

CYBERTRONIC

REGOLE GENERALI D'ARMATA

Tutte le unità Cybertronic hanno la seguente abilità passiva:

Resistenza all'Oscura Simmetria: i modelli Cybertronic ricevono un bonus di +4 alla WP se sono bersagliati da un Potere dell'Oscura Simmetria (sia generico che di uno specifico Apostolo Oscuro).

Miglioramenti Cybertronic

Qualsiasi squadra Truppa o Supporto Cybertronic (a meno che non sia specificato diversamente) può acquistare fino a due dei seguenti miglioramenti. Tutti i modelli della squadra devono prendere lo stesso Miglioramento. In nessun caso una squadra può replicare lo stesso Miglioramento.

Dispositivo Annichilitore: quando un modello con questo sistema perde la sua ultima ferita, posizionare la sagoma SE su questo modello, e tutti i modelli toccati dalla sagoma ricevono un Colpo Automatico Esplosivo a St12 e AVV0.

Questo miglioramento può essere preso solo da un Comandante di Squadra o un Lord per 20 pti.

Acceleratore Neogenico Cellulare (CNA): qualsiasi test di Cura eseguito da un modello con questo Miglioramento riceve un +1.

Questo Miglioramento può essere preso da una squadra per 5 pti a modello.

CPU-cerebrale: da un +1 alla WP.

Questo Miglioramento può essere preso da una squadra per 1 punto a modello.

Specchio-Dermale: dona la regola Camuffaggio (1), valore che non può essere migliorato in nessun modo.

Questo Miglioramento costa 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 5 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

Femore cibernetico: aggiunge un +1 a qualsiasi azione di movimento eseguita dal modello.

Questo Miglioramento costa 1 punto a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

Infusione Mitocondriale: da un +1 a St e CC.

Questo Miglioramento costa 2 pti a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

Mielina Metalloide: da un +1 alla WP.

Questo Miglioramento può essere preso da una squadra per 1 punto a modello.

Sistema Ottico: da un +1 alla RS.

Questo Miglioramento costa 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 6 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

Sistema Quadriplegico: questo meccanismo aggiunge un +1" a Saltare.

Questo Miglioramento può essere preso da una squadra per 1 punto a modello.

Recettore Sonico: da un +2 alla RS.

Questo miglioramento può essere preso da una squadra con modelli su basetta piccola per 6 pti a modello.

Pelle d'Acciaio: da un +1 al valore armatura.

Questo Miglioramento costa 2 pti a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

Impianto di Aculei: è un sistema-arma impiantato sul corpo; può essere usata sia in mischia che come arma da fuoco, e il suo utilizzo non richiede PA.

Questo Miglioramento può essere preso o da un Lord o da un Comandante di Squadra per 3 pti.

Se usata in mischia, il modello riceve un attacco in più a St13 AVV0 di tipo Plasma.

Se usata in sparo, usare questo profilo:

R	St	RoA	AVV	Tipo
6	13	1	0	Plasma (P)

Sangue sintetico: da un +1 alla Con.

Questo Miglioramento costa 1 punto a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 2 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

Neuro-Connesione Armi: i modelli con questo sistema, se svolgono azioni di "Mirare" ottengono un bonus aggiuntivo di +1 alla RS.

Questo Miglioramento può essere preso da una squadra per 1 punto a modello.

Revisione Armi: da un +1 alla St della armi sia da mischia che da fuoco.

Questo Miglioramento costa 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 5 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

XLR8 Apparecchio Meningeo: dona ai modelli la regola Implacabile.

Questo Miglioramento costa 3 pti a modello per squadre con modelli su basetta piccola, e 5 pti a modello per squadre con modelli su basetta media o grande.

L'IMMORTALE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	17	12	15	18	19	5	17 (12)	285

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

Equipaggiamento: RB12-19a, Maglio Servomotore, Guardian Crafted Armour

Armatura: Guardian Crafted Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

RB12-19a

R	St	RoF	AVV	Tipo
20	14	1	3	Plasma

Colpi a Catena: se il Bersaglio Primario riceve un Effetto Ferita, il modello più vicino (amico o nemico), entro 3", con un risultato di 1-17 su un D20 riceve un Colpo Automatico Plasma a St14 e AVV3. La "catena" continua finché colpisce altri 3 bersagli (cioè, al massimo 5 colpi effettuati), con ogni colpo successivo che ha un -1 alla St e AVV. Se non vi sono nuovi bersagli entro i 3" il colpo ribersaglia il modello precedente; se invece il bersaglio è "isolato", cioè non ha più modelli entro 3" il colpo termina senza più alcun effetto.

Ricarica: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Servomotore

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

ABILITÀ SPECIALI: Camuffaggio (2), Implacabile, Protocolli di Riparazione, Miglioramento Oculomotore, Generatore Elettrico, Generatore di Miraggi MK0, Blink

Protocolli di Riparazione: l'Immortale ha Cura (2); accendendo 1 carta Risorsa il valore è incrementato a Cura (5).

Miglioramento Oculo-Motore: quando usa il suo RB12-19a, l'Immortale può ripetere i test sulla RS falliti (a meno che non siano dei Fumble).

Generatore Elettrico: ogni modello che causa un Effetto Ferita contro l'Immortale in corpo a corpo riceve un Colpo Automatico Penetrante a St13 e AVV1 alla fine della sua attivazione.

Generatore di Miraggi MK0 (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, l'Immortale può schierare un segnalino-generatore MK0 da 30mm entro 2" da lui. Il segnalino è considerato Terreno Leggero alto 1" con 2 PS e AV16. Ogni modello entro 3" guadagna un +3 all'armatura contro gli attacchi da fuoco. Un modello può schierare un unico segnalino-generatore MK0 per partita, che rimane in gioco finché non termina i suoi PS.

N.B. anche se un modello, per partita potrà schierare un unico segnalino-generatore MK0, modelli diversi possono schierare diversi di questi segnalini, e un modello che si trovi sotto l'influenza di più di uno di questi segnalini riceve bonus aggiuntivi di +1 all'armatura.

Blink (attiva): all'inizio dell'attivazione dell'Immortale accendendo 1 carta Risorsa, l'Immortale può essere posizionato entro 12", senza considerare alcun malus negativo dato dai terreni. Questo effetto va considerato un'azione di Corriere. In questa modalità, l'Immortale può oltrepassare anche Terreni Intransitabili, anche se non può terminare sopra uno di questi.

EVERASSUR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	16	11	11	14	17	4	16 (12)	210

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	12	14	10	10	13	16	3	16 (11)	180

Tipo: Lord, basetta media (40mm)

Equipaggiamento: RB12-19, Maglio Servomotore, J4R-3C Armour.

Armatura: J4R-3C Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

RB12-19

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	1	3	Plasma

Colpi a Catena: se il Bersaglio Primario del RB12-19 riceve un Effetto Ferita, il plasma si dirige verso il modello più vicino (amico o nemico) entro 3". Il modello è colpito con 1-17 su un D20, e subisce un Colpo Automatico Plasma a St14 e AVV3. La "catena" continua finché colpisce altri 3 bersagli (cioè, al massimo 5 colpi effettuati), con ogni colpo successivo che ha un -1 alla St e AVV. Se non vi sono nuovi bersagli entro i 3" il colpo ribersaglia il modello precedente; se invece il bersaglio è "isolato", cioè non ha più modelli entro 3" il colpo termina senza più alcun effetto.

Ricarica: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

Sfera Sismica (attiva): accendendo 2 carte Risorsa quest'arma provoca un micro-sisma; piazzare un segnalino da 30mm entro 18" e in linea di vista dell'Everassur, che rappresenta l'epicentro della scossa tellurica. Questa azione conta come un attacco di fuoco.

Tutti i Terreni Leggeri entro 3" dal segnalino contano come Terreni Pesanti.

I modelli su basetta piccola non possono fare azioni di Carica o Speciali Azioni di Combattimento se si trovano in questa zona.

Tutti i modelli nella zona soffrono di un -2 alla RS.

Tutti i modelli su basetta piccola che terminano la loro attivazione nella zona ricevono un Colpo Automatico Esplosivo a St8 e AVV1.

Fiamme di Plasma (attiva): accendendo 1 carta Risorsa il RB12-19 spara un'esplosione di fiamme di plasma.

RB12-19 – Fiamme di Plasma

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	16	2	1	Esplosivo (F)

Ricarica: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Servomotore

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

ABILITÀ SPECIALI: Implacabile, Protocolli di Riparazione, Miglioramento Oculo-motore, Generatore.

Protocolli di Riparazione: l'Everassur ha Cura (1); accendendo 1 carta Risorsa il valore è incrementato a Cura (5).

Miglioramento Oculo-Motore: quando usa il suo RB12-19, l'Everassur può ripetere i test sulla RS falliti (a meno che non siano dei Fumble).

Generatore Elettrico: ogni modello che causa un Effetto Ferita contro l'Everassur in corpo a corpo riceve un Colpo Automatico Penetrante a St12 e AVV1 alla fine della sua attivazione.

Dr DIANA

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	14	10	10	16	18	3	14 (10)	175

Tipo: Warlord (Tech), bassetta media (40mm)

Equipaggiamento: Pistola P1000, Auto-Iniettore Inguainato, Impianti di Titanio Subdermali.

Armatura: Impianti di Titanio Subdermali (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Pistola P1000

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	13	1	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Auto-Iniettore Inguainato

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+2	4	0	Plasma

Nano-bot (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma ottiene un +2 all'AVV.

Ticker (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, i modelli avversari non possono fare i test Armatura o Cura contro quest'attacco; al loro posto devono fare un test sulla Con e se lo falliscono perdono immediatamente una ferita.

ABILITÀ SPECIALI: Cura (8), Implacabile, Armatura Leggera, Nano-bot medici, Tatticità, Oh com'è amorevole!, Chissà!

Armatura Leggera: la Dr Diana ignora i malus negativi al movimento dato dai Terreni Leggeri e Pesanti.

Nano-not medici: ogni modelli Cybertronic (amico o nemico) entro 12" dalla Dr Diana guadagna Cura (2).

Tatticità: ogni modello amico entro 12" dalla Dr Diana guadagna un +1 all'armatura.

Oh com'è amorevole!: i modelli che desiderano sparare alla Dr Diana, devono prima superare un test di Bersaglio Prioritario.

Chissà!: se chi spara alla Dr Diana è entro 12" da lei ignorare la regola "Oh com'è amorevole!"

CLONE della DR. DIANA

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	13	9	8	15	16	2	14 (10)	110

Tipo: Lord, bassetta media (40mm)

Equipaggiamento: Pistola P1000, Auto-Iniettore, Subdermal Enhanced Titanium Implants.

Armatura: Subdermal Enhanced Titanium Implants (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Pistola P1000

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	13	1	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Auto-Iniettore

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	2	0	Plasma

Nano-bot (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma ottiene un +2 all'AVV.

Ticker (attiva): accendendo 1 carte Risorsa, i modelli avversari non possono fare i test Armatura o Cura contro quest'attacco; al loro posto devono fare un test sulla Con e se lo falliscono perdono immediatamente una ferita.

ABILITÀ SPECIALI: Cura (6), Medico (4), Implacabile, Armatura Leggera, Oh com'è amorevole!

Armatura Leggera: il Clone della Dr Diana ignora i malus negativi al movimento dato dai Terreni Leggeri e Pesanti.

Oh com'è amorevole!: i modelli che desiderano sparare al Clone della Dr Diana, devono prima superare un test di Bersaglio Prioritario.

NEOCLONE DR DIANA (Promozione Comandante di Squadra)

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	11	12	8	8	14	17	1	11	-

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

Equipaggiamento: Pistola P1000, Auto-Iniettore, Subdermal Implants.

Armatura: Subdermal Implants (Esplosivi -2).

ARMI DA FUOCO:

Pistola P1000

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	12	1	0	Penetrante (A)

ARMI DA MISCHIA:

Auto-Iniettore

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	2	0	Plasma

Nano-bot (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma ottiene un +2 all'AVV.

Ticker (attiva): accendendo 1 carte Risorsa, i modelli avversari non possono fare i test Armatura o Cura contro quest'attacco; al loro posto devono fare un test sulla Con e se lo falliscono perdono immediatamente una ferita.

ABILITÀ SPECIALI: Cura (4), Armatura Leggera, Oh com'è amorevole!, Avanzati Protocolli Medici.

Armatura Leggera: il Clone della Dr Diana ignora i malus negativi al movimento dato dai Terreni Leggeri e Pesanti.

Oh com'è amorevole!: i modelli che desiderano sparare al Clone della Dr Diana, devono prima superare un test di Bersaglio Prioritario.

Avanzati Protocolli Medici: qualsiasi squadra guidata dal Neoclone della Dr Diana guadagna la regola Cura (3).

CHASSEUR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	12	8	8	14	17	1	11	75

Tipo: Truppa, basetta piccola (30mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Chasseur e 4 Chasseurs

Dimensioni Squadra: 5-12 Chasseur.

Equipaggiamento: AR3501 'Chain Carbine', Maglio Elettrico, Titanium Plates

Armatura: Titanium Plates (Esplosivi -3)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino a 7 modelli al costo di 15 pti l'uno.
- 2 modelli ogni 5 possono sostituire il proprio AR3501 per un PR4000 per 8 pti.
- Un modello per unità può cambiare il suo AR3501 per un lanciarazzi SSW5500 per 20 pti.
- Il Comandante di Squadra può essere promosso a Neoclone della Dr Diana per 30 pti.

ARMI DA FUOCO:

AR3501 'Chain Carbine'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	12	2	1	Penetrante (A)

PR4000 'Blaster'

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	2	1	Plasma (S)

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

Mitra (attiva): accendendo 1 carta Risorsa quest'arma diviene di tipo Raffica (S).

SSW5500 Rocket Launcher

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	16	1	7	Penetrante (S)

Munizioni Esplosive: l'arma ha Danno Critico (2).

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

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Elettrico

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+1	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Armatura Leggera, Generatore di Miraggi MK1.

Armatura Leggera: ignorano i malus negativi al movimento dato dai Terreni Leggeri e Pesanti.

Generatore di Miraggi MK1 (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, il Comandante di Squadra (ma non il Sostituto) può schierare un segnalino-generatore MK0 da 30mm entro 2" da lui. Il segnalino è considerato Terreno Leggero alto 1" con 2 PS e AV14. Ogni modello entro 3" guadagna un +2 all'armatura contro gli attacchi da fuoco. Un modello può schierare un unico segnalino-generatore MK0 per partita, che rimane in gioco finché non termina i suoi PS.

N.B. se un modello si trova sotto l'influenza di più di uno di questi segnalini usare il bonus migliore che danno, poi il modello riceve un bonus aggiuntivo di +1 all'armatura per ogni altro segnalino dopo il "primo".

ARMoured CHASSEUR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	14	8	8	14	17	1	14(10)	125

Tipo: Truppa, basetta piccola (30mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Armoured Chasseur e 4 Armoured Chasseur.

Equipaggiamento: CAW2000 'Nailgun' SMG, Fucile a Pompa Inneonato, Maglio Elettrico, Granate Soniche, Armoured Chasseur Armour.

Dimensioni di Squadra: 5-10 Armoured Chasseur.

Armatura: Armoured Chasseur Armour (Plasma -2)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino a 7 modelli, per 25 pti l'uno.
- 2 modelli ogni 5 possono cambiare il proprio CAW2000 per un TSW4000 per 20 pti.
- Un modello per unità può cambiare il proprio CAW2000 per un Lanciarazzo SSW5500 per 20 pti.

ARMI DA FUOCO:

CAW2000 'Nailgun' SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	13	2	1	Penetrante (A)

Fucile a Pompa Inneonato

R	St	RoF	AVV	Tipo
ST	14	1	1	Esplosivo (A)

Arma Binata: il CAW2000 'Nailgun' SMG e il Fucile a Pompa sono innestati sullo stesso asse, per cui solo una delle due armi può far fuoco per la singola azione di sparo. Però il modello può spendere 2 PA per sparare con entrambe le armi, nell'ordine preferito dal giocatore, scegliendo lo stesso o diversi bersagli.

TSW4000 'Rapid Blaster' LMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	3	1	Plasma (S)

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

Mitra (attiva): accendendo 1 carta Risorsa quest'arma diviene di tipo Raffica (S).

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Elettrico

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+1	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Blink, Blink Potenziato, Granate Soniche.

Blink: gli Armoured Chasseur possono essere posizionato entro 6", senza considerare alcun malus negativo dato dai terreni. Questo effetto va considerato un'azione di Movimento. In questa modalità, si possono oltrepassare anche Terreni Intransitabili, anche se non si può terminare sopra uno di questi.

Blink Potenziato: gli Armoured Chasseur possono essere posizionato entro 12", senza considerare alcun malus negativo dato dai terreni. Questo effetto va considerato un'azione di Correre. In questa modalità, l'Immortale può oltrepassare anche Terreni Intransitabili, anche se non può terminare sopra uno di questi. Alla fine della loro attivazione i modelli devono tirare un D20 e con un risultato di 17-20 subiscono un Colpo Automatico Penetrante a St10.

Granate Soniche (attiva): accendendo 1 carta Risorsa all'attivazione della Squadra, fino a 2 modelli possono usare queste granate. Il lanciare la granata conta come un'azione di sparo.

Granate Soniche

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

Stordente: ogni modello su basetta piccola toccata dalla sagoma risulta 'stordito'.

MIRRORMEN

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	13	9	8	14	17	1	15(11)	110

Tipo: Supporto basetta piccola (30mm)

Composizione di Squadra 1 Comandante di Squadra Mirrormen e 4 Mirrormen

Dimensione di Squadra: 5-10 Mirrormen

Equipaggiamento: Pistola P1000, Spada CSA400, Mirrorman Armour

Armatura: Mirrormen Armour (Esplosivi -1)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino ad altri 5 modelli per 22 pti l'uno.
- Qualsiasi n° di Mirrorman può cambiare la sua Spada CSA400 con una Lama CSA404 per 5 pti.

ARMI DA FUOCO:

Pistola P1000

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	12	1	0	Penetrante (P)

ARMI DA MISCHIA:

Spada CSA400

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	2	1	Penetrante

Lama CSA404

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	2	5	Plasma

ABILITÀ SPECIALI: Indifferente, Rete Neurale, Veste Mimetica, Sistema-Specchio, Occhio di Lince.

Rete Neurale: per la coesione di squadra, l'unità ha un bonus di +3 alla LD.

Veste Mimetica: tutti i modelli che sparano ai Mirrorman hanno un malus di -2 alla RS; se il giocatore accende 1 carta Risorsa all'attivazione del modello, questo malus è incrementato a -4.

Sistema-Specchio (attiva): tra l'attivazione di due modelli (amici o nemici) selezionare 1 Mirrorman e accendere 2 carte Risorsa, affinché tutti i modelli nemici entro 18", dal Mirrorman scelto, devono superare un test sulla (LD) con un malus di -3. I modelli che sbagliano tale test sono costretti a spendere il loro primo PA per fare un'azione di sparo contro il Mirrorman scelto, con un malus di -4 alla RS. Anche i modelli Implacabili sono soggetti a questa regola.

Occhio di Lince (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la squadra può ignorare qualsiasi carta Strategia , carta Tattica e qualsiasi abilità Passiva o Attiva che riducono la gittata delle armi da fuoco.

CORAZZIERE 'ATTILA'

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	15	14	11	10	14	20	3	16(11)	99

Tipo: Supporto, basetta media (40mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Corazziere 'Attila' Mk. III

Dimensione di Squadra: 1-3 Cor5azzieri 'Attila' Mk. III

Equipaggiamento: CAW2500 Enhanced SMG, Maglio Cibernetico ed Esoscheletro di Titanio.

Armatura: Esoscheletro di Titanio (Plasma -2).

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino ad altri due modelli al costo di 99 pti.
- Qualsiasi Corazziere può cambiare il suo CAW2500 con un TSW4000 'Enhanced Rapid Blaster' LMG per 15 pti.

ARMI DA FUOCO:

CAW2500 Enhanced SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	3	1	Penetrante (A)

TSW4000 'Enhanced Rapid Blaster' LMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	4	1	Penetrante (S)

Mitra (attiva): accendendo 1 carta Risorsa la tipologia dell'arma diventa Raffica (S).

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

ARMI DA MISCHIA:

Maglio-Cibernetico

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

ABILITÀ SPECIALI: Implacabile, Indifferente, Risonanza Ultrasonica, Occhio di Lince.

Risonanza Ultrasonica: ogni modello con Armatura 14 o più alta entro 8" da un Corazziere riceve un malus di -2 all'armatura; se è soggetto a più Risonanze, il modello riceve un ulteriore -1 all'armatura per ogni Risonanza dopo la prima.

Occhio di Lince (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la squadra può ignorare qualsiasi carta Strategia , carta Tattica e qualsiasi abilità Passiva o Attiva che riducono la gittata delle armi da fuoco.

ENHANCED MACHINATOR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	12	12	14	14	16	12	2	17	50

Tipo: Supporto, basetta media (40mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Enhanced Machinator

Dimensione di Squadra: 1-4 Enhanced Machinators

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto AR3501e 'Striker', Maglio Elettro-choc, Titanium Exoskeleton

Armatura: Titanium Exoskeleton (Plasma -3)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino ad altri 3 modelli per 50 pti l'uno.
- Ogni modello può sostituire il suo AR3501 con un 'SSW4200P 'Suppressor' HMG' per 25 pti.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto AR3501e 'Striker'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	12	2	1	Penetrante (A)

SSW4200P 'Suppressor' HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	3	2	Penetrante (S)

Suppressore (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, accendere 2 carte Risorsa, un modello armato con un 'SSW4200P 'Suppressor' HMG' può compiere una SAS di "Fuoco di Soppressione" da solo (ovvero non abbisogna del minimo dei 3 modelli). Questo effetto è considerato un'azione di sparo.

ARMI DA MISCHIA:

Maglio Elettro-choc

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

Elettro-choc: un modello che riceve un Effetto Ferita da quest'arma, è automaticamente "stordito".

Corto Circuito (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma riceve AVV5.

ABILITÀ SPECIALI: Camuffaggio (2), Infiltrazione, Ranger, Occhio di Lince, Agilità, Balzo Predatorio, Macchina, Armatura Massiccia.

Agilità: quando eseguono una delle seguenti azioni: Caricare dall'Alto, Saltare e Saltare in Lungo, hanno il doppio del fattore movimento tipico della loro basetta, cioè 4".

Macchina: questi modelli non possono mai usare i test "Cura".

Armatura Massiccia: questi modelli ignorano sempre gli effetti della Forza Critica quando ricevono un Effetto Ferita.

Balzo Predatorio (attiva): all'inizio dell'attivazione di Squadra, accendendo 1 carta Risorsa, tutti i modelli possono saltare oltre qualsiasi elemento scenico alto al massimo 4" (inclusi terreni intransitabili) quando eseguono un movimento, corrono o caricano (per caricare però il bersaglio deve essere in linea di vista all'inizio dell'azione).

Occhio di Lince (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la squadra può ignorare qualsiasi carta Strategia, carta Tattica e qualsiasi abilità Passiva o Attiva che riducono la gittata delle armi da fuoco.

SCORPION

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
7	13	14	10	11	14	17	2	14(11)	95

Tipo: Supporto, basetta larga (80mm).

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Scorpion

Dimensione di Squadra: 1-3 Scorpion

Equipaggiamento: CAW2000 'Nailgun' SMG, Fucile a Pompa Inneonato, RB12-19v 'Venom' Dart Cannon, Artigli Pneumatici, Titanium Exoskeleton e Scudo di Forza Anti-Balistico.

Armatura: Titanium Exoskeleton e Scudo di Forza Anti-Balistico (Plasma -2)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino ad altri 2 modelli per 95 pti.

ARMI DA FUOCO:

CAW2000 'Nailgun' SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	13	2	1	Penetrante (A)

Fucile a Pompa Inneonato

R	St	RoF	AVV	Tipo
ST	14	1	0	Esplosivo (A)

Arma Binata: il CAW2000 'Nailgun' SMG e il Fucile a Pompa sono innestati sullo stesso asse, per cui solo una delle due armi può far fuoco per la singola azione di sparo. Però il modello può spendere 2 PA per sparare con entrambe le armi, nell'ordine preferito dal giocatore, scegliendo lo stesso o diversi bersagli.

RB12-19v 'Venom' Dart Cannon

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	13	6	1	Plasma (A)

Ricarica: il RoF di quest'arma non può essere incrementato in nessun modo.

ARMI DA MISCHIA:

Artigli Pneumatici

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+4	3	5	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Paura (1), Indifferente, Travolgente, Seppellito, Occhio di Lince, Sotterraneo, Tumularsi, Auto-Riparazione, Scudi Attivi.

Travolgente: accendendo 2 carte Risorsa, un Scorpion può far fuoco con entrambe le sue armi da fuoco in una sola attivazione (non può usare la stessa arma due volte e il CAW2000 deve andare per forza per primo). Questo effetto può essere combinata la regola "Arma Binata" descritta sopra.

Seppellito: l'unità di Scorpion può usare lo Schieramento Rapido; il giocatore può ritirare il dado se ottiene un Fumble in questo caso. Gli Scorpion nel caso dello Schieramento Rapido possono essere localizzati sopra i modelli nemici, e nel caso posizionare lo Scorpion con più modelli possibili entro la sua CCWR. In ogni modo se non c'è spazio per posizionarlo, lo Scorpion deve essere rimosso dal gioco (e conta per i Punti Uccisione).

Sotterraneo: qualsiasi modello entro la CCWR di uno Scorpion che è appena arrivato dallo Schieramento Rapido riceve un Colpo Automatico Esplosivo a St15 e AVV0.

Auto-Riparazione: ogni volta che gli Scorpion eseguono un'azione "Tumularsi" riguadagna 1 ferita persa nel gioco precedentemente.

Scudi Attivi: Scorpion ignorano la regola "Forza Critica" nel momento che ricevono un Effetto Ferita.

Occhio di Lince (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la squadra può ignorare qualsiasi carta Strategia, carta Tattica e qualsiasi abilità Passiva o Attiva che riducono la gittata delle armi da fuoco.

Tumularsi (attiva): se nessun modello dell'unità è ingaggiato all'inizio dell'attivazione di squadra, al costo di 1 PA per modello l'intera squadra si "tumula". Rimpiazzare i modelli con un segnalino da 30mm, qualsiasi modello che termina la sua attivazione entro 3" da uno dei segnalini-Scorpion riceve un Colpo Automatico di tipo Plasma a St14 e AVV5.

Se all'inizio dell'attivazione dell'unità dei Scorpion vi è un nemico entro 5" da uno dei qualsiasi segnalini-Scorpion essi devono ri-emergere; considerare in questo caso i segnalini-Scorpion come i Punti d'Arrivo.

ERADICATOR DEATHDROID

					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
6	13	14	-	19	4	15	4	15	4	14	4	16	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.		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: Bipode (veicolo pesante).

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Eradicator DeathDroid

Dimensione di Squadra: 1-3 Eradicator DeathDroids

Equipaggiamento: Magmascorcher, Lanciarazzi SSW6000, Sega Gigadeath, Tempered Alloy Plating

Armatura: Tempered Titanium Alloy Plating (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino ad altri 2 modelli, al costo di 165 pti l'uno.
- L'Eradicator Comandante di Squadra può prendere un Generatore di Campo di Forza per 50 pti, che incrementa i suoi PS del "Cuore" a 5; tutti i modelli entro 5" del Comandante di Squadra Eradicator col Campo di Forza, ricevono un +1 all'armatura ed un +1 all'AV contro gli attacchi di fuoco.

ARMI PRIMARIA:

Magmascorcher (Attacco Eruttivo)

R	St	RoF	AVV	Tipo
24/LE	15	1	5	Esplosivo (G)

Doppio sistema: quando quest'arma compie un attacco di fuoco, il giocatore deve scegliere se usare l'Attacco Eruttivo o l'Attacco Lanciafiamme.

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

Magmascorcher (Attacco Lanciafiamme)

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	15	3	5	Esplosivo (A)

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

ARMI SECONDARIE:

Lanciarazzi SSW6000

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	13	8	1	Penetrante (A)

Sega Gigadeath

R	St	RoA	AVV	Tipo
4	14	2	6	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Sparpagliarsi, Indifferente.

VOLTIGEUR

					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
6	10	12	14	18	5	14	2	13	4	13	3	14	0	-2	3	105
					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 D20/4" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.						

Tipo: Camminatore (veicolo leggero), basetta grande (50mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Voltigeur

Dimensioni di Squadra: 1 Voltigeur

Equipaggiamento: LVSW 1200 'Volt-Beamer', Arnesi di Riparazione, Tempered Titanium Alloy Exoskeleton

Armatura: Tempered Titanium Alloy Exoskeleton (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

LVSW 1200 'Volt-Beamer'

R	St	RoF	AVV	Tipo
32	15	1	5	Raffica

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

ARMI DA MISCHIA:

Arnesi di Riparazione

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	16	3	4	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Ranger, Leghe Riutilizzabili, Occhio di Lince, Rilascio dei Droni, Implacabile.

Leghe Riutilizzabili (attiva): all'inizio dell'attivazione del Voltigeur, al costo di 1 PA, possono cercare di riparare un veicolo (compreso se stesso) entro 6", e vi riesce se ottiene 1-8 su un D20 – il giocatore sceglie la localizzazione dove recupera il PS.

Occhio di Lince (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la squadra può ignorare qualsiasi carta Strategia, carta Tattica e qualsiasi abilità Passiva o Attiva che riducono la gittata delle armi da fuoco.

Rilascio dei Droni (attiva): per 1 PA il Voltigeur rilascia fino a 4 Droni, piazzarli a contatto di base con lui. Il Voltigeur perde 1 PS al "Corpo" ogni volta che compie l'azione speciale "Rilascio dei Droni", e il Voltigeur non può compiere questa azione se ha rimasto 2 o meno PS nel "Corpo". Appena rilasciati, i Droni, possono essere attivati. I Droni hanno il seguente profilo:

	M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
Drone	8	-	12	8	10	14	18	1	10	-

Tipo: basetta piccola (30mm)

Equipaggiamento: Tazerator, Piastre in Lega.

Armatura: Piastre in Lega (Penetranti -3)

Tazerator

R	St	RoF	AVV	Tipo
6	10	1	0	Raffica

Tazerator: quest'arma non causa ferite; i modelli su basetta piccola che sarebbero feriti sono "storditi". Se colpisce un veicolo, il Voltigeur può compiere l'azione speciale "Raccolta di Risorse" (vedere dopo). Tutti gli altri modelli ricevono un malus di -3 alla Con fino alla fine del Turno.

ABILITÀ SPECIALI: Irriducibile, Sparpagliarsi, Ranger, Squadra Voltigeur, Raccolta di Risorse, Mine di Prossimità.

Squadra Voltigeur: il Voltigeur e i Droni contano come una singola squadra, dove il Voltigeur è il Comandante di Squadra; nello stesso momento, in gioco vi possono essere solo 4 droni per Voltigeur. I Droni non contano come Punti Uccisione; e se il Voltigeur è rimosso dal gioco, anche i Droni vanno tolti.

Raccolta di Risorse: come parte di un'azione di Carica un Drone può usare questa sua abilità speciale (N.B. un veicolo potrà essere bersaglio solo di questa abilità se è stato colpito dal fuoco del drone). Il bersaglio della carica deve superare con successo un test sulla Con, e i modelli storditi e i veicoli falliscono questo test in automatico. Se il test è un successo il drone è distrutto immediatamente, se il test è fallito tirare sulla seguente tabella:

Risultato del D20	Effetto
1	Il modello riceve 2 Effetti Ferita, o perde 2 PS nella locazione 1-10. Il modello bersaglio non può effettuare alcun test armatura.
2-12	Il modello riceve 1 Effetto Ferita, o 1 Effetto Danno nella locazione 1-10, con un -4 al test armatura e un -2 ad AV.
13-19	Il modello riceve 1 Effetto Ferita, o 1 Effetto Danno nella locazione 1-10.

Se il bersaglio sopravvive a questo attaccato, il Drone si considera "connesso" al bersaglio. Nella susseguente attivazione il bersaglio non è più Stordito e deve usare 1 PA per provare a non essere più connesso al Drone. Un veicolo vi riesce automaticamente accendendo 1 carta Risorsa. Un modello non-veicolo deve superare un test sulla (Con) con un malus di -3, e se superano il test il Drone è distrutto.

I modelli possono caricare o combattere i Droni che sono connessi ad altri modelli; se l'azione riesce il Drone è rimosso automaticamente dal gioco. Se un Drone è connesso all'inizio della sua attivazione, utilizza la sua abilità "Raccolta di Risorse" come azione di Combattimento; in questo caso si considera che il bersaglio fallisca in automatico il test sulla Con. Se il drone distrugge il suo bersaglio, esso deve ritornare dal Comandante di Squadra; appena arriva in contatto di basetta col Voltigeur deve essere rimosso dal gioco, e il Voltigeur riguadagna il suo ultimo PS perso.

Mine di Prossimità (attiva): una volta per partita come parte di un'azione di muovere o correre, accendendo 1 carta Risorsa, il Drone può schierare le Mine di Prossimità. Piazzare un segnalino - mine da 30mm in contatto di basetta col Drone, prima che il drone muova. Le mine son o considerate attive alla fine dell'attivazione della squadra.

Quando un qualsiasi modello (amico o nemico, ad esclusione dei Droni) transita entro 4" dalle mine, esse esplodono causando un Colpo Automatico Esplosivo a St12 e AVV0 entro 6". Le mine dopo esplose sono rimosse dal gioco.