

NUOVE REGOLE PER WZR

Armi a Gas: se un modello è bersagliato, con successo con un'arma di questo tipo deve effettuare un test sulla (Con); se lo fallisce, il modello riceve un effetto ferita automatico senza poter fare un test armatura – inoltre se ottiene un risultato di 19-20 su questo test, riceve 2 effetti ferita (N.B. non è un Forza Critica), e nel caso può effettuare un test Cura per ogni Effetto Ferita.

Le Armi a Gas con AVV (-) non possono avere effetto sui veicoli, a meno che altri effetti in gioco non vadano a incrementare l'AVV.

Maschere anti-gas: ogni modello equipaggiato con una di queste può ripetere i test sulla (Con) falliti, causati dalle Armi a Gas.

Per la precisione, nelle varie armate, abbiamo le seguenti squadre equipaggiate con le Maschere anti-gas:

- Imperiali: tutte le unità siglate con MdG
- Bauhaus: Juggernaut
- Capitol: Fanteria Pesante
- Mishima: Diavoli Cremisi, Cavalca-draghi Kunshu
- Cybertronic: Corazzieri Attila (tutte le tipologie), Enhanced Machinator
- Fratellanza: Crucifier, Inquisitori (incluso Hamilkar).
- Oscura Legione: Nefariti (inclusi Alakhai, Golgotha e Valpurgius), Necromutanti (tutte le tipologie).

I Necromutanti guadagnano un bonus di +4 nei test sulla (Con) causati dalle Armi a Gas.

Inoltre, i Mortificator che usano il "Vuoto" sono immuni alle Armi a Gas, anche se di base non sono equipaggiati con le maschere anti-gas.

Corporazione Imperiale

Regole generali d'armata

Tutte le unità della Megacorporazione appartengono ad una delle due seguenti liste:

- ai Wolfbane: Coming Soon!
- al Ministero della Guerra (siglate con MdG);

SQUADRE MINISTERO DELLA GUERRA:

Pianificazione Imperiale: qualsiasi armata guidata da un Warlord MdG guadagna un +2 al tiro dell'Iniziativa Iniziale.

Gerarchia Militare: le unità MdG hanno la regola "Indifferente".

Medaglie di Campagna: ogni unità di Truppa e Supporto devono acquistare fino a 2 delle Medaglie di Campagna elencate qui sotto; tutte le Medaglie sono regole passive, a meno che non sia specificato diversamente.

Onorificenza: se l'armata ha acquisito solo un tipo di Medaglie di Campagna (cioè tutte dalla stessa locazione), il Warlord può acquistare allora l'Onorificenza appropriata.

MEDAGLIE DI ONORE

- Onorificenza Marziana (20 pti): fino ad una squadra di Greyhound può essere presa come scelta Supporto. I Greyhound presi come Supporto non possono prendere Medaglie di Campagna.
- Onorificenza Venusiana (35 pti): fino a 2 squadre di Blood Beret possono essere presi come Truppa.
- Onorificenza Lunare (25 pti): mentre il Warlord è in gioco le carte Strategia Imperiali costano 1 carta Risorsa in meno.
- Onorificenza Mercuriana (15 pti): fino ad 1 squadra di Golden Lion può essere presa come Truppa.
- Onorificenza delle Frontiere (5 pti): il Warlord ha Odio (X), dove X è la fazione del Warlord nemico.

MEDAGLIE DI CAMPAGNA

o Campagne di Marte:

- Kingsport: i modelli guadagnano un +3 alla Con nel momento che devono eseguire test su questa caratteristica se attaccati da Armi a Gas. Costo: 1 pto per modello della squadra.
- Somme: le armi da fuoco dei modelli guadagnano un +2 alla gittata; però non possono usare le abilità attive o passive delle loro armi da fuoco. Costo 1 pto per modello.
- Rupe del Corvo: i modelli guadagnano un +2 alla propria armatura, quando sono bersagli di attacchi da fuoco; ma non possono più effettuare azioni di Correre e Caricare. Costo: 2 pti per modello.
- Castleton: i modelli ottengono un bonus di +2 alla RS, ma le loro armature ricevono un -2 dai colpi ricevuti dalle armi di tipo Penetrante. Inoltre, finché un modello di una squadra con questa medaglia

- è in gioco, il Warlord ottiene un +1 alla RS per ogni squadra con la Medaglia Castleton. Costo: 1 pto per modello.
- Kirkwood: i modelli possono eseguire azioni di Nascondersi senza spendere PA (ovvero per loro costa 0 PA). Costo: 1 pto per modello.
- Campagne di Venere:
- Fortuna Tessera: ogni modello della squadra può eseguire un'azione di Guardia. Costo: 3 pti a modello.
 - Difensori Phoebe: (Abilità Attiva) un Comandante di Squadra (non un Sostituto) può piazzare un segnalino Cortina Fumogena, all'inizio dell'attivazione della squadra, accendendo 1 carta Risorsa, entro 10" dal modello. Il segnalino Cortina Fumogena è su base 30mm, ha 1 PS, AV 12 ed è alto 1". Tutti i modelli che vogliono bersagliare un modello entro 3" dalla Cortina Fumogena devono prima superare un test sul bersaglio prioritario, indipendentemente dalla distanza. Bersagliare il segnalino Cortina Fumogena non richiede il test di bersaglio prioritario. Ogni giocatore può avere in gioco nello stesso momento fino a 3 segnalini Cortina Fumogena. Un segnalino rimane in gioco fino alla susseguente Fase di Controllo, a meno che non sia distrutto prima. Costo: 1 pto a modello.
 - Alpha Regio: i modelli guadagnano un +1 all'AVV delle sue armi da fuoco; però non possono eseguire azioni di Mirare. Costo 2 pti per modello.
 - Aphrodite: quando un modello con questa medaglia rimuove un modello nemico dal gioco come perdita in un'azione di Combattimento, esso genera una Straordinaria Medaglia di Successo che può essere collocata ovunque sul campo di gioco ad un modello amico NCO. Le Straordinarie Medaglie di Successo sono raddoppiate dallo stendardo di Compagnia dei NCO. Costo 1 pto a modello.
 - Lakshmi Planum: i modelli con questa medaglia guadagnano Cura (3). Costo: 2 pti per modello.
- Campagna di Mercurio:
- Fukido: se il modello o la squadra è bersagliata da un potere psichico di depotenziare, il modello che lancia il potere riceve un -4 alla WP fino alla fine del Turno. Costo: 1 pto per modello.
 - Longshore: i modelli nei test sulla CC considerano i tiri di valore 1-2 come Power Shot e i valori di 19-20 come Fumble. Costo: 1 pto per modello.
 - Solar Surface: i modelli ricevono un +2 all'Armatura e alla (Con) quando sono bersagliati da armi di tipo Plasma e Raffica. Inoltre i modelli hanno un -1 alla RS. Costo: 1 pto per modello.
 - Peninsula Dracone: i modelli ricevono un +2 a (RS), alla forza delle armi da fuoco e un +1 ad (AVV) quando bersagliano Moto a Reazione, Carri Aerei, o qualsiasi modello volante; inoltre ricevono un malus di -2 alla (RS) quando bersagliano modelli in copertura leggera. Costo: 1 pto per modello.
 - Terminator Line: i modelli possono ritirare i test Cura, inoltre hanno un -1 all'Armatura. Costo: 2 pto per modello.
- Campagna di Luna:
- Mare Frigoris: un modello su basetta piccola o media a contatto di base con un modello con questa medaglia, deve superare test sulla (Con) alla sua attivazione, oppure viene Stordito (indipendentemente da quanti modelli è a contatto con questa medaglia un modello sosterrà al massimo un test per turno, di questo tipo). Il RoA dei modelli con questa medaglia ha un bonus permanente di +1, ma il loro RoA non potrà mai essere incrementato in nessun modo. Costo: 2 pti per modello.
 - Mare Imbrum: i modelli ricevono un bonus di +4 alla WP. I modelli con questa medaglia non possono mai avere la regola Implacabili, e nel caso falliscono in automatico i test sulla Paura. Costo: 2 pti per modello.
 - Mare Vaporum: i modelli con questa medaglia, quando fanno fuoco, ottengono un 1-2 sul test della RS, i modelli bersagli, oltre al normale danno, devono sostenere un test sulla (Con), e se lo falliscono ricevono un ulteriore Effetto Ferita che nega qualsiasi tiro salvezza. Costo: 2 pti per modello.
 - Difesa della Luce: per ogni modello nemico eliminato in corpo a corpo dall'esercito, la squadra con questa medaglia guadagna un "segnalino-difesa della luce"; per ogni segnalino la squadra riceve un +1 alla propria Armatura Impenetrabile, il cui valore non può mai superare 13. Costo: 1 pto a modello.
 - Luna City: i modelli con questa medaglia hanno un +1 alla propria armatura e armatura impenetrabile se si trovano all'interno di una Struttura in Rovina, se però si trovano in campo aperto essi ricevono un malus di -1 alla propria armatura impenetrabile. Finché in gioco vi sono modelli con questa medaglia il Warlord e i Lord godono di un bonus di +1 alla propria armatura e armatura impenetrabile quando si trovano all'interno di Rovine. (il Warlord e Lord possono godere dei benefici di una singola medaglia di questo tipo). Costo: 1 pto per modello.

- Campagna delle Frontiere:
 - Dark Eden: i modelli hanno un bonus di +2 alla WP per i test di WP causati da poteri psichici da sparo. Costo: 1 pto per modello.
 - Diemansland: i modelli acquisiscono la regola Brutale e un -2 alla (LD). Costo: 1 pto per modello.
 - Conquista di Ganimede: i modelli ricevono un +3 alla (Con) ma non possono mai usare i test Cura. Costo: 1 pto per modello.
 - Altri Pianeti: i test sulla (RS) per il Fuoco Rapido contano i risultati di 1-2 come Power Shot, ma la gittata di quest'azione (che già dimezza quella dell'arma usata) riceve un ulteriore -2. Costo: 1 pto per modello.
 - Harbinger: un D20 può essere tirato all'inizio dell'attivazione di squadra; con 1-10 i modelli ottengono un +2 a (M), con 11-20 ricevono un colpo automatico Esplosivo a St8. Finché c'è in gioco un modello con questa medaglia, anche il warlord può tirare un D20 all'inizio della sua attivazione; con 1-15 guadagna un +1 a (M), e con 16-20 riceve un colpo automatico Esplosivo a St6. Il Warlord può beneficiare solo di una singola Medaglia Harbinger. Costo: 1 pto per modello.

Brigadiere sir P.D. "Righteous" Rist K.I.

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	15	11	12	14	19	4	14 (12)	195

Tipo: Warlord MdG (da Sparo), basetta media (40mm). Unico. MdG.

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	15	11	12	14	19	4	14 (12)	180

Tipo: Lord, basetta media (40mm). Unico. MdG.

Equipaggiamento: Interceptor SMG 'La Benedetta', Sciabola Cerimoniale 'Onore dei Loughton'

Armatura: Armatura del Brigadiere (non riceve malus negativi dalle armi)

ARMI DA FUOCO:

Interceptor SMG 'La Benedetta'

R	St	RoF	AVV	Tipo
15	12	1*	1	Penetrante (X)

Automatica: per ogni test superato sulla RS, usando quest'arma, il RoF aumenta di 1. I 'nuovi colpi' possono essere allocati a modelli entro 8" dal bersaglio primario; i 'nuovi colpi' devono essere allocati prima che l'avversario faccia i test armatura (quindi prima questo modello completa tutto il suo fuoco, poi l'avversario vede se supera i test armatura).

Un solo grilletto: il RoF di quest'arma può essere incrementato solo dalla regola qui sopra.

ARMI DA MISCHIA:

Sciabola Cerimoniale 'Onore dei Loughton'

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+1	1	0	Penetrante (A)

Orgoglio dei Loughton: nel Turno che carica, questo modello, può ripetere i test sulla (CC) che hanno ottenuto 14-18.

ABILITÀ SPECIALI: Odio (Cybertronic, Oscura Legione), Implacabile, Spionaggio, Esecuzione, Ispirazione, Scanner, Amici Altolocati, Stai sul Bersaglio, Esempio, Lacrimogeni.

Amici Altolocati: se il Brigadiere Rist è il Warlord una squadra di 2 Guardiani Oblati può essere presa come scelta Supporto per 100 pti.

Stai sul Bersaglio: le unità di Truppa che usano Schieramento Rapido entro la linea di vista del Brigadiere possono ritirare qualsiasi test dello Schieramento rapido.

Esempio (attiva): accendendo 3 carte Risorsa. Ogni unità di Scava Trincee guadagna per le proprie armi da fuoco le regole passive "Automatica" e "Un solo grilletto" (vedi sopra); con la seguente modificazione i RoF sono aumentati solo se nei test sulla (RS) si ottiene 1-4.

Lacrimogeni (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, piazzare un segnalino da 30mm ovunque sul tavolo da gioco, che però devia di una distanza pari a D20/4. Qualsiasi modello che termina la sua attivazione entro 4" dal segnalino riceve un Colpo Automatico di tipo Gas a ST – e AVV –. Alla fine del Turno tirare un D20 e con 1-10 il segnalino rimane attivo anche nel turno successivo; in gioco ci possono essere al massimo 5 segnalini di questo tipo.

Doomtrooper Andrew Drougan

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	16	10	9	14	18	3	14 (10)	150

Tipo: Lord, basetta media (40mm). Unico. MdG

Equipaggiamento: Plasma Intruder 'Deirdre', Coltello da Combattimento

Armatura: MK. VI Armatura Imperiale 'Doomtrooper' (non riceve malus negativi dalle armi)

ARMI DA FUOCO:

Plasma Intruder 'Deirdre'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	13	2	0	Penetrante (A)

Cacciatore di Nefariti (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, i suoi attacchi da fuoco guadagnano Forza Critica (2).

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Doomtrooper, Camuffaggio (2), Infiltrazione, Cercatracce, Puntare, Agente dell'Alleanza

Doomtrooper Michael Farraday

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	15	12	9	14	18	3	14 (10)	150

Tipo: Lord, basetta media (40mm), Unico, MdG

Equipaggiamento: PSA MK.XIV Aggressor 'REGGIE', Spada a Catena 'Sventura di Chorobat'

Armatura: MK. VI Armatura Imperiale 'Doomtrooper' (non riceve malus negativi dalle armi)

ARMI DA FUOCO:

PSA MK.XIV Aggressor 'REGGIE'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	13	2	0	Penetrante (A)

ARMI DA MISCHIA:

Spada a Catena 'Sventura di Chorobat'

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	3	2	Penetrante

Senza pietà (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, l'arma guadagna +2 al RoA.

Cacciatore di Nefariti (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, i suoi attacchi da mischia guadagnano Forza Critica (2).

ABILITÀ SPECIALI: Doomtrooper, Camuffaggio (2), Infiltrazione, Ranger, Cacciatore, Agente dell'Alleanza

SCAVA TRINCEE

UFFICIALE IMPERIALE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	16	8	10	16	18	3	14 (12)	135

Tipo: Warlord MdG (da Sparo), bassetta media (40mm). MdG
M CC RS ST CON WP LD W A PTS

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	13	8	8	16	16	2	12 (10)	115

Tipo: Lord, bassetta media (40mm). MdG

Equipaggiamento: Pistola Aggressor e Spada a Catena

Armatura: Reinforced Mk.I Armatura Leggera (non riceve malus negativi dalle armi)

Opzioni di Squadra:

- Un singolo Ufficiale Imperiale dell'armata può essere promosso a Stendardiere per 25 pti.

ARMI DA FUOCO:

Pistola Aggressor

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	12	2	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Spada a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Puntare, Implacabile, Esecuzione, Inspirazione, Stendardiere, Punto di Raccolta, Munizioni Abbattenti

Stendardiere: qualsiasi modello Imperiale entro la linea dello Stendardiere guadagna un +2 alla propria LD per qualsiasi test Morale.

Punto di Raccolta (attiva): una volta per partita, accendendo 1 carta Risorsa e usando 1 PA, l'Ufficiale Imperiale, può piazzare un segnalino-raccolta di 30 mm con 3 PS e AV16 entro 2" da lui. Qualsiasi modello imperiale del MdG che termini un'azione di movimento entro 2" da questo segnalino guadagna la regola Implacabile e può fare gratuitamente un'azione di 'Nascondersi'.

Munizioni Abbattenti (attiva): una volta per partita, l'Ufficiale Imperiale, accendendo 2 carte Risorsa e spendendo 2 PA piazza un segnalino da 30 mm con 1 PS e AV 12, alto 1" (conta come copertura leggera) entro 2" da lui. Qualsiasi modello MdG non-veicolo entro 2" dal segnalino può svolgere un'addizionale azione di sparo, pagando normalmente il PA; se un modello effettua 2 azioni di fuoco in questo modo non può incrementare in nessun modo il RoF delle sue armi.

Se il segnalino è ridotto a 0 PS, tutti i modelli entro un D20/4 ricevono un colpo automatico a St Esplosivo con AV6.

NCO

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	12	8	8	13	15	2	12	

Tipo: Truppa (Comandante di Squadra), bassetta media (40mm), MdG.

Equipaggiamento: Pistola Aggressor e Spada a Catena

Armatura: Mk.I Armatura Leggera (Esplosivi -2)

Opzioni di Squadra:

- Può essere promosso a Stendardiere per 30 pti.

ARMI DA FUOCO:

Pistola Aggressor

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	11	1	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Spada a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Stendardiere, Straordinaria Medaglia di Successo

Stendardiere: il NCO promosso a Stendardiere guadagna 2 Straordinarie Medaglie di Successo (invece che una) per ogni modello rimosso da lui o la sua squadra.

Straordinaria Medaglia di Successo: per ogni modello nemico rimosso dal gioco dal NCO o la sua squadra guadagna una straordinaria Medaglia di Successo. All'inizio dell'Attivazione della squadra per 1 PA, il NCO può spendere queste medaglie per dare degli ordini; ogni NCO può dare più ordini in un Turno, ma mai due volte lo stesso.

Ordini:

- "Muoversi!" – costo 2 medaglie – la squadra riceve un +1 a (M);
- "Non morire!" – costo 3 medaglie – il NCO guadagna la regola "Medico (4)".
- "Arrivano!" – costo 5 medaglie – la squadra riceve un +2 all'armatura, il bonus è perso se qualsiasi modello della squadra compie un'azione di movimento.
- "Intervento aereo!" – Costo 7 medaglie – piazzare la sagoma LE ovunque sul tavolo da gioco, ma in linea di vista del NCO; la sagoma devierà di un D20/2; tutti i modelli colpiti dalla sagoma devono sostenere un test sulla (Con) con un bonus di +4, e se lo falliscono ricevono un effetto ferita senza poter effettuare un test armatura e/o Cura.
- "Abbattecelo" – costo 10 medaglie – la squadra riceve un bonus di +1 al RoF, ma le azioni di sparo costano 2 PA e la squadra non può compiere SAS.
- "Colpo Falco della Notte" – costo 15 medaglie - piazzare un segnalino da 30mm, con 2 PS e AV10 ovunque sul campo da gioco; qualsiasi modello che termini la sua attivazione entro 6" dal segnalino riceve un Colpo Automatico Penetrante a St10 e AVV2. Inoltre il giocatore può muovere in qualsiasi direzione, questo segnalino, di 3" all'inizio di ogni turno.

SCAVA TRINCEE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	12	8	8	13	15	1	12	80

Tipo: Truppa, basette piccole (30mm). MdG.

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra e 4 Scava Trincee

Dimensioni di Squadra: 5-12 fanti Scava Trincee

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Invader con Baionetta

Armatura: Mk.I Armatura Leggera (Esplosivi -2)

Opzioni di Squadra:

- Prendere fino ad altri 7 fanti Scava Trincee per 16 pti l'uno.
- Un modello ogni 5 può sostituire il proprio Fucile d'Assalto con un Charger HMG e un Coltello da Combattimento gratuitamente.
- Il Comandante di Squadra può essere promosso a NCO per 30 pti.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto Invader

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	12	1	0	Penetrante (A)

Lancia-granate Inneonato (attiva): accendere 1 carta Risorsa e scegliere uno dei seguenti effetti:

- Fumogeno; piazzare un segnalino da 30 mm entro 10" dal modello che effettua l'attacco da tiro. Ogni modello che spari ad un bersaglio entro 2" dal segnalino riceve un malus di -2 alla (RS). Gli effetti di vari token di questo tipo non sono cumulativi.
- Bengala; piazzare un segnalino da 30mm entro 12" dal modello che effettua l'attacco da tiro. Ogni modello che spari ad un bersaglio entro 2" dal segnalino riceve un bonus di +2 alla (RS). Gli effetti di vari token di questo tipo non sono cumulativi.
- Tracciante; piazzare un segnalino da 30mm entro 12" dal modello che effettua l'attacco da tiro. I successivi attacchi da fuoco, bersagliati sul segnalino, da parte di un Greyhound con Mortaio "Slinger" deviano di un D20/4 (e non D20/2).

Charger HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	13	3	1	Penetrante (H)

Fuoco Concentrato: il giocatore può scegliere di ridurre il RoF dell'arma a 1 per guadagnare un +5 in AVV (chiaramente se scelta questa opzione il RoF dell'arma non può più essere aumentato in nessun modo).

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Trincee.

Trincee: se gli Scava Trincee Reclamano la Copertura di un Terreno Leggero, conta come Terreno Pesante, ai fini della copertura.

BLOOD BERETS

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	14	10	10	15	18	1	13	110

Tipo: Supporto, bassetta piccola (30mm). MdG.

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra Blood Beret e 4 Blood Beret.

Dimensioni Squadra: 5-10 Blood Beret

Equipaggiamento: Carabina al Plasma Lyon & Atkinson e Coltello da Combattimento

Armatura: Mk.2 Armatura da Combattimento (Plasma -1)

Opzioni di Squadra:

- Prendere fino ad altri 5 modelli per 22 pti l'uno.
- Qualsiasi modello della squadra può sostituire la Carabina al Plasma e il Coltello da Combattimento con una Pistola Aggressor e uno Spadone a Catena gratuitamente.
- Il Comandante di Squadra può prendere la regola Medico (3) per 15 pti.
- Il Comandante di Squadra può essere promosso a Sergente Michael McBride per 85 pti.

ARMI DA FUOCO:

Carabina al Plasma Lyon & Atkinson

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	13	2	1	Plasma (A)

Pistola Aggressor

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	12	2	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+3	2	0	Penetrante

Spadone a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	3	4	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Odio (Oscura Legione), Implacabile, Ferocia, Cercatracce, Furtivo, Specialisti della Mischia, Scansione, Mine Anti-Veicolo, Indipendenti, Pioggia di Plasma

Specialisti della Mischia: i modelli equipaggiati con lo Spadone a Catena hanno Armatura Impenetrabile (13).

Scansione: i modelli nemici non possono reclamare le coperture date dai Terreni Leggeri contro gli attacchi da fuoco fatti dai Blood Beret.

Mine Anti-Veicolo: dopo lo schieramento, ma prima dell'Infiltrazione, piazzare fino a 3 segnalini-mina da 30 mm ovunque sul campo (ma non entro 12" dai modelli nemici). Qualsiasi veicolo che muova entro 5" dalle mine le attiva; tirare un D20 alla fine dell'azione del movimento: con 15-20 il veicolo riceve un Colpo

Automatico ad AVV10 che va localizzato normalmente. Moto a Reazione e Carri Aerei sono immuni a queste mine. Rimuoverle a fine del turno in cui le mine sono state attivate.

Indipendenti (attiva): accendere 1 carta Risorsa all'inizio dell'attivazione della squadra, ma prima di valutare la coesione; la squadra guadagna la regola Sparpagliarsi.

Pioggia di Plasma (attiva): si tratta di una SAS che riguarda solo i modelli equipaggiati con la Carabina al Plasma. Piazzare la sagoma LB ovunque entro 24" e in linea di vista al comandante di Squadra; la sagoma devia di un D20/4, ogni modello toccati dalla sagoma riceve un Colpo Automatico a St6 (+1 per ogni modello che partecipa a questa azione), AVV3.

SERGEANTE MICHAEL MCBRIDE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A
5	15	14	10	15	14	18	2	13

Tipo: Comandante di Squadra dei Blood Beret, Unico, MdG.

Equipaggiamento: Interceptor SMG e Spada a Catena

Interceptor SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
15	12	3	1	Penetrante (H)

ABILITÀ SPECIALI: oltre a quelle classiche dei Blood Beret, McBride gode di Medico (3), Il Meglio del Meglio, Napalm Stella Incendiaria.

Il Meglio del Meglio: la squadra di McBride ha la regola speciale "Infiltrazione" e gode di un bonus permanente di +1 a RS e CC.

Napalm Stella Incendiaria (attiva): McBride e la sua squadra sono tutti equipaggiati con questo speciale napalm; un modello può piazzarlo su Camminatori, Veicoli Pesanti o Strutture Intatte con cui sono a contatto di basetta al costo di 1 PA. Spendendo in seguito (quando vuole) un ulteriore PA il modello può innescare l'esplosione, e il veicolo o struttura riceverà un Colpo Automatico di tipo Plasma ad AVV10 con Danno Critico (3).

GOLDEN LION

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
4	14	13	9	10	13	17	3	15 (10)	225

Tipo: Supporto, basetta media (40mm), MdG.

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra Golden Lion e 2 Golden Lion.

Dimensioni di Squadra: 3-6 Golden Lion.

Equipaggiamento: Plasma Enrager, Artigli del Leone

Armatura: Armatura Mk.4 'Felis Pattern' (Penetrante -1)

Opzioni di Squadra:

- Prendere fino ad altri 3 Golden Lion per 75 pti l'uno.
- Il Comandante di Squadra può essere promosso a Sergente Edward S. Murdoch per 125 pti.

ARMI DA FUOCO:

Plasma Enrager

R	St	RoF	AVV	Tipo
8	13	2	3	Plasma (A)

ARMI DA MISCHIA:

Artigli del Leone

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	3	4	Penetrante (A)

Scossa Adrenalinica: una volta per turno, se il modello ottiene 1-2 in un test sulla CC può recuperare una singola ferita persa in precedenza.

ABILITÀ SPECIALI: Intuizione del Cacciatore, Mentalità Bestiale, Passo del Leone, Ruggito del Leone, Tattica Animale, Rabbia Sanguinaria

Intuizione del Cacciatore: qualsiasi modello nemico che usi Schieramento Rapido entro 8" da un Golden Lion riceve un Colpo Automatico di tipo Plasma a St13 ed AVV3 (N.B. si tratta di un unico colpo che la squadra dei Golden Lion attribuisce al modello nemico, non è un colpo per singolo Golden Lion).

Mentalità Bestiale: i Golden Lion non possono usare Cura, e possono recuperare le ferite perse solo tramite la Scossa Adrenalinica.

Passo del Leone: quando caricano i Golden Lion hanno (M)6.

Ruggito del Leone (attiva): dichiarare l'uso del Ruggito all'inizio dell'attivazione della squadra, e spendere 1 PA per ogni modello dell'unità. Tutti i modelli amici guadagnano la regola Implacabile, mentre tutti i modelli nemici ricevono un malus di -1 alla LD.

Tattica Animale (attiva): invece che essere schierati normalmente, la squadra di Golden Lion può essere schierata attraverso questa regola speciale. All'inizio di un turno, l'unità può essere schierata, *solamente interamente all'interno di un'area* a Copertura Leggera e/o Copertura Pesante, entro 12" da un modello amico, e al costo di 1 PA per ogni modello della squadra. Il modello amico usato come riferimento non può aver usato anche lui "Tattica Animale" nello stesso turno. Questo non conta come un movimento e la squadra potrà essere attivata nel corso del turno in cui è arrivata in campo – tenendo conto che tutti i modelli hanno già speso 1 PA.

Rabbia Sanguinaria (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, accendendo 1 carta Risorsa per modello, il RoA di ciascun modello è raddoppiato. Alla fine dell'attivazione ogni modello che ha attivato la Rabbia Sanguinaria riceve in automatico un Effetto Ferita, che nega ogni tipo di tiro salvezza.

SERGEANTE EDWARD S. MURDOCH

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A
4	15	14	9	11	13	18	3	15 (10)

Tipo: Comandante di Squadra dei Golden Lion, Unico, MdG

Equipaggiamento: come quello dei Golden Lion

ABILITÀ SPECIALI: come quelle dei Golden Lion più Scanner, Rilevare, Maestro di Tattica, Commandos

Maestro di Tattica: la sua squadra gode delle regole di Infiltrazione o Schieramento Rapido.

Commandos: i modelli con questa regola possono saltare fino a 12", passare attraverso terreni leggeri o pesanti con una normale azione di movimento senza ricevere alcun malus, ed hanno Camuffaggio (2).

GREYHOUND LAFV

					1-10	11-14	15-18	19-20				
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV	PS Torretta/AV	PS Cingoli/AV	PS Motore/AV	AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
5	12	14	-	-	3 16	3 15	3 14	2 15	0	-1	4	100
					Con PS=0 il veicolo è distrutto, e va sostituito con un'area di Terreno Pesante	Con PS=0 il veicolo non può usare più la sua arma principale.	Con Ps=0 il veicolo non può più muovere.	Con Ps=0 il veicolo esplosione. Tutti i modelli entro D20/4" subiscono un colpo automatico a St15 AVV1 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.				

Tipo: Veicolo Leggero (Carro), basetta grande (50mm), MdG

Composizione Squadra: 1 Greyhound LAFV Comandante di Squadra

Dimensioni Squadra: 1-4 Greyhound LAFV

Equipaggiamento: Cannone 'Chimney' e Coltello da Combattimento del pilota.

Armatura: Telaio Corazzato (non riceve malus negativi dalle armi)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino ad altri modelli per 100 pti l'uno.
- Qualsiasi modello può rimpiazzare il Cannone con un Mortaio 'Slinger' gratuitamente.

ARMI PRIMARIE:

Cannone 'Chimney'

R	St	RoF	AVV	Tipo
12/FT	-	1	-	Gas (G)

Alta Pressione: quest'arma segue le regole delle granate ma usa la sagoma dei lanciafiamme; dopo aver "sparato" piazzare la sagoma nel punto desiderato ruotandola quanto si desidera, considerando solo che l'estremità più larga non sia più vicina al modello che spara dell'estremità più stretta.

Lento a Ricaricare: il RoF di quest'arma non può mai essere incrementato.

Granate al Gas Acido (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, l'arma guadagna Forza Critica (2) e AVV6.

Mortaio 'Slinger' 160mm

R	St	RoF	AVV	Tipo
Minimo 6" Massimo 32" LE	12	1	1	Esplosivo (G)

Lento a Ricaricare: il RoF di quest'arma non può mai essere incrementato.

Rinculo: dopo che il Mortaio ha sparato, muovere il Greyhound indietro di 3"; questo movimento non conta per il massimale del suo movimento nel turno. Qualsiasi modello che verrà travolto dal rinculo è soggetto alla regola dello Speronamento, a St16 e AVV3; mentre il Greyhound che ha indietreggiato per il rinculo è immune a questo speronamento. Ma il Greyhound che a causa del rinculo vada a contatto con un terreno leggero o pesante riceve un Colpo Automatico a AVV5 nella sua locazione Corpo.

Fuoco Indiretto: il Mortaio 'Slinger' 160mm devia sempre di un D20/2, ma non richiede la linea di vista per sparare.

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento del Pilota

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	10	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Scarichi Tossici

Scarichi Tossici (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra accendere 2 carte Risorsa; per il resto del turno qualsiasi modello che alla fine della sua attivazione si trovi entro 6" da un Greyhound deve superare un test sulla (Con) o riceve un automatico effetto ferita che nega i test armatura e Cura. Se bersagliati da attacchi da fuoco, i Greyhound danno un -4 alla RS dei modelli che gli sparano.

CAMMINATORE HURRICANE

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV		PS Torretta/AV		PS Cingoli/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
5	15	15	-	-	5	14	3	14	3	13	5	14	0	-2	3	165
					Con PS=0 il veicolo è distrutto, e va sostituito con un'area di Terreno Pesante	Con PS=0 il veicolo non può più usare le sue armi da fuoco.		Con Ps=0 il veicolo non può più muovere, e usare il Calcio.		Con Ps=0 il veicolo esplode. Tutti i modelli entro D20/2" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante e AVV2 con un risultato di 1-15 su un D20.						

Tipo: Camminatore, basetta larga (80mm), MdG

Composizione Squadra: 1 Hurricane

Dimensioni Squadra: 1 Hurricane

Equipaggiamento: Mitragliatore Pesante Montato, Cannone 'Chimney' Pesante, Cupola Radioattiva, Calcio.

Armatura: Armatura da Battaglia AlFie (non riceve malus negativi dalle armi)

Opzioni Squadra:

- La Cupola Radioattiva può essere sostituita da una Torretta Pesante gratuitamente.
- Un Hurricane può essere promosso alla sua versione pesante nota come "Martello Rifinitore" per 15 pti; in questo caso il suo Mitragliatore Pesante Montato è armato con Munizioni Anti-Carro.

ARMI PRIMARIE:

Mitragliatore Pesante Montato

R	St	RoF	AVV	Tipo
26	15	6	2	Penetrante (H)

Mitragliatore Pesante Montato con Munizioni Anti-Carro

R	St	RoF	AVV	Tipo
20	10	4	4	Plasma (H)

Torretta Pesante

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	5	1	Penetrante

ARMI SECONDARIE:

Cannone Pesante 'Chimney'

R	St	RoF	AVV	Tipo
6/FT	-	1	2	Gas (G)

Alta Pressione: quest'arma segue le regole delle granate ma usa la sagoma dei lanciafiamme; dopo aver "sparato" piazzare la sagoma nel punto desiderato ruotandola quanto si desidera, considerando solo che l'estremità più larga non sia più vicina al modello che spara dell'estremità più stretta.

Lento a Ricaricare: il RoF di quest'arma non può mai essere incrementato.

Gas Condensato: i modelli colpiti ricevono un malus di -4 alla propria (Con).

ARMI DA MISCHIA:

Calcio

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	14	2	2	Penetrante

Calcio: non può bersagliare bersagli volanti, Moto a Reazione e Carri Aerei. I modelli su basetta piccola e media colpiti dal Calcio devono fare un test sulla (Con) con un malus di -3, e se lo falliscono sono Storditi.

ABILITÀ SPECIALI: Cercatracce, Faro Imperiale, Deposito Risorse, Cupola Radioattiva – Pulsazione di micro-onde, Cupola Radioattiva – modalità EMP.

Faro Imperiale: qualsiasi squadra amica con almeno un modello entro 10" dall'Hurricane possono ripetere i test sulla LD falliti.

Deposito Risorse (attiva): una volta per gioco, al costo di 2 PA, il modello permette di riattivare fino a 3 carte Risorsa già usate in quel turno.

Cupola Radioattiva – Pulsazione di micro-onde (attiva): all'inizio dell'attivazione di un Hurricane accendendo 1 carta Risorsa, il modello viene subito disattivato, ma ogni modello entro 36" dall'Hurricane per quel turno fallisce in automatico ogni test Cura che dovrebbe effettuare.

Cupola Radioattiva – modalità EMP (attiva): all'inizio dell'attivazione di un Hurricane "Martello Rifinitore" accendendo 1 carta Risorsa, il modello viene subito disattivato, ma ogni veicolo entro 36" da lui, alla fine della loro attivazione riceve un Colpo Automatico ad AVV2 per ogni PA che ha usato.