CREARSI IL PROPRIO WARLORD

Questo supplemento va a sostituire la parte presente sul rulebook. Questo processo avviene per 8 passaggi consecutivi.

1. Scegliere la tipologia del Warlord.

A. Innanzitutto, scegliere la tipologia di Squadra a cui vuoi che appartenga il tuo Warlord. Il tuo Warlord avrà tutte le abilità speciali del tuo esercito e della squadra scelta.

B. Utilizzare il profilo della squadra e incrementare le Ferite di 3.

C. Aumentare la basetta del modello da 30mm a 40mm base (modelli già su basetta di 40mm o più mantengono la loro basetta).

D. L'armatura del modello guadagna la dicitura (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

E. Tutti i Warlord hanno le regole speciali Implacabile, e Rilevare. Inoltre, i Warlord Psicici hanno Psicico (3)

F. Le tabelle sottostanti mostrano a quali tipologie i Warlord possono appartenere; e nel caso l'opzione non sia disponibile non è prendibile. Il n° presente indica il costo di partenza del Warlord.

Per esempio. Richard vuole avere un Warlord Ussaro da Corpo a Corpo, ma questa opzione non è disponibile, per cui opta per un Warlord Ussaro da Sparo che costa 50 pti.

Bauhaus	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Ussaro	-	50	50	-
Etile Mortant	50	-	50	-
Ranger Venusiano	-	55	55	-
Juggernaut	110	-	110	-

Capitol	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Fanteria Leggera	-	45	45	-
Fanteria Pesante	-	60	60	-
Free Marine	55	55	-	-
Sea Lion	50	-	50	-
Martian Banshee	55	55	-	-

Mishima	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Ronin	50	50	-	50
Hatamoto	50	50	-	50
Cacciatori di Demoni	85	-	85	85
Dragoni Tigre	50	-	-	50

Imperiale	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Scava Trincee	50	50	50	-
Wolfbane	55	-	-	55
Blood Beret	55	55	-	-
Golden Lion	90	-	90	-
Life Dragoon	-	55	55	-

Cybertronic	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Chasseur	50	50	50	-
Armoured Chasseur	60	60	60	-
Mirrrorman	55	-	55	-
Corazziere Attila	100	100	-	-
Scorpion	130	-	130	-

Fratellanza	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Crucifier	180	-	180	180
Fanti	-	45	45	45
Sacri Guerrieri	65	-	-	65
Inquisitore	-	70	-	70
Valkyria	45	-	-	45
Mortificator	55	-	-	-

Oscura Legione	Da Corpo a Corpo	Da Sparo	Tech	Psychico
Nefarita	105	105	-	105
Eretico *	-	-	50	50
Leader Necromutante	65	65	-	-
Praetorian Stalker	105	105	-	-
Praetroian Goliath **	130	-	130	-

* usa il profilo di un Ussaro

** solo il Goliath (non l'Imp) funge da Warlord, se il Goliath è rimosso dal gioco, toglie anche l'Imp.

2. Modificare il Profilo:

Ogni singola modifica costa 5 pti (le Ferite 15 pti). Le modifiche possono essere positive o negative, il n° di volte possibili effettuabili è dato dalle tabelle sottostanti.

Per esempio se è siglato +2/-1 significa che la statistica può essere incrementata fino ad un +2, per un massimo quindi di +10 pti al costo del modello, oppure ridotta di uno, risparmiando 5 pti sul costo del modello. In ogni modo un Warlord non può costare mai meno del costo segnato dalle tabelle precedenti, quindi un Warlord Mortificator costerà al minimo 55 pti.

Tipo	M	CC	RS	ST	CON	WP	LD	W	A
Da Corpo a Corpo	0	+2/0	0	+2/0	+1/-1	0	+1/-1	+1/0	+1/-1
Da Sparo	0	+1/-1	+2/0	0/-1	0	0	0	+1/0	+1/-1
Tech	0	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/0	+1/-1
Psychico	0	0	0	0	0	+2/0 *	0	+1/0	0

* fino ad un massimo di 18

3. Scegliere un'arma da fuoco.

L'arma che sceglierai per il tuo Warlord avrà tutte le abilità specifiche di quell'arma; se nella descrizione vi sono delle opzioni acquistabili, potranno essere prese.

Nota: l'arma che sceglierai sostituirà l'arma base del Warlord, e alla fine della creazione del proprio Warlord (quindi anche dopo la voce n°6), il Warlord possederà una sola arma da fuoco e una sola arma da mischia.

N.B. le armi siglate con * non possono mai essere prese dai Warlord da Corpo a Corpo

ARMA	Fucile d'assalto AG-17	Lanciarazzi ARG-17 *	Pistola P60	Gehenna Puker	Deathlock Drum *	Pistola Enhanced P25	Pistola silenziosa P60	MG40 LGM*	Charger HGM *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Ussari	Ussari	Etoiles Mortant	Etoiles Mortant	Max Steiner	Angelika Drachen	Valerie Duval	Juggernaut	Scava Trincee Imperiali
Ussari	0	15	0	0	20	5	5	10	15
Etoiles Mortant	-	15	0	5	-	0	0	5	-
Ranger Venusiani	0	15	-	0	20	-	-	-	15
Juggernaut	Può avere solo le armi presenti nella descrizione dei Juggernaut								

ARMA	Fucile d'assalto M50	Auto-Cannon M66*	Lanciafiamme IN14	M606 LGM	Lanciarazzi DPAT9 *	M50 con munizioni speciali	Gehenna Puker	Pistola M14	Charger HMG *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Fanteria Leggera	Fanteria Leggera	Fanteria Pesante	Free Marine	Free Marine	Sea Lion	Etoiles Mortant	Mitch Hunter	Scava Trincee Imperiali
Fanteria Leggera	0	-	-	10	10	-	10	5	15
Fanteria Pesante	-	0	0	-	-	-	-	-	10
Free Marine	0	15	-	10	10	5	10	0	15
Sea Lion	0	-	-	-	10	0	10	5	15
Martian Banshee	0	-	5	-	-	0	-	5	-

ARMA	Pistola Tambu 3	Fucile da cecchino Tambu 17 *	Fucile d'assalto Tambu 1	HMG Tambu 45 *	Lanciafiamme Tambu 22F	SMG Tambu 4	Lanciafiamme Fuocofatuo Tambu 34G	Gehenna Puker
Dove trovare le statistiche dell'arma	Nozaki	Hiroko	Ronin	Cacciatori di Demoni	Cacciatori di Demoni	Dragoni Tigre	Shiryo X	Etoiles Mortant
Ronin	0	15	0	15	10	10	20	10
Hatamoto	0	-	0	10	15	10	20	10
Cacciatore di Demoni	-	-	0	0	0	-	10	-
Dragone Tigre	0	-	0	10	-	0	15	-

ARMA	Pistola Agressor	Charger HMG *	Fucile d'assalto Invader	Carabina Plasma L&A	Interceptor SMG	Lanciagranate Howler	Fucile da cecchino Assailant	Lanciarazzi Southpaw	Gehenna Puker
Dove trovare le statistiche dell'arma	NCO	Scava Trincee	Scava Trincee	Blood Beret	Blood Beret	Lupe Piangenti	Spettro Grigio	barracuda	Etoiles Mortant
Scava Trincee	0	5	0	10	5	-	20	10	5
Wolfbane	0	5	5	-	-	10	-	-	5
Blood Beret	0	15	0	0	5	-	20	10	5
Golden Lion	Può avere solo le armi presenti nella descrizione dei Golden Lion								
Life Dragoon	5	10	0	10	5	10	-	-	10

ARMA	Pistola P100E	Pistola P100	Carabina AR3501	Blaster P4000	Lanciarazzi SSW550 *	SMG CAW2000	LMG TSW4000	SMG CAW2500	LMG TSW4000	HMG SWW4200P *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Clone Dr. Diana	Neoclone DR. Diana	Chasseur	Chasseur	Chasseur	Armoured Chasseur	Armoured Chasseur	Corazziere Attila	Corazziere Attila	Enhanced Machinator
Chasseur	10	5	0	10	20	5	-	10	-	-
Arm. Chasseur	-	-	-	-	15	0	20	5	25	20
Mirrorman	5	0	0	5	15	5	-	10	-	-
Cor. Attila	-	-	-	0	10	0	10	5	15	10
Scorpion	Può avere solo le armi presenti nella descrizione del Scorpion									

ARMA	Fucile d'assalto AC19	Ac-40 Justifier	Pistola Punisher P60	Lanciafiamme AC31	Pistola Piranha	Charger HMG *	Geenna Puker
Dove trovare le statistiche dell'arma	Fanti	Inquisitore	Valkyrie	Valkyrie	Mortificator	Scava Trincee Imperiali	Etoiles Mortant
Crucifier	Può avere solo le armi presenti nella descrizione del Crucifer						
Fanti	0	-	0	5	0	20	10
Sacri Guerrieri	5	-	10	-	10	-	-
Inquisitori	0	0	-	-	-	0	-
Valkyrie	0	-	0	0	5	-	10
Mortificator	-	-	5	-	0	-	-

ARMA	Pistola Voriche	Kratlach	Valcheck	Plague-Dealer	Belzarach	Plague-Dealer Pesante *	Plague-Dealer HMG *	Nazgaroth *	Falce di Semai HMG *	Hell Blaster *	Ashnagaroth HMG *	Maglio di Malizia *	Gehenna Puker	
Dove trovare le statistiche dell'arma	Cavalaca Necrobestia	Legionari Nonmorti			Necromutanti			Razide		Praetorian Stalker	Nasca Razide		Nefarita	Etoiles Mortant
Nefarita	-	-	-	-	0	0	0	0	0	0	5	0	-	
Eretico	0	0	5	10	10	20	-	-	-	-	-	-	10	
Leader Necromutante	0	0	0	5	0	10	-	15	-	10	-	-	10	
Praetorian Stalker	-	-	-	-	-	-	5	0	0	0	10	-	-	
Praetorian Goliath	-	-	-	-	-	-	-	0	5	0	10	5	-	

N.B. le armi siglate con * non possono mai essere prese dai Warlord da Corpo a Corpo

4. Modificare il Profilo dell'Arma da fuoco.

Ogni modifica a (R) o (St) costa 5 pti, le modifiche al (RoF) costa 10 pti e quelle a (AVV) costano 15pti. In ogni modo il costo dell'arma non può essere inferiore a quello iniziale, delle tabelle precedenti, nel punto 3.

	R	St	RoF	AVV
Warlord da Corpo a Corpo	0	0	0	0
Warlord da Sparo	+6/-0	+2/0	+1/-1	+2/-2
Warlord Tech	+4/-2	+2/0	+1/0	+1/0
Warlord Psicico	0	0	0	0

5. Scegliere un'arma da mischia.

Come già detto, il Warlord deve avere un'arma da mischia; l'arma scelta potrà prendere le eventuali opzioni nella sua descrizione.

N.B. le armi siglate con * non possono mai essere prese dai Warlord da Sparo

ARMA	Coltello da combattimento	Lama Punisher	Coltello dei Ranger	Sciabola da duello	EN-13 Nightsticks
Dove trovare le statistiche dell'arma	Ussari	Etoiles Mortant	Ranger Venusiani	Vorreiter	Valerie Duval
Ussari	0	5	5	10	-
Etoiles Mortant	0	0	-	-	10
Ranger Venusiani	0	-	0	5	15
Juggernaut	Può avere solo le armi presenti nella descrizione dei Juggernaut				

ARMA	Spada dell'Onore Capitol (senza la regola Tempesta di Lame)	Coltello da combattimento	Maglio Potenziato	Spada a Catena *	Lama Punisher *	Machete
Dove trovare le statistiche dell'arma	Mitch Hunter	Fanteria Leggera	Fanteria Pesante	Fanteria Pesante	Free Marine	Sea Lion
Fanteria Leggera	15	0	-	10	5	5
Fanteria Pesante	10	0	0	5	0	5
Free Marine	15	0	-	10	0	0
Sea Lion	15	0	-	10	5	0
Martian Banshee	15	0	-	10	5	5

ARMA	Spada samurai	Lame cerimoniali	Coppia di katane Dente del Demone	Naginata potenziata *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Ronin	Hatamoto	Cacciatore di Demoni	Dragoni Tigre
Ronin	0	5	15	-
Hatamoto	0	0	10	15
Cacciatore di Demoni	0	0	0	10
Dragone Tigre	-	0	5	0

ARMA	Coltello da Combattimento	Spada a catena *	Spadone a catena*	Spada Punisher *	Claymore *	Claymore Gallagher * (senza la regola Ordalia)	Martello da guerra *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Scava Trincee	NCO	Blood Beret	Wolfbane	Wolfbane	Gallagher	Warhound
Scava Trincee	0	5	10	10	15	20	-
Wolfbane	0	-	-	0	10	15	10
Blood Beret	0	0	0	-	-	-	-
Golden Lion	Può avere solo le armi presenti nella descrizione dei Golden Lion						
Life Dragon	0	5	10	-	15	20	-

ARMA	Maglio servomotore	Auto-Iniettore *	Maglio elettrico	Spada CSA400	Lama CSA404	Maglio cibernetico	Maglio Elettroc * *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Everassur	Neoclone Dr. Diana	Chasseur	Mirrorman	Mirrorman	Corazziere Attila	Enhanced Machinator
Chasseur	-	10	0	5	10	-	-
Arm. Chasseur	15	-	0	-	-	5	5
Mirrorman	-	5	5	0	5	-	-
Cor. Attila	10	-	-	-	-	0	0
Scorpion	Può avere solo le armi presenti nella descrizione del Scorpion						

ARMA	Coltello da combattimento	Spada Retaliator	Lama Avenger	Sacro sventratore a catena *	Lancia Castigator *	Lama Mortis
Dove trovare le statistiche dell'arma	Fanti	Fanti	Sacri Guerrieri	Inquisitori	Valkyrie	Mortificator
Crucifier	Può avere solo le armi presenti nella descrizione del Crucifer					
Fanti	0	5	10	10	10	10
Sacri Guerrieri	0	0	0	-	-	-
Inquisitori	0	5	10	0	-	-
Valkyrie	0	5	-	-	0	10
Mortificator	0	5	-	-	-	0

ARMA	Lama corrotta	Necrolama	Mietitore di Semai *	Mietitore colossale di Semai *	Paio di mani falcianti	Azogar *	Spadone a catena *
Dove trovare le statistiche dell'arma	Legionari nonmorti	Leader Necromutante	Praetorian Stalker	Praetorian Goliath		Nefarita	Blood Beret
Nefarita	-	0	0	5	-	0	-
Eretico	0	5	-	-	15	-	10
Leader Necromutante	0	0	-	-	-	-	10
Praetorian Stalker	0	-	0	15	-	-	-
Praetorian Goliath	0	-	-	0	È in possesso dell'Imp	10	-

N.B. le armi siglate con * non possono mai essere prese dai Warlord da Sparo

6. Modificare il Profilo dell'Arma da mischia.

Ogni modifica alla (St) costa 5 pti, le modifiche al (RoA) costa 10 pti e quelle a (AVV) costano 15pti. In ogni modo il costo dell'arma non può essere inferiore a quello iniziale, delle tabelle precedenti, nel punto 5.

	St	RoA	AVV
Warlord da Corpo a Corpo	+2/0	+2/0	+2/-2
Warlord da Sparo	0	0	0
Warlord Tech	+3/0	+1/0	+1/0
Warlord Psycho	0	0	0

7. Acquistare abilità speciali per il tuo Warlord:

Abilità speciale	Cura (3)	Brutale	Camuffaggio (2)	Infiltrazione	Odio (x)	Cercatracce
Costo	15	5	15	10	5 per nemico scelto *	5

* può essere presa alla massimo 2 volte

8. Prendere fino a 3 Equipaggiamenti dalle seguenti tabelle.

Ogni equipaggiamento può essere preso sempre e solo una volta, a meno che non sia specificato diversamente.

Gli equipaggiamenti mono uso possono essere usati un'unica volta nel corso della partita.

Gli equipaggiamenti standard sono usati per tutta la partita.

Equipaggiamenti mono uso	costo	Regole
FUG 300	30	All'inizio dell'attivazione del Warlord piazzare un segnalino-FUG 300 su basetta da 30mm ovunque sul campo. Il segnalino ha 15 PS e AV2. Ogni modello che utilizza lo Schieramento Rapido entro 8" dal segnalino riceve un Colpo Automatico di tipo Esplosivo a St8 e AVV0. Questo equipaggiamento può essere preso 2 volte (chiaramente occupa 2 delle 3 scelte Equipaggiamento).
Macchina Enigma 3000	25	Può essere preso solo dai Warlord Tech. Una volta per partita il giocatore può ritirare il dado per l'Iniziativa – non può essere usato per il Primo Turno di gioco.
U-BOOST	15	All'inizio di una attivazione del Warlord, il modello recupera una ferita persa in precedenza.
Mirino telescopico	35	Può essere preso solo dai Warlord Tech. Durante l'attivazione del Warlord scegliere una squadra nemica entro 24" da lui – tutti i test di sparo falliti contro di essa dal Warlord devono essere ripetuti.
Razioni da campo	5	Incrementa il test Cura su un modello entro 3" di 2. Questo equipaggiamento può essere preso più volte (ognuno conta come una scelta equipaggiamento).
Vista di precisione	5	Il Warlord può incrementare il [®] della sua arma da fuoco di 4" se riduce il suo RoF di 1.
Stimolatore	15	Quando il Warlord termina le sue ferite, tira un D20: con 1-10 recupera 1 ferita.
Tintura velenosa	5	Il veleno può essere piazzato su un qualsiasi modello ferito dal warlord in corpo a corpo. Il modello scelto deve allora fare un test sulla (Con), se lo supera non succede nulla, se lo fallisce riceve un Colpo Automatico di tipo Plasma a St12.

Equipaggiamenti standard	costo	Regole
Munizioni differenti	10	Il modello può modificare la tipologia della sua arma da fuoco fra Penetrante, Esplosiva e Plasma; il cambiare la tipologia costa 1 PA. La tipologia dell'arma a inizio partita è quella che gli appartiene di base.
Spada Ancestrale	5	Il Warlord può ripetere il suo primo test fallito sulla (CC) per turno.
Arma accurata	5	Il Warlord può ripetere il suo primo test fallito sullo sparo per turno.
Inni di Perseveranza	10	Il Warlord ha Medico (2).
Talismano di protezione	5	Il Warlord ottiene un +2 alla (WP) se bersagliato da attacchi psichici.
Miglioramento	Speciale	Il Warlord può comprare uno dei Miglioramenti della Cybertronic (questa opzione non è acquistabile per Warlord della Fratellanza e Oscura Legione). Se il Warlord è Cybertronic può acquistare questo miglioramento 3 volte (chiaramente ognuno occupa una scelta Equipaggiamento).
Armatura ablativa	15	Il Warlord acquisisce Armatura Impenetrabile (17). Ogni volta che il warlord supera un test armatura, il valore dell'armatura impenetrabile cala di un -1 (non c'è modo di recuperare queste riduzioni).
Scudo	15	Il Warlord ha Armatura Impenetrabile 14 contro gli attacchi da fuoco e da mischia rivolti contro il suo fronte.

NUOVI PERSONAGGI SPECIALI

BAUHAUS

BARONE LEOPOLD III VAN JAEGER

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
4	10	10	8	8	13	16	2	15 (12)	30

Tipo: Consigliere per i Nidi di Artiglieria Bauhaus, basetta piccola (30mm), Unico

Equipaggiamento: HG12 e Sciabola da Duello

Armatura: Armatura Bauforce Superior (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi).

Opzioni:

- Jaeger può essere aggiunto ad un'unità di Nidi di Artiglieria per 30 pti.

ARMI DA FUOCO:

HG12

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	10	2	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Lama CSA 404

R	St	RoA	AVV	Tipo
0,5	+1	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Specialista, Scudato, Rilevare, Sono un Ufficiale, Coordinate

Sono un Ufficiale: Jaeger non può usare le abilità "Muovere o Sparare" e "Arma Pesante", ma può usare "Scudi di Metallo". Inoltre Jaeger fornisce una Carta Risorsa a Turno che può essere usata solo dalla sua squadra; chiaramente se Jaeger è rimosso dal gioco questa Carta Risorsa extra è persa.

Coordinate (attiva): accendendo 1 Carta Risorsa il 403-8 125mm Feldkannon non abbisogna di linea di vista per far fuoco, ma riceve un malus di -2 alla (St) e un -1 al RoF (mai meno di 1) e AVV.

CAPITOL

LADY DI FERRO

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	11	9	10	16	17	2	16 (11)	45

Tipo: Comandante di Squadra della Fanteria Pesante Capitol, basetta piccola (30mm), Unico

Armatura: MFMP5-94 Tortoise Armour Mk.2,3 (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi) e Scudo Esplosivo, che dona Armatura Impenetrabile (14) per i colpi ricevuti sul Fronte.

Equipaggiamento: Lanciagamme IN14, Maglio Potenziato, Strumenti medici e Banda Medica.

Opzioni:

- Una squadra di Fanteria Pesante Capitol può promuovere il suo Comandante di Squadra a Lady di Ferro per 45 pti.

ARMI DA FUOCO:

Lanciagamme IN14

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	2	0	Plasma (A)

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Potenziato

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+3	1	0	Penetrante

Strumenti medici

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	-	2	0	Plasma

Perizia medica: se ottiene un successo con un attacco con gli Strumenti medici, il modello avversario deve sostenere un test sulla (Con), e se lo fallisce riceve un Effetto Ferita senza poter effettuare test armatura o Cura.

ABILITÀ SPECIALI: quelle della Fanteria Pesante più – Odio (Corporazione Imperiale), Volontà Ferrea, La Protettrice, Banda Medica.

Volontà Ferrea: tutte le unità amiche su basetta da 30mm entro 6" dalla Lady di Ferro guadagnano la regola Implacabile.

La Protettrice: i modelli entro 6" da lei possono ripetere i test Cura falliti.

Banda Medica: qualsiasi modello che voglia colpire (sia in sparo che in mischia) la Lady di Ferro deve superare un test sulla LD, con un malus di -5; se lo falliscono non possono completare l'azione e perdono il PA. I modelli con le regole "Brutale" e "Scanner" ignorano questa regola.

MISHIMA

SHIRYO-X

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	15	11	14	15	18	3	16 (12)	205

Tipo: Warlord (Corpo a Corpo), basetta media (40mm), Unico

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	14	10	13	15	18	3	16 (11)	185

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

Equipaggiamento: Lanciafiamme Fuocofatuo, Katana Dentedidemone, Flagella-Anime.

Armatura: Armatura Migliorata dei Cacciatori di Demoni (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Poteri Ki: Shiryō-X può prendere gratuitamente fino a 4 Poteri Ki da un Tempio.

ARMI DA FUOCO:

Lanciafiamme Fuocofatuo Tambu 34G

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	2	2	Esplosivo (A)

Fuocofatuo (attiva): al posto di effettuare un attacco di fuoco con quest'arma, piazzare un segnalino da 30mm con 3PS e AV10 entro 30" da Shiryō-X. Ogni modello che termina al sua attivazione entro 3" dal segnalino riceve un Colpo Automatico di tipo Esplosivo a St12 e AVV0. Il segnalino va rimosso alla fine del Turno di gioco.

ARMI DA MISCHIA:

Flagella-Anime

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+4	3	6	Penetrante

Flagellatore: risultati di 1, 2 e 3 nei test di (CC) fatti con quest'arma hanno Forza Critica (+1) e Danno Critico (2). Contro le ferite di quest'arma non è possibile effettuare test di Cura.

Katana Dente del Demone

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+4	2	1	Penetrante

Metallo Monomolecolare: quest'arma dona -1 ai valori armatura di tutti i modelli entro la CCWR del Cacciatore di Demone. Il malus di più Metalli Monomolecolari sono cumulabili. Veicoli e i Cacciatori di Demoni sono immuni a questa regola (Shiryō-X va considerato un Cacciatore di Demoni ai fini di questa regola).

ABILITÀ SPECIALI: Cacciatore, Paura (1), Odio (Oscura Legione), Implacabile, Contro la Legione, Mastro Cacciatore, Fluttuare nel Vuoto, Coppia di Armi, Congelare.

Contro la Legione: Shiryō-X ha la regola "Agente dell'Alleanza", ma non può mai far parte di una forza della Fratellanza.

Mastro Cacciatore: se bersagliato da poteri dell'Oscura Simmetria, Shiryō-X guadagna un bonus di +4 alla (WP).

Fluttuare nel Vuoto (attiva): all'inizio dell'attivazione di Shiryō-X accendere 1 Carta Risorsa, in seguito la sua prima azione può essere Fluttuare nel Vuoto; il modello può essere piazzato entro 10" dalla sua posizione. È considerata un'azione di Correre e non può essere piazzato su un Terreno Intransitabile.

Coppia di Armi: Shiryō-X può parare, ovvero può ignorare qualsiasi Effetto Ferita ricevuto in mischia se ottiene 1-8 su un D20. Inoltre se spende un ulteriore PA per svolgere un'azione di Combattimento, può usare entrambe le sue armi da mischia, ma in questo caso il RoA delle armi non può essere incrementato in nessun modo.

Congelare (attiva): accendendo 3 Carte Risorsa, scegliere una squadra nemica su basetta piccola o media entro 30" da Shiryō-X. Nella sua prossima attivazione, ogni modello dell'unità dovrà sostenere un test sulla (St) con un malus di -6 se vuole compiere una qualsiasi azione di movimento (comprese quelle azioni che parlano di piazzare i modelli).

TATSUMOTO

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

Tipo: Lord, bassetta media (40mm), Unico

Armatura: Armatura benedetta Suritomo (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Equipaggiamento: Naginata Potenziata "Tramontana"

ARMI DA MISCHIA:

Nagina Potenziata "Tramontana"

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+4	2	5	Plasma

Uragano di Distruzione: Tatsumoto può allocare attacchi sia sul proprio Fronte che sul proprio Retro.

ABILITÀ SPECIALI: Doomtrooper, Agente dell'Alleanza, Balzo (4), Cacciatore, Sfuggente, Ferocia, Yari Gochi, Carne in Pietra.

Yari Gochi: Tatsumoto è a tutti gli effetti un Dragone Tigre e possiede i seguenti Poteri Ki, "Potere del Bue" e "Spire del Serpente".

Carne di Pietra (attiva): se non è ingaggiato all'inizio della sua attivazione, spendere 1 PA per attivare la "Carne di Pietra", che dona il seguente valore di armatura: 20(16). Ritorna ai suoi normali valori se compie qualsiasi azione, che non sia sparare o passare.

IL DIAVOLO URLANTE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	8	10	16	17	2	13 (10)	30

Tipo: Comandante di Squadra dei Diavoli Cremisi, bassetta piccola (30mm), Unico

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Tambu n°1 "Shogun" e Lame Cerimoniali Kunshu

Armatura: Mishiman Retine Battlesuit (-1 Esplosivi)

Opzioni:

- Un Comandante di Squadra dei Diavoli Cremisi può essere promosso a Diavolo Urlante per 30 pti.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto Tambu no. 1 'Shogun'

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

ARMI DA MISCHIA:

Lame Cerimoniali Kunshu

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+3	3	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: le stesse dei Diavoli Cremisi più - Sempre l'ultima Cerca, Protettore senza viso, Cammino di Vergogna, Urlo del Demone

Sempre l'ultima Cerca: se il Warlord della forza è di tipo "da Corpo a Corpo", il Diavolo Urlante può eseguire solo azioni di Correre o Caricare. Inoltre le azioni di Caricare possono essere eseguite solo nei confronti di modelli entro la CCWR del proprio Warlord; le azioni di Correre devono essere sempre in direzione del proprio Warlord. Ignorare questa regola se il Diavolo Urlante si trova ingaggiato.

Protettore senza viso: la squadra del Diavolo Urlante ha la regola Infiltrazione. La squadra può essere schierata entro 3" dal proprio Warlord, anche in Terreno Aperto.

Cammino di Vergogna: quando il proprio Warlord è rimosso, rimuovere anche il Diavolo Urlante come perdita.

Urlo del Demone (attiva): accendendo 1 Carta Risorsa, il Diavolo Urlante ottiene Paura (6), e ogni modello su base piccola o media che fallisca il test di Paura, in aggiunta, è Stordito.

CORPORAZIONE IMPERIALE

TIMOTHY MCGUIRE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	13	11	14	15	18	4	16 (12)	225

Tipo: Warlord MdG (Tech), basetta media (40mm), MdG, Unico

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	11	13	14	17	3	15 (12)	200

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

Equipaggiamento: L'Orgoglio dei Leoni, Artiglio-Criniera.

Armatura: Armatura Pesante MK4 Felis Pattern (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

L'Orgoglio dei Leoni

R	St	RoF	AVV	Tipo
25/SE	13	2	6	Esplosivo (A)

EMP: qualsiasi segnalino su basetta da 30mm colpiti, ed entro 6" dall'esplosione sono distrutti e rimossi dal gioco, anche se non possedevano PS.

ARMI DA MISCHIA:

Artiglio-Criniera

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+4	2	5	Penetrante

Scossa Adrenalinica: una volta per turno, se il modello ottiene 1-3 in un test sulla CC può recuperare una singola ferita persa in precedenza.

ABILITÀ SPECIALI: Brutale, Odio (Cybertronic), Implacabile, Leader dell'Orgoglio, Celerità, Bruma.

Leader dell'Orgoglio: McGuire è un Golden Lion a tutti gli effetti, e gode di tutte le loro Abilità Speciali. Se preso come Warlord un'unità di Golden Lion deve essere presa come scelta Truppa.

Celerità (attiva): tutti i modelli amici su basetta piccola o media (incluso lo stesso McGuire) entro 12" da Timothy hanno un +1 al proprio valore di (M).

Bruma (attiva): all'inizio dell'attivazione di McGuire, accendendo 3 Carte Risorsa ogni modello entro 8" da lui (che è compreso nell'effetto) non può essere il bersaglio di un'azione di sparo per il resto del Turno.

N.B. se un modello è incapacitato ad effettuare un attacco di fuoco, è anche impossibilitato ad usare le abilità speciali delle sue armi da fuoco!

NCO SERGENTE BENJAMIN TAYLOR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	13	8	8	13	16	2	12	40

Tipo: Comandante di Squadra NCO degli Scava Trincee, basetta piccola (30mm), MdG, Unico

Equipaggiamento: Pistola Aggressor e Spada a Catena

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

Opzioni:

- Un NCO degli Scava Trincee può essere promosso a Serg. B. Taylor per 40 pti.

ARMI DA FUOCO:

Pistola Aggressor

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

Genio della meccanica (attiva): se Taylor ha compito un'azione di Mirare e poi spara ad un veicolo ottiene un bonus all'AVV, per la precisione un +1 per ogni Carta Risorsa accesa (al massimo 3, quindi al massimo +3 all'AVV).

ARMI DA MISCHIA:

Spada a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: le stesse degli NCO più – Difesa Meccanizzata, Meccanico, Colpo di Rimbalzo

Difesa Meccanizzata: i modelli della squadra di Taylor guadagnano un +2 al proprio valore di armatura se un veicolo è entro 4" da Benjamin.

Colpo di Rimbalzo: Taylor riceve un bonus di +2 alla (St) quando spara ad un bersaglio su basetta piccola o media, se si trova entro 2" da un veicolo.

Meccanico (attiva): una volta per Turno, Taylor può cercare di ripristinare un PS ad un veicolo, al costo di 1 PA e ottenendo 1-10 su un D20; il veicolo recupera l'ultimo PS perso.

FRATELLANZA

LUKAS – IL SACRO INIZIATO

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	12	9	15	15	17	2	14	40

Tipo: Comandante di Squadra o dei Fanti della Fratellanza o dei Sacri Guerrieri, basetta piccola (30mm), Unico

Equipaggiamento: Lama Avenger, Scudo Potenziato.

Armatura: Scudo Potenziato (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi); inoltre lo Scudo Potenziato dona Armatura Impenetrabile (14) contro gli attacchi da mischia e da sparo se ricevuti dal Fronte.

Opzioni:

- Un Comandante di Squadra dei Fanti della Fratellanza o dei Sacri Guerrieri può essere promosso a Lukas per 40 pti.

ARMI DA MISCHIA:

Lama Avenger

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+4	3	1	Plasma

Choc Elettro-Magnetico: ogni Effetto Ferita causato da quest'arma su modelli con basetta piccola o media, causa anche un Effetto Stordimento.

ABILITÀ SPECIALI: le stesse dei Sacri Guerrieri più – Zelo dell'Iniziato, Guida, Fantasma Evanescente.

Zelo dell'Iniziato: nei test sulla (CC) i risultati di 1-2 contano come Power Shot.

Prescelto dal Cardinale: se Lukas guida una squadra di Fanti della Fratellanza ha Medico (2). N.B. la regola "Benedetti dal Cardinale" è valida solo per i Sacri Guerrieri, e mai per i Fanti.

Guida (attiva): accedere 2 Carte Risorsa e scegliere una squadra in gioco, essa non può reclamare la copertura per quel Turno.

Fantasma Evanescente (attiva): accendere 2 Carte Risorsa in qualsiasi momento di un Turno di gioco; dopodiché i modelli amici su basetta piccola entro 3" da Lukas che vengono ridotti a 0 ferite non sono rimossi dal gioco – fino alla fine del Turno o finché Lukas non è rimosso. Questi modelli divengono Fantasmi, guadagnano la regola Paura (0), e non forniscono copertura e non bloccano la linea di vista, per il resto agiscono normalmente. I Fantasmi non possono né interagire con gli obiettivi né con le Zone di Tavolo Attive.

PIETER LO SCUDO-DIAMANTE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	10	10	9	14	17	2	15 (10)	30

Tipo: Comandante di Squadra dei Mirrormen, bassetta piccola (30mm), Unico

Equipaggiamento: Lama CSA404, Scudo-Specchio

Armatura: Armatura dei Mirrorman (Penetranti +2, Esplosivi -1); lo Scudo-Specchio dona Armatura Impenetrabile (14) contro gli attacchi da mischia e da sparo se ricevuti dal Fronte.

Opzioni:

- Un Comandante di squadra dei Mirrormen può essere promosso a Pieter per 30 pti.

ARMI DA MISCHIA:

Lama CSA 404

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	2	5	Plasma

ABILITÀ SPECIALI: le stesse dei Mirrormen più – Specchio Riflesso, Mastro degli Specchi.

Specchio Riflesso: ogni volta che Pieter Diamond supera con successo un test armatura su un attacco da fuoco di tipo Penetrante, Plasma o Esplosivo egli riflette il colpo sul modello che ha sparato. Il Colpo va eseguito immediatamente dopo che Pieter ha superato il test armatura, con la (RS) di Pieter, ed un -2 ala (St), e chiaramente non costa alcun PA.

Mastro degli Specchi: tutti coloro che bersagliano Pieter in sparo ricevono sempre un addizionale -1 alla (RS).

EXTERMINATEUR ATTILA MK.I

					1-10	11-14	15-18	19-20								
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV		PS Armi/AV		PS Guida/AV		PS Cuore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
5	13	14	-	20	3	14	3	14	3	14	3	15	0	-5	3	135
					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 esplose. Tutti i modelli entro D20/2" subiscono un colpo automatico a St15 Penetrante e AVV5 con un risultato di 1-15 su un D20.					

Tipo: Veicolo Leggero Camminatore, Bassetta da 50mm

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Exterminateur Attila Mk.1

Dimensione di Squadra: 1-2 Exterminateur

Equipaggiamento: SSWP4200P Master-Blaster HMG

Armatura: Piastre Intelligenti (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Opzioni di Squadra:

- Si può aggiungere un secondo modello per 135 pti.

ARMI PRIMARIA:

SSWP4200P Master-Blaster HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	14	3	3	Esplosivo (A)

Sovraccarico: il RoF dell'arma può essere incrementato fino a 6, ma per ogni punto di incremento il modello riceve un Colpo Automatico con AVV5 nella locazione Cuore alla fine della sua attivazione.

Mitraglia: la tipologia dell'Arma è anche Raffica.

ARMI DA MISCHIA:

Testata

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	14	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Paura (2), Destabilizzatore a Ultrasuoni, Allocazione Intelligente, Scarico della Cella Energetica

Destabilizzatore a Ultrasuoni: qualsiasi sparo che colpisca l'Exterminateur dopo un'azione di Mirare deve comunque randomizzare la locazione colpita. Inoltre va aumentata il raggio della regola "Risonanza Ultrasonica" dei Corazzieri Attila amici da 8 a 18".

Allocazione Intelligente: quando il modello perde 1 PS tira un D20, con 1-10 il PS non è perso.

Scarico della Cella Energetica (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, nominare un modello degli Exterminateur, e tutti i modelli entro 6" da lui ricevono un Colpo Automatico di tipo Esplosivo a St10 e AVV1. Alla fine dell'attivazione della squadra tirare un D20 per l'Exterminateur che si è "scaricato" e con 1-10 perde 2PS nella locazione Cuore – i PS persi in questo modo non sono mai recuperabili.

OSCURA LEGIONE

NEFARITA DI ALGEROTH

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	13	10	12	16	15	2	13 (11)	75

Tipo: Lord, basetta media (40mm)

Armatura: Armatura dei Nefariti (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Equipaggiamento: Maglio di Malizia e Azogar.

Oscura Simmetria: il Nefarita di Algeroth può acquistare fino a 2 Doni di Algeroth.

ARMI DA FUOCO:

Maglio di Malizia

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	15	2	2	Penetrante (A)

Lento da Ricaricare: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

Colpo Potente: quest'arma ha Danno Critico (2) e Forza Critica (2).

Colpo Empio (attiva): accendendo 1 Carta Risorsa, si può usare il seguente profilo per l'arma:

R	St	RoF	AVV	Tipo
St	13	1	1	Esplosivo (S)

Lento da Ricaricare: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

ARMI DA MISCHIA:

Azogar

R	St	RoA	AVV	Tipo
2,5	+4	4	2	Penetrante

Contatto: se il modello scelto come Bersaglio Primario è in contatto di basetta, chi brandisce l'Azogar riceve un -2 al RoA, ma guadagna Danno Critico (+1).

ABILITÀ SPECIALI: Paura (2), Brutale, Urlo di Guerra di Algeroth, Per il mio volere.

Urlo di Guerra di Algeroth (attiva): accendendo 2 Carte Risorsa ogni modello nemico su basetta piccola o media entro 3" dal Nefarita deve sostenere un test sulla (Con) con un malus di -2, e se lo fallisce risulta Stordito.

Per il mio volere (attiva): accendendo 3 Carte Risorsa, tutti i Legionari Nonmorti entro 8" dal Nefarita all'inizio della loro attivazione compiono gratuitamente un'azione di Correre.

PRAETORIAN GOLIATH

	M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
Praetorian Goliath	5	15	11	12	10	12	17	3	16 (12)	
Praetorian Imp	5	15	13	8	10	16	17	1	10 (8)	

Tipo: Comandante di Squadra dei Praetorina Stalker, il Goliath ha basetta da 50mm, l'Imp ha basetta da 30mm.

Armatura: Armatura dei Praetorian il Goliath, Astuzia & Furtività per l'Imp (entrambi hanno: Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Equipaggiamento: Mietitore Colossale di Semai per il Goliath, Paio di Mani Falcianti per l'Imp.

Opzioni:

- I Comandanti di Squadra dei Praetorian Stalker possono essere promossi a Praetorian Goliath per 55 pti; il Praetorian Imp è un'aggiunta gratuita a questa promozione, e ai fini del gioco conta come un Praetorian Stalker.

ARMI DA MISCHIA:

Mietitore Colossale di Semai

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+5	2	6	Penetrante

Colossale: i test di (CC) effettuati con quest'arma che ottengono 1-3 hanno Forza Critica (+1) e Danno Critico (2).

Mietitore Colossale di Semai

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+5	2	6	Penetrante

Colossale: i test di (CC) effettuati con quest'arma che ottengono 1-3 hanno Forza Critica (+1) e Danno Critico (2).

Paio di Mani Falcianti

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+5	2	6	Penetrante

Colpo dell'Imp (attiva): accendendo 1 Carat Risorsa questo attacco ha (St)17 – valore che non può essere incrementato in nessun modo; inoltre questo colpo impedisce di usare il fattore Armatura Impenetrabile, ma non è che nega i tiri armatura, che possono essere effettuati normalmente.

ABILITÀ SPECIALI: le stesse dei Praetorian Stalker più – Brutale, Sudario, Legame Fraternalo, Artefici del proprio destino.

Sudario: l'Imp a inizio partita è messo in Riserva, quando il Goliath si trova per la prima volta ingaggiato, l'Imp deve essere posizionato a contatto di basetta con esso (o il più vicino possibile nel caso non sia possibile posizionarlo B2B). A questo punto l'Imp può compiere un'azione di combattimento se è la fase è dell'avversario, o addirittura 2 azioni di attacco se la fase appartiene al giocatore che controlla l'Imp.

Legame Fraternalo: ogni Effetto Ferita allocato all'Imp può essere passato a qualsiasi altro Stalker (Goliath compreso) che si trovi a contatto di basetta con l'Imp. Se l'Imp è rimosso dal gioco il Goliath acquisisce la regola Berserk ed un malus fisso di -2 alla LD.

Artefici del proprio destino: il modello nemico più vicino al Goliath, ma che non è ingaggiato con lui e che si trovi entro il suo raggio di carica e in linea di vista del Goliath, deve sostenere un test sulla LD con un malus di -4 quando viene attivato (e lo deve sostenere anche se è già ingaggiato con altri modelli). Se fallisce il test deve compiere come prima azione quella di Caricare il Goliath, e se l'azione è completata il Goliath riceve un bonus alla ST come se avesse caricato lui il modello avversario.

NASCA RAZIDE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	13	13	9	9	14	17	2	13 (9)	40

Tipo: Supporto, Basetta media (40mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Nasca Razide

Dimensione di Squadra: 1-4 Nasca Razidi

Equipaggiamento: Ashnagaroth HMG e Pugni e Artigli dei Nasca

Armatura: Bioarmatura (Penetranti +1, Plasma -2)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino ad altri 3 modelli nell'unità per 40 pts l'uno.
- Qualsiasi modello della squadra può sostituire il suo Ashnagaroth per un Hellblaster gratuitamente, o un Nazagaroth per 15 pts.

ARMI DA FUOCO:

Ashnagaroth HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	15	3	2	Penetrante (A)

Grido di Algeroth: modelli su basetta piccola o media eliminati a causa di quest'arma devono sostenere un test sulla (Con), e se lo falliscono la loro intera squadra è Inchiodata.

Incendiaria (attiva): se il Nasca Razide non si è mosso, accendere 2 carte Risorsa, il RoF dell'arma è raddoppiato.

Hellblaster

R	St	RoF	AVV	Tipo
18/SE	13	1	1	Esplosivo (A)

Lento da Ricaricare: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

Portale Oscuro (attiva): accendere 2 Carte Risorsa, dopodiché i modelli che ricevono Effetti Ferita dall'arma devono sostenere test sulla (Con) e non sull'armatura.

Corrosivo (attiva): accendere 1 Carta Risorsa, i modelli che superano i test armatura negli Effetti Ferita causati dall'arma devono ripeterli.

Nazagaroth

R	St	RoF	AVV	Tipo
30	15	2	2	Penetrante (A)

Caccia-Carri: quest'arma ha Danno Critico (2).

ARMI DA MISCHIA:

Mietitore Colossale di Semai

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+5	2	6	Penetrante

Colossale: i test di (CC) effettuati con quest'arma che ottengono 1-3 hanno Forza Critica (+1) e Danno Critico (2).

Pugni e Artigli dei Nasca

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	4	1	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Balzo (4), Cecchino, Anatomia tossica, Velocità Innaturale, Occhio simbiotico di Valpurgius.

Anatomia tossica: i Nasca Razide ignorano tutti gli effetti delle armi a gas e degli effetti stordenti.

Occhio simbiotico di Valpurgius: i modelli che possono lanciare i doni dell'Oscura Simmetria che si trovino entro 8" da un Nasca Razide possono usare la sua linea di vista – in ogni modo il punto d'origine degli incantesimi rimane il modello che lancia il dono.

Velocità Innaturale (attiva): accendendo 1 Carta Risorsa il Nasca Razide ignora i malus al movimento dati dai Terreni Leggeri e Pesanti per una normale azione di movimento.