

CAPITOL

REGOLE GENERALI D'ARMATA M50 Fragmentation Lanciagranate

R	St	RoF	AVV	Tipo
20/SE	12	1	0	Esplosivo (G)

Lanciagranate (attiva): qualsiasi modello armato col Fucile d'Assalto M50 può utilizzare il lanciagranate innestato accendendo 1 carta Risorsa.

Lento da Ricaricare: il RoF del lanciagranate non è incrementabile in nessun modo.

Addestramento Avanzato: le armate Capitol puntano sulla qualità sia di armamenti che di uomini, per rappresentare questo in termini di gioco, un'armata Capitol ha l'obbligo di acquisire uno dei seguenti "Addestramenti" al proprio Warlord (in base alla sua tipologia).

Le regole fornite dagli Addestramenti permangono fino alla fine della partita, anche se il Warlord è stato eliminato.

Warlord e Lord non risentono delle regole degli "Addestramenti" a meno che non sia specificato diversamente.

Addestramenti per i Warlord da corpo a corpo

1. 2nd "Martian Quarterbacks" Assault Battalion: tutte le Truppe Capitol dell'armata guadagnano un bonus di +2 alla CC e +2" per le proprie azioni di Carica. Tutte le unità Supporto guadagnano un +1 al RoA. Costo 30 pti.
2. 23rd "Desert Wildcats" Assault Battalion: tutte le Truppe Capitol dell'armata guadagnano un bonus di +2 alla St e la regola "Cercatracce". Tutte le unità Supporto guadagnano Armatura Impenetrabile (9) nel Corpo a Corpo. Costo 30 pti.
3. 10th "Venusian Bucktails" Assault Battalion: tutte le unità di Truppa, Supporto, Warlord e Lord possono ripetere i test falliti di Rotta e Inchiodamento. Costo 50 pti.
4. 9th "The Rocketeers" Assault Battalion: tutte le unità dell'armata (compresi Warlord e Lord) guadagnano la regola Schieramento Rapido, nella quale utilizzano la propria LD immodificata e ignorano gli effetti di un risultato "20". Costo 25 pti.
5. 303rd "The Screaming Eagles" Assault Battalion: – tutte le unità d'armata di Truppa, Supporto, Warlord e Lord guadagnano la regola Schieramento Rapido. Costo 40 pti.
6. 5th 'Darkhawks' Assault Battalion: tutte le unità d'armata di Truppa, Supporto, Warlord e Lord guadagnano la regola Odio (tutti). Costo 35 pti.
7. 7th "Phantom Brigade" Spec Ops Battalion: i modelli nemici che bersagliano col fuoco i modelli dell'armata Capitol delle unità Truppa e supporto ricevono un malus di -1 alla RS. Costo 25 pti.
8. 13th "The Lucky 13th" Spec Ops Battalion: ogni Comandante di Squadra delle unità di Truppa dell'armata può richiedere una "Cortina Fumogena Aerea". Può essere richiesta una sola Cortina Fumogena Aerea per turno, indipendentemente dal n° di Comandanti di Squadra presenti in gioco; costa 1 PA richiamarla e va considerata un'azione di sparo. Quando la cortina fumogena è stata creata, tutti i modelli sul tavolo da gioco hanno la propria RS dimezzata; ogni modello può però ignorarla se accende 1 carta Risorsa. Costo 25 pti.
9. 11th "Avenging Angels" Assault Battalion: le unità di Martian Banshees sono Truppe, invece che Supporto. Costo 25 pti.
10. 76th "Crazy Horses" Aerial Support Battalion: durante la stesura della lista d'armata uno slot Supporto può essere preso per un'unità di Purple Shark, che comunque rimane essere un Veicolo Leggero. Costo 10 pti.

Addestramenti per i Warlord Tech

1. 2nd "The Tough Hombres" Combat Engineer Battalion: tutte le unità Truppa e Supporto dell'armata guadagnano "Cura" (2), che non può essere migliorato in nessun modo. Costo 45 pti.
2. 5th "Boost Junkies" Combat Engineer Battalion: tutte le unità di Truppa e di Supporto dell'unità ottengono la regola "Colpo Potente". All'inizio della loro attivazione possono dichiarare di usare questa regola, senza alcun costo, i modelli guadagnano un +2 al proprio RoA e un +1 al proprio RoF fino alla fine del Turno. Però alla fine della loro attivazione tutti i modelli dell'unità ricevono un colpo automatico Penetrante a St8. Costo 20 pti.
3. 1st "The Old Reliables" Supply Battalion: Tutti i Comandanti di Squadra delle unità Truppa generano 2 carte Risorsa, invece che una. Costo 25 punti.

4. 31st "Ironsiders" Light Armoured Recon Battalion: durante la stesura della lista, puoi rimpiazzare uno slot supporto con uno slot Veicolo Leggero /Mostri. Gratuito.
5. 11th "Grease Monkeys" Combat Engineer Battalion: tutti i Comandanti di Squadra delle unità Truppa e Supporto guadagnano la regola "Meccanico". Al costo di 2 PA un veicolo entro 3" dal modello 'Meccanico' recupera un PS perso se ottiene 1-10 con un D20. Costo 15 pti.
6. 6th "Diggers" Combat Engineer Battalion: tutte le squadre Truppa e Supporto guadagnano la SAS "Scavare". Essa costa 1 PA a tutti i modelli dell'unità, e deve essere dichiarata all'inizio dell'attivazione dell'unità. I modelli sono da ora in avanti considerati in Copertura Pesante nei confronti di azioni di fuoco – la squadra perde questo bonus appena un modello svolge una delle seguenti azioni: Muoversi, Correre o Caricare. Costo 20 pti.
7. 69th "Miners" Combat Engineer Battalion: per ogni unità di Truppa dell'armata un segnalino-mina di 30 mm va piazzato prima che il gioco inizi, ma dopo lo schieramento, su tutto il campo da gioco ma non entro 6" da qualsiasi unità nemica. Tutti i modelli che all'inizio della loro attivazione o dopo essersi mosso, si trovano entro 4" da uno di questi segnalini-mina deve tirare un D20. Con un risultato di 11-20 subiscono un Colpo Automatico a St15 AVV4 Esplosivo. Ogni segnalino-mina ha AV16 e 2 PS, e viene rimosso quando finisce i PS, e viene colpito automaticamente in corpo a corpo. I modelli con la regola "Scanner" ignorano i segnalini-mina. Costo 30 pti.
8. 66th "Hell-Riders" Aerial Support Battalion: durante la stesura della lista le unità di Purple Sharks possono essere prese come Truppe o Supporto al posto di Veicoli Leggeri/Mostri. Costo 30 Pti.
9. 44th "Wild Dogs" Airborne Cavalry Battalion: durante la stesura della lista le unità di Airborne Cavalry possono essere prese come Truppa o Supporto o Veicolo Leggero/Mostro. Airborne Cavalry, Warlord e Lord hanno anche la regola Schieramento Rapido, durante la quale usano la loro LD immodificata e ignorano gli effetti di un risultato di "20". Se l'armata è guidata da Henry Thomas, tutte le unità che arrivano in Schieramento Rapido possono ripetere il test sulla LD. Costo 35 pti.
10. 102nd "Redheads" Armoured Division: tutti i veicoli guadagnano un bonus permanente di +1 all'AV del Fronte. Costo 25 pti.

Addestramenti per i Warlord da Sparo

1. 1st "Bulls eyes" Marine Battalion: tutte le unità di Truppa e Supporto dell'armata guadagnano un bonus permanente di +1 alla RS. Costo 20 pti.
2. 99th "The Striking 99th" Marine Battalion: tutte le unità di Truppa e Supporto dell'armata guadagnano un bonus alla gittata di +2" alla gittata delle loro armi Penetranti. Se durante il gioco qualche effetto modifichi la tipologia delle armi, se da Penetranti sono trasformate in un altro tipo il bonus è perso – se invece altre armi divengono Penetranti ottengono questo bonus. Costo 35 pti.
3. 134th "The Tank Busters" Marine Battalion: tutte le unità di Truppa e Supporto dell'armata guadagnano un bonus permanente di +2 ad AVV delle loro armi speciali. Costo 35 pti.
4. 21st "Desert Foxes" Recon Battalion: tutte le unità di Truppa e Supporto dell'armata guadagnano la regola "Camuffaggio (2)". Costo 25 pti.
5. 2nd "Night Eagle" Recon Battalion: tutte le unità di Truppa e Supporto dell'armata ignorano i modificatori negativi alla linea di vista e al RoF, e guadagnano la regola "Indifferente". Costo 40 pti.
6. 9th "Venusian Thunder" Artillery Battalion: una volta per Turno, un Comandante di Squadra di un'unità di Truppa può richiedere un "Bombardamento d'Artiglieria". Richiedere il bombardamento costa 1 PA ed è considerata un'azione da sparo. Qualsiasi veicolo toccato dalla sagoma è colpito sul Retro. La sagoma del bombardamento devia sempre di D20/2"; ed il suo RoF non può essere incrementato in nessun modo. Costo 25 pti.

Bombardamento d'Artiglieria

R	St	RoF	AVV	Tipo
32/LE	12	1	4	Esplosivo (G)

7. 5th "The Firestarters" Spec ops Battalion: una volta per Partita, ogni Comandante di Squadra può richiedere un Muro di Napalm, in ogni modo vi può essere in gioco solo un Muro di Napalm per Turno di Gioco.

Questo è considerata un'azione da sparo; piazzare un singolo segnalino da 30mm entro 30" dal Comandante di Squadra che ha richiesto il Muro di Napalm, e farlo deviare di un D20/2" (minimizzare la deviazione se il segnalino dovesse finire su un qualsiasi modello o su un terreno intransitabile), dopodiché posizionare un altro segnalino da 30mm entro 8" dal primo segnalino. Si avrà così un immaginario muro di fiamme fra i due segnalini, che provoca a qualsiasi modello che lo toccherà durante il turno un Colpo Automatico a St16 con AVV1. Il Muro di Napalm termina alla fine del Turno. Costo 25 pti.



8. 11th "Avenging Angels" Assault Battalion: i Martian Banshees possono essere presi come Truppe, durante la stesura della lista. Costo 25 pti.

9. 3rd "The Battle-Dweebs" Combat Engineer Battalion: tutte le unità di Truppa e Supporto dell'armata sono equipaggiate con delle "Munizioni Sperimentali". All'inizio della loro attivazione, come squadra, devono dichiarare quale tipo di munizione vogliono utilizzare, in ogni modo per usare le munizioni sperimentali devono accendere 1 carta Risorsa. Le munizioni sperimentali danno i seguenti modificatori: un -3 alla RS, un + 3 alla St, ed un +1 ad AVV. Costo 25 pti.

10. 76th "Crazy Horses" Aerial Support Battalion: uno slot Supporto può essere preso da una squadra di Purple Sharks. Costo 10 pti.

MITCH HUNTER

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	16	15	11	10	15	18	3	15(11)	220

Tipo: Warlord (da Corpo a Corpo), bassetta media (40mm). Unico

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	16	15	10	10	15	17	3	14(10)	185

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

Equip.: Pistola M14 'Bolter', Spada dell'Onore Capitol, AJHMPS-12 Panther Jungle Armour Mk.2

Opzioni di Squadra: Mitch Hunter può essere accompagnato dal suo cane, Pride, per 25 pti; esso conta in tutto per tutto il suo secondo modello della squadra. Se accompagnato dal cane, Hunter perde la sua regola speciale "Doomtrooper", e non potrà più unirsi in un'unità.

Armatura: AJHMPS-12 Panther Jungle Armour Mk.2 (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Pistola M14 'Bolter'

R	St	RoF	AVV	Tipo
14	10	2	0	Penetrante (P)

Coppia di Pistole: Mitch può ritirare i test di RS falliti se spara con quest'arma.

Proiettili ultra-veloci (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, Mitch può ignorare qualsiasi malus negativo alla linea di vista o gittata delle armi, fino alla fine del Turno se vuole sparare con quest'arma.

Munizioni Stordenti (attiva): accendendo una carta Risorsa, Hunter usa queste munizioni. In questo caso ogni modello toccato dalla sagoma riceve un segnalino stordito e non un effetto ferita:

R	St	RoF	AVV	Tipo
ST	-	1	0	Esplosivo (S)

ARMI DA MISCHIA:

Spada dell'Onore Capitol

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+2	3	4	Penetrante

Parata: in Corpo a Corpo il modello guadagna armatura impenetrabile (12).

Tempesta di Lame (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, Mitch Hunter col quale può colpire tutti i suoi nemici entro la sua CCWR sia sul Fronte che sul Retro, ruotando a mo' di trottole. Decidere una direzione e tirare un D20:

1-5 Mitch "trottole" di 6" nella direzione scelta ed ogni modello lungo la sua via, ed entro la sua CCWR riceve un Colpo Automatico a St:13 e AVV:1 Penetrante.

6-10 Mitch "trottole" di 5" nella direzione scelta ed ogni modello lungo la sua via, ed entro la sua CCWR riceve un Colpo Automatico a St:12 e AVV:1 Penetrante.

11-17 Mitch "trottola" di 4" nella direzione scelta ed ogni modello lungo la sua via, ed entro la sua CCWR riceve un Colpo Automatico a St11 e AVV1 Penetrante.

18-20 qualcosa va storto e Mitch è disattivato automaticamente.

Durante questo attacco, Mitch non può attraversare terreni intransitabile, benché possa muovere attraverso altri modelli. Nel caso il suo movimento dovesse terminare su un modello nemico, muovere Mitch indietro del minimo per non posizionarlo sulla basetta dell'altro modello. Alla fine di questo attacco piazzare un segnalino "tempesta di lame" a Mitch Hunter.

La distanza percorsa con quest'attacco non conta per la regola di muoversi al massimo del doppio del proprio valore di (M).

ABILITÀ SPECIALI: Implacabile, Cercatracce, Doomtroyer, Colonnello del 9° Sea Lions, Furtivo, Tattiche di Guerrilla, la Fortuna aiuta gli audaci, Campione della Megacorporazione, Fumogeno.

Colonnello del 9° Sea Lions: qualsiasi armata che contenga Mitch Hunter può prendere fino a 2 unità di Sea Lions come scelta Truppa.

Tattiche di Guerrilla: i modelli nemici non possono mai effettuare Colpi Gratuiti contro Hunter se si disingaggia.

La Fortuna aiuta gli audaci: quando combatte in corpo a corpo un nemico che causa Paura (X), Mitch Hunter può, una volta per turno, obbligare l'avversario a ripetere un test sulla CC riuscito, o forzare il modello a ripetere un test armatura riuscito. Il giocatore che controlla Hunter può decidere di usare questa regola dopo aver visto il risultato del dado.

Campione della Megacorporazione (attiva): Mitch Hunter può rimuovere fino a 2 segnalini Tempesta di lame dal gioco per Turno. Ogni segnalino concede ad Hunter o un bonus di +2 alla St o un +1 al proprio valore di Armatura Impenetrabile; gli effetti durano fino alla fine del turno.

Oppure Mitch può rimuovere 2 segnalini per recuperare un ferita persa in precedenza.

Fumogeno (attiva): accendendo 3 carte Risorsa durante l'attivazione di Mitch Hunter, il giocatore può piazzare un segnalino da 30mm ovunque sul tavolo, entro 18" da Hunter.

Ogni modello entro 4" dal segnalino riceve un malus di -3 alla RS. I modelli che finiscono la propria attivazione entro 4" dal segnalino ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St8. Il fumogeno termina a fine turno.

PRIDE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	14	-	8	8	15	15	2	13(10)	-

Tipo: Speciale, basetta piccola (30mm), Unico

Equipaggiamento: Morso.

Armatura: Titanio Sub-dermale (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA MISCHIA:

Morso

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	2	0	Penetrante

Preso (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, Pride può effettuare un'azione di Tenerlo! Contro modelli su basetta piccola o media indipendentemente che lui si trovi sul Fronte o sul Retro del modello nemico.

ABILITÀ SPECIALI: Implacabile, Camuffaggio (1), Rilevare, Ranger, Furtivo, Investigazione, Leale fino alla morte, Bravo Cane!

Investigazione: finché Pride è in gioco, sia lui che Hunter godono della regola speciale Cacciatore e Mitch gode delle regole Scanner e la sua regola Cercatracce è migliorata nella regola Ranger.

Leale fino alla morte: se Mitch Hunter è rimosso dal gioco, Pride può comunque essere utilizzato, ed inoltre guadagna dei bonus permanenti: +2 a RoA, a CC e St.

Bravo Cane!: Mitch e Pride ignorano la regola sulla Coesione di Squadra. Pride non può interagire con i segnalini obiettivo. Se entro 12" da Pride, Mitch può ritirare i test Con falliti.

BIG BOB WATTS

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	17	12	12	15	18	4	16(11)	230

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	16	12	10	15	17	3	15(10)	210

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

Equipaggiamento: ATLAS Megacannon, Coltello da Combattimento, Enhanced HFMP5-93 Tortoise Mk.1 Armour.

Armatura: Enhanced HFMP5-93 Tortoise Mk.1 Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

ATLAS MegaCannon

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	15	4	2	Penetrante (A)

Devastante: quando Big Bob Watts effettua un attacco da fuoco ignora i modificatore delle Coperture Leggere.

Colpo alla Testa: quando Big Bob Watts spara se ottiene un 1 o un 2, guadagna Forza Critica (2).

Spaccatutto (attiva): se Big Bob Watts accende 1 carta Risorsa e spara, piazza un segnalino da 30mm entro 2" dal Bersaglio Primario, i modificatori delle coperture dei terreni leggeri e pesanti entro 3" dal segnalino subiscono una riduzione di -2 (di conseguenza i terreni leggeri danno copertura 0, e i terreni pesanti -2).

Mangia-carri (attiva): accendendo 3 carte Risorsa, l'ATLAS Megacannon ha il seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	14	2	3	Raffica (A)

Grandine di Piombo (attiva): accendendo 3 carte Risorsa Big Bob Watts effettua un'azione di sparo rivolta contro un'intera squadra nemica. La squadra bersaglio deve essere in linea di vista e tutti i suoi modelli devono essere entro 18" da Big Bob. Dopo l'azione la squadra bersaglio nemica è automaticamente inchiodata. Questa azione non può essere rivolta contro unità Implacabili.

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	2	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Doomtrooper, Implacabile, Rilevare, Sergente dei Free Marines

Sergente dei Free Marines: una lista che contenga Big Bob Watts può prendere fino a 2 unità di Free Marines come scelta Truppa.

HENRY THOMAS

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	16	10	10	14	18	3	16(11)	225

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	15	10	9	14	17	3	15(10)	195

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

Equipaggiamento: M50 Fucile d'Assalto, coppia di pistole M14 'Bolter', Lanciamissili HU-E 'Lance', Coltello da Combattimento, HFMP5-93.2 'Cobra' Pattern Experimental Mk1 Tortoise Armour.

Armatura: HFMP5-93.2 'Cobra' Pattern Experimental Mk1 Tortoise Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto M50

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

Lanciagranate (attiva): accendendo 1 carta Risorsa si può utilizzare il lanciagranate innestato. Thomas ha a sua disposizione una versione migliorata del lanciagranate d'armata, quello in modalità anticarro:

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	16	1	4	Penetrante (A)

Coppia di pistole M14 'Bolter'

R	St	RoF	AVV	Tipo
14	10	4	0	Penetrante (P)

Coppia di Pistole: permette di ritirare i test falliti di RS se si usa quest'arma.

Proiettili ultra-veloci (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, può ignorare qualsiasi malus negativo alla linea di vista o gittata delle armi, fino alla fine del Turno se vuole sparare con quest'arma.

Lanciamissili HU-E 'Lance'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24/SE	12	1	0	Esplosivo (G)

Sbarramento: quando l'Airborne Cavalry si paracaduta sul campo di battaglia è accompagnata dal fuoco di sbarramento di quest'arma. Quando Henry arriva, la gittata di quest'arma è 36", dal suo punto di schieramento. Se il giocatore decide di non usare quest'arma, in ogni modo l'arma conta come aver fatto fuoco, ma Henry avrà ancora tutti i suoi PA.

Colpo Unico: quest'arma può essere utilizzata un'unica volta (durante lo sbarramento) nella partita. Il suo RoF non può essere incrementato in nessun modo.

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Implacabile, Schieramento Rapido, Rilevare, The HT, Volete vivere per sempre, cani?, Adoro l'odore del napalm la mattina!

The HT: qualsiasi squadra guidata da Henry che arrivi tramite schieramento rapido usa il suo valore di LD immutato, e ignora gli effetti di un risultato di "20".

Volete vivere per sempre, cani?: tutte le unità amiche che abbiano un modello ad una distanza da Henry pari alla sua LD sono Implacabili.

Adoro l'odore del napalm la mattina! (attiva): una volta per partita Henry può richiedere un Muro di Napalm, come descritto nell'addestramento n°7 dei Warlord Tech.

LT. COL. MIKE SANDERS LO SQUALO BLU

TIPO: Warlord (da Sparo), bassetta grande (50mm). Unico

Equipaggiamento: Experimental Quad-Mounted LMG, Coltello da Combattimento, Upg. Chobham Industries Reconnaissance Vehicle Armour.

Armatura: Upgraded Chobham Industries Reconnaissance Vehicle Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

NdT: questo personaggio speciale Capitol, è un veicolo se preso come Warlord, altrimenti è un fante se preso come Lord.

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Pilota/AV		PS Armi/AV		PS Velo/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
8	16	16	15	18	4	15	3	12	4	12	3	12	+2	-2	4	290
					Con PS=0 il veicolo è distrutto (anche Sanders), 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 lo Squalo Blu ha il proprio valore (M) ridotto a 3, e che non potrà essere incrementato in nessun modo.		Con Ps=0 il veicolo esplose. Tutti i modelli entro D20/4" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.					

SANDERS LA BANSHEE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	16	11	13	14	17	3	14(10)	170

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

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto M50, Coltello da Combattimento, Enhanced BRMPS-14 Predator Armour.

Armatura: Enhanced BRMPS-14 Predator Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO (SQUALO BLU):

Experimental Quad-Mounted M606 LMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
20/SE	12	4	0	Esplosivo (G)

Arma Sperimentale: la sagoma devia sempre di un D20/4"

Lento da caricare: il RoF di quest'arma non può mai essere aumentato in nessun modo.

Anti-carro (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, quest'arma spara col seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
20	16	4	3	Penetrante (A)

ARMI DA FUOCO (SANDERS LA BANSHEE):

Fucile d'Assalto M50

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

ARMI DA MSICIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+1	3	2	Penetrante

Nerboruto: Sanders ha Forza Critica (2) quando usa il suo Coltello da Combattimento.

ABILITÀ SPECIALI: Doomtrooper, Sanders dei Martian Banshees, Shark Division, Odio (Dark Legion/Mishima), Jump Pack, Implacabile.

Shark Division: qualsiasi armata comandata dallo Squalo Blu ha uno slot in più per i Veicoli Leggeri, che però può essere occupato solo da una squadra di Purple Sharks.

Sanders dei Martian Banshees: qualsiasi armata che contenga lo Squalo Blu o Sanders la Banshee può avere una squadra di Martian Banshees come Truppa.

Salta giù! (solo Squalo Blu): se i PS dello Squalo Blu in una delle seguenti sezioni: Armi, Volo e Motore sono azzerati, Sanders salta giù dalla moto. Va piazzato il modello del fante corrispondente, a contatto di basetta con lo Squalo Blu e applicare l'effetto dell'azzeramento dei PS. Il "nuovo" modello a piedi usa il profilo e gli equipaggiamenti di Sanders la Banshee (rimane ancora un Warlord, però), tranne per le ferite che saranno uguali ai PS che erano rimasti nella locazione Pilota.

Jump Pack: Sanders la Banshee guadagna un bonus di +3 a (M) se all'inizio della sua attivazione si trova in un Terreno Aperto, perché usa il suo zaino a reazione – ed in questo caso ignora i malus dati al movimento dai terreni leggeri e pesanti (i terreni intransitabili rimangono impassabili, cmq). Se però, usando il suo zaino a reazione, finisce il suo movimento in un terreno leggero o pesante deve effettuare un test sulla Con, e se lo fallisce subisce un Colpo Automatico Penetrante a St12.

Pioggia di Napalm (Solo Squalo Blu) (attiva): accendendo 3 carte Risorsa ogni modello che lo Squalo Blu sorpassa volando riceve un Colpo Automatico Esplosivo (ad AVV0) con St12. Per vedere se un modello è colpito da questo effetto fare riferimento alla basetta dello Squalo Blu.

FANTERIA LEGGERA

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	12	8	8	13	15	1	12	55

Tipo: Truppe, basetta piccola (30mm)

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra della Fanteria Leggera e 4 Fanti.

Dimensioni Squadra: 5-12 Fanti.

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto M50, Coltello da Combattimento, HFMP-93 Tortoise Armour Mk.1

Armatura: HFMP-93 Tortoise Armour Mk.1 (Esplosivi -2).

Opzioni Squadra:

- Il comandante di Squadra può acquisire la regola Medico (2) per 20 pti.
- La squadra può essere incrementata fino ad altri 7 Fanti, per 11 pti a modello.
- L'intera squadra può essere promossa ad Airborne Cavalry per 7 pti a modello. L'Airborne Cavalry mantiene tutte le stesse regole e opzioni della Fanteria Leggera, ma in più a la regola Schieramento Rapido ed è armata col lanciarazzi HU-E Lance.

ARMI DA FUOCO:

M50 Fucile d'Assalto

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

Prepararsi allo scontro: la fanteria leggera rappresenta il nerbo delle forze armate Capitol; per rappresentare questo nel gioco, ogni unità della Fanteria Leggera può scegliere a inizio partita quali munizioni adottare per il proprio M50, se le normali (quelle del profilo classico) o quelle dipendenti dal tipo di Warlord (le unità possono prendere tutte la stessa scelta o fare scelte diverse) – modificando il profilo del fucile in uno dei seguenti:

Warlord da Corpo a Corpo – munizioni a frammentazione

R	St	RoF	AVV	Tipo
ST	13	1	0	Esplosivo (A)

Warlord da Sparo – munizioni cave

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	10	1	0	Penetrante (A)

Warlord Tech – munizioni perforanti

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	11	1	1	Penetrante (A)

Piccolo Calibro: il valore di AVV delle munizioni perforanti del M50 non può essere incrementato in nessun modo.

ARMI DA FUOCO – AIRBORNE CAVALRY:

Lanciamissili HU-E 'Lance'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24/SE	12	1	0	Esplosivo (G)

Anti-carro: il lanciarazzi HU-E 'Lance' può sparare normalmente o usare il seguente profilo anti-carro:

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	15	1	6	Penetrante (A)

Sbarramento: quando l'Airborne Cavalry si paracaduta nel campo di battaglia effettua prima un fuoco di sbarramento. Per rappresentare questo nel gioco, quando un'unità della Airborne Cavalry arriva tramite Schieramento Rapido la gittata del Lanciamissili è di 30", misurati dal punto di schieramento. Conta come un'azione di sparo e tutti i modelli perdono 1 PA, e deve essere completata dopo aver appurato la posizione della squadra e prima che i modelli vengano attivati. Questo sparo non abbisogna di linea di vista, ma devia sempre di un D20/2". In questo fuoco di sbarramento non possono essere usati le munizioni anti-carro. Se il giocatore non vuole usare il fuoco di sbarramento, i modelli non perdono il PA, ma l'arma è considerata aver fatto fuoco.

Grosso Calibro: ogni modello che voglia far fuoco con quest'arma dopo la prima volta che l'ha usato (conta anche il fuoco di sbarramento) deve accendere 2 carte Risorsa prima di far fuoco.

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

ARMI DA MSICCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI FANTI: Rilevare

ABILITÀ SPECIALI AIRBORNE CAVALRY: Schieramento Rapido, Rilevare, Indifferente

♠ FANTERIA PESANTE ♠

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	9	8	13	16	1	15(10)	125

Tipo: Truppa, basetta piccola (30mm)

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra della Fanteria Pesante e 4 Fanti Pesanti

Dimensioni Squadra: 5-10 Fanti Pesanti.

Equipaggiamento: M66 Autocannon, Maglio Potenziato, HFMP-94 Tortoise Armour Mk.2.

Armatura: HFMP-94 Tortoise Armour Mk.2 (Plasma -2).

Opzioni Squadra:

- Possono essere aggiunti fino a 5 Fanti Pesanti al costo di 25 pti ciascuno.
- Il Comandante di Squadra può sostituire il suo M66 con un lanciafiamme IN-14 ed una Spada a Catena per 15 pti.
- Tutti i modelli della squadra possono innestare una Baionetta a Catena per 5 pti a modello.

ARMI DA FUOCO:

M66 Autocannon

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	15	2	2	Plasma (A)

Lanciafiamme IN-14

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	2	0	Esplosivo (F)

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Potenziato

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+3	1	0	Penetrante

Spada a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	2	2	Penetrante

Baionetta a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Placcare Impervium 2 Armour, Stimolanti.

Impervium 2 Armour: i modelli dei Fanti Pesanti hanno Cura (4), valore che non può essere incrementato in nessun modo. Inoltre i modelli che caricano la Fanteria Pesante non possono ottenere i bonus alla forza dati dalla carica.

Stimolanti (attiva): una volta per partita, e all'inizio dell'attivazione della squadra, accendendo 2 carte Risorsa, l'unità ottiene un +1 ai propri valori di RoF e RoA fino alla fine del turno; appena disattivati ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St10, contro i quali non è possibile usare 'Cura'.

Placcare (attiva): all'inizio dell'attivazione dei modelli dell'unità, accendere 1 carta Risorsa per quei modelli che svolgeranno la speciale azione di Placcare. Tutti i modelli su basetta piccola entro 2" dal modello che ha dichiarato 'Placcare' devono fare un test sulla (Con), e se lo falliscono sono storditi. Questa azione, i Fanti Pesanti, la possono fare anche se ingaggiati. I Fanti Pesanti sono immuni all'azione Placcare.

FREE MARINES

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	15	9	13	13	17	1	13	90

Tipo: Supporto, basetta piccola (30mm)

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra dei Free Marines e 4 Free Marines

Dimensione Squadra: 5-10 Free Marines

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto M50, Lama Punisher, HFMP5-93 Tortoise Armour Mk.1.

Armatura: HFMP5-93 Tortoise Armour Mk.1 (Esplosivi -2)

Opzioni Squadra:

- Ingrandire l'unità fino ad altri 5 modelli, al costo di 18 pti l'uno.
- L'intera squadra può avere granate anti-fanteria per 2 pti a modello.
- L'intera squadra può avere granate anti-carro per 2 pti a modello.
- 1 modello ogni 5 può sostituire il Fucile d'Assalto M50 con una delle seguenti armi:

-M606 LMG per 15 pti.

-Lanciarazzi DPAT-9 per 15 pti.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto M50

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

M606 LMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	13	3	1	Penetrante (S)

Lanciarazzi DPAT-9 'Deuce'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	16	1	6	Penetrante (S)

Lento da caricare: il RoF di quest'arma non può mai essere incrementato.

C4

R	St	RoF	AVV	Tipo
ST/LB	17	1	5	Penetrante (G)

Esplosivo a tempo: il Comandante di Squadra può attaccare il C4 ad un veicolo (amico o nemico) o su una Struttura Intatta se si trova entro 2" da uno di questi. A questo punto va posizionato un segnalino-C4, basetta da 30mm, nel punto in cui l'esplosivo sarebbe attaccato (se il veicolo si muove il segnalino dovrà essere mosso accuratamente). In seguito, durante una sua qualsiasi attivazione, il Comandante di Squadra che ha messo il C4 può farlo detonare senza spendere PA, ma deve trovarsi entro 12" dal segnalino.

Appena detonato, il C4 causa la perdita immediata di 2 PS alle Strutture Intatte, e 2 PS persi ai veicoli nella locazione "Motori" (o nel caso questi non vi siano, sempre la locazione siglata 19-20). La sagoma della detonazione va centrata sul segnalino-C4, e qualsiasi altro modello toccato da questa subisce un colpo col profilo del C4 qui sopra.

In ogni modo il segnalino-C4 ha questi valori 1 PS e AV 12, e si detona in automatico se viene distrutto o se il suo "bersaglio" viene eliminato dal gioco.

ARMI DA MISCHIA:

Lama Punisher

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	2	0	Penetrante

Parata: un modello, con quest'arma, in Corpo a Corpo guadagna Armatura impenetrabile (10).

ABILITÀ SPECIALI: Infiltrazione, Implacabili, Ferocia, Frenesia, Indifferente, Ranger, Cooperazione, Pronto Soccorso, C4, Sempre e comunque Libertà!

Cooperazione: i Free Marines possono ritirare i test per le azioni di "Sciame" e "Tenerlo!".

Pronto Soccorso: i Free Marines hanno Cura (5), il cui valore non può essere incrementato in nessun modo.

Frenesia: se i Free Marines completano con successo un'azione di Carica, guadagnano per il combattimento successivo nello stesso Turno un +1 a (RoA).

Sempre e comunque Libertà! (attiva): una volta per partita, accendendo 2 carte Risorsa, il comandante di squadra sventola il vessillo dei Free Marines che li manda in pieno furore. Piazzare un segnalino da 30mm entro 2" dal Comandante di Squadra, e tutti i Free Marines ingaggiati entro 4" dal segnalino, ottengono i seguenti bonus: +3 ad AV e CC, ed un +1 al RoA. Il segnalino ha AV13 e 1 PS, conta come Terreno Leggero e ha un'altezza di 2".

C4 (attiva): fino a 2 Free Marines per Turno possono accendere 1 carta Risorsa per lanciare il C4.

SEA LIONS

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	14	8	9	13	17	1	13	85

Tipo: Supporto, basetta piccola (30mm)

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra dei Sea Lions, e 4 Sea Lions

Dimensione Squadra: 5-10 Sea Lions

Opzione di Squadra:

- La squadra può essere incrementata fino ad altri 5 modelli, per 17 pti a modello.

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto M50, Machete, AJHMPS-12 Panther Armour Mk.1.

Armatura: AJHMPS-12 Panther Armour Mk.1 (Esplosivi -1).

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto M50 con Speciali Munizioni Ops

R	St	RoF	AVV	Tipo
26	13	1	1	Esplosivo (A)

ARMI DA MISCHIA:

Machete

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+3	2	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Cercatracce, Camuffaggio (2), Infiltrazione, Furtivo, Caparbi, Attacco Chirurgico, Guerrilla, Sfuggente, Sparire

Attacco chirurgico: se schierati con Infiltrazione, sono sempre l'ultima unità ad essere schierata, indipendentemente da chi ha vinto l'iniziativa fra i giocatori. Se entrambi i giocatori hanno unità con questa regola si va per ordine di iniziativa.

Guerrilla: se i Sea Lion si disingaggiano, gli avversari non possono effettuargli contro dei Colpi Gratuiti.

Sparire (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, accendendo 2 carte Risorsa e spendendo 1 PA per modello, la squadra diventa 'invisibile' ai nemici. Quando l'unità è invisibile può essere bersagliata da attacchi di fuoco dai nemici solo se si trovano entro 12" da chi spara. La squadra perde lo status di invisibili se uno dei suoi modelli effettua una qualsiasi azione (ad esclusione dell'azione di base di sparo).

Caparbi (attiva): accendendo 1 carta Risorsa all'inizio della attivazione della squadra, essa diviene Implacabile fino alla fine del turno.

MARTIAN BANSHEES

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

Tipo: Supporto, basetta piccola (30mm)

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra dei Martian Banshees e 4 Martian Banshees

Dimensioni Squadra: 5-10 Martian Banshees.

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto M50, Coltello da Combattimento, Granate Anti-Veicolo, BRMPS-14 Predator Armour Mk.1.

Armatura: BRMPS-14 Predator Armour Mk.1 (Esplosivi -1, Penetrante-1).

Opzioni Squadra:

- L'unità può essere incrementata fino ad altri 5 Martian Banshees per 22 pti l'uno.
- Il Comandante di Squadra può acquisire Medico (3) per 15 pti .

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto M50

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

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoF	AVV	Tipo
B2B	+0	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Odio (Dark Legion/Mishima), Schieramento Rapido, Jump Pack, Puro Odio, Urlo di Morte, Morte dall'alto, Stivali-Getto.

Jump Pack: le Martian Banshees guadagnano un bonus di +3 a (M) se all'inizio della loro attivazione si trovano in un Terreno Aperto, perché usa il suo zaino a reazione – ed in questo caso ignora i malus dati al movimento dai terreni leggeri e pesanti (i terreni intransitabili rimangono impassabili, cmq). Se però, usando il suo zaino a reazione, finisce il suo movimento in un terreno leggero o pesante deve effettuare un test sulla Con, e se lo fallisce subisce un Colpo Automatico Penetrante a St10.

Se lo zaino a reazione è utilizzato per disingaggiarsi, il modello non riceve alcun Colpo Gratuito.

Morte dall'alto: quando un Martian Banshees carica usando il suo zaino a reazione, tutti i modelli nemici su basetta piccola entro 1" dal Martian Banshees in carica devono effettuare un test sulla (Con), e se lo falliscono divengono storditi. Inoltre se caricano con i zaini a reazione, i Martian Banshees, guadagnano i seguenti bonus: +1 al RoA e +2 al bonus alla St dato dalla carica.

Stivali-Getto: i Martian Banshees seguono le regole per Saltare e Saltare in Lungo come se fossero modelli su basetta grande; inoltre ricevono un -6 alla St se cadono.

Puro Odio: i Martian Banshees odiano Mishima e Dark Legion sopra ogni cosa; se combattono contro forze che contengono modelli di queste due armate, essi guadagnano la regola Implacabili.

Urlo di Morte (attiva): accendendo 1 carta Risorsa la squadra guadagna Paura (5) fino alla fine del turno.

TEAM K-9

	M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
Agente K-9	5	13	12	8	8	13	15	1	12(12)	39
Cani da guardia	8	16	-	10	8	13	10	1	10	-
Cani da cerca	7	12	-	8	9	15	10	1	10	-

Tipo: Supporto, basette piccole (30mm)

Composizione Squadra: 1 Agente K-9 (Comandante di Squadra) e 2 Cani da Guardia K-9 (i 39 punti includono l'agente e i due cani).

Dimensioni Squadra: 1 Agente K-9 e 2-5 Cani da Guardia K-9.

Equipaggiamento (Agente K-9): Fucile d'Assalto M50, Coltello da Combattimento, HFMP5-93 Tortoise Armour Mk.1, Scudo Anti-Sommosa, Frusta Sonica.

Equipaggiamento (Cani): Denti cibernetici, Sub-Dermal Ceramic Armour.

Opzioni di Squadra:

- Possono essere aggiunti fino a 3 Cani da Guardia, al costo di 10 pti l'uno.
- Uno dei Cani da Guardia può essere promosso a Cane da Cerca gratuitamente.

Armatura (Agente K-9): HFMP5-93 Tortoise Armour Mk.1 con Scudo Anti-Sommosa (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Armatura (Cani): Sub-Dermal Ceramic Armour (Esplosivi -2)

ARMI DA FUOCO (Agente K-9):

Fucile d'Assalto M50

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

ARMI DA MISCHIA (Agente K-9):

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	1	0	Penetrante

ARMI DA MISCHIA (Cani):

Denti Cibernetici

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+4	3	0	Penetrante

Tienilo!: i cani possono compiere la speciale azione "Tenerlo!" sul Fronte dei modelli nemici.

ABILITÀ SPECIALI: Ranger, Frusta Sonica, Guardiano, Cane da Cerca, Mio-anfetamine, - solo per i Cani: Balzo (3)

Frusta Sonica: per la coesione di squadra si usa l'intero valore della LD dell'Agente; inoltre, tutti i cani dell'unità possono essere piazzati in "Guardia" al costo di 1 PA.

Guardiano: se l'Agente K-9 è rimosso dal gioco, va rimosso immediatamente anche il Cane da Cerca. In seguito ogni cane deve effettuare un test sulla LD appena viene attivato, e se il test viene fallito il modello del cane acquisisce la regola 'Berserk'. Inoltre, i Cani non interagiscono mai con le Zone di Tavolo attive o con i segnalini obiettivo.

Cane da Cerca: finché questo modello è vivo, l'intera squadra gode della regola "Cacciatore", e l'Agente della regola "Scanner".

Mio-anfetamine (attiva): all'inizio dell'attivazione di un Cane da Guardia accendendo 1 carta Risorsa si attivano queste droghe che trasformano il profilo del morso con quello qui di sotto. A fine attivazione il cane subisce un Colpo Automatico a St15 Penetrante, che non permette di usare la regola "Cura".

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+6	1	4	Penetrante

PURPLE SHARK

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Pilota/AV		PS Armi/AV		PS Volo/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
7	14	12	12	16	2	12	2	12	3	11	2	12	0	-4	3	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 lo Squalo Blu ha il proprio valore (M) ridotto a 3, e che non potrà essere incrementato in nessun modo.		Con Ps=0 il veicolo esplose. Tutti i modelli entro D20/4" subiscono un colpo automatico a St10 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.						

Tipo: Veicolo Leggero, Moto a Reazione, bassetta grande (50mm).

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra Purple Shark e 1 Purple Shark

Dimensione di squadra: 2-4 Purple Shark.

Opzioni di Squadra:

- Possono essere presi altri 2 Purple Shark a 50 pti l'uno.

Equipaggiamento: Quad-Mounted LMG, Automated Grenadier Unit., Coltello da Combattimento, Chobham Industries Reconnaissance Vehicle Armour

Armatura: Chobham Industries Reconnaissance Vehicle Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Quad-Mounted M606 LMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	6	2	Penetrante (A)

Automated Grenade Unit - Granate da Frammentazione

R	St	RoF	AVV	Tipo
Spec./SE	12	1	0	Esplosivo (G)

Automated Grenade Unit - Granate Anti-Carro

R	St	RoF	AVV	Tipo
Special	12	1	4	Penetrante (A)

ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	10	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Turbo, Bombardamento Automatico

Turbo: i modelli che sparano contro i Purple Shark ricevono un ulteriore malus di -4 alla RS.

Bombardamento Automatico (attiva): durante un'azione di Movimento Rapido il Purple Shark può azionare il Bombardamento Automatico, e lanciare fino a 3 granate, di qualsiasi tipo, col suo Automated Grenadier Unit in una singola attivazione. L'azione costa 1 carta Risorsa per ogni granata che si vuole lanciare dopo la prima.

Il Purple Shark deve però muoversi così: prima verso il suo primo bersaglio (basta che si trovi entro 2"), poi verso il suo secondo bersaglio (sempre entro 2"), e così via – una volta terminato di lanciare le granate, il Purple Shark può muoversi liberamente.

Il Purple Shark non può essere danneggiato dalle esplosioni provocate dalle sue granate (per cui ignorare se la sagoma piccola ad area lo tocchi), ed è immune ai Colpi Gratuiti.

Esoscheletro ORCA MK IV

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV		PS Armi/AV		PS Guida/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
4	15	15	12	16	5	14	3	14	3	13	4	14	0	-4	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 usare più la sua arma principale.		Con Ps=0 il veicolo non può più muovere. E non può usare le sue armi secondarie e il Calcio.		Con Ps=0 il veicolo esplose. Tutti i modelli entro D20/2" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.					

Tipo: Camminatore, basetta larga (80mm).

Composizione Squadra: 1 Esoscheletro Orca MKVI

Dimensioni Squadra: 1 Esoscheletro Orca

Equipaggiamento: AFMPS-17 Esoscheletro Orca.

Armatura: AFMPS-17 Esoscheletro Orca (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI PRINCIPALI:

M89 HMG (montato sulla schiena)

R	St	RoF	AVV	Tipo
30	16	2	2	Penetrante (H)

M-100°1 Mounted Autocannon (montata sul braccio)

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	18	1	5	Penetrante (H)

DPAT-11 Multi-lanciarazzi (montata sul braccio)

R	St	RoF	AVV	Tipo
24/SE	12	3	0	Esplosivo (G)

ARMI SECONDARIE:

M516 Shotgun (montato sulla pancia)

R	St	RoF	AVV	Tipo
ST	11	1	0	Esplosivo (H)

ARMI DA MISCHIA:

Calcio

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	14	2	2	Penetrante

Calcio: l'esoscheletro Orca non può bersagliare col 'Calcio' bersagli volanti, moto a reazione o Carri Aerei. I modelli su basetta piccola/media che ricevono un effetto ferita dal calcio dell'Orca devono effettuare un test sulla (Con) con un malus di -3 e se lo falliscono sono storditi.

ABILITÀ SPECIALI: Avanzata Pesante, Cause estreme richiedono estremi rimedi!

Avanzata Pesante: l'Esoscheletro Orca ha la regola Cercatracce.

Cause estreme richiedono estremi rimedi! (attiva): accendendo 1 carta risorsa, se la locazione Armi dell'Orca è ridotta a 0 PS, il giocatore può scegliere di spostare i rimanenti PS della locazione Pilota a quella delle Armi. In questo modo il Camminatore non può far fuoco con le armi secondarie, muoversi o ruotare, o usare il Calcio; ma può far fuoco con le armi principali con un malus di -2 alla RS. Lo spostamento dei PS è irreversibile .

AFT-20 LEVIATHAN

					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	-	13	-	-	6	18	6	18	6	17	5	17	0	-4	3	350
					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 St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.					

Tipo: Veicolo Pesante (veicolo cingolato, senza basetta)

Composizione Squadra: 1 AFT-20 Leviathan

Dimensioni Squadra: 1 AFT-20 Leviathan

Equipaggiamento: coppia-montata Mk. XLVIII 'General' Pattern Ultracannon, 2 M606 LMG (uno sullo scafo e uno sulla torretta), HAFMPS-19 Mk2. Fessilite Alloy Plating.

Armatura: HAFMPS-19Mk2. Fessilite Alloy Plating (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMA PRIMARIA:

Coppia montata di Mk. XLVIII 'General' Pattern Ultracannon

R	St	RoF	AVV	Tipo
26	18	2	8	Speciale*

*Munizioni Variabili: prima di far fuoco con quest'arma il giocatore deve scegliere che munizioni usare, che possono essere: Penetranti (H), Esplosivi (H) o Plasma (H).

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

Munizioni Executioner (attiva): accendendo 2 carte Risorsa la coppia montata di Mk. XLVIII 'General' Pattern Ultracannon può far fuoco col seguente profilo, fino alla fine del turno.

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	8	1	Penetrante (H)

Munizioni Assassine (attiva): accendendo 1 carta Risorsa le Munizioni Executioner guadagnano Danno Critico (3).

ARMI SECONDARIE:

M606 LMG*

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

* 1 è montato sulla Torretta ed 1 sullo Scafo – ognuno ha RoF 2.