

MISHIMA

REGOLE GENERALI D'ARMATA

Il Codice del Ryoshun: tutti i modelli Mishima entro il valore in pollici della LD del Warlord sono Implacabili.

Morte prima del Disonore: tutti i modelli Mishima possono ripetere i test sulla LD falliti.

Maestri Ki: ogni Comandante di Squadra Mishima (inclusi il Warlord e i Lord) può acquistare fino a 2 Poteri Ki al costo dei pti indicati. Il tipo di Poteri di Ki da acquistare dipende dal tipo di Warlord scelto. I poteri Ki vanno assegnati al Comandante di Squadra e basta, e non possono essere trasferibili (per cui non potranno essere usati dal Sostituto). Il Comandante di Squadra può usare solo un potere Ki per Turno di gioco.

Se l'armata è guidata da un Warlord Psicico, i Comandanti di Squadra possono prendere una qualsiasi combinazione di Poteri Ki da tutti i Templi, ma in questo caso dopo che hanno usato i loro poteri devono sostenere un test sulla LD, e se lo falliscono sono immediatamente disattivati e considerati "Storditi"; i Warlord e i Lord non sono soggetti a questa regola.

I Poteri Ki vanno considerati a tutti gli effetti dei Poteri Psicici, ma il loro utilizzo non costano alcun PA, a meno che non sia specificato diversamente.

SOSHOMARA TEMPIO DELL'ILLUMINAZIONE (Warlord da Corpo a Corpo)

**Potere del Bue* (costo 10 pti): accendendo 2 carte Risorsa, e superato il test WP, il Comandante di Squadra guadagna in Corpo a Corpo AVV10 e RoA 3 (questo RoA non può essere incrementato in nessun modo) e Forza Critica (2).

Vitalità della Scimmia (costo 15 pti): l'utilizzo di questo potere costa 2 PA ma non richiede nessun test WP, permette di riattivare immediatamente una carta Risorsa che era già stata accesa.

***Spire del Serpente* (costo 20 pti): costa 1 PA e accendendo 1 carta Risorsa l'intera squadra guadagna un +2 a (CC).

***Balzo della Lepre* (costo 10 pti): accendendo 1 carta Risorsa e superato il test WP, l'intera squadra ottiene la regola "Balzo (5)".

***Passo della Tigre* (costo 10 pti): accendendo 1 carta Risorsa e superato il test WP, l'intera squadra ottiene la regola "Ranger".

***Velocità del Cavallo* (costo 15 pti): accendendo 2 carte Risorsa e superato il test WP, ogni modello della squadra può Correre al costo di 1 PA.

***Percorso del Ratto* (costo 25 pti): accendendo 2 carte Risorsa e superato il test WP, qualsiasi modello nemico che spari su questa squadra riceve un malus di -4 alla RS.

**Corno del Rinoceronte* (costo 30 pti): accendendo 2 carte Risorsa e superato il test WP, il Comandante di Squadra se ingaggiato guadagna Cura (6) fino alla fine del Turno.

**Zampata del Panda* (costo 15 pti): accendendo 2 carte Risorsa e superato il test WP, il Comandante di Squadra guadagna Forza Critica (2) su ogni Effetto Ferita che causa in Corpo a Corpo.

**Furia del Gallo* (costo 10 pti): accendendo 1 carta Risorsa e superato il test WP, il Comandante di Squadra guadagna un +2 ai bonus dati dalla Carica.

**Incornata della Capra* (costo 10 pti): accendendo 1 carta Risorsa e superato il test WP, il Comandante di Squadra guadagna Armatura Impenetrabile (9) se ingaggiato.

TEMPIO YORAMA (Warlord da Sparo)

Condensamento dell'Arcobaleno (costo 15 pti): accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP:

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	16	1	3	Psichico (S)

Arco dell'Arcobaleno: questo attacco da fuoco è di tipo Raffica.

Doppio Arcobaleno (attiva): accendendo un ulteriore carta Risorsa, questo potere viene potenziato e guadagna un +1 alla St e +3 all'AVV.

Esplosione dell'Uragano (costo 10 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP:

R	St	RoF	AVV	Tipo
18/SE	14	1	6	Psichico (S) (G)

Uragano: questo attacco da fuoco è di tipo Esplosivo.

Il Petalo del Loto (costo 10 pti); accendere 2 carta Risorsa ed effettuare il test WP, per ogni modello nemico su basetta piccola toccato dalla sagoma, la sua intera squadra ha dimezzato i suoi valori di RS, CC e M.

R	St	RoF	AVV	Tipo
10/SE	-	1	-	Psichico (S) (G)

La foglia di loto (attiva): accendendo 1 addizionale carta Risorsa, prima di fare il test sulla WP, questo potere agisce anche sui modelli nemici su basetta media.

La Distruttiva Via della Lava (costo 20 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP:

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	14	5	1	Psichico (S)

Eruzione: questo attacco di fuoco è di tipo Plasma.

Il Sole Ardente (costo 15 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP:

R	St	RoF	AVV	Tipo
Com. di Squadra/St/SE	-	1	1	Psichico (S) (G)

Accecare: i modelli su basetta piccola toccati dalla sagoma ricevono un Effetto Stordimento.

Abbagliare (attiva): accendendo un ulteriore carta Risorsa, questo potere ha effetto anche sui modelli su basetta media.

Tempesta Gelata (costo 20 pti); accendere 2 carte Risorsa ed effettuare il test WP:

R	St	RoF	AVV	Tipo
16	-	1	0	Psichico (S) (G)

Congelare: ogni squadra colpita da questo potere conta come soggetta al "Fuoco di Soppressione".

Lo Tsunami Zaffiro (costo 20 pti); lanciare questo potere costa 2 PA ed effettuare il test WP. Lo Tsunami Zaffiro è un Potere Psichico (B) che obbliga il giocatore avversario ad accendere subito 1 carta Risorsa – se l'avversario non ha carte Risorsa da accendere, il suo Warlord riceve un Colpo Automatico Penetrante a St14 e AVV4, senza poter effettuare test Cura.

*** *La Via dell'Illuminazione* (costo 20 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP - se lanciato con successo, la squadra ignora qualsiasi malus negativo alla gittata delle armi.

*** *Via della Vera Vista* (costo 15 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP - se lanciato con successo, l'intera squadra riceve un bonus di +2 alla RS.

*** *Soffio del Drago Fulminante* (costo 20 pti); effettuare il test WP - se lanciato con successo, tutte le armi da fuoco della squadra acquisiscono la tipologia: Esplosivo.

TEMPIO SHIRII (Warlord Tech)

*** *Benevolenza del Buono* (costo 10 pti); accendere 2 carte Risorsa ed effettuare il test WP – se lanciato con successo qualsiasi modello della squadra che verrà attivato in seguito deve essere rimosso come perdita. Qualsiasi modello entro 1,5" dal modello rimosso riceve un Colpo Automatico Penetrante a St10 ed AVV3, e con il suo Valore Armatura dimezzato.

*** *Sopportazione del Zelota* (costo 25 pti); questo potere costa 2 PA, ed effettuare il test WP – se lanciato con successo l'intera squadra ottiene Armatura Impenetrabile (10) contro gli attacchi da fuoco.

Intuito del Tecnico (costo 20 pti); questo potere richiede il test sulla WP e l'accensione di un n° di Carte Risorsa dipendenti dalla volontà del giocatore – se lanciato con successo un modello con PS per carta Risorsa accesa, entro un raggio pari alla LD immodificata del Comandante di Squadra, può tentare di

recuperare un PS perso in precedenza; tirare un D20, con un risultato 1-8 il PS è ripristinato. Un veicolo può ripristinare in questo modo solo un PS per Turno.

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

*** *Preparazione del Samurai* (costo 20 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP – se lanciato con successo la squadra guadagna AVV2 sia in sparo che in corpo a corpo. Questo valore non è incrementabile in nessun modo.

Soppressione delle Masse (costo 20 pti); accendere 1 carta Risorsa, usare 1 PA ed effettuare il test WP – se lanciato con successo la squadra bersaglio nemica deve immediatamente fare un test inchiodamento con un malus di -3.

R	St	RoF	AVV	Tipo
15	-	1	-	Psichico (D)

Mano Lesta del Ladro (costo 15 pti): l'utilizzo di questo potere costa 2 PA ma non richiede nessun test WP, permette di riattivare immediatamente una carta Risorsa che era già stata accesa.

*** *Passo del Ninja* (costo 10 pti); accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP – se lanciato con successo la squadra guadagna la regola "Ranger".

Passo falso del folle (costo 25 pti); solo un Comandante di Squadra nell'intera armata può prendere questo potere ki.

Accendere 2 carte Potere e piazzare 1 segnalino-ki da 30mm entro 15" dal Comandante di Squadra; tutti i modelli che terminano la propria attivazione entro 3" dal segnalino-ki ricevono un Colpo Automatico Plasma a St10 e AVV2. I segnalini rimangono in gioco finché non causano una ferita o perdono l'ultimo PS (?) – in gioco vi possono essere più segnalini-ki contemporaneamente, e se un modello è soggetto a più segnalini-ki riceve solo un colpo ma con un +1 a St e AVV, per ogni segnalino oltre il primo.

Potere degli Antichi (costo 10 pti); accendere 1 carta Risorsa e il Comandante di Squadra può compiere la speciale azione da sparo "Potere degli Antichi". Questo sparo ha St5, più 1 per ogni modello dell'unità oltre il Comandante di Squadra.

R	St	RoF	AVV	Tipo
20	X	1	3	Psichico (S)

L'Onorevole Seppuku (gratuito); per usare questo potere ki, il comandante di squadra deve sacrificarsi, ovvero va rimosso come perdita (e conterà per i Punti Uccisione). Il giocatore che ha rimosso il modello può ripristinare fino a 3 carte Risorsa già accese in precedenza. Chiaramente questo potere non richiede test WP.

R	St	RoF	AVV	Tipo
Com. di Squadra	-	1	0	Psichico (B)

Profilo dei Poteri*

R	St	RoF	AVV	Tipo
Squadra	-	1	0	Psichico (B)

Profilo dei Poteri **

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

Profilo dei Poteri ***

LORD COMANDANTE NOZAKI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	13	10	10	16	18	3	16 (12)	220

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

Equipaggiamento: Pistola Tambu No.3 Silenziatore Ronin, La Lama di Ossidiana della Rosa Nera, Lord Commander Battledress.

Armatura: Lord Commander Battledress (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Pistola Tambu No.3 Silenziatore Ronin

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

Eliminazione Silenziosa: i test armatura riusciti contro ferite inflitte da quest'arma deve essere ripetuto.

ARMI DA MISCHIA:

La Lama di Ossidiana della Rosa Nera

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+3	3	0	Penetrante

Arti Marziali: quando usa quest'arma Nozaki guadagna Armatura Impenetrabile (13) in Corpo a Corpo.

OPZIONI: Nozaki deve prendere due poteri del Tempio SHIRII gratis (senza pagare alcun costo).

ABILITÀ SPECIALI: Odio (Bauhaus), Duellante, Implacabile, Onorare l'Impegno, Società della Rosa Nera, Il Valore di Nozaki, Occhio di Lince, Vestito per la Battaglia, Furia, Daimyo, Nano-replicatore.

Onorare l'Impegno: una lista comandata dal Lord Nozaki può prendere fra gli slot dei Supporto un'unità di Cybertronic Chasseurs o Cybertronic Armoured Chasseurs – che può usare qualsiasi opzione della sua lista d'origine.

Società della Rosa Nera: se un'armata comandata da Nozaki contiene un'unità della Guardia Ebon, essa è promossa a "Polizia Segreta" e funge da guardia personale per Nozaki – utilizzare la regola Scudo Umano su Nozaki, se almeno un modello dell'unità si trova entro 4" da lui.

Il Valore di Nozaki: Nozaki può bersagliare qualsiasi modello amico entro 6" se usa il potere ki "Benevolenza del Buono".

Daimyo: tutti i modelli amici che iniziano l'attivazione entro 9" da Nozaki guadagna un +1 al RoA.

Occhio di Lince (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la squadra può ignorare qualsiasi Carta Strategia, Tattica, abilità passiva o attiva che ridurrebbe la gittata delle proprie armi da fuoco.

Vestito per la Battaglia (attiva): accendendo 1 carta Risorsa all'inizio della sua attivazione, Nozaki attiva le sue placche nano-gravitazionali – in termini di gioco ogni sparo contro di lui deve essere ritirato se è un successo. Quest'abilità può essere usata solo una volta per partita.

Furia (attiva): "Furia" è una speciale azione di combattimento che Nozaki può fare se non è ingaggiato. Nozaki ha 8 segnalini-furia; quando questa azione è dichiarata piazzare gli 8 segnalini su modelli diversi entro 6" da Nozaki (nel caso vi siano meno modelli di 8, alcuni modelli possono ricevere più segnalini) – in seguito ogni modello per ogni segnalino riceve un Colpo Automatico Penetrante a St14 e AVV2. Dopo aver risolto i colpi posizionare Nozaki entro la sua CCWR con uno dei modelli sopravvissuti, se non vi sono modelli sopravvissuti Nozaki non si muove – in questa azione non si deve tener conto del fatto che Nozaki sia spostato da un modello all'altro, per cui si ignorano gli eventuali Colpi Gratuiti. Alla fine dell'azione, Nozaki deve fare un test sulla (Con), e se lo fallisce va considerato "Stordito" e disattivato.

Nano-Replicatore (attiva): accendendo 3 carte Risorsa, Nozaki può piazzare un Nano-Replicatore, utilizzando le regole per le granate (e difatti considerare questa come un'azione di sparo). Nozaki può piazzare fino a 2 Nano-Replicatore per partita.

Ogni Nano-Replicatore è un segnalino da 30mm, conta come Terreno Leggero, ha 4 PS e AV18, e nel caso sia attaccato in mischia è colpito automaticamente.

I modelli amici entro 5" dal segnalino guadagnano Cura (5), valore che non può essere incrementato in nessun modo. I veicoli amici che iniziano la loro attivazione entro 5" possono cercare di riparare un PS perso, ottenendo 1-5 su un D20. Tutti i modelli nemici che terminano la loro attivazione entro 5" dal segnalino ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St10 e AVV1 (se sono entro a più segnalini di Nano-Replicatori il colpo guadagna un +1 a St e AVV).

CAPITANO HIROKO

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	16	9	10	15	17	3	16 (10)	195

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	15	9	9	15	16	3	15 (10)	175

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

Equipaggiamento: Fucile da Cecchino Tambu no.17 'Yumi', Coppia di Tambu no.4 'Windrider' SMG, Enhanced Mishiman Samurai Battlesuit.

Armatura: Enhanced Mishiman Samurai Battlesuit (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Fucile da Cecchino Tambu no.17 'Yumi'

R	St	RoF	AVV	Tipo
26	15	3	3	Penetrante (A)

Cecchino: quest'arma dona al suo possessore la regola "Cecchino".

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

Occhio di Falco: i test sulla RS usando quest'arma che ottengono come risultato 1-3 guadagnano Forza Critica (2) e il valore armatura del bersaglio è dimezzato. Se il bersaglio ha un'Armatura Impenetrabile deve ritirare il test armatura riuscito.

Treppiede (attiva): usando un PA addizionale la gittata dell'arma è portata a 30".

Munizioni Stordenti (attiva): all'inizio della sua attivazione, ma prima di aver svolto qualsiasi azione, accendere 1 carta Risorsa per caricare con queste munizioni il fucile da cecchino. I modelli su basetta piccola o media colpiti ricevono un colpo a ST13 (valore che non può essere incrementato in nessun modo), e prima di effettuare i test armatura, fare per ogni Effetto Ferita un test sulla Con, e se uno di questi viene fallito il modello è da considerare Stordito.

Coppia di Tambu no.4 'Windrider' SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	12	3	0	Penetrante (P)

Arma da difesa: Hiroko guadagna Armatura Impenetrabile (13) in Corpo a Corpo.

POTERI KI: Kyudo, Pantano

Kyudo: accendere 1 carta Risorsa ed effettuare il test WP – se lanciato con successo la squadra bersaglio ottiene un bonus di +2 alla RS.

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	-	1	-	Psichico (B)

Pantano: accendere 2 carte Risorsa ed effettuare il test WP, se lanciato con successo i modelli su basetta piccola o media della squadra bersaglio hanno un valore di (M)2.

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	-	1	-	Psichico (D)

ABILITÀ SPECIALI: Implacabile, Doomtrooper, Pistolero

Pistolero: Hiroko usa in mischia le sue amate pistole e difatti sdegna qualsiasi arma bianca; in termini di gioco Hiroko può effettuare i suoi attacchi di mischia a 360° (Fronte e Retro). Inoltre i modelli nemici non possono compiere azioni di "Tenerlo!" e "Sciame" contro di lui.

RONIN SAMURAI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	12	8	8	12	15	1	12	65

Tipo: Truppa, basetta piccola

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Ronin Samurai e 4 Ronin Samurai.

Dimensioni di Squadra: 5-12 Ronin Samurai

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Tambu no. 1 'Shogun', Spada Samurai, Mishiman Samurai Battlesuit.

Armatura: Mishiman Samurai Battlesuit (-2 Esplosivi)

Opzioni Squadra:

- Aggiungere fino ad altri 7 Ronin Samurai, per 13 pti l'uno.
- Per 2 pti a modello, l'unità può acquisire l'Addestramento Ki, che fa sì che abbiano WP15.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto Tambu no. 1 'Shogun'

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

ARMI DA MISCHIA:

Spada Samurai

R	St	RoF	AVV	Tipo
1	+2	2	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Irriducibile, Disonorati, Per l'Onore, Arti Marziali.

Disonorati: i Samurai Ronin ignorano la regola d'armata "Morte prima del Disonore".

Per l'Onore (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, accendere 1 carta Risorsa, e i Ronin Samurai riducono il proprio RoF a 0 e guadagnano un +1 al proprio RoA.

Arti Marziali (attiva): all'inizio dell'attivazione di Squadra accendere 1 carta Risorsa, e la squadra guadagna un +2 ad AVV nei combattimenti di mischia.

HATAMOTO

	M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
Hatamoto	5	15	12	10	10	13	17	1	15(8)	85
Guardia Ebon	5	16	13	10	10	14	18	1	16(8)	-

Tipo: Truppa, basetta piccola (30mm).

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra Hatamoto e 4 Hatamoto

Dimensioni di Squadra: 5-10 Hatamoto

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Tambu no.1 'Shogun', Lame Cerimoniali, Mishiman Kote Powersuit

Armatura: Mishiman Kote Powersuit (-1 Penetrante)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino ad altri 5 Hatamoto, per 17 pti a modello.
- Per 3 pti a modello, l'unità acquista l'Addestramento Ki, che gli dà WP16.
- Una squadra di esattamente 6 Hatamoto può essere promossa a Guardia Ebon per 24 pti. La Guardia Ebon usa le stesse regole ed opzioni degli Hatamoto, ma sono una Scelta Supporto.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto Tambu no. 1 'Shogun'

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

ARMI DA MISCHIA:

Lame Cerimoniali

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Arte del Tachi-Dori, Arte del Tachi-ai, Scuola Shiko

Arte del Tachi-Dori: un modello che combatte in mischia contro un Hatamoto, deve prima effettuare un test sulla Con per ogni Hatamoto che ha nel suo CCWR. Se un test è fallito riceve un malus di -1 al proprio RoA (che non può essere ridotto sotto a 1).

Arte del Tachi-ai: gli Hatamoto che caricano guadagnano un +1 ai bonus alla ST dati dalla carica.

Scuola Shiko (attiva): accendendo 2 carte Risorsa un modello della squadra degli Hatamoto può attivare la Scuola Shiko; tutti i modelli entro 6" (amici e nemici ad esclusione degli Hatamoto) contano trovarsi in un Terreno Leggero per i propositi del movimento fino alla fine del Turno, oppure fino a quando l'Hatamoto che ha attivato l'effetto non è rimosso dal gioco.

DIAVOLO CREMISI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	8	9	13	16	1	13	80

Tipo: Supporto, basetta piccola.

Composizione Squadra: 1 Comandante di Squadra Diavolo Cremisi e 4 Diavoli Cremisi.

Dimensioni Squadra: 5-10 Diavoli Cremisi.

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Tambu no. 1 'Shogun', Lame Cerimoniali, Mishiman Retine Battlesuit, Granate Velenose 'Respiro del Demone'

Armatura: Mishiman Retine Battlesuit (-1 Esplosivi)

Opzioni di Squadra:

- Il Comandante di Squadra può prendere un Generatore Specchio Ki per 30 pti.
- Aggiungere fino ad altri 5 Diavoli Cremisi, per 16 pti l'uno.
- 1 ogni 5 modelli sostituire il suo fucile d'assalto e granate velenose con un Tambu no. 45 'Dragonfire' HMG per 15 pti.

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto Tambu no. 1 'Shogun'

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

Granate velenose 'Respiro del Demone'

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

Veleno Respiro del Demone: i modelli toccati dalla sagoma di queste granate devono immediatamente superare un test sulla (Con), e se lo falliscono ricevono un Effetto Ferita, che nega i test armatura.

Tambu no. 45 'Dragonfire' HMG

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

ARMI DA MISCHIA:

Lame Cerimoniali

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+3	2	2	Penetrante

Arti Marziali: i modelli ottengono Armatura Impenetrabile (10) in corpo a corpo.

ABILITÀ SPECIALI: Paura (2), Implacabile, Oni-Mask, Principio di Aiki, Arte Kinjite, Generatore Specchio Ki

Oni-Mask: i Diavoli Cremisi sono immuni al Veleno 'Respiro del Demone'

Principio Aiki (attiva) accendendo 1 carta Risorsa all'inizio dell'attivazione della squadra, essa ottiene un +2 a RS e CC.

Arte Kinjite (attiva): il modello bersaglio riceve un malus di -1 al RoA (minimo 1) per ogni Diavolo Cremisi in contatto di base.

Generatore Specchio Ki (attiva): i Diavoli Cremisi non possono usare i poteri Ki, ma se il Comandante di Squadra acquista questo equipaggiamento, egli può usare un Potere Ki di un qualsiasi Comandante di Squadra Samurai Ronin (amico o nemico) entro 6".

CACCIATORI DI DEMONI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	14	10	13	15	18	2	16(11)	50

Tipo: Supporto, basetta media (40mm).

Composizione di Squadra: 1 Cacciatore di Demoni Comandante di Squadra

Dimensione di Squadra: 1-4 Cacciatori di Demoni

Equipaggiamento: Tambu no.45 'Dragonfire' HMG, Coppia di Katana Dente del Demone, Demon Hunter Armour.

Armatura: Demon Hunter Armour (-1 Esplosivi)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino ad altri 3 Cacciatori di Demoni per 50 pti l'uno.
- Qualsiasi Cacciatore di Demoni può sostituire il suo Tambu no.45 'Dragonfire' HMG con un Lanciafiamme Tambu no. 22F 'Alitodidrago' gratuitamente.

ARMI DA FUOCO:

Tambu no.45 'Dragonfire' HMG

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

Munizioni Cacciatore di Demoni: il giocatore può scegliere se usare le munizioni normali di tipo Penetrante oppure le munizioni speciali di tipo Plasma.

Lanciafiamme 'Alitodidrago' Tambu no. 22F

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	12	2	1	Esplosivo (F)

ARMI DA MISCHIA:

Coppia di Katana Dente del Demone

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	4	1	Penetrante

Arti Marziali: quest'arma dona Armatura Impenetrabile (12) in corpo a corpo.

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

ABILITÀ SPECIALI: Odio (Dark Legion), Paura (0), Implacabile, Dissenso, Sparpagliarsi, Indifferente, Esorcista, Meditazione Kyudo.

Esorcista: se bersagliati dai Poteri dell'Oscura Simmetria, i Cacciatori di Demoni, guadagnano un bonus di +5 alla WP.

Meditazione Kyudo (attiva) i Cacciatori di Demoni hanno Cura (2) per ogni Cacciatore di Demoni nella squadra. Per esempio un'unità di 3 Cacciatori di Demoni, i suoi modelli hanno Cura (6).

DRAGONI TIGRE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	10	10	13	17	1	15(10)	51

Tipo: Supporto, basetta media (40mm)

Composizione di Squadra: 1 Dragone Tigre Comandante di Squadra e Dragoni Tigre.

Dimensioni di Squadra: 3-6 Dragoni Tigre.

Equipaggiamento: Tambu no.4 'Windrider' SMG, Naginata Potenziato, Kakusa Exo-Armour.

Armatura: Kakusa Exo-Armour (Penetrante -1)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino a 3 Dragoni Tigre per 17 pti l'uno.
- 1 modello ogni 3 può rimpiazzare il suo Tambu no.4 e Naginata Potenziato con un Tambu no.45 e una Lama Cerimoniale per 20 pti.

ARMI DA FUOCO:

Tambu no.4 'Windrider' SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	11	2	0	Penetrante (P)

Tambu no.45 'Dragonfire' HMG

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

Munizioni Sputamorte (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, la tipologia dell'arma diventa Plasma.

ARMI DA MISCHIA:

Naginata Potenziata

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+3	2	5	Penetrante

Uragano di Distruzione: i Dragoni Tigre possono fare attaccare in mischia a 360° (sai Fronte che Retro).

Carica Elettrica (attiva): accendendo 1 carta Risorsa la tipologia dell'arma diventa Plasma.

Lama Cerimoniale

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+1	2	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Cacciatore, Sfuggente, Passo della Tigre, Morso del Drago, Carne di Pietra.

Passo della Tigre & Morso del Drago: i Dragoni Tigre possono schierare tramite Schieramento Rapido o Infiltrazione.

Carne di Pietra (attiva): se nessun modello della squadra è ingaggiato all'inizio dell'attivazione della squadra, spendere 1 PA per modello per attivare la "Carne di Pietra", che dona ai modelli i seguenti valori di armatura: 20(16). La squadra ritorna ai suoi normali valori se compie qualsiasi azione, che non sia sparare o passare.

CAVALCADRAGHI KUNSHU

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
7	14	12	10	13	16	17	3	15	100

Tipo: Mostro, basetta media (40mm).

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Cavalcadraghi Kunshu

Dimensioni di Squadra: 1-6 Cavalcadraghi Kunshu

Equipaggiamento: Soffio del drago, Tambu no. 4 'Windrider' SMG, Lame Cerimoniali, Morso del Drago, Mishiman Retainer Battlesuit e Pelle a Scaglie.

Armatura: Mishiman Retainer Battlesuit e Pelle a Scaglie (+1 Esplosivo)

Opzioni di Squadra:

- Aggiungere fino a 5 Cavalcadraghi per 100 pti l'uno.

ARMI DA FUOCO:

Soffio del Drago

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	12	2	1	Esplosivo (G)

Tambu no. 4 'Windrider' SMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	11	1	2	Penetrante (P)

Sbarramento: sia la Tambu no. 4 'Windrider' SMG che il Soffio del Drago possono far fuoco insieme in un'unica azione al costo di 2 PA.

ARMI DA MISCHIA:

Morso del Drago

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+5	2	1	Penetrante

Attacco Multiplo (attiva): accendendo 1 carta Risorsa l'intera squadra può utilizzare le sue Lame Cerimoniali e il Morso del Drago insieme in un'unica azione di Combattimento.

Lame Cerimoniali

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+1	1	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Paura (2), Indifferente, Cacciatore, Morte Alata, Frustata di Coda, Planata.

Frustata di Coda: i modelli su basetta piccola toccati dalla sagoma prima di subire il danno della sagoma devono sostenere un test sulla (Con), e se lo falliscono ricevono un Effetto Stordimento. I modelli Implacabili sono immuni alla "Frustata di Coda".

Morte Alata (attiva): accendendo 1 carta Risorsa durante un'azione di carica, il Cavalcadraghi guadagna un +1 al RoA delle Lame Cerimoniali e Morso del Drago.

Planata: un modello quando vuole effettuare un movimento può usare questa regola; prendere il modello è piazzarlo ovunque sul tavolo entro 7", senza piazzarlo su terreni intransitabili o all'interno di Strutture Intatte – durante la planata il modello non risente di alcun malus dato dai terreni al movimento.

Accendendo 1 carta Risorsa, il modello può caricare planando; seguire le regole precedenti con l'eccezione che il modello può essere posizionato entro 14", e guadagna normalmente i bonus alla (St) dati dalla carica.

MEKA

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV		PS Armi/AV		PS Gambe/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
5	15	13	15	16	5	15	4	12	4	13	4	14	0	-4	3	150
					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 D20/2" 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 Meka Comandante di Squadra

Dimensione di Squadra: 1-2 Meka

Equipaggiamento: un'Arma Primaria (vedere dopo) e un Mega Maglio Elettrificato con una Lama Potenziata Distruttrice.

Armatura: Meka Layered Mercurian Alloy Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Opzioni di Squadra:

- Alla squadra può essere aggiunto un altro Meka per 150 pti.
- Ogni Meka deve prendere gratuitamente una delle seguenti armi primarie:

ARMI PRIMARIE:

Cannone Tambu no. 66 'Zanandidrago'

R	St	RoA	AVV	Tipo
20	16	4	2	Penetrante (A)

Lanciarazzi Tambu no. 86A5 'Daimyo'

R	St	RoA	AVV	Tipo
26	15	1	8	Penetrante (A)

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

ARMI SECONDARIE:

Lama Potenziata Distruttrice

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	16	1	6	Plasma

Penetrante: ha Danno Critico (2).

Inguainata: il giocatore prima di ogni attacco deve decidere se usare o la Lama o il Maglio.

Mega Maglio Elettrificato

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	14	4	1	Esplosivo

ABILITÀ SPECIALI: Paura (3), Avanzata Pesante, Avanzata Incontrastata

Avanzata Pesante: il Meka ha la regola Cercatracce.

Avanzata Incontrastata (attiva): accendendo 1 carta Risorsa il Meka ignora tutti i modificatori al movimento; se usa Avanzata Incontrastata mentre carica, il Meka usa i bonus alla St dati alla carica per tutti i suoi RoA.