio o il membro dell'Unità che si trova all'interno della Distanza di Comando. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo l'Unità riceve un bonus di +3 al suo valore di Armatura. Sistemate un Indicatore Scudo della Fede di fianco all'Unità. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti dello Scudo della Fede.

GIUSTA VELOCITA'

Costo: 27
Raggio: 20 pollici (50 cm) & LDV
Difficoltà: 8
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Il modello che usa questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo bersaglio o il membro dell'Unità che si trova all'interno della Distanza di Comando. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo l'Unità riceve un bonus di +1 al valore di Movimento. Sistemate un Indicatore Giusta Velocità di fianco all'Unità. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Giusta Velocità.

ESORCISMO

GLADIUS CARDINALIS

Costo: 6
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: PO
Effetto: Quando un modello usa con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un solo modello dell'Oscura Legione. Se il bersaglio fallisce il suo Tiro Salvezza questi subisce 1 ferita dalle Gladius Cardinalis che sono una fisica manifestazione della Spada della Fede.

CATENE DELLA GIUSTIZIA

Costo: 45
Raggio: 20 pollici (50 cm) & LDV
Difficoltà: 10
Azioni: 1
Tiro salvezza: PO
Effetto: Quando un modello usa con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un solo modello dell'Oscura Legione. Se il bersaglio fallisce il suo Tiro Salvezza viene bloccato da una catena eterea. Il bersaglio può continuare a combattere in corpo a corpo e può fare fuoco con la sua arma ma non è in grado di muoversi. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore.

DARDO SACRO

Costo: 35
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 11
Azioni: 2
Tiro salvezza: Tiro Armatura
Effetto: Quando un modello usa con successo questo Potere Soprannaturale un dardo accecante ed incandescente esplode bruciando e consumando ogni creatura dell'Oscura Legione intrappolata nell'area d'Effetto. Chi usa questo Potere Soprannaturale individua un bersaglio all'interno del Raggio d'azione e vi posiziona l'Indicatore della Piccola Esplosione. Ogni modello dell'Oscura Legione che giace anche solo parzialmente sotto l'Indicatore viene Colpito, Danno 10 (x2).

FUOCO PURIFICATORE

Costo: 41
Raggio: Arma ad Effetto Area Diretto
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: Tiro Armatura
Effetto: Quando un modello usa con successo questo Potere Soprannaturale sprigiona una crepitante fiammata blu e bianca. Posizionate l'Indicatore del Lanciafiamme sul bersaglio normalmente. Ogni modello dell'Oscura Legione che viene colpito subisce Danno 15. Per evitare di subire una Ferita il bersaglio deve superare un Tiro Armatura. Se ha più di una Ferita, deve continuare a tirare finché non muore o supera il Tiro Salvezza.

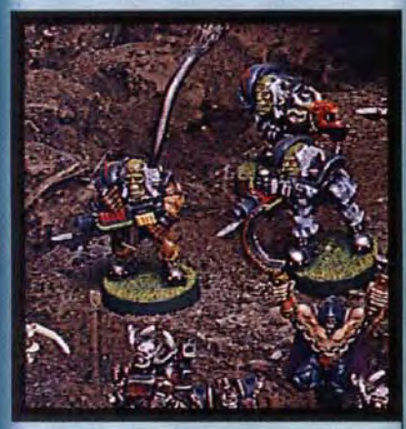
LUCE ACCECANTE

Costo: 13
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 13
Azioni: 2
Tiro salvezza: PO
Effetto: Il modello che usa questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo bersaglio o il membro dell'Unità che si trova all'interno della Distanza di Comando. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo l'Unità rimane accecata dalla luce della verità e subisce una penalità di -3 al valore di CC e AT.

Sistemate un Indicatore Luce Accecante di fianco all'Unità. L'Effetto dura fino al termine del prossimo Turno dell'Unità quando viene rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Luce Accecante.

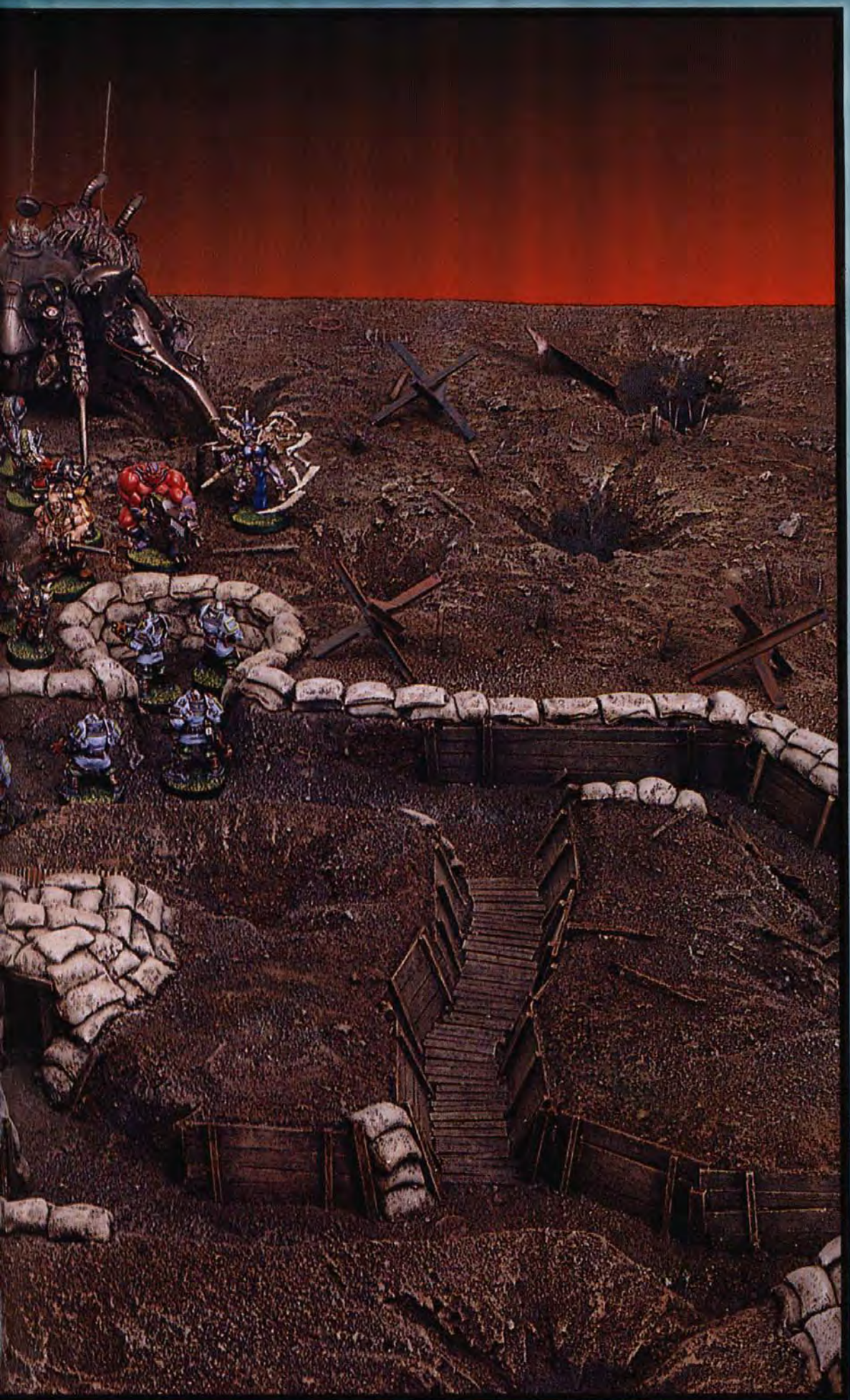
Dark Legion Bio-Giant

Karak the Keeper and Stahler in Carcass Armor



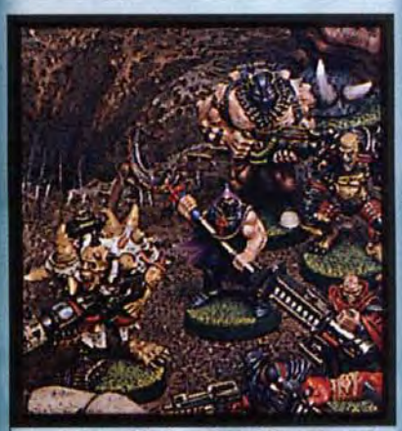
Dark Legion Necromutants

Dark Legion Acolytes and an Immaculate Fury



Dark Legion Necrotech Construct

Golgotha and a Razide



Reaper of Souls a Carnal Harvester and the Spawn of Demnogonis

Cybertronic Chasseurs

LISTA ESERCITO: OSCURA LEGIONE

CRITERIO D'ACQUISTO DELL'ORDA

Non si possono avere più Squadre Maggiori di quante sono quelle Minori.
Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre.

CRITERIO D'ACQUISTO DEL CULTO

Non si possono avere più Squadre Maggiori di quante sono quelle Minori.
Non si possono avere più Singoli di quante sono le Squadre.

GENERALI

Non si possono avere più Singoli che Squadre nel tuo esercito.
Per ogni 2 Unità che non hanno Poteri Soprannaturali potete averne 1 che li ha.
Non puoi avere più di un esemplare di ogni Personaggio nel tuo esercito.

L'ORDA

Squadre Minori
- Legionari Non Morti
- Necromutanti

Squadre Maggiori
- Centurioni
- Cannone Sacrilego

Singoli
- Golem dell'Oscurità
- Pretoriani
- Razide
- Behemoth
- Maculator

SCEGLIERE UN'ARMATA DELL'OSCURA LEGIONE

Quando scegliete un esercito dell'Oscura Legione dovete prima di tutto scegliere quale tra gli Apostoli Oscuri userete. L'Oscura Legione è divisa in due gruppi principali: l'Orda e il Culto. Inoltre ognuno degli Apostoli ha i suoi servitori specifici. Quindi non appena avrete scelto l'Oscuro Apostolo, potrete utilizzare le Unità dall'Orda, dal Culto e dai Servitori disponibili per quel particolare Apostolo. Sia l'Orda che il Culto sono composti da Squadre Minori e Maggiori.

Seguite il Criterio D'acquisto riportati qui di seguito per comporre la vostra armata.

L'ORDA

L'Orda è una moltitudine di creature maledette che appaiono negli eserciti di tutti gli Apostoli. L'atroce verità è che una grossa parte dell'Orda consiste di esseri umani caduti in battaglia o catturati mentre cercavano di combattere proprio l'Oscura Legione. Non rimane ormai più nulla di umano in loro e combattono con il solo scopo di uccidere quelli che un tempo erano loro compagni. L'unica cosa che li tiene in vita è il potere dell'Oscura Simmetria.

I più spregevoli di tutti sono i Legionari Non Morti. Poco più di corpi strascicanti guidati dal solo ricordo del dolore e dall'istinto di uccidere.

Al loro comando ci sono i Necromutanti. Anche questi un tempo erano umani ma ora sono stati maledetti, ora guardano i loro consimili con odio.

I Centurioni non sono né un corpo né un essere umano. Portati ancora vivi nelle Cittadelle Oscure questi forti combattenti sono stati contaminati con metodi che vanno oltre ogni descrizione e corrotti senza via di redenzione. Ora combattono per la gloria dell'Oscura Legione.

Il Cannone Sacrilego è usato in supporto all'Orda per polverizzare le difese umane. Questo cannone ha un'apparenza organica ed è anche molto impreciso, ma scuote il campo di battaglia quando colpisce.

Esistono anche diverse creature demoniache. I Golem di Oscurità, i cui corpi sono composti per metà da dura pietra, hanno la funzione di fare da scudi mobili per le unità più vulnerabili dell'Orda. I Pretoriani i cui deboli corpi e le cui menti corrotte dal male sono fusi dentro ad armature meccanicamente potenziate. I possenti Razide la cui pelle rossastra è più dura dell'acciaio. Queste creature dagli enormi muscoli sono dotate della devastante Mitragliatrice Pesante Nazgaroth, un'arma veramente temibile. Su tutti troneggia il Behemoth. Creatura gigantesca dotata di quattro braccia che ha il corpo ricoperto con aculei e porta numerose armi pesanti. Ed infine il Maculator, una creatura d'incubo originariamente convocata da un'altra dimensione dallo stesso Algeroth.

NECROMANTEIA

Legionari Non Morti

Legionaro Non Morto — Costo 16

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	5	6	7	3	1	6	3	7	2

Necromutante — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

8-12 Legionari Non Morti
Fino ad 1 Necromutante

Equipaggiamento:

Legionari Non Morti: Fucile d'Assalto
Necromutante: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Legionari Non Morti: Zombie
Necromutante: Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Necromutanti

Necromutante — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Necromutante: Specialista — Costo 42

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Centurione: Comandante — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	13	3	1	9	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Necromutanti
Fino ad 1 Necromutante Specialista
Fino ad 1 Centurione

Equipaggiamento:

Necromutanti: Fucile d'Assalto
Necromutante Specialista: Lanciafiamme Tormentor, Spada
Centurione: Pistola Mitragliatrice, Mannaia

Abilità Speciali:

Necromutanti: Immune alla Paura
Necromutante Specialista: Immune alla Paura
Centurione: Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Centurioni

Centurione — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	9	13	3	1	9	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Centurioni

Equipaggiamento:

Centurioni: Pistola Mitragliatrice, Mannaia

Abilità Speciali:

Centurioni: Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Cannone Sacrilego

Cannone Sacrilego — Costo 52

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
N/A	8	8	8	2	4	N/A	2	10	5

Legionario Non Morto — Costo 16

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	5	6	7	3	1	6	3	7	2

Necromutante Comandante — Costo 27

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

1 Cannone Sacrilego
2 Legionari Non Morti
1 Necromutante

Equipaggiamento:

Cannone Sacrilego: Cannone Sacrilego
Legionari Non Morti: Fucile d'Assalto
Necromutante: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Cannone Sacrilego: Immune al Panico, Immune alla Paura, Immunità alle Armi 10
Legionari Non Morti: Zombie
Necromutante: Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Non si può avere più di un Cannone Sacrilego nell'esercito. Il Cannone Sacrilego non può Mettersi al Riparo o Caricare. I Modelli colpiscono automaticamente quando attaccano il Cannone Sacrilego in corpo a corpo. Il Cannone Sacrilego non conta per avere il bonus per gli Attaccanti Multipli in corpo a corpo. Il Cannone Sacrilego è una Costruzione Necrotecnologica.

Legionari Non Morti

Legionario Non Morto

Centurione

Specialista con Lanciafiamme dei Necromutanti

Cannone Sacrilego

Arco di Fuoco

- L'area ombreggiata indica l'Arco di Fuoco di 90 gradi.

Pretoriano

Golem di Oscurità

Golem di Oscurità — **Costo 35**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	N/A	10	12	3	3	11	3	13	2

Struttura: SINGOLO

1 Golem di Oscurità

Equipaggiamento:

Mannaia

Abilità Speciali:

Zombie, Immunità alle Armi 5

Regole Speciali:

Il Golem di Oscurità non può essere Attivato a meno che non si trovi nel Raggio di Comando di un qualsiasi Comandante dell'Unità o di un Singolo.

Pretoriano

Pretoriano — **Costo 54**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	12	11	13	3	2	10	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Pretoriano

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante Falce Oscura

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Behemoth

Razide

Razide — **Costo 77**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	10	14	3	4	14	3	15	3

Struttura: SINGOLO

1 Razide

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante Nazgaroth

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Il Razide può attaccare in corpo a corpo con i suoi pugni, +0 per Colpire, Danno FO(x2).

Behemoth

Behemoth — **Costo 165**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	12	11	3	8	14	4	14	7

Struttura: SINGOLO

1 Behemoth

Equipaggiamento:

Azogahr Gigante, Cannoncino Decimator

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Immunità alle Armi 10

Regole Speciali:

Il Behemoth non può Mettersi al Riparo o Acquattarsi. Può lanciare modelli di Dimensione 3 o meno. Il Behemoth può spendere un'Azione per lanciare le miniature amiche che sono in contatto di base con lui. Comunque, per eseguire il lancio, il Behemoth deve superare con successo un tiro di CC per colpire. Solo allora può lanciare il modello fino alla Gittata Corta, esattamente come un'Arma da Tiro, Colpire a TD +0, Colpire a GC -2.

Il giocatore deve indicare il bersaglio e se il Behemoth manca il colpo si deve tirare per la Deviazione. Se il modello lanciato colpisce un Terreno allora calcolate i Danni riferendovi alla tabella per Saltare e Cadere riportata sul libro delle regole. Considerate la distanza percorsa dal modello lanciato come altezza per calcolare la caduta.

Se invece si colpisce un altro modello calcolate il Danno come se fosse una Collisione tra Veicoli (vedere "Calcolare il Danno per le Collisioni" nel libro delle regole). Ricordate che il modello lanciato può solo colpire un solo bersaglio. Se due o più miniature si trovano nel nuovo punto d'impatto, solo quello che è più vicino è colpito. Se sia il modello lanciato che quello colpito sopravvivono allo scontro, sistemate entrambe le miniature in corpo a corpo.

Se il Behemoth vuole lanciare il modello attraverso un Punto d'Accesso Aperto, tirate per colpire normalmente. Il Punto d'Accesso deve essere uguale o più grande delle dimensioni del modello lanciato. Non si può avere più di 1 Behemoth nell'esercito.

Maculator

Maculator — **Costo 152**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	7	9	9	3	7	13	5	13	7

Struttura: SINGOLO

1 Maculator

Equipaggiamento:

Cannoncino Multiplo

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Rigenerazione 10, Causa Paura

Regole Speciali:

Non si può avere più di 1 Maculator nell'esercito. Non può Mettersi al Riparo o Acquattarsi e combatte con i pugni in CC, +0 per Colpire, Danno FO +0(x4).Ai fini di determinare l'Immunità alle Armi consideratelo come un attacco Anticarro.

IL CULTO

Tra la popolazione umana molti si trovano attratti dall'Anima Oscura, sia perché guidati dal dolore e dalla disperazione, sia perché sedotti dalle promesse di potere. La Fratellanza etichetta queste persone come Eretici ma tutti coloro che servono l'Anima Oscura sono convinti di essere nel giusto. Sanno che saranno salvati il giorno in cui i loro maestri verranno a prendersi i corpi e le anime di tutti quelli che li hanno ostacolati. I membri si riuniscono in segreto dando l'illusione di essere fedeli alle corporazioni anche se perseguono i fini dell'Oscura Legione.

Quelli che si trovano nel primo cerchio dell'accettazione sono noti con il termine di Accoliti. Hanno pochissimo addestramento militare e prima devono dimostrare di essere degni di fiducia portando a compimento le missioni più difficili.

Coloro che sopravvivono diventano Iniziati. In questo modo raggiungono il secondo cerchio dell'accettazione e gli sono rivelati alcuni dei segreti del Culto e sono marchiati con il segno dell'Oscura Legione o dell'Apostolo al quale hanno promesso fedeltà.

I Sagrestani costituiscono gli alti ranghi del Culto. Ricevono un maggiore addestramento e sono consacrati con molte stigmati. Quando si muovono nei normali circoli frequentati dagli altri esseri umani sono costretti a misure drastiche per celare i marchi del loro credo. I Distruttori sono tanto pervertiti da non essere più in grado di nasconderne i segni. Lo stesso Culto li tiene nascosti e li addestra costantemente per essere lanciati nella battaglia ogni qual volta i loro maestri hanno bisogno di loro.

Alcuni membri del Culto sono talmente votati all'Oscurità che hanno acquisito dei Poteri Soprannaturali. Il Necromagus Supremo è colui che ha instaurato i legami più forti con l'Oscura Simmetria e guida gli altri membri del Culto in battaglia.

I Tecnomanti hanno profonde affinità con i segreti della Necrotecnologia e sono in grado di guarirne i prodotti che sono stati danneggiati o feriti in battaglia. Il Mietitore delle Anime non ha alcuna conoscenza medica. Il suo dono è quello di portare la morte, un compito che svolge con enorme gioia.

Sono pochi i membri del Culto che dicono il loro nome apertamente. Uno solo lo fa senza alcun problema ed è Billy. Un giovane maligno della corporazione della Capitol, che ha risposto all'appello dell'Oscura Legione e spesso è stato visto guidare membri del Culto.

Accoliti

Accolito — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	6	10	3	1	6	3	6	2

Accolito: Specialista — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	6	10	3	1	6	3	6	2

Iniziato: Comandante — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	11	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Accoliti
Fino ad 1 Accolito Specialista
Fino ad 1 Iniziato

Equipaggiamento:

Accoliti: Fucile d'Assalto, Pistola
Accolito Specialista: Mitragliatrice
Iniziato: Fucile d'Assalto, Spada

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

Iniziati

Iniziato — Costo 18

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	11	3	1	7	3	7	2

Iniziato: Specialista — Costo 36

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	11	3	1	7	3	7	2

Sacrestano: Comandante — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Iniziati
Fino ad 1 Iniziato Specialista
Fino ad 1 Sacrestano

Equipaggiamento:

Iniziato: Fucile d'Assalto, Spada
Iniziato Specialista: Lanciafiamme, Pistola
Sacrestano: Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

Accoliti

IL CULTO

Squadre Minori

- Accoliti
- Iniziati

Squadre Maggiori

- Sacrestani
- Distruttori

Singoli

- Necromagus Supremo
- Tecnomante
- Mietitore di Anime

Personaggi

- Billy

Pretoriano

Razide

Iniziato

Distruttore

Necromagus Supremo

Mietitore di Anime

Tecnomante

Sacrestani

Sacrestano — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Sacrestano: Specialista — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Distruttore Comandante — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	9	13	3	1	9	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Sacrestani
Fino ad 1 Sacrestano Specialista
Fino ad 1 Distruttore

Equipaggiamento:

Sacrestano: Fucile d'Assalto, Pistola
Sacrestano Specialista: Mitragliatrice Pesante
Distruttore: Fucile d'Assalto, Spadone

Abilità Speciali:

Nessuna

Regole Speciali:

Nessuna

Distruttori

Distruttore — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	9	13	3	1	9	3	9	2

Distruttori: Sergente — Costo 26

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	10	10	14	3	1	9	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Distruttori
Fino ad 1 Sergente dei Distruttori

Equipaggiamento:

Distruttore: Fucile d'Assalto, Spadone
Sergente: Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Mietitore di Anime

Necromagus Supremo

Necromagus Supremo — Costo 47

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	11	13	14	3	2	9	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Necromagus Supremo

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Leggera

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 2, Immune alla Paura, Impartire Ordini solo a: Accoliti, Iniziati, Sacrestani e Distruttori

Regole Speciali:

Il Necromagus Supremo può acquistare i Poteri Soprannaturali dalla lista dell'Apostolo che avete scelto.

Tecnomante

Tecnomante — Costo 50

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	9	12	13	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Tecnomante

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante Nazgaroth

Abilità Speciali:

Tecnomante, Impartire Ordini a: Accoliti, Iniziati, Sacrestani e Distruttori

Regole Speciali:

Nessuna

Mietitore di Anime

Mietitore di Anime — Costo 36

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	9	9	11	3	1	10	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Mietitore di Anime

Equipaggiamento:

Falciatrice di Anime

Abilità Speciali:

Pedinamento, Mimetismo, 1 Attacco CC Extra, Colpo Letale

Regole Speciali:

Non si può avere più di 1 Mietitore di Anime nell'esercito.

Billy

Billy — Costo 59

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	10	12	3	2	11	3	11	2

Struttura: SINGOLO

Billy

Equipaggiamento:

Pistola Mitragliatrice, Spada

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra, Infiltrazione, Infondere Disciplina solo agli Accoliti, Iniziati e Sacrestani

Regole Speciali:

Billy è un Personaggio.

SERVITORI DI ALGEROTH

Algeroth è l'Apostolo della Guerra ed ogni aspetto della sua natura esprime questo fatto. I Nefariti di Algeroth sono tra i più terribili. Sono devastanti in corpo a corpo e sono capaci di utilizzare i Poteri Soprannaturali del loro padrone. I Corroder un tempo erano umani ma ora hanno perso ogni tratto di umanità e le loro Seghe a Catena Spruzza Acido divorano la pelle e l'armatura dei nemici.

I demoniaci Ezoghoul sono creature oltre ogni incubo e spesso accompagnano i Legionari Non Morti in battaglia. I Divoratori si muovono velocemente sul campo di battaglia, seminando morte con le loro armi e pasteggiando con i corpi delle loro vittime per rivitalizzarsi. Gli Emasculator sono bestie muscolose munite di enormi e potenti martelli e Lanciarazzi tutt'uno con la stessa carne delle spalle.

I Razide Nasca sono assoggettati al servizio di Algeroth, sono più veloci e più brutali rispetto al resto della loro razza. Infine ci sono i Biogiganti. Questi mostruosi abomini scuotono la terra. Il loro urlo è in grado di stordire il nemico, rendendolo indifeso.

Ci sono molti Singoli al servizio di Algeroth - Alakhai il Furbo, il primo ed uno dei più potenti Nefariti, è uno dei più famosi generali di Algeroth. Golgotha, la cui forma aracnoide possiede una parvenza femminile. Stahler, un servitore di Algeroth e dell'Anima Oscura che è stato in grado di nascondere la sua vera identità alla Corporazione Bauhaus dove mantiene tuttora una posizione di riguardo. Egli ha il potere di trasformarsi da un semplice uomo anziano in un terribile mostro dalla forza spropositata. Valpurgis, il Nefarita favorito di Alakhai, ha il dono dei Poteri Soprannaturali. Ed infine Ragathol, maestro d'intrighi, che cerca costantemente di perseguire l'ambizione di diventare il Signore della Guerra di Algeroth.

SERVITORI DI ALGEROTH

Singoli

- Nefarita
- Corroder
- Ezoghoul
- Divoratore
- Emasculator
- Razide Nasca
- Biogigante

Personaggi

- Alakhai
- Golgotha
- Stahler
- Valpurgis
- Ragathol

Nefarita di Algeroth

Nefarita — **Costo 91**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
14	11	12	15	4	3	13	3	13	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita di Algeroth

Equipaggiamento:

Lancia Potenziata Azogar

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Poteri Soprannaturali 3, 2 Attacchi CC Extra, Prima Stoccata

Regole Speciali:

I Nefariti di Algeroth possono scegliere i Poteri Soprannaturali dalla lista dei Poteri Soprannaturali di Algeroth.

Corroder

Corroder — **Costo 44**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	7	8	12	3	2	9	3	8	3

Struttura: SINGOLO

1 Corroder

Equipaggiamento:

Sega a Catena Spruzza Acido

Abilità Speciali:

Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Ezoghoul

Ezoghoul — **Costo 100**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
13	11	12	14	3	3	12	4	13	5

Struttura: SINGOLO

1 Ezoghoul

Equipaggiamento:

Cannoncino a mano, Spada ad Energia

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Carica Potenziata, 1 Attacco CC Extra, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Poteri Soprannaturali 1

Regole Speciali:

Ezoghoul possono scegliere i Poteri Soprannaturali dalla lista dei Poteri Soprannaturali di Algeroth.

Ezoghoul

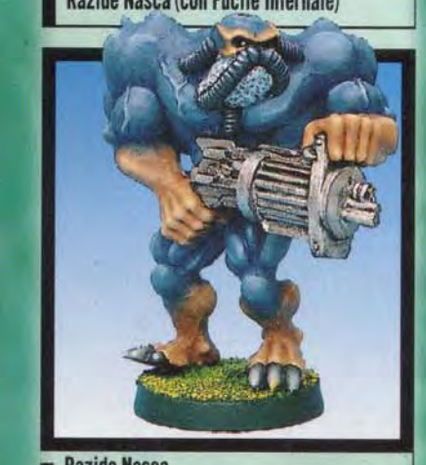
Corroder

Nefarita di Algeroth

Divoratore

Emasculator

Razide Nasca (con Fucile Infernale)



Razide Nasca (con Mitragliatrice Ashnagaroth)

Divoratore

Divoratore — **Costo 60**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	8	11	10	3	3	9	4	11	3

Struttura: SINGOLO

1 Divoratore

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante

Abilità Speciali:

Vampirismo, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Il Divoratore può attaccare in corpo a corpo con i pugni, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Emasculator

Emasculator — **Costo 56**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	11	11	3	3	11	3	11	3

Struttura: SINGOLO

1 Emasculator

Equipaggiamento:

Martello Potenziato, Doppio Lanciarazzi Leggero

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Razide Nasca

Razide Nasca con Fucile Infernale — **Costo 64**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	9	10	11	3	4	14	4	15	3

Struttura: SINGOLO

1 Razide Nasca

Equipaggiamento:

Fucile Infernale

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Il Nasca Razide può attaccare in CC con i pugni, +0 per Colpire, Danno FO(x2).

Razide Nasca

Razide Nasca con Mitragliatrice Ashnagaroth — **Costo 67**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	9	10	11	3	4	14	4	15	3

Struttura: SINGOLO

1 Razide Nasca

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Ashnagaroth

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Il Razide Nasca può attaccare in CC con i pugni, +0 per Colpire, Danno FO(x2).

Biogigante

Biogigante — **Costo 199**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	10	9	3	9	15	3	15	7

Struttura: SINGOLO

1 Biogigante

Equipaggiamento:

Bio-Cannone

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Immunità alle Armi 10

Regole Speciali:

Il Biogigante può attaccare in CC con i pugni, +0 per Colpire, DANNO FO +0(x5).Ai fini dell'Immunità alle Armi conta come un Attacco Anticarro.

Il Biogigante non può Mettersi al Riparo o Acquattarsi. Il Biogigante può spendere 1 Azione ogni Turno per Urlare. Ogni miniatura di Dimensione 4 o meno entro 3 pollici perde 1 Azione nel suo prossimo Turno. Ogni modello in Attesa perde la sua Azione di riserva e si rimuove l'Indicatore Attesa. Non si può avere più di 1 Biogigante nel proprio esercito.

Biogigante

Alakhai Il Furbo

Alakhai Il Furbo — Costo 136

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
15	13	13	16	4	4	13	3	14	3

Struttura: SINGOLO

Alakhai Il Furbo

Equipaggiamento:

Spada ad Energia a due mani

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, 2 Attacchi CC Extra, Prima Stoccata, Poteri Soprannaturali 4, Infondere Disciplina, Senso Tattico

Regole Speciali:

Alakhai il Furbo è un Personaggio e può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla lista di Algeroth. Alakhai e Golgotha non possono essere impiegati nello stesso esercito.

Golgotha

Golgotha — Costo 71

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	10	15	15	4	3	12	3	12	3

Struttura: SINGOLO

Golgotha

Equipaggiamento:

Artigli Necrotecnici

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Poteri Soprannaturali 4, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Golgotha è un Personaggio e può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla lista di Algeroth. Golgotha e Alakhai non possono essere impiegati nello stesso esercito.

Alakhai Il Furbo

Stahler

Stahler — Costo 81

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	12	13	15	3	2	10	3	10	2

Stahler in Armatura Carcass

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
13	8	13	15	4	2	12	3	13	2

Struttura: SINGOLO

Stahler

Equipaggiamento:

Stahler: Pistola

Stahler in Armatura Carcass: 2 Artigli Necrotecnici

Abilità Speciali:

Stahler: Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, 1 Attacco AT Extra

Stahler in Carcass Armor: Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, 2 Attacchi CC Extra, Prima Stoccata

Regole Speciali:

Stahler è un Personaggio ed è Schierato come Stahler. Quando il suo numero di Ferite arriva a 0 si trasforma grazie all'Armatura Carcass e recupera 2 Ferite. Se queste 2 Ferite riassumono il valore 0 la miniatura è uccisa ed è rimossa dal gioco.

Valpurgis

Valpurgis — Costo 71

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
14	11	16	14	4	3	11	3	14	2

Struttura: SINGOLO

Valpurgis

Equipaggiamento:

Spada ad Energia

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Poteri Soprannaturali 5

Regole Speciali:

Valpurgis è un Personaggio e può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla lista di Algeroth. Se Valpurgis fallisce un Tiro Potere, può ripetere il tentativo. Anche se deve accettare il secondo risultato.

Ragathol

Ragathol — Costo 109

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
14	12	13	15	4	4	13	3	13	3

Struttura: SINGOLO

1 Ragathol

Equipaggiamento:

Lama delle Anime Perse

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, 2 Attacchi CC Extra, Prima Stoccata, Poteri Soprannaturali 3

Regole Speciali:

Ragathol è un Personaggio e può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla lista di Algeroth.

Golgotha

Stahler in Armatura Carcass

Stahler

Ragathol

SERVITORI DI DEMNOGONIS

Squadre Minori
- Legionari Benedetti
- Ultimi Ritualisti

Squadre Maggiori
- Kadaver
- Cairath

Singoli
- Nefarita
- Abominio di Demnogonis
- Curator

Legionario Benedetto

Legionario Benedetto

Nefarita di Demnogonis

SERVITORI DI DEMNOGONIS

Demonogonis è l'Apostolo della Malattia, il Principe della Pestilenza e gli abomini che servono la sua causa vanno oltre ogni immaginabile mostruosità. I Legionari Benedetti sono contaminati dall'epidemia, la loro pelle marcia è ricoperta di pustole e l'odore nauseabondo che emanano si diffonde per il campo di battaglia. Gli Ultimi Ritualisti sono altrettanto riluttanti. Cuciti dai resti marciti dei soldati caduti in battaglia, attaccano con le lame e gli spuntoni che sono stati fusi insieme alle loro mani.

I Kadaver sono corpi che camminano e sono tenuti in piedi dalle malattie di Demnogonis. Il Cairath è poco più di un mucchio di carne putrescente animata e dotata di pendici meccaniche dal potere della Necrotecnologia.

I Nefariti di Demnogonis usano i Poteri Soprannaturali per tenersi in contato con l'essenza del loro padrone. Sono una dimora di moltissime malattie e parassiti ma i loro corpi hanno il dono della Rigenerazione quando sono feriti. L'Abominio di Demnogonis è il figlio fedele del Principe della Corruzione. Ultimi ma non per questo meno importanti sono i Curator, chirurgi depravati che curano le forze di Demnogonis sul campo di battaglia. Prestano soccorso con trattamenti che potrebbero divorare la carne di un uomo sano.

Legionari Benedetti

Legionario Benedetto — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	8	8	3	1	7	3	8	2

Struttura: SQUADRA

8-12 Legionari Benedetti

Equipaggiamento:

Legionari Benedetti: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Legionari Benedetti: Zombie, Rivoltante

Regole Speciali:

Nessuna

Ultimi Ritualisti

Ultimo Ritualista — Costo 15

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	6	8	8	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

8-12 Ultimi Ritualisti

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Ultimi Ritualisti: Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Gli Ultimi Ritualisti non hanno un vero e proprio Equipaggiamento. Attaccano con gli affilati artigli a forma di lame che sono fusi con le loro mani, -1 per Colpire, Danno FO +0.

Kadaver

Kadaver — Costo 23

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	6	8	7	3	2	9	3	8	2

Struttura: SQUADRA

2-4 Kadaver

Equipaggiamento:

Kadaver: Spada, Pistola

Abilità Speciali:

Kadaver: Zombie

Regole Speciali:

Nessuna

Cairath

Cairath — Costo 15

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	-	9	8	2	2	9	3	7	3

Struttura: SQUADRA

2-8 Cairath

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Cairath: 1 Attacco CC Extra, Rivoltante, Vampirismo, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

I Cairath possono Arrampicarsi su ogni superficie senza fare alcun tiro. Tuttavia, se subiscono una Ferita mentre si stanno arrampicando, devono eseguire il Tiro normalmente. Possono passare attraverso i Punti d'Accesso di Dimensione 0 e aperture fino ad un diametro di 0.5 pollici (1.25 cm). Un Cairath quando attacca in CC ha le seguenti caratteristiche, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Nefarita di Demnogonis

Nefarita di Demnogonis

Nefarita con Fucile Infestatore — Costo 154

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	12	13	15	4	4	12	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita

Equipaggiamento:

Fucile Infestatore, Spada

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Poteri Soprannaturali 3, Rivoltante

Regole Speciali:

Il Nefarita di Demnogonis sceglie i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Demnogonis.

Nefarita di Demnogonis

Nefarita con Lancia Azogar — Costo 98

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	12	12	15	4	4	12	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita

Equipaggiamento:

Lancia Azogar

Abilità Speciali:

Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, Poteri Soprannaturali 3, Rivoltante

Regole Speciali:

Il Nefarita di Demnogonis scegli i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Demnogonis.

Abominio di Demnogonis

Abominio di Demnogonis — Costo 43

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	7	10	12	3	3	11	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Abominio di Demnogonis

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Rivoltante, Poteri Soprannaturali 1

Regole Speciali:

L'Abominio di Demnogonis può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Demnogonis. In CC attacca con le sue mani artigliate, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Curator

Curator — Costo 32

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	8	9	11	3	2	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Curator

Equipaggiamento:

Spada, Pistola

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Medico solo per le truppe di Demnogonis

Regole Speciali:

Nessuna

Nefarita di Demnogonis

Abominio di Demnogonis

Curator

SERVITORI DI ILIAN

Squadre Minori
- Figli di Ilian
- Rampollo di Ilian

Squadre Maggiori
- Templari
- Apocalissi

Singoli
- Nefarita

Personaggi
- Karak il Custode

Rampollo di Ilian

Templare

Templare

SERVITORI DI ILIAN

Ilian è la Prima Signora dell'Anima Oscura e fu il primo degli Apostoli incontrato dall'umanità. E' una creatura dell'Oscura Simmetria che vive in perfetta disarmonia con il suo caos insondabile. I Figli di Ilian sono una parodia dei bambini umani. Sono di statura molto piccola e relativamente deboli paragonati ad un soldato adulto ma questo limite legato alle dimensioni ridotte è ampiamente sopperito dal numero; sono soliti sferrare attacchi in gruppi molto serrati in modo da travolgere il nemico e da schiacciarlo con le loro Mazze Teschio. Al comando dei Figli di Ilian ci sono i Rampolli di Ilian. Combattenti brutali armati con Pistole Mitragliatrici e Mannaie che utilizzano per smembrare i cadaveri.

I Templari sono una antica razza guerriera che assomiglia agli esseri umani. Trasportati da un altro piano dimensionale combattono con una grande fede per la gloria della loro padrona Ilian. Gli Apocalissi sono Squadre d'assalto. Tenuti assieme dal potere dell'Oscura Simmetria causano enormi danni in battaglia con le loro Mitragliatrici Leggere.

Tra tutti i Nefariti dell'Oscura Legione nessuno è in grado di usare i Poteri Soprannaturali come i Nefariti di Ilian. Sia che impugnino le Mitragliatrici Pesanti o le Spade ad Energia rimangono avversari temibili.

Karak il Custode gode dei favori della sua padrona. Questo potente personaggio spesso conduce grossi contingenti di Templari nelle sanguinose crociate volute da Ilian.

Figli di Ilian

Figlio di Ilian — Costo 9

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	5	9	11	3	1	5	3	6	1

Rampollo di Ilian (Comandante) — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	12	3	1	8	3	6	2

Struttura: SQUADRA

8-12 Figli di Ilian

Fino ad 1 Rampollo di Ilian

Equipaggiamento:

Figlio di Ilian: Mazza Teschio

Rampollo di Ilian: Fucile Mitragliatore, Mannaia

Abilità Speciali:

Figlio di Ilian: Attacco di Gruppo

Rampollo di Ilian: Attacco di Gruppo

Regole Speciali:

Nessuna

Rampolli di Ilian

Rampollo di Ilian — Costo 21

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	10	12	3	1	8	3	6	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Rampolli di Ilian

Equipaggiamento:

Fucile Mitragliatore, Mannaia

Abilità Speciali:

Attacco di Gruppo

Regole Speciali:

Nessuna

Templari

Templare — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	11	13	3	1	9	3	10	2

Templare Specialista — Costo 41

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	10	11	13	3	1	9	3	10	2

Alto Templare (Comandante) — Costo 37

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	12	14	3	1	9	3	10	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Templari

Fino ad 1 Templare Specialista

Fino ad 1 Alto Templare

Equipaggiamento:

Templari: Mazza Templare, Fucile d'Assalto

Templare Specialista: Cannone del Vuoto, Spada

Alto Templare: Spada Templare, Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Templari: Immune al Panico, Immune alla Paura

Templare Specialista: Immune al Panico, Immune alla Paura

Alto Templare: IImmune al Panico, Immune alla Paura, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Apocalissi

Apocalissi — Costo 41

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	9	10	13	3	2	9	3	12	2

Struttura: SQUADRA

2-4 Apocalissi

Equipaggiamento:

Apocalissi: Mitragliatrice Leggera

Abilità Speciali:

Apocalissi: Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Nefarita di Ilian

Nefarita con Mitragliatrice Pesante — Costo 90

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	13	15	15	4	3	11	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita di Ilian

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante, Catene di Ilian

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 4, Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Il Nefarita di Ilian può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Ilian.

Nefarita di Ilian

Nefarita con Spada ad Energia e Pistola — Costo 77

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	13	15	15	4	3	11	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita di Ilian

Equipaggiamento:

Spada ad Energia, Pistola, Catene di Ilian

Abilità Speciali:

Poteri Soprannaturali 4, Impartire Ordini, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Il Nefarita di Ilian può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Ilian.

Karak Il Custode

Karak Il Custode — Costo 122

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	13	14	14	4	3	11	3	13	3

Struttura: SINGOLO

Karak Il Custode

Equipaggiamento:

Mitragliatrice Pesante, Pistola Mitragliatrice

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, 1 Attacco AT Extra, Infondere Disciplina solo ai Templari, Impartire Ordini solo ai Templari, Poteri Soprannaturali 2

Regole Speciali:

Karak Il Custode è un Personaggio e può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Ilian.

Nefarita di Ilian

Alto Templare

Nefarita con Spada ad Energia e Pistola

Templare Specialista

Alto Templare

Karak il Custode

SERVITORI DI MUAWIJHE

Squadre Minori
- Karnofaghi
- Legionari Strillanti

Squadre Maggiori
- Furie Immacolate
- Assassini Zeniti

Singoli
- Nefarita
- Predicatore del Giorno del Giudizio
- Maestro Zenita

Karnofago

Karnofago

Legionario Strillante

SERVITORI DI MUAWIJHE

Muawijhe è il Signore della Follia. I Karnofaghi sono uomini che ritengono di poter trattare con la follia, ma nella realtà sono persi nei dedali della loro mente senza alcuna speranza di fuga. Quando vanno in battaglia i loro corpi nudi sono animati dall'energia mentale e combattono il nemico con i denti e le unghie. Al fianco dei Karnofaghi marciano i Legionari Strillanti, terribili esseri umani le cui menti torturate conoscono solo la confusione, il dolore e il semplice istinto di arrecare danno. Lo snervante suono degli Legionari Strillanti ha fatto scappare davanti alle armate di Muawijhe molti soldati veterani temprati a mille battaglie.

Le Furie Immacolate forniscono un il fuoco pesante all'esercito di Muawijhe.

Le creature dell'Oscura Legione provengono da un regno di follia. Gli Assassini Zeniti sono incubi fatti carne. Si tratta di grossi demoni con la pelle blu-nerastra che colpiscono le loro vittime con i loro artigli affilati come lame e le loro zanne. Legate a queste creature ci sono i Maestri Zeniti che sono più grandi e forti dei loro cugini ed inoltre sono in grado di usare i Poteri Soprannaturali.

I Nefariti di Muawijhe seminano la follia del loro padrone sul campo di battaglia. I Poteri Soprannaturali da loro usati sono tutti contaminati dalla mente depravata di Muawijhe e quindi sono forse più terrificanti dei normali attacchi che causano danno fisico. Al servizio del loro padrone nella sua missione di corrompere le menti dell'umanità ci sono i Predicatori del Giorno del Giudizio. Queste creature si muovono sul campo di battaglia in cerca dell'insicurezza del nemico.

Karnofaghi

Karnofago — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	N/A	9	12	3	1	9	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-12 Karnofaghi

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Karnofaghi: Carica Potenziata, 1 Attacco CC Extra, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

I Karnofaghi usano i loro denti e i loro artigli in CC, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Legionari Strillanti

Legionario Strillante — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	8	9	3	1	7	3	7	2

Legionari Strillanti: Specialista — Costo 40

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	6	8	9	3	1	7	3	7	2

Assassino Zenita: Comandante — Costo 38

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	N/A	9	12	3	2	10	4	9	3

Struttura: SQUADRA

8-12 Legionari Strillanti
Fino ad 1 Legionario Strillante Specialista
Fino ad 1 Assassino Zenita

Equipaggiamento:

Legionario Strillante: Fucile d'Assalto
Legionario Strillante Specialista: Proiettore di Incubi, Spada
Assassino Zenita: Nessuna

Abilità Speciali:

Legionario Strillante: Zombie
Legionario Strillante Specialista: Zombie
Assassino Zenita: Carica Potenziata, Immune al Panico, Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

A causa dell'incessante urlare dei Legionari tutti gli umani entro 6 pollici (15 cm) subiscono una penalità di -2 al valore di CO.

Furie Immacolate

Furia Immacolata — Costo 38

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	10	9	12	3	2	8	3	11	3

Furia Immacolata: Specialista — Costo 52

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	10	9	12	3	2	8	3	11	3

Struttura: SQUADRA

2-4 Furie Immacolate
Fino ad 1 Furia Immacolata Specialista

Equipaggiamento:

Furia Immacolata: Fucile a Dispersione
Specialista HMG: Mitragliatrice Pesante Nazgaroth

Abilità Speciali:

Furia Immacolata: Immune al Panico, Immune alla Paura
Specialista HMG: Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Assassini Zeniti

Assassino Zenita — Costo 38

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	N/A	9	12	3	2	10	4	9	3

Struttura: SQUADRA

4-8 Assassini Zeniti

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Assassini Zeniti: Carica Potenziata, Immune al Panico, Immune alla Paura, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Gli Assassini Zeniti in CC utilizzano i loro artigli affilati, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Nefarita di Muawijhe

Nefarita — **Costo 65**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	10	13	15	4	3	12	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita di Muawijhe

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Carica Potenziata, Poteri Soprannaturali 3, Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, 1 Attacco CC Extra

Regole Speciali:

Il Nefarita di Muawijhe può scegliere i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Muawijhe. In CC usano le loro zanne e i loro artigli, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Predicatore del Giorno del Giudizio

Predicatore del Giorno del Giudizio — **Costo 51**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	10	13	3	2	8	3	10	3

Struttura: SINGOLO

1 Predicatore del Giorno del Giudizio

Equipaggiamento:

2 Fucili del Giorno del Giudizio

Abilità Speciali:

1 Attacco AT Extra, 1 Attacco CC Extra, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

I Predicatori del Giorno del Giudizio fluttuano sul campo di battaglia quindi non subiscono penalità nel muoversi sul Terreno Accidentato e si possono muovere sugli ostacoli che sono alti meno della metà della loro altezza senza spendere alcuna Azione per scavalcarli

Nefarita di Muawijhe

Maestro Zenita

Maestro Zenitar — **Costo 62**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
13	N/A	11	14	3	3	12	4	10	3

Struttura: SINGOLO

1 Maestro Zenita

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Causa Paura, 1 Attacco CC Extra, Poteri Soprannaturali 1, Impartire Ordini solo agli Assassini Zeniti

Regole Speciali:

I Maestri Zeniti possono scegliere i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Muawijhe. I Maestri Zeniti in CC utilizzano i loro affilati artigli, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Nefarita di Muawijhe

Furia Immacolata

Maestro Zenita

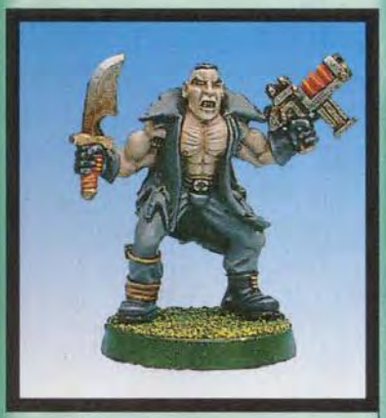
Assassino Zenita

SERVITORI DI SEMAI

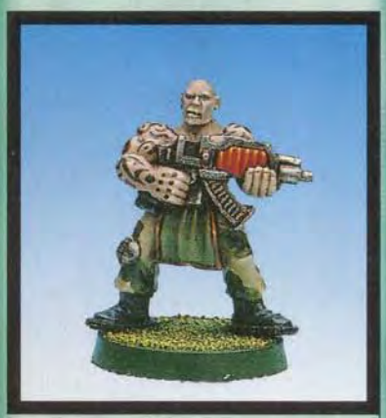
Squadre Minori
- Legionari Eretici

Squadre Maggiori
- Oscuri Cacciatori

Singoli
- Nefarita
- Danzatore
- Intrusore
- Giustiziere
- Profeta Illusionista



Eretico



Legionario Eretico

Nefarita di Semai

SERVITORI DI SEMAI

Semai è il Traditore e il Signore della Menzogna. Si delizia nel mettere gli amici uno contro l'altro e diffonde il seme del tradimento. Cerca di intrappolare nuovi servitori ingannandoli con vuote promesse e la sua abilità è tanto grande che le sue fila aumentano sempre più. I Legionari Eretici furono sedotti con la promessa di gloria e solo troppo tardi si accorsero della verità. Ora sono votati alla causa del loro padrone senza alcun possibile appello. Gli Oscuri Cacciatori sono soldati umani ed hanno ancora una mente propria, o almeno così credono! Poiché la ragnatela delle bugie è ormai tessuta tutt'intorno a loro. Tutto quello che sanno è che l'Umanità dovrà essere estirpata.

I Nefariti di Semai seguono la guida del loro padrone nell'uso dei Poteri Soprannaturali. I Danzatori preferiscono un approccio più diretto. Grazie alla loro abilità nel mimetizzarsi manovrano in modo tale da avvicinarsi al nemico quel tanto che basta per freddarlo con i loro fucili di precisione. Anche gli Intrusori amano impegnare l'avversario in combattimento, usando le loro abilità per accerchiare le forze nemiche e colpirle a morte.

I Giustizieri sono i più detestati a causa della loro crudeltà. Amano ascoltare le bugie che le loro vittime devono raccontare se vogliono avere risparmiata la vita. Ma la vera tragedia è che più sono bravi a mentire e più la loro sofferenza sarà lunga, perché per Semai il Signore della Menzogna, ascoltare bugie è fonte di immenso piacere.

Il Profeta Illusionista è un assassino che usa l'arte dell'illusione per avvicinarsi alle vittime. Può apparire con le sembianze di un compagno e di un amico prima di toglierti la vita. Nessuno può salvarsi da un Profeta Illusionista.

Legionari Eretici

Legionario Eretico — Costo 20

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	7	7	11	3	1	7	3	7	2

Eretico: Comandante — Costo 22

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	7	7	12	3	1	7	3	7	2

Struttura: SQUADRA

8-12 Legionari Eretici
Fino ad 1 Eretico (Comandante)

Equipaggiamento:

Legionari Eretici: Fucile d'Assalto
Eretico: Fucile d'Assalto, Pistola

Abilità Speciali:

Legionari Eretici: Immune alla Paura
Eretico: Immune alla Paura

Regole Speciali:

Nessuna

Oscuri Cacciatori

Oscuro Cacciatore — Costo 40

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

2-4 Oscuri Cacciatori

Equipaggiamento:

Oscuri Cacciatori: Fucile d'Assalto

Abilità Speciali:

Oscuri Cacciatori: Pedinamento

Regole Speciali:

Non si può avere più di 1 Squadra di Oscuri Cacciatori nell'esercito.

Nefarita di Semai

Nefarita — Costo 77

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
12	12	13	15	4	3	12	3	12	3

Struttura: SINGOLO

1 Nefarita di Semai

Equipaggiamento:

Spada ad Energia, Disco da Lancio

Abilità Speciali:

Immune al Panico, Immune alla Paura, Impartire Ordini, Poteri Soprannaturali 3

Regole Speciali:

Il Nefarita di Semai può usare i Poteri Soprannaturali dalla Lista di Semai. Quando un umano cerca di Sparare al Nefarita di Semai subisce una penalità al valore di AT di -2 a causa delle continue voci sussurranti che gli riempiono la mente con seducenti bugie e false promesse.

Danzatori

Danzatori — Costo 45

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	8	8	12	3	1	8	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Danzatore

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione

Abilità Speciali:

Mimetismo, Cecchino, Infiltrazione

Regole Speciali:

Nessuna

Intrusore

Intrusore — Costo 31

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	11	9	13	3	1	9	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Intrusore

Equipaggiamento:

Spada ad Energia, Disco da Lancio

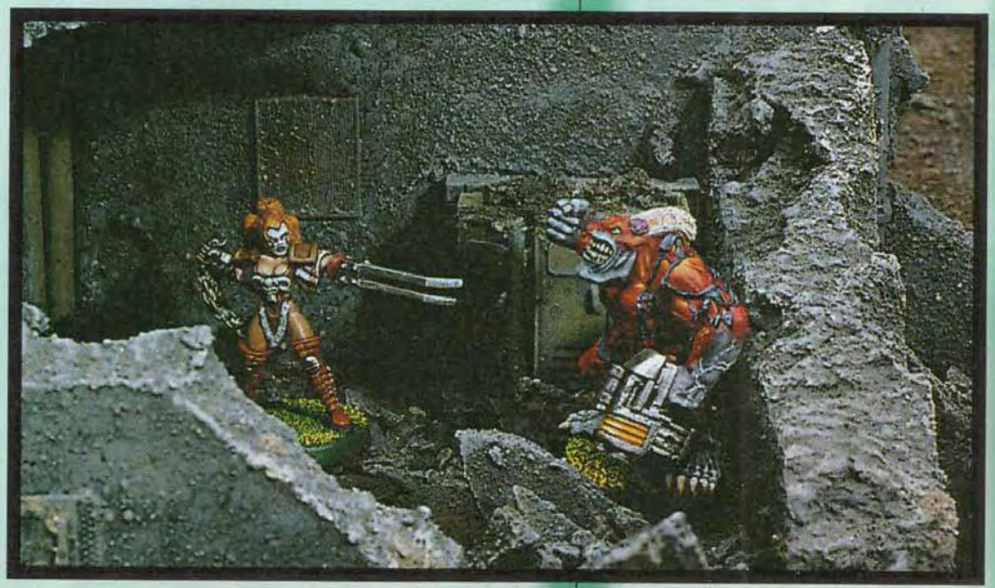
Abilità Speciali:

Infiltrazione, Mimetismo

Regole Speciali:

Nessuna

Giustiziere



Giustiziere — Costo 25

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	9	12	3	2	9	3	10	2

Struttura: SINGOLO

1 Giustiziere

Equipaggiamento:

Nessuno

Abilità Speciali:

Infondere Disciplina solo agli Eretici, Causa Paura

Regole Speciali:

I Giustizieri in CC attaccano con i loro artigli, +0 per Colpire, Danno FO +0.

Profeta Illusionista

Profeta Illusionista — Costo 114

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	10	10	12	3	3	10	3	11	3

Struttura: SINGOLO

1 Profeta Illusionista

Equipaggiamento:

Pistola Mitragliatrice Pesante

Abilità Speciali:

Assalitore Fantasma, 1 Attacco CC Extra, Immune al Panico, Immune alla Paura

Regole Speciali:

Non si può avere più di 1 Profeta Illusionista nell'esercito.

Giustiziere

Intrusore

Profeta Illusionista

Nefarita di Semai

ARMERIA DELL'OSCURA LEGIONE

FUCILE D'ASSALTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	10	+2	10	+1	10	-1	10	-3	8	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2	8	+2	8	+0	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	8	+2(x2)	8	+0(x2)	8	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

PISTOLA MITRAGLIATRICE PESANTE (HMP)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+2(x2)	9	+2(x3)	9	+0(x2)	9	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

CANNONCINO MULTIPLO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1(x2)	11(x2)	+2(x2)	11(x2)	+1(x2)	11(x2)	0	10(x2)	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE MITRAGLIATORE (SMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	9	+2(x2)	9	+1(x2)	9	-1	8	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

FUCILE A DISPERSIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	10	+2(x2)	10	+1(x2)	10	-1	9	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE LEGGERA (LMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	11	+3(x3)	11	+2(x2)	11	-2	11	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

CANNONCINO PORTATILE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	12	+3(x3)	12	+2(x2)	12	-2	12	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

CANNONCINO PORTATILE DECIMATOR

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	14	+2(x2)	14(x2)	+1(x2)	14(x2)	-2	14(x2)	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	13	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1	13	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE FALCE OSCURA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
0	13(x2)	+3(x3)	13	+1(x2)	13	-1	13	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE ASHNAGAROTH

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	14	+3(x3)	14	+1(x2)	14	-2	14	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MITRAGLIATRICE PESANTE NAZGAROTH

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-4	15	+3(x4)	14	+1(x3)	14	-2(x2)	14	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

ARTIGLI NECROTECNICI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	FO+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

DISCO DA LANCIO JAHKT

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO-1	0	10(x2)	-1	10(x2)	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca e da Tiro
Regole Speciali:
Nessuna

MANNAIA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

SPADONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA AD ENERGIA

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	FO+0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Una Mano, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

SPADA AD ENERGIA A DUE MANI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+3(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

LAMA DELLE ANIME PERSE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+2(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Ogni qual volta viene inflitta una ferita con questa spada chi la impugna può cercare di risanarne una persa in precedenza, utilizzando una Azione e superando un test di CO. Tuttavia non si può superare il numero originario di ferite. Se il test è fallito, chi impugna la spada subisce una Ferita.

SPADA TEMPLARE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+2(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

MAZZA TEMPLARE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-2	FO+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:
Due Mani, Arma Bianca
Regole Speciali:
Nessuna

MAZZA TESCHIO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

LANCIA POTENZIATA AZOGAR

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+1(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Arma Bianca

Regole Speciali:

Nessuna

AZOGAR GIGANTE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0(x4)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca, Arma Anticarro

Regole Speciali:

Nessuna

FALCE DELLE ANIME

Falce

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+2(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Catena

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	FO+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

DueMani, Arma Bianca

Regole Speciali:

La Falce delle Anime è un'arma che può cambiare forma. Senza spendere alcuna Azione chi la impugna può trasformarla in una delle sue due forme, la Falce o la Catena. Quando si usa la Catena tutti gli avversari di Dimensione 4 o meno perdono il loro bonus di Carica.

FUCILE DI PRECISIONE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-3	10	+2	10(x2)	+1	10(x2)	0	10(x2)	-1	10(x2)	-2	9

Tipo:

Due Mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

SEGA A CATENA SPRUZZA ACIDO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+0(x2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Arma Bianca, Arma ad Effetto

Regole Speciali:

Solo la Sega a Catena si può usare in CC. Per lo Spruzzo Acido si deve usare l'Indicatore dello Spruzzo Acido e causa Danno 10(x2).

DOPPIO LANCIARAZZI LEGGERO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	+2(x2)	11	+1(x2)	11	-1(x2)	11	-	-	-	-

Tipo:

Montato su un Veicolo, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Il Lanciarazzi Leggero Doppio è un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

MARTELLO POTENZIATO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	FO+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Arma Bianca

Regole Speciali:

Un modello che la usa come arma primaria in Corpo a Corpo ottiene un bonus di +1 al Danno per ogni Azione spesa per aumentare la possibilità di colpire.

LANCIAFIAMME

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Indicatore ad Effetto Area Diretto

Regole Speciali:

Il Lanciafiamme utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 12. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

FUCILE INFESTATORE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due Mani, Indicatore ad Effetto Area Diretto

Regole Speciali:

Usa l'Indicatore del Fucile Infestatore, DANNO 11(x2).

LANCIAFIAMME TORMENTOR

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due mani, Indicatore ad Effetto Area Diretto

Regole Speciali:

I Lanciafiamme Tormentor utilizza l'Indicatore del Lanciafiamme, DANNO 13. E' un'arma incendiaria. Quando un modello è colpito prende fuoco e deve superare un Tiro Armatura altrimenti subisce una Ferita. Se ne ha più di una deve continuare a fare Tiri Armatura finché non si salva o muore.

PROIETTORE DI INCUBI

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due mani, Indicatore ad Effetto Area Diretto

Regole Speciali:

Usare l'Indicatore Proiettore di Incubi, le miniature colpite devono superare 2 test di Comando altrimenti subiscono una Ferita.

CANNONE DEL VUOTO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Due mani, Indicatore ad Effetto Area Diretto

Regole Speciali:

Usare l'Indicatore del Cannone del Vuoto, Danno 11. I modelli colpiti ma non uccisi devono superare un Test di Comando altrimenti perdono 1 Azione nel loro successivo Turno.

FUCILE INFERNALE

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-1	11	+2	10(x2)	0	9(x2)	-1	8	-	-	-	-

Tipo:

Due mani, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

FUCILE DELGIORNO DEL GIUDIZIO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+1	10	+2	9(x2)	0	8(x2)	-1	7	-	-	-	-

Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Nessuna

CANNONE SACRILEGO

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	-	-	-1	12	-3	12	-5	12	-7	12

Tipo:

Montato sul veicolo, Arma ad Effetto Area Diretto, Fuoco Indiretto, Arma da Tiro

Regole Speciali:

Usare l'Indicatore del Cannone Sacrilego.

CATENE DI ILLIAN

CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
+0	F0+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tipo:

Arma Bianca

Regole Speciali:

Le Catene di Ilian in Corpo a Corpo sono considerate un'arma addizionale quindi il giocatore deve scegliere qual'è quella primaria. Dopo aver deciso si può procedere con la risoluzione dell'attacco e si ha un bonus di +1 solo se la si utilizza come seconda arma. IIn caso sia quella primaria, tutti gli avversari di Dimensione 4 o meno perdono i bonus di Carica.

BIO-CANNONE

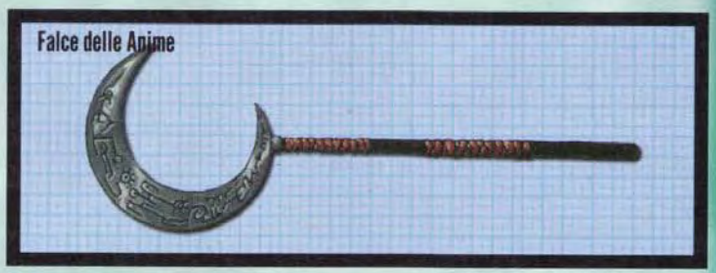
CC		TD		GC		GM		GL		GE	
Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno	Colp.	Danno
-	-	0	11(x2)	-2	11(x2)	-3	11(x2)	-4	11(x2)	-	-

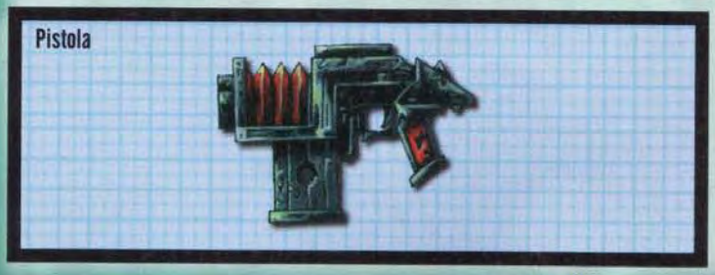
Tipo:

Una Mano, Fuoco Diretto, Arma da Tiro, Arma ad Effetto Area a Raggio

Regole Speciali:

Utilizza l'Indicatore della Piccola Esplosione.





POTERI SOPRANNATURALI DELL'OSCURA LEGIONE

Algeroth

SACRIFICIO FINALE

Costo: 12
Raggio: 12 pollici (30 cm) & LDV
Difficoltà: 10
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Un modello che utilizza con successo questo Potere Soprannaturale deve scegliere come bersaglio uno qualunque dei suoi compagni. La prossima volta che è Attivato, questo modello godrà di un bonus di +2 al valore di MO. Inoltre avrà un vantaggio in corpo a corpo, +2 per Colpire e +2 al Danno con tutte le armi. Tuttavia, al termine del suo Turno, il modello crolla al suolo morto, l'ultimo alito di vita è stato speso in questo assalto.

OSCURA BENEDIZIONE

Costo: 24
Raggio: 12 pollici (30 cm) & LDV
Difficoltà: 12
Azioni: 2
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Un modello che utilizza questo Potere Soprannaturale necessita della LDV verso il Singolo o un qualsiasi membro di una Squadra che si trova all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. In caso di successo l'intera Unità riceve un bonus di +1 in AT per Colpire e +1 al Danno. Sistemate l'Indicatore dell'Oscura Benedizione di fianco all'Unità colpita. L'effetto rimane fino alla fine del Turno successivo dell'Unità, quando sarà rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti dell'Oscura Benedizione.

SETE DI SANGUE

Costo: 15
Raggio: 8 pollici (20 cm) & LDV
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Un modello che utilizza questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o un membro di una Squadra che si trovi all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. In caso di successo l'Unità riceve un bonus di +1 in CC per Colpire e +1 al Danno. Sistemate l'Indicatore della Sete di Sangue di fianco all'Unità colpita. L'effetto rimane fino alla fine del Turno successivo dell'Unità, quando sarà rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Sete di Sangue.

URLO DI GUERRA

Costo: 34
Raggio: 6 pollici (15 cm)
Difficoltà: 8
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale tutte le Unità amiche entro 6 pollici acquistano l'Abilità Speciale Carica Potenziata per tutto il loro Turno successivo. Una Squadra può usufruire di questo potere solo se almeno un suo membro si trova all'interno del Raggio di chi utilizza tale Potere e contemporaneamente all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Sistemate l'Indicatore dell'Urlo di Guerra di fianco all'Unità. L'effetto rimane fino alla fine del Turno successivo dell'Unità, quando sarà rimosso l'Indicatore. Punti d'Accesso Bloccati e pareti degli edifici fermano l'effetto dell'Urlo di Guerra.

ESPLOSIONE

Costo: 64
Raggio: 12 pollici (30 cm) & LDV
Difficoltà: 13
Azioni: 3
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Un modello che utilizza questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o un membro qualsiasi di una Squadra che si trova all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se ha successo, la prossima volta che l'Unità è Attivata tutti i modelli che la compongono, escluso quelli in Corpo a Corpo, bruciano e devono utilizzare tutte le loro Azioni per Muovere il più lontano possibile in una direzione casuale determinata dall'Indicatore Deviazione. Quando tutti i modelli hanno mosso esplodono simultaneamente danneggiando, ove possibile, tutti quelli vicini a loro.
Risolvete l'Effetto come segue:

- I modelli colpiti che muoiono prima che tutti i compagni nell'Unità abbiano mosso non esplodono.
- Il Raggio dell'esplosione è 1 pollice (2,5 cm) per la Dimensione del modello. Tale esplosione colpisce tutti i modelli entro il Raggio e in LDV. Il Danno è 10 per ogni 2 Ferite rimanenti al modello che esplode (arrotondare per eccesso). Per esempio, se esplode un modello che ha 1 Ferita il Danno sarà di 10, se invece ha 3 Ferite il Danno sarà 10(x2).

Demnogonis

SPRUZZO PUTRESCENTE

Costo: 35
Raggio: Indicatore ad Effetto Area Diretto
Difficoltà: 10
Azioni: 1
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale fa fuoriuscire uno schizzo di putredine e di liquame corrosivo che cerca di penetrare l'Armatura e la carne. Posizionate l'Indicatore del Fucile Infestatore sul bersaglio. Ogni modello toccato dall'Indicatore viene colpito, Danno 13, e deve superare un tiro Armatura per evitare di subire una Ferita. Se hanno più di una ferita devono continuare a fare un Tiro Armatura finché non l'hanno superato o muoiono.

RINASCITA

Costo: 29
Raggio: 6 pollici (15 cm) & LDV
Difficoltà: 14
Azioni: 2
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un singolo modello nemico vivente. Quest'ultimo deve superare un Tiro Armatura contro un attacco che causa Danno 12, tirando una volta per ogni ferita rimasta. Se il bersaglio fallisce uno dei Tiri Armatura si trasforma in un tumulo bollente di carne mutata e marcia sotto il controllo del giocatore Demnogonis. Le caratteristiche della creatura dipendono dalle dimensioni del bersaglio.

Dimensione 1-2

Creatura **Costo N/A**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
5	-	7	6	2	1	7	3	5	1

Dimensione 3-4

Creatura **Costo N/A**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
6	-	9	8	2	2	9	3	7	3

Dimensione 5-6

Creatura **Costo N/A**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	-	11	10	2	4	11	3	9	5

Dimensione 7-8

Creatura **Costo N/A**

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	-	11	10	2	6	12	3	10	7

Equipaggiamento:
Nessuna
Abilità Speciali:
Immune al Panico, Immune alla Paura, Rivoltante
Struttura: SINGOLO
Regole Speciali:
La Creatura può Arrampicarsi su ogni superficie senza dover fare alcun Tiro a meno che non sia ferita. Può scivolare dentro alle fessure fino a 0.5 pollici (1,25 cm) di grandezza. La Creatura può solo attaccare in CC, +0 per Colpire, Danno FO+0.

FEBBRE NAUSEANTE

Costo: 42
Raggio: 14 pollici (35 cm) & LDV
Difficoltà: 11
Azioni: 2
Tiro salvezza: PO
Effetto: Un modello che utilizza con successo questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o un membro di una Squadra che si trova all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se l'Unità colpita non supera il Tiro Salvezza tutti i modelli che la compongono subiscono una penalità -2 ai valori di CC, AT, PO, CO e FO. Sistemate l'Indicatore della Febbre Nauseante di fianco all'Unità colpita. L'effetto rimane fino alla fine del Turno successivo dell'Unità, quando sarà rimosso l'Indicatore. Questo Potere Soprannaturale non si può usare su una Unità che è già sotto gli effetti della Febbre Nauseante.

ZAMPILLO DI PUTREDINE

Costo: 15
Raggio: 18 pollici (45 cm) & LDV
Difficoltà: 12
Azioni: 1
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Un modello che utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire qualsiasi punto del campo di battaglia che sia dentro il Raggio. Il terreno nel punto scelto erutta e sparge una cascata di muco e pus corrosivo che cadrà addosso a tutti gli sventurati che si trovano nelle sue vicinanze. Posizionate l'Indicatore dello Zampillo di Putredine nel punto scelto come bersaglio, lì rimarrà per il resto della battaglia. Ogni modello colpito dall'Indicatore subisce un attacco con Danno 8. Se utilizzato all'interno di un edificio, questo Potere Soprannaturale può essere utilizzato solamente al livello più basso dell'edificio.

PESTE

Costo: 22
Raggio: 8 pollici (20 cm) & LDV
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: PO
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un singolo modello nemico vivente. Se il bersaglio fallisce il suo Tiro Salvezza è considerato Infettato. Posizionate un Indicatore della Peste di fianco. Una volta infettato il modello dovrà fare un ulteriore Tiro Salvezza ogni qual volta è Attivato e se lo fallisce subirà una ferita.

Tutti gli altri modelli che iniziano il loro Turno entro 3 pollici dal modello infettato devono superare un Tiro Salvezza altrimenti si infettano a loro volta. Le Pareti e i Punti d'Accesso Bloccati ne fermano l'Effetto.

Ilian

RAFFICA CONGELANTE

Costo: 17
Raggio: Indicatore ad Effetto Area Diretto & LDV
Difficoltà: 13
Azioni: 2
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale, emette una raffica di aria fredda e schegge di ghiaccio affilate. Posizionate l'Indicatore della Raffica Congelante sul bersaglio. Ogni modello toccato dall'Indicatore subisce un attacco con Danno 10.

DISTORSIONE

Costo: 12
Raggio: Indicatore ad Effetto Area a Raggio
Difficoltà: 10
Azioni: 1
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale si apre un buco nella realtà con il modello stesso al centro di tale distorsione. Posizionate l'Indicatore di Distorsione sul modello che utilizza questo Potere Soprannaturale. Chiunque è toccato dall'Indicatore subisce un attacco con Danno 13. Ovviamente chi utilizza la Distorsione non ne è colpito.

CATENA DI FULMINI

Costo: 29
Raggio: 18 pollici (45 cm) & LOS
Difficoltà: 12
Azioni: 2
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un singolo modello nemico, convocando l'energia elettrostatica del Vuoto. Il modello colpito subisce un attacco con Danno 8(x2). Se la Catena di Fulmini uccide il bersaglio, chi utilizza tale Potere Soprannaturale può colpire il successivo modello più vicino che si trova entro il Raggio d'effetto purché sia al massimo a 4 pollici (10 cm) dal bersaglio originario. Tuttavia, per fare questo deve prima superare un test di Comando. La suddetta procedura si può ripetere fino a quando non ci sono più miniature all'interno del Raggio di questo potere oppure fino a quando chi lo lancia non fallisce il test di Comando.

VORTICE

Costo: 39
Raggio: 10 pollici (25 cm) & LDV
Difficoltà: 16
Azioni: 2
Tiro salvezza: PO
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire qualsiasi punto sul campo di battaglia che si trovi all'interno del Raggio d'effetto. Il modello convoca un terribile Vortice di disperazione che succhia la linfa vitale di tutti coloro che ne sono investiti. Posizionate l'Indicatore del Vortice su un punto scelto come bersaglio. Tutti i modelli toccati dall'Indicatore devono superare un Tiro Salvezza per ogni ferita rimasta. Chi è colpito dal vortice subisce una ferita per ogni Tiro Salvezza sbagliato.

SCUDO ILLUSORIO

Costo: 15
Raggio: Personale
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale la sua immagine si offusca leggermente rendendolo difficile da vedere e colpire. Posizionate l'Indicatore dello Scudo Illusorio di fianco al modello. Chiunque cerchi di colpirlo subisce una penalità al valore di CC e AT di -2. Nel caso in cui chi spara vuole spostare la priorità del suo bersaglio sul modello sotto l'effetto dello Scudo, ha anche una penalità di -2 al Tiro di Comando. Tale Potere rimane in gioco finché il modello non subisce una Ferita, nel qual caso l'Indicatore sarà immediatamente rimosso.

Muawijhe

SEGUGIO DEMONIACO

Costo: 51
Raggio: 12 pollici (30 cm) & LDV
Difficoltà: 13
Azioni: 1
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale convoca una creatura demoniaca dal Piano della Follia e colpisce una sola miniatura nemica. La creatura ha la dimensione di un piccolo cane, ma ha la massa di un grosso rinoceronte. Il Segugio Demoniaco attacca con la rapidità di un proiettile, balzando di vittima in vittima e affondando i suoi artigli e le sue zanne. La forza d'impatto della creatura diminuisce man mano che attacca. Il primo colpo va a segno automaticamente con Danno 12(x2). Il Danno dei successivi attacchi è ridotto di 2, finché non si raggiunge il valore 0(x2). A quel punto il Segugio Demoniaco scompare. Per esempio, il primo attacco ha Danno 12(x2), il secondo invece 10(x2), ecc. Se il bersaglio originario viene ucciso, il Segugio Demoniaco attaccherà il successivo modello più vicino entro 6 pollici (15 cm) ed in LDV con i suoi restanti attacchi. Questo modello potrà essere sia amico che nemico. Se non ci sono bersagli entro 6 pollici (15 cm) o in LDV il Segugio Demoniaco scomparirà indipendentemente dal numero di attacchi che gli rimangono.

SCIAME CARNIVORO

Costo: 36
Raggio: 18 pollici (45 cm) & LDV
Difficoltà: 12
Azioni: 2
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire qualsiasi punto del campo di battaglia che sia entro il Raggio d'effetto. Uno sciame di terribili creature sono evocate dal Piano della Follia. Queste creature, non più grandi di un pugno, hanno file di denti affilatissimi. Posizionate l'Indicatore dello Sciame Carnivoro nel punto del tavolo scelto come bersaglio e tutti i modelli toccati subiscono un attacco con Danno 6(x2).

INCUBO

Costo: 24
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: CO
Effetto: Un modello che utilizza con successo questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o il membro della Squadra che si trova nel Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. L'Unità colpita ha delle visioni terribili e subisce il Panico se fallisce il Tiro Salvezza. I Singoli usano il loro valore di CO mentre le Squadre effettuano un solo test per tutti i membri utilizzando il valore di CO del Comandante.

FOLLIA

Costo: 18
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 10
Azioni: 2
Tiro salvezza: PO
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un solo modello nemico vivente. Se quest'ultimo fallisce il Tiro Salvezza cadrà in preda agli effetti della Follia. Posizionate un Indicatore Follia vicino al modello. La prossima volta che sarà Attivato tirate un dado e consultate la tabelle qui di seguito. Gli effetti rimarranno in gioco fino alla fine del Turno della miniatura, al termine rimuovere l'Indicatore.

Tiro	Effetto
1-5	Rabbia: Il modello utilizzerà tutte le Azioni rimanenti nel tentativo di entrare in Corpo a Corpo con il nemico più vicino.
6-10	Confusione: Il modello utilizzerà tutte le Azioni rimanenti nel tentativo di entrare in Corpo a Corpo con la miniatura amica più vicina.
11-15	Paranoia: Se il modello è equipaggiato con un'Arma da Tiro sparerà al modello più vicino in LDV. Se il modello è equipaggiato solo con Armi Bianche utilizzerà tutte le Azioni rimanenti nel tentativo di entrare in corpo a corpo con la miniatura più vicina.
16-20	Falso Senso di Sicurezza: Il modello sembra poco interessato a tutto quello che gli succede intorno, quindi non fa niente durante questo turno.

ABOMINIO INFERNALE

Costo: 34
Raggio: 12 pollici (30 cm) & LDV
Difficoltà: 14
Azioni: 2
Tiro salvezza: Armatura
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale crea una bestia infernale che si sviluppa all'interno del corpo del bersaglio. Il quale deve superare un Tiro Armatura altrimenti la creatura si aprirà la strada squartando le budella e la carne del modello. Si deve fare un Tiro per ogni Ferita posseduta. Ogni Tiro Armatura fallito significa una Ferita subita. Conta come un attacco Anticarro quando è usato contro modelli che non sono Veicoli ma che hanno l'Immunità dalle Armi.

Semai

MANTELLO DELL'INGANNO

Costo: 60
Raggio: 16 pollici (40 cm) & LDV
Difficoltà: 11
Azioni: 2
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Un modello che utilizza questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o il membro della Squadra che si trova all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Il Mantello dell'Inganno serve a nascondere alla vista del nemico le Unità amiche. Posizionate al loro fianco l'Indicatore del Mantello dell'Inganno.

I nemici non possono colpire o Caricare un'Unità sotto l'effetto del Mantello a meno che prima non superano con successo un Test di Comando, altrimenti perdono l'Azione. Non si può usare questo potere sulle Unità che sono già impegnate in Corpo a Corpo.

Se un modello in Attesa vuole utilizzare la sua Azione di riserva per fermare o Controcaricare quello nascosto subisce una penalità di -3 quando deve fare il test di Comando per verificare se riesce ad agire o meno. Se supera questo tiro, potrà colpire il modello nascosto normalmente. L'effetto di questo potere rimane in gioco fino alla fine del Turno dell'Unità affetta dal Mantello dell'Inganno, ricordatevi di rimuovere l'Indicatore.

TRADIMENTO

Costo: 70
Raggio: 14 pollici (35 cm) & LDV
Difficoltà: 14
Azioni: 3
Tiro salvezza: CO
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale può colpire un singolo modello nemico. Se quest'ultimo fallisce il Tiro Salvezza, la prossima volta che sarà Attivato tradirà i suoi amici e passerà dalla parte del nemico. Posizionate un Indicatore Tradimento di fianco al modello. La miniatura sotto l'effetto di questo potere, non si potrà mai fare del male da sola. Se il bersaglio è un Veicolo che è composto da diversi elementi, con diversi membri dell'equipaggio usate il valore di CO più alto tra tutti aggiungendo +2 per ogni membro in più. L'Effetto del Tradimento rimangono in gioco fino alla fine del Turno del modello colpito.

AMICIZIA FITTIZIA

Costo: 21
Raggio: Personale
Difficoltà: 8
Azioni: 1
Tiro salvezza: N/A
Effetto: Quando un modello utilizza con successo questo Potere Soprannaturale appare come amico agli occhi del nemico. Posizionate un Indicatore dell'Amicizia Fittizia di fianco al modello. Se qualcuno vuole attaccarlo deve spendere una Azione nel tentativo di rompere l'illusione. Il modo di rompere una illusione è lo stesso usato per i Tiri Armatura. Sostituite il Danno con il PO di colui che utilizza il potere e la AR con il PO di chi cerca di svincolarsi dal giogo dell'illusione. Nel momento in cui il modello "amico" attacca un qualsiasi nemico, l'effetto ha termine e si rimuove l'Indicatore.

FALSI ORDINI

Costo: 28
Raggio: 24 pollici (60 cm) & LDV
Difficoltà: 10
Azioni: 2
Tiro salvezza: CO
Effetto: Un modello che utilizza questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o il membro della Squadra che si trova all'interno del Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Si può usare solo contro quelle Unità che non sono state ancora Attivate durante questo Turno di Gioco. Se il Comandante di Squadra o il Singolo falliscono il Tiro Salvezza allora questa Unità sarà la prossima ad essere Attivata dal nemico.

COLTRE DI OSCURITA'

Costo: 28
Raggio: 20 pollici (50 cm) e LDV
Difficoltà: 9
Azioni: 1
Tiro salvezza: PO
Effetto: Un modello che utilizza con successo questo Potere Soprannaturale ha bisogno della LDV verso il Singolo o un membro della Squadra che si trova entro il Raggio di Comando del suo Comandante. Quando il Bersaglio è un membro di una Squadra al di fuori del Raggio di Comando, questi dev'essere trattato come un Singolo. Se l'Unità colpita fallisce il Tiro Salvezza la sua vista è circondata dal buio. Posizionate l'Indicatore Coltre d'Oscurità vicino all'Unità. Finché l'effetto rimane in gioco, il bersaglio non potrà vedere nulla al di la della Gittata Minima. L'effetto rimane in gioco fino alla fine del Turno dell'Unità, ricordatevi di togliere l'Indicatore.

102

IL LIBRO DEGLI ESERCITI **1**
L'ESERCITO CAPITOL **2**
Fanteria Leggera 3
Capitano della Fanteria Leggera 3
Fanteria Pesante 3
Capitano della Fanteria Pesante 3
Cecchino della Fanteria Pesante 4
Cacciacarri della Fanteria Pesante 4
Granatiere della Fanteria Pesante 4
Liberi Marine 4
Eroe dei Liberi Marine 5
Scorpioni del Deserto 5
Eroe degli Scorpioni del Deserto 5
Banshee 5
Eroe dei Banshee 6
Leoni Marini 6
Eroe dei Leoni Marini 6
Ranger Paracadutisti 6
Guerrieri del Tramonto 7
Eroe dei Guerrieri del Tramonto 7
Specialista in Operazioni Segrete 7
Sergente Carter 7
Big Bob Watts 8
Jake Kramer 8
Mitch Hunter 8
KA-67 Grande Grigio 8
Pegaso 9
Squalo 9
Armeria Capitol **10**
L'ESERCITO BAUHAUS **12**
Milizia Ducale 13
Ussari 13
Capitano Ussaro 13
Capitano Ussaro con HMG 13
Ussaro Lanciagranate 13
Ranger Venusiani 14
Capitano dei Ranger Venusiani 14
Incursori 15
Capitano degli Incursori 15
Dragoni 15
Capitano dei Dragoni 15
Etoiles Mortant 16
Eroina delle Etoiles Mortant 16
Maresciallo Venusiano 16
Artigliere della HMG-85/T 17
Max Steiner 17
Valerie Duval 17
Fuoristrada GT 17
Armeria Bauhaus **18**
L'ESERCITO MISHIMA **20**
Ashigaru 21
Samurai Ronin 21
Eroe dei Samurai Ronin 22
Cecchino dei Samurai Ronin 22
Ronin Lanciagranate 22
Samurai Bushido 22
Eroe dei Samurai Bushido 22
Hatamoto 23
Eroe degli Hatamoto 23
Draghi Tigre 23
Diavoli Scarlatti 23
Droni 24
Kamikaze 24
Ombre 24
Portatore di Morte 24
Cacciatore di Demoni 24
Meka 24
Tatsu 25
Toshiro 25
Dragone Volante 25
Armeria Mishima **26**
L'ESERCITO IMPERIAL **28**
Regolari 29
Fanti di Trincea 29
Eroe dei Fanti di Trincea 30
Cecchino dei Fanti di Trincea 30
Fante di Trincea Lanciagranate 31
Berretti Rossi 31
Eroe dei Berretti Rossi 31
Leoni Dorati 31
Ufficiale d'Ordinanza 31
Fantasma 31
Ariete 32
Edward S. Murdoch 32
Timothy McGuire 32
Bipode Uragano 32
Lupi **33**
Reclute dei Lupi 34
Commando dei Lupi 34
Eroe dei Commando dei Lupi 35
Lupe Piangenti 35
Eroina delle Lupe Piangenti 35
Mastini 36
Cacciatori di Teste 36
Eroe dei Cacciatori di Teste 36
Berserker 36
Apripista 36
Sean Gallagher 36
Moto Fenris 37
Necrofalciatrice 37
Armeria Imperial **38**
L'ESERCITO CYBERTRONIC **40**
Volontari del Popolo 41
Cacciatori 41
Eroe dei Cacciatori 41
Cecchino dei Cacciatori 41
Cacciatore Lanciarazzi 41
Cacciatore Lanciagranate 42
Assaltatori 42
Eroe delle Truppe d'Assalto 42
Machinator 42
Corazzieri 43
Uomini Specchio 43
Scorpioni 43
Dr.ssa Diana 44
Vince Diamond 44
Cyril Dent 45
TA-65000 45
Eradicator 45
Armeria Cybertronic **46**
LE TRIBÙ DELLA TERRA **48**
I Crescentiani **48**
Fedeli 48
Fanteria Jihad 48
Guardia del Khan 49
Compianti 49
Martiri 49
Profeti 49
I Luterani **50**
Discepoli 50
Fucilieri 50
Corsari 50
Addolorato 50
Patriarca 50
I Figli di Rasputin **51**
Soldat 51
Comandante 51
Assaltatori 51
Figli del Nord 51
Portastendardo 52
Jaeger Soldat 52
Schwerwaffe Soldat 52
Flammen Soldat 52
Vicario 52
I Templari **53**
Templare dellíOrda 53
Gendarmi 53
Gendarmi Domatori 53
Portastendardo dellíOrda 53
Gendarmi Cacciatori 53
Armeria delle Tribu della Terra **54**
L'ESERCITO DELLA FRATELLANZA **56**
Soldati 57
Soldati dílite 57
Cecchino dei Soldati d'élite 58
Soldato d'élite Lanciarazzi 58
Soldato d'élite Lanciagranate 58
Pellegrini 58
Pellegrini Carnefici 59
Guardie delle Furie 59
Guerrieri Sacri 59
Arcivescovi 60
Mortificator 60
Valchirie 60
Assassini 60
Inquisitori 61
Inquisitore Maggiore 61
Mistico 61
Custode dell'Arte 61
Vestali 61
Crocifissori 62
Laura la Vestale Benedetta 62
L'Inquisitore Nicodemus 62
Crenshaw il Mortificator 62
Il Cardinale Dominic 63
L'Angelo della Morte 63
Armeria della Fratellanza **64**
Poteri Soprannaturali della Fratellanza **66**
L'ESERCITO DELL'OSCURA LEGIONE **70**
L'Orda **70**
Legionari Non Morti 71
Necromutanti 71
Centurioni 71
Cannone Sacrilego e Equipaggio 71
Golem d'Oscurità 72
Pretoriani 72
Razide 72
Behemoth 72
Maculator 72
I Culti **73**
Accoliti 73
Iniziati 73
Sacrestani 74
Distruttori 74
Necromagus Supremo 74
Tecnomante 74
Mietitore di Anime 74
Billy 74
Servitori di Algeroth **75**
Nefariti di Algeroth 75
Corroder 75
Ezoghoul 75
Divoratori 76
Emasculator 76
Razide Nasca con Fucile Infernale 76
Razide Nasca con Mitragliatrice
Ashnagaroth 76
Biogigante 76
Alakhai l'Astuto 77
Golgotha 77
Stahler 77
Valpurgis 77
Ragathol 77
Servitori di Demnogonis **78**
Legionari Benedetti 78
Ultimi Ritualisti 78
Kadaver 78
Cairath 78
Nefarita di Demnogonis con Proiettore di Peste 79
Nefarita di Demnogonis con Lancia Azogar 79
Abominio di Demnogonis 79
Curator 79
Servitori di Ilian **80**
Figli di Ilian 80
Rampolli di Ilian 80
Templari 80
Apocalissi 81
Nefarita di Ilian con Mitragliatrice 81
Nefarita di Ilian con Spada ad Energia 81
Karak il Custode 81
Servitori di Muawijhe **82**
Karnofaghi 82
Legionari Strillanti 82
Furie Immacolate 82
Assassino Zenita 82
Nefarita di Muawijhe 83
Predicatori del Giorno del Giudizio 83
Maestro Zenita 83
Servitori di Semai **84**
Legionari Eretici 84
Oscuri Cacciatori 84
Nefarita di Semai 84
Danzatore 84
Intrusore 85
Giustiziere 85
Profeta Illusionista 85
L'Armeria dell'Oscura Legione **86**
Poteri Soprannaturali di Algeroth **90**
Poteri Soprannaturali di Demnogonis **91**
Poteri Soprannaturali di Ilian **92**
Poteri Soprannaturali di Muawijhe **93**
Poteri Soprannaturali di Semai **94**

Warzone Seconda Edizione

I Protagonisti

Non esiste tregua per gli eserciti che si battono nel sistema solare. Tutti sono impegnati nei violenti scontri scaturiti dallo scoppio della Seconda Grande Guerra Corporativa ed inoltre l'imminente pressione delle forze demoniache dell'Oscura Legione rischia di inghiottirli. Solo la guida spirituale della Fratellanza offre all'umanità una debole speranza per resistere all'oscurità.

Questo libro di 96 pagine, spiega nel dettaglio ogni esercito che si batte per la supremazia in un mondo di eterni conflitti:

- Le dinamiche armate della Capitol.
- La macchina bellica dei Bauhaus.
- I guerrieri Bushido dei Mishima.
- L'indomabile spirito degli Imperiali.
- L'esercito tecnologico della Cybertronic.
- Le orgogliose tribu' della Terra.
- I fedeli soldati della Fratellanza.
- Le forze maledette dell'Oscura Legione.

Stampato interamente a colori, questo libro è ricco di illustrazioni e fotografie delle miniature usate nella Seconda Edizione di Warzone. Ogni esercito ha la sua struttura e identità per fornire ai giocatori la piu' ampia scelta possibile. Tutto quello che rimane da fare è scegliere la tua armata e condurla alla vittoria.

7 331387 024246 11

Target Games U.S. P.O. Box 544, Secane, PA 19018 U.S.A.
Target Games U.K. 2 Commercial Street. Edinburgh. Scotland. EH6 6JA.
Target Games AB, Åsögatan 121, 5TR, Box 4628, S-116 91 Stockholm, Sweden
Target Games Polska Sp. Z o.o. 28 Krucza Street. 00-522 Warszawa. Poland.

Copyright© 1998 Target Games AB Tutti i Diritti Riservati. WARZONE, MUTANT CHRONICLES® e tutti i nomi dei personaggi sono Trademarks di Target Games AB. MUTANT CHRONICLES® è un Registered Trademark.

TWENTY FIRST CENTURY GAMES

TARGET GAMES