

## **BAUHAUS**

### REGOLE GENERALI D'ARMATA

**Precisione Sicura:** i Bauhaus non ottengono mai un fumble tirando un "20" naturale col dado, e solo un fallimento.

**Dottrine di Combattimento:** dipendono dal tipo di Warlord acquisito; ogni unità di Truppa, Supporto e Veicolo Leggero possono acquisire fino a 2 dottrine di combattimento. La dottrina scelta va pagata per ogni modello della squadra, e non può essere presa due volte la stessa. Le dottrine sono distinte dalle abilità speciali.

#### Dottrine del Warlord da Corpo a Corpo

- Volontà di Ferro: l'unità guadagna la regola speciale "Impalcabile". Costa 5 pti per modello.
- Schnell! Schnell! Schnell!: l'unità guadagna un bonus permanente di +1 a (M). costa 5 pti per modello.
- Fumogeno: questa dottrina può essere presa da un Comandante di Squadra per 15 pti. Una volta per partita, il modello può spendere 1PA e accendere una carta Risorsa per lanciare il fumogeno, posizionare un segnalino da 30mm entro 3" da lui. Tutti i modelli entro 3" dal segnalino non possono essere bersaglio di azioni da fuoco ed essere caricati; gli stessi modelli non possono far fuoco o caricare. Il fumogeno cessa di agire a fine turno. Nel caso che il Comandante di Squadra sia eliminato prima di usare il fumogeno, la dottrina passa al Sostituto.
- È giunta l'ora!: costa 15 pti per Squadra. Se il giocatore accende 1 carta Risorsa, l'unità guadagna un bonus di 2 al movimento di Carica fino alla fine del turno.
- Allenamento avanzato alla lotta: costa 4 pti a modello. L'unità se accende 1 carta risorsa guadagna un bonus di + al RoA.
- Lunghe baionette: costa 1 pto a modello. L'unità ottiene un bonus permanente di +1 ai modificatori alla (St) della carica.
- Aggirare: solo 1 unità può comprare questa dottrina, al costo di 7 pti per modello. L'unità guadagna schieramento rapido, ma ignora gli effetti del fumble e usa il suo intero valore di (LD) mentre si schiera. Se l'unità ha già la regola schieramento rapido, paga questa dottrina solo 4 pti a modello.

#### Dottrine del Warlord da sparo

- Scout: costa 3 pti per modello; l'unità guadagna la regola "Puntare".
- Allenamento Armi Speciali: costa 10 pti per squadra. L'unità può binare i test di 'Prendi l'Arma'.
- Mira Ferma: costa 15 pti per squadra. Una volta per partita l'unità può accendere 2 carte Risorsa per guadagnare un bonus di +6 alla gittata delle loro armi da fuoco.
- Aerofaro: costa 3 pti a modello. All'inizio della sua attivazione se l'unità accende 1 carta Risorsa, può ignorare ogni malus negativo che influenzano la linea di vista e le gittate delle armi da fuoco (cmq i bersagli devono ancora trovarsi in linea di vista).
- Caricatori Espansi: solo 1 squadra può prendere questa dottrina, al costo di 4 pti per modello. L'unità può effettuare la SAS "Fuoco di Soppressione".
- Puntatore a luce: costa 12 pti per unità. La squadra può binare i test sulla (RS) se usa armi di tipo Esplosivo.

#### Dottrine del Warlord Tech

- Blitzkrieg: questa dottrina può essere presa solo da unità di Veicoli Leggeri, al costo di 10 pti a modello. Se accendono 1 carta Risorsa all'attivazione di squadra, i modelli ricevono un bonus di +2 a (M).
- Protocolli di Autoriparazione: questa dottrina può essere presa solo da unità di Veicoli Leggeri, al costo di 15 pti a modello. Una volta per attivazione del modello, il giocatore può cercare di riparare i PS persi; tira un D20, e con 1-3 il veicolo recupera un PS perso nella locazione scelta dal giocatore.
- Armatura di Rinforzo: questa dottrina può essere presa solo da unità di Veicoli Leggeri, al costo di 25 pti a modello. Tutte le locazioni dei veicoli guadagnano un bonus permanente di +1 AV.
- Armature Reattive: questa dottrina può essere presa solo da unità di Veicoli Leggeri, al costo di 45 pti a modello. I test AV falliti dai modelli contro armi con AVV1-3 possono essere ritirati.
- Rinforzo Posteriore: questa dottrina può essere presa solo da unità di Veicoli Leggeri, al costo di 20 pti a modello. L'unità ottiene un valore di AV del Retro uguale a quello del Fronte.
- Allenamento Medico: acquistabile per 15 pti da un Comandante di Squadra, che ottiene la regola "Medico (2)"

- Sacchi di Sabbia: costa 20 pti per squadra. In ogni turno di gioco, l'unità può creare una barricata di sacchi di sabbia. Tutti i modelli dell'unità devono spendere 1 PA (va considerata una SAS), inoltre occorre accendere 1 carta Risorsa; piazzare allora 3 segnalini sacchi di sabbia di base 30mm in linea retta fra loro e a contatto di basetta fra loro, ed entro 3" dal Comandante di Squadra – i segnalini sacchi di sabbia ai fini del gioco contano come Terreno Pesante, che danno Copertura Pesante, alti 0,5" con AV18 e 1 PS. Questi segnalini rimangono in gioco finché hanno PS.

### ANGELIKA DRACHEN

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	15	10	8	15	18	3	15(12)	170

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

**Equipaggiamento:** Pistola Enhanced MP-25 'Equaliser', Harstein & Becker Industries Neurolash, Bauforce Superior Light Armour.

**Armatura:** Bauforce Superior Light Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

#### ARMI DA FUOCO:

Pistola Enhanced MP-25 'Equaliser'

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	13	1	0	Penetrante (P)

Unforgiving Ammunition: i modelli che ricevono un Effetto Ferita da quest'arma hanno il valore in armatura dimezzato, e i test di Armatura Impenetrabile devono essere ritirati se ottengono un successo.

Colpo alla testa: se quest'arma ottiene un "1" naturale sul test di (RS) ottiene Forza Critica (2).

#### ARMI DA MISCHIA:

Harstein & Becker Industries Neurolash

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+2	3	4	Plasma

Impigliato: un modello che inizi la propria attivazione entro la CCWR di Angelika Drachen deve superare un test di (WP), e se lo fallisce ha la sua (CC) dimezzata fino alla fine della sua prossima attivazione. Questa regola non ha effetto su squadre Impalcabili.

Ricaricare la Neurolash (attiva): una volta per attivazione accendere 1 carta Risorsa per ricaricare l'arma. La Neurolash crea una congiunzione neurale con un modello bersaglio (amico o nemico) entro la CCWR di Angelika. Piazzare un token-neurolash vicino al modello bersaglio. Per ogni token-neurolash in gioco, la Neurolash guadagna un bonus di +2 alla ST (massimo raggiungibile 20); la frusta può nei vari turni assegnare un token a bersagli diversi, ma possono esserne collocati al massimo 4 per modello. Ogni modello con un token riceve un malus di 2 alla propria ST (che non può scendere sotto a 1). I token rimangono in gioco finché i modelli non sono eliminati dal gioco, od escono dalla CCWR di Angelika.

Neurolash Energy Expulsion (attiva): la Neurolash può essere usata anche come arma da fuoco, al costo di accendere 1 Carta Risorsa:

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	1	5	Esplosivo (F)

Campo Distorsione della Casata Valmonte (attiva): al costo di accensione di 3 carte Risorsa, piazzare un segnalino di 30mm ovunque sul tavolo, ma in linea di vista con Angelika. Conta come una Copertura Leggera alta 1", con AV15 e 1 PS, ed è colpito automaticamente in corpo a corpo. Tutti i modelli entro 3" dal segnalino non possono effettuare attacchi da fuoco. Vi può essere in gioco solo 1 Campo di Distorsione per volta, ma se viene distrutto (ridurre a "0" i suoi PS), o il giocatore decide di eliminarlo (può farlo solo nelle Fasi di Controllo), se ne può creare un altro.

**ABILITÀ SPECIALI:** Dissenso, Esecuzione (Warlord), Implacabile, Paura (2), Odio (Tutti), Brutale, Ferocia, Sorella Templare della Casata Valmonte

Sorella Templare della Casata Valmonte: una squadra di Juggernaut può essere presa come slot Truppa.\*

*\*Nota dei GD: qualsiasi unità presa come truppa fa sì che il loro Comandante di Squadra generi come sempre 1 Carta Risorsa.*

## MAX STEINER

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	16	10	9	16	17	3	16(12)	200

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	15	10	8	16	17	3	15(11)	175

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

**Equipaggiamento:** Bauforce HMG 1000 'Deathlockdrum', Sciabola da Duello, Superior Quality Guardsman Mk.III Armour.

**Armatura:** Superior Quality Guardsman Mk.III Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

### ARMI DA FUOCO:

Bauforce HMG 1000 'Deathlockdrum'

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	15	4	2	Penetrante (A)

Man Stopper (attiva): costa accendere 1 carta Risorsa, e quest'arma ottiene un bonus di +2 alla St e +1 ad AVV.

Munizioni Benedette: i modelli della Dark Legion non possono utilizzare "Cura" contro le ferite di quest'arma.

### ARMI DA MISCHIA:

Sciabola da Duello

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+1	2	0	Penetrante

**ABILITÀ SPECIALI:** Infiltrazione, Camuffaggio (2), Ranger, Doomtrooper, Implacabile, Sabotaggio, Maggiore dei Ranger Venusiani

Sabotaggio: una volta terminato lo schieramento, l'avversario deve dichiarare il bersaglio della sua Missione Corporativa.

Maggiore dei Ranger Venusiani: se Max Steiner è incluso in una lista Bauhaus, c'è l'obbligo di avere una squadra di Ranger Venusiani come Truppa. Se è il Warlord l'obbligo diviene due squadre come truppa.

## VALERIE DUVAL

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	18	12	11	10	16	17	3	15(10)	210

**Tipo:** Warlord (Psychico – permette di prendere Dottrine da Corpo a Corpo), basetta media (40mm), Unico

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	12	10	10	16	17	3	14(10)	190

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

**Equipaggiamento:** Pistola Silenced P60 'Punisher', EN-13 Nightsticks, Blessed Dying Stars Armour, Granate Lacrimogene.

**Armatura:** Blessed Dying Stars Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

### ARMI DA FUOCO:

Silenced P60 "Punisher" Handgun

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	11	2	0	Penetrante (P)

Eliminazione silenziosa: tutti i test armatura fatti conto Effetti Ferita provocati da quest'arma, ma colpiti sul Retro, devono essere ritirati.

Granate Lacrimogene

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

Lacrimogeni: piazzare un token-gas vicino ad ogni modello toccato dalla sagoma; ogni modello con uno di questi token ha un malus di -4 alla (RS). Gli effetti di più token non sono cumulativi.

### ARMI DA MISCHIA:

EN-13 Nightsticks

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

Assassina: quando attacca un modello sul Retro, Valerie Duval guadagna +3 alla St.

Sangue del Cardinale: non si può usare "Cura" contro le ferite causate da Valerie Duval.

Attacchi Continui: per ogni test sulla CC riuscito usando quest'arma, Valerie guadagna un ulteriore RoA, ma ogni test successivo riceve un malus di -1 alla CC.

Arma d'abilità: il RoA di quest'arma non può essere incrementata da nessun effetto, tranne dalla propria regola "Attacchi Continui".

**Abilità Speciali:** Implacabile, Odio (Dark Legion), Camuffaggio (2), Infiltrazione, Doomtrooper, Uragano di Distruzione, Maggiore delle Etoiles Mortant, Miraggio Refrattivo, Distrazione, Fiamme Purificatrici

Maggiore delle Etoiles Mortant: un'armata Bauhaus con Valerie Duval può avere 2 squadre di Etoiles Mortant migliorate gratuitamente a quelle della 7° Divisione; in termini di gioco hanno un +1 in CC e la regola "Infiltrazione".

Uragano di Distruzione: Valerie Duval ha una linea di vista di 360° se ingaggiata, che gli permette di attaccare modelli sia sul Fronte che sul Retro.

Distrazione (attiva): accendendo 2 carte Risorsa (non costa PA), un modello in raggio da Valerie Duval non può usare le sue Abilità attive fino alla fine del Turno.

R	St	RoF	AVV	Tipo
1,5	-	1	-	Psichico (D)

Miraggio Refrattivo(attiva): accendere una carta Risorsa e spendere 1 Pa, la squadra bersaglio riceve un malus di -5 alla (RS).

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	-	1	-	Psichico (B)

Fiamme Purificatrici (attiva): se Valerie Duval vuole usare questo potere psichico deve accendere 1 carta Risorsa e spendere 1 PA.

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	1	7	Psichico (S)

## USSARI

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

**Tipo:** Truppa, basetta piccola (30mm).

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra Ussaro e 4 Ussari.

**Dimensioni di Squadra:** 5-12 Ussari.

**Armatura:** Hussar Mk.IV Armour (-2 Esplosioni).

**Opzioni Squadra:**

- La squadra può essere incrementata di altri 7 modelli, al costo di 16 pti l'uno.
- L'unità può prendere Granate Antifanteria per 3 pti a modello (tutti).
- Un modello ogni 5 dell'unità può rimpiazzare il suo fucile "AG-17" con un lanciarazzi "ARG-17" per 20 pti, o una mitragliatrice "MG-40" per 12 pti.

**Equipaggiamento:** Fucile d'Assalto AG-17 Panzerknacker, GW-170 UBGL, Coltello da Combattimento, Mk.IV Hussar Armour.

### ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto AG-17 'Panzerknacker'

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

Lanciagranate (attiva): accendendo una carta Risorsa, un Ussaro può far fuoco col sistema lanciagranate innestato GW-170 UBGL, che ha il seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
12/SE	11	1	1	Esplosivo (G)

A Terra: ogni unità che riceve un Effetto Ferita dal GW-170 deve immediatamente fare un test Inchiodamento.

ARG-17 Rocket Launcher (Anti-Tank)

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

Crack ammo: Danno Critico (2)

Lento da caricare: ARG-17 RoF non può essere aumentato in nessun modo.

MG-40 Light Machine Gun

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	2	0	Penetrante (S)

Fuoco Combinato: se un'unità di Ussari contiene 2 MG-40 Light Machine Guns può effettuare la SAS "Fuoco di Soppressione", ma i due modelli con le mitragliatrici hanno l'obbligo di partecipare all'azione.

### ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+1	1	0	Penetrante

**ABILITÀ SPECIALI:** L'ossatura militare Bauhaus, Allenamento Efficiente

L'ossatura militare Bauhaus: gli Ussari possono sempre ritirare i test di LD falliti.

Allenamento Efficiente: l'unità ha successo nei test 'Prendi l'Arma' con 1-15.

## ETOILES MORTANT

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	12	9	8	15	16	1	12	85

**Tipo:** Truppa, basetta piccola (30mm).

**Composizione Squadra:** 1 Comandante Squadra Etoiles Mortant e 4 Etoiles Mortant.

**Dimensione di Squadra:** 5-12 Etoiles Mortant

**Equipaggiamento:** P60 Pistola Punisher, Lama Punisher, Dying Stars Armour.

**Armatura:** Dying Stars Armour (-2 Esplosioni)

**Opzioni Squadra:**

- La squadra può essere incrementata fino ad altri 7 modelli al costo di 15 pti per modello.
- 1 ogni 5 modelli, può rimpiazzare la propria pistola "Punisher" con un lanciamorte Gehenna Puker per 10 pti.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con Granate Incendiarie per 4 pti a modello.
- L'intera squadra può essere equipaggiata con Granate antiveicolo per 4 pti a modello.

### ARMI DA FUOCO:

Pistola Punisher P60

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	11	1	0	Penetrante (P)

Colpo alla testa: se quest'arma ottiene un "1" naturale sul test di (RS) ottiene Forza Critica (2).

Gehenna Puker

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	2	1	Plasma (F)

### ARMI DA MISCHIA:

Lama Punisher

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	2	0	Penetrante

Parata: un modello armato con quest'arma ottiene Armatura Impenetrabile (10) nei combattimenti a Corpo a Corpo.

Sangue del Cardinale: non si può usare "Cura" contro le ferite causate dalle Etoiles Mortant.

Benedizione della Fratellanza (attiva): accendi 1 carta Risorsa per incrementare di +2 il RoA della Lama Punisher.

**ABILITÀ SPECIALI :** Implacabili, Camuffaggio (1), Odio (Dark Legion), Esse vengono dal Nulla!, Colpire il Cuore dell'Oscurità

Esse vengono dal Nulla!: Etoiles Mortant possono usare Schieramento Rapido. Se entrano in questo modo, utilizzano il valore LD immodificato del loro comandante, ed ignorano gli effetti di un risultato di "20".

Colpire il Cuore dell'Oscurità: accendere 1 carta Risorsa e l'unità guadagna la regola "Cacciatore".

## RANGER VENUSIANI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	15	10	8	14	16	1	13	100

**Tipo:** Supporto, basetta piccola (30mm).

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra Ranger Venusiano e 4 Ranger Venusiani.

**Dimensioni di Squadra:** 5-10 Ranger Venusiani

**Armatura:** Guardsman Mk.III Armour (-1 Esplosivi)

**Opzioni Squadra:**

- La squadra può essere incrementata fino ad altri 5 modelli al costo di 20 pti a modello.
- 2 modelli ogni 5 possono sostituire il loro fucile d'assalto con un lanciarazzi ARG-17 per 20 punti ciascuno.
- Il Comandante di Squadra può guadagnare la regola Medico (2) per 15 pti.
- L'intera squadra può prendere dei mantelli mimetici per 3 pti a modello; essi danno alla squadra la regola "Furtivo".

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto AG-17 'Panzerknacker', GW-170 UBGL, Coltello dei Ranger, Guardsman Mk.III Armour.

### ARMI DA FUOCO:

AG-17 'Panzerknacker' Fucile d'Assalto

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

Munizioni Esplosive (attiva) accendendo 1 carta Risorsa, tutti i fucili d'assalto della squadra ricevono un bonus di +1 alla loro ST.

Lanciagranate (attiva): accendendo una carta Risorsa, un Ussaro può far fuoco col sistema lanciagranate innestato GW-170 UBGL, che ha il seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
12/SE	11	1	1	Esplosivo (G)

A Terra: ogni unità che riceve un Effetto Ferita dal GW-170 deve immediatamente fare un test Inchiodamento.

Lanciarazzi ARG-17

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

Crack ammo: Danno Critico (2)

Lento da caricare: ARG-17 RoF non può essere aumentato in nessun modo.

### ARMI DA MISCHIA:

Coltello dei Ranger

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	2	0	Penetrante

**ABILITÀ SPECIALI:** Infiltrazione, Camuffaggio (2), Ranger, Tiratori Scelti, Trappole

Trappole: dopo lo schieramento, ma prima che le squadre di infiltrazione vengano schierate, piazzare un segnalino da 30mm ovunque sul tavolo, ma non entro 12" da modelli nemici, per ogni unità di Ranger Venusiani presenti nell'armata. Qualsiasi modello che si trovi entro 5" da uno di questi segnalini alla fine del suo movimento, deve tirare un D20, e con un risultato di 14-20 riceve un Colpo Automatico Penetrante a St 15. I Veicoli non risentono di queste trappole. Se durante il gioco qualsiasi sagoma tocchi questi segnalini, essi sono rimossi, come nel caso siano toccati da dei veicoli.

N.B. questi segnalini trappola non possono essere bersagliati.

Tiratori Scelti (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, fino a 5 Ranger Venusiani guadagnano la regola "Puntare"; accendendo 2 carte Risorsa, l'intera squadra guadagna la regola "Puntare".

## JUGGERNAUT

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
4	14	12	10	8	13	15	2	16(10)	225

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

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra Juggernaut e 2 Juggernaut.

**Dimensioni Squadra:** 3-6 Juggernaut

**Opzioni Squadra:**

- La squadra può essere incrementata di altri 3 modelli, al costo di 75 pti a modello.

**Equipaggiamento:** MG-70 HMG, JS66 Lanciafiamme Pesante, Maglio Potenziato Idraulico, XO-102 'Steelstrider' Armour.

**Armatura:** XO-102 'Steelstrider' Armour (Plasma -2).

### ARMI DA FUOCO:

MG-70 HMG

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

JS66 Lanciafiamme Pesante

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	13	2	1	Esplosivo (F)

### ARMI DA MISCHIA:

Maglio Potenziato Idraulico

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+4	2	3	Plasma

Stroncare (attiva): accendendo 1 carta Risorsa un modello può eseguire l'azione speciale di combattimento "Stroncare", come se fosse un modello su basetta grande.

**ABILITÀ SPECIALI:** Cura (5), Bulldozer, Detector, Attivazione Armi, Sistema Difensivo

Bulldozer: Juggernauts possono attraversare mura et similia se devono raggiungere un nemico; in termini di gioco, durante il movimento di carica questi modelli possono attraversare le mura, purché sia possibile posizionarli oltre queste. Qualsiasi struttura o mura attraversata dal Juggernaut perde automaticamente 1 PS. Gli juggernaut considerano strutture intatte e rovine come terreni leggeri per quanto riguarda il movimento.

Detector: Juggernaut non abbisognano di linea di vista per Caricare.

Attivazione Armi (attiva): prima di sparare un modello può accendere una carta Risorsa per sparare con tutte le sue armi; se lo fa prima di effettuare i test sulla (RS) deve tirare un D20, e se ottiene un "20" naturale riceve un effetto ferita automatico (senza potere effettuare nessun test armatura, neanche impenetrabile o Cura). Se il giocatore accende 3 carte Risorsa, tutti i modelli della squadra potranno far fuoco con tutte le armi.

Sistema Difensivo (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, il giocatore può accendere 1 carta Risorsa per attivare il "sistema difensivo" – i juggernaut acquisiscono allora un valore armatura di 20(14), e i suoi RoF e RoA sono ridotti a "0" e non possono essere aumentati in nessun modo.

## ESOSCHELETRO VULKAN

M	CC	RS	WP	LD	1-10		11-14		15-18		19-20		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
					PS Pilota/AV		PS Armi/AV		PS Guida/AV		PS Motore/AV					
5	15	13	12	16	4	14	3	13	4	13	3	13	0	-4	3	115
					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:** Veicolo Leggero (Camminatore), basetta grande (50mm)

**Composizione Squadra:** 1 Esoscheletro Vulkan (*de facto* Comandante di Squadra)

**Taglia Squadra:** 1-3 Esoscheletri Vulkan

**Opzioni di Squadra:**

- La squadra può essere incrementata di altri 2 Vulkan al costo di 115 pts a modello.
- Un Vulkan può sostituire i suoi MG-70 HMG e Lanciapiamme Pesante Prometheus per un paio di Magli Potenziati Idraulici gratuitamente (in questo caso il Vulkan ha 4 PA).

**Equipaggiamento:** MG-80 HMG, JS66 'Prometheus' Lanciapiamme Pesante, Calcio, Strang Industries Vulkan Armour.

**Armatura:** Strang Industries Vulkan Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

### ARMA PRINCIPALE:

MG-80 HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	4	1	Esplosivo (A)

Munizioni Speciali (attiva): prima di far fuoco con quest'arma il giocatore deve decidere se usare il profilo qui sopra o usare un altro tipo di munizioni, col seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	2	4	Penetrante (A)

### ARMA SECONDARIA:

JS66 'Prometheus' Lanciapiamme Pesante

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	2	1	Esplosivo (F)

### ARMI DA MISCHIA:

Calcio

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	14	1	2	Penetrante

Calcio: il Vulkan non può bersagliare Volanti, Moto a Reazione o i Carri Aerei col Calcio.

I modelli su basetta piccola o media che ricevono un Effetto Ferita dal Calcio devono effettuare un test sulla (Con) con un malus di -3, e se lo falliscono divengono Storditi.

Maglio Potenziato Idraulico

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	16	3	10	Plasma

Distruttivo: Danno Critico (2).

Paio: come descritto sopra, se il Vulkan è armato per il combattimento ravvicinato acquisisce un paio di magli. Se viene danneggiato tanto da non poter usare più la sua arma primaria, il Vulkan riceve un malus permanente di -2 al proprio RoA.

Pugno Pressurizzato (attiva): accendere 1 carta Risorsa e in combattimento il modello guadagna Forza Critica (2).

**ABILITÀ SPECIALI:** Supporto Sistemi Vitali, Voluminoso

Supporto Sistemi Vitali: per ogni PS perso turare un D20, con un risultato di 1-5 il PS è recuperato.

## VORREITER

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Pilota/AV		PS Armi/AV		PS Guida/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
7	14	12	12	16	3	12	3	12	3	11	2	12	0	0	4	170
					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 esplode. Tutti i modelli entro D20/5" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.						

**Tipo:** Veicolo Leggero (Moto), basetta grande (50mm base).

**Composizione Squadra:** 1 Vorreiter Comandante di Squadra e 1 Vorreiter.

**Dimensioni Squadra:** 2-6 Vorreiter.

**Opzioni Squadra:**

- L'unità può essere incrementata di altri 4 modelli, al costo di 85 pti l'uno.

**Equipaggiamento:** una coppia montata di MG-40 LMG, Sciabola da Duello, Telaio del Vorreiter.

**Armatura:** Telaio del Vorreiter (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

### ARMA PRIMARIA:

Coppia montata di MG-40 LMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	14	4	2	Penetrante (A)

### ARMA SECONDARIA:

Sciabola da Duello

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	10	2	0	Penetrante

**ABILITÀ SPECIALI:** Cingoli, Nuvola di Polvere, Abile Pilota, Mordere il Freno, Turbo

Cingoli: Vorreiter ignorano i malus dati dal muovere attraverso il Terreno Leggero.

Nuvola di Polvere: qualsiasi modello che provi a sparare ad un Vorreiter, o attraverso di esso, riceve un ulteriore malus di -3 alla propria RS.

Abile Pilota: Vorreiter non hanno la regola Voluminoso.

Mordere il Freno (attiva): prima di muovere un Vorreiter il giocatore può accendere 1 carta Risorsa per aumentare (M) del modello di +4; se accende 2 carte Risorsa, il bonus è dato all'intera unità. Il giocatore però prima di muovere i modelli dovrà tirare un D20, e con un risultato di "20" il modello riceve un perde 1 PS assegnato al Motore. Inoltre la moto va in 'stallo', il modello non può muoversi (in nessun modo) e perde i restanti PA.

Turbo (attiva): accendere 1 carta Risorsa per modello che voglia usare il turbo. Il modello se carica ha St 15.

## NIDI d'ARTIGLIERIA

### Artiglieri Ussari

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

### Corpo d'Artiglieria

1-10		11-14		15-18		19-20		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
M	PS Telaio/AV	PS Armi/AV	PS Ruote/AV	PS Munizioni/AV							
7	3   16	3   17	4   12	3	18	0	-4	0	85		
	Con PS=0 l'artiglieria è distrutta, e va sostituita con un'area di Terreno Pesante	Con PS=0 l'artiglieria è distrutta, e va sostituita con un'area di Terreno Pesante	Con Ps=0 il veicolo non può più muovere. Ogni PS perso riduce (M) di 1.	Con Ps=0 esplosive. Tutti i modelli entro D20/2" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20. Ogni modello in B2B prende un Colpo Automatico Penetrante a St18.							

**Tipo:** Supporto, Artiglieria e Fanteria (basette piccole da 30mm)

**Composizione Squadra:** 1 Corpo d'Artiglieria e 1 Comandante di Squadra Artigliere Ussaro e 2 Artiglieri Ussari.

**Dimensioni Squadra:** 1-3 Nidi d'Artiglieria (il che significa da 3 a 12 Artiglieri Ussari)

#### EQUIPAGGIAMENTO:

Artiglieri Ussari: Pistola MP-105, Coltello da Combattimento, Hussar Mk. IV Armour

**Armatura Artiglieri Ussari:** Hussar Mk. IV Armour (-2 Esplosivi)

**Armatura Corpo d'Artiglieria:** Metallo Temprato (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

#### Opzioni di Squadra:

- La squadra può essere incrementata di altri 2 Nidi d'Artiglieria (ognuno composto da 1 Corpo d'Artiglieria e 3 artiglieri) per 85 pti l'uno.
- Ogni Corpo d'Artiglieria deve acquistare un'arma (vedi sotto), ogni Nido può avere un'arma diversa.
- Ogni Nido può acquistare un artigliere in più al costo di 10 pti.
- Fino ad 1 artigliere per Nido può essere promosso a "Mortaista" per 5 pti; il Mortaista ha un bonus permanente di +2 alla RS solo se fa fuoco con l'arma del Corpo d'Artiglieria.

#### ARMI DA FUOCO USSARI:

Pistola MP-105

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

#### ARMI DA MSICCHIA USSARI:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	1	0	Penetrante

**ARMI DA FUOCO CORPO d'ARTIGLIERIA:** ogni Corpo d'Artiglieria deve comprare una delle seguenti armi da fuoco:

Lanciarazzi RK-36 HELLFIRE – gratuito

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

**Bombardamento Chimico (attiva):** accendendo 1 carta Risorsa l'arma fa fuoco con proiettili chimici. I modelli toccati dalla sagoma devono superare un test sulla (Con) con un malus di -2, o ricevere un Effetto Ferita che nega i tiri armatura e i test "Cura". I veicoli toccati dalla sagoma perdono 1 PS se tirano 1-10 su un D20, a localizzazione casuale.

Il Bombardamento Chimico ha il seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
28/SE	-	1	-	Plasma (G)

MKVII Feldblitzer Howitzerkanone – costo 10 pti

R	St	RoF	AVV	Tipo
36/LE	12	1	3	Esplosivo (G)

Supporto di Fuoco: nella fase di attivazione del Nido d'Artiglieria, qualsiasi unità amica di Ussari, Juggernaut e Vorreiter può richiederne il Supporto di Fuoco. Il bersaglio deve essere in linea di vista del Comandante di Squadra delle unità amiche sopra citate, ma non in quello del Howitzerkanone (o dei suoi artiglieri). Comunque questa abilità conta come una Speciale Azione di Squadra per il nido d'artiglieria, per cui richiede almeno 2 artiglieri che partecipano a questa SAS che costa 2 PA a modello. Quando fa fuoco in questa modalità la sagoma devia sempre di D20/4".

403-8 125MM FELDKANONE – gratuito

R	St	RoF	AVV	Tipo
30	15	3	4	Penetrante (H)

**ABILITÀ SPECIALI:** Muovere o Sparare, Arma Pesante, Scudo di metallo.

Muovere o Sparare: questi modelli non possono muovere e sparare nello stesso turno di attivazione. Inoltre per muovere il Corpo d'Artiglieria, due Artiglieri Ussari devono trovarsi a contatto di basetta con esso; e devono spendere 2PA ciascuno per muoverlo – questa è considerata una Speciale Azione di Squadra degli artiglieri ussari. Il Corpo d'Artiglieria (e gli ussari artiglieri che lo muovono) si muovono del valore (M) del Corpo d'Artiglieria.

Arma Pesante: per poter sparare questo modello abbisogna che due artiglieri ussari siano a contatto di basetta col Corpo d'Artiglieria (1 conta come artigliere e 1 come caricatore di munizioni). I due ussari devono spendere 2 PA per far fuoco – anche questa è considerata una SAS – e si userà la RS più alta fra i due modelli.

Le misure sono prese dalla basetta del Corpo d'Artiglieria; e in nessun modo il RoF dell'arma usata da questi modelli può essere incrementato.

Scudo di metallo: gli Artiglieri Ussari in B2B col Corpo d'Artiglieria contano possedere la regola "Furtivo"; inoltre il Corpo d'Artiglieria per i propositi della Copertura conta sempre come Terreno Pesante.

## GBT-49 GRIZZLY

M	CC	RS	WP	LD	1-10		11-14		15-18		19-20		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
					PS Corpo/AV	PS Torretta/AV	PS Cingoli/AV	PS Motore/AV								
4	-	12	-	-	7	19	5	18	5	17	5	16	0	-4	3	400
					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 con un risultato di 1-15 su un D20.								

**Tipo:** Veicolo Pesante (veicolo cingolato), non ha basetta.

**Composizione Squadra:** 1 Carro GBT-49 Grizzly.

**Dimensioni Squadra:** 1 Carro GBT-49 Grizzly.

**Equipaggiamento:** Mortai da 230mm (torretta), Bergstahl Stonecleaver LMGs, Mini-Torretta Cannone da 45mm, Corpo Armato.

**Armatura:** Corpo Armato (Non riceve malus negativi dai modificatori della armi)

### ARMA PRIMARIA:

Torretta con Mortaio da 230mm

R	St	RoF	AVV	Tipo
30/LB	17	1	2	Esplosivo (G)

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

Frontale: quest'arma può far fuoco solo rivolta nel Fronte del Veicolo.

Caccia-carri (attiva): accendendo 2 carte Risorsa la torretta spara col seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	18	1	10	Penetrante (H)

Penetrante: Danno Critico (3).

### ARMA SECONDARIA:

Bergstahl Stonecleaver LMGs\*

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

Slot Esterni: per ogni PS perso nella locazione "Corpo" da parte del carro-armato, tirare un D20; con un risultato di 16-20 è stato colpito anche lo sponsor esterno dei Bergstahl rivolti nella direzione di chi ha fatto fuoco. Se colpiti tirare un altro D20, con un risultato di 1-10 il danno è superficiale, questo sponsor non potrà far fuoco in questo turno di gioco, ma è considerato riparato già nel successivo turno. Con un risultato di 11-20, lo sponsor dei Bergstahl è invece distrutto.

Se lo sponsor dei Bergstahl già rivolto verso chi fa fuoco è già distrutto, o se il carro-armato è colpito sul retro, ignorare questa regola.

\* Ogni carro-armato Grizzly ha 3 Bergstahl (uno sul fronte, uno a destra ed uno a sinistra), ed ognuno ha RoF 3.

Cannone sulla mini-torretta da 45mm\*

R	St	RoF	AVV	Tipo
12/SE	14	2	1	Esplosivo (G)

Posteriori: le due mini-torrette possono far fuoco solo sul Retro del carro-armato.

\* Le Torrette Posteriori sono 2, ed ognuna ha RoF 2.