

## FRATELLANZA

### REGOLE GENERALI D'ARMATA

**Odio (Dark Legion):** tutte le unità della Fratellanza hanno questa regola.

**Potere dell'Arte:** ogni squadra della Fratellanza deve prendere uno o due dei Poteri Psicici dai vari Aspetti dell'Arte. Lo stesso potere non può essere acquisito più di una volta, e una squadra non può lanciare più di 2 poteri (diversi fra loro) per Turno.

Ogni potere costa 15 pti (a meno che non sia specificato diversamente); costo che va aggiunto a quello del Comandante di Squadra.

Gli effetti di ogni Potere dell'Arte dipendono dalla tipologia del Warlord scelto. Qualsiasi modello dell'unità può lanciare il potere (sempre che non sia specificato diversamente).

Poteri Psicici (B) non costano PA per essere lanciati. Una squadra può essere bersagliata per Turno solo da un potere Psicico (B) o Psicico (D).

### L'Arte del Cambiamento

#### La Sacra Dominazione del Cardinale

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

Se lanciato con successo, l'unità guadagna:

- con Warlord da Corpo a Corpo, un +2 alla CC e Armatura impenetrabile (10)\* contro attacchi da fuoco.
- con Warlord da Sparo, un +2 alla RS e Armatura Impenetrabile (10)\* contro attacchi da mischia.
- con Warlord Psicico, un +2 alla WP e Armatura Impenetrabile (10)\* contro attacchi psichici da sparo.

*\*nel caso l'unità goda già di un valore di Armatura Impenetrabile, usare quello migliore.*

#### Bastione di Smeraldo

R	St	RoF	AVV	Tipo
5	-	1	-	Psichico (B)

Se lanciato con successo, piazzare un segnalino da 30mm rappresentante il Bastione di Smeraldo (ha AV12, 2 PS, conta come Terreno Leggero) entro 5" dal modello che ha lanciato il potere. Tutti i modelli amici possono beneficiare di due Bastioni di Smeraldo per volta, ottenendo i seguenti bonus:

- con Warlord da Corpo a Corpo, tutti i modelli nemici che sparano ai modelli amici entro 5" dal segnalino hanno un malus -2 alla RS.
- con Warlord da Sparo, tutti i modelli nemici che combattono i modelli amici entro 5" dal segnalino hanno un malus -2 alla CC.
- con Warlord Psicico, tutti i modelli nemici che bersagliano i modelli amici entro 5" dal segnalino hanno un malus -2 alla RS e CC.

#### Cuore Empatico

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

Se lanciato con successo, questo potere bersaglia una squadra nemica su basetta piccola (le unità implacabili sono immuni a questo potere), che riceve i seguenti effetti:

- con Warlord da Corpo a Corpo, i modelli nemici per sparare devono superare un test sulla (WP), se il test è fallito il modello perde il PA, e può ritentare di far fuoco se possiede altri PA, ma deve comunque effettuare il test di WP, e se lo fallisce è immediatamente disattivato.
- con Warlord da Sparo, i modelli nemici per combattere devono superare un test sulla (WP), se il test è fallito il modello perde il PA, e può ritentare di attaccare se possiede altri PA, ma deve comunque effettuare il test di WP, e se lo fallisce è immediatamente disattivato.
- con Warlord Psicico, i modelli nemici per sparare o combattere devono superare un test sulla (WP), se il test è fallito il modello perde il PA, e può ritentare di far fuoco o combattere se possiede altri PA, ma deve comunque effettuare il test di WP, e se lo fallisce è immediatamente disattivato.

#### Inno di Durand – costo 25 pti

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

Se lanciato con successo, la squadra riceve i seguenti effetti:

- con Warlord da Corpo a Corpo, l'unità supera in automatico i test di Rotta e di Inchiodamento.
- con Warlord da Sparo, l'unità supera in automatico i test di Rotta.

- con Warlord Psicico, l'unità supera in automatico i test di Rotta e Inchiodamento, e ottiene la regola Implacabile.

### L'Arte del Mentalismo

Tutti i Poteri dell'Aspetto del Mentalismo usano il seguente profilo:

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

Guida della Preveggenza del Cardinale

Indipendentemente dal tipo di Warlord, se il potere è lanciato con successo, la squadra guadagna Cura (8); alla fine del Turno ogni modello della squadra riceve un Colpo Automatico Penetrante a St12 con Forza Critica (2) – i Warlord e i Lord subiscono un Colpo Automatico Esplosivo a St14 con Forza Critica (2). I test 'Cura' non possono essere usati per le ferite inflitte da questi colpi automatici.

Potere della Ricognizione

Indipendentemente dal tipo di Warlord, se il potere è lanciato con successo, la squadra guadagna un +4 alla St e Con.

Fermezza del Penitente

Indipendentemente dal tipo di Warlord, se lanciato con successo, la squadra guadagna un +2 ad AV e Armatura Impenetrabile (10) – se la squadra ha già un valore di Armatura Impenetrabile, ottiene un bonus di +2 a questa.

I Guerrieri Sacri non possono essere bersaglio della "Fermezza del Penitente".

Fermezza del Coraggio e del Corpo

Indipendentemente dal tipo di Warlord, se lanciato con successo, la squadra guadagna un +2 a WP e LD.

### L'Arte degli Elementi

Rinforzo della Montagna

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

Se lanciato con successo, piazzare un segnalino da 30mm 'Rinforzo della Montagna' entro 12" dal modello che ha lanciato il Potere.

- Warlord da Corpo a Corpo: tutti i terreni, eccetto i Terreni Aperti, entro 3" dal segnalino contano come Terreno Pesante per i propositi della Copertura.
- Warlord da Sparo: tutti i Terreni Leggeri entro 3" dal segnalino contano come Terreno Pesante per i propositi del movimento.
- Warlord Psicici: tutti i Terreni Leggeri entro 3" dal segnalino contano come Terreni Pesanti per i propositi di Copertura e Movimento.

Fulmine Tonante di Purificazione

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

Se lanciato con successo, la squadra ottiene il seguente effetto:

- Warlord da Corpo a Corpo, l'unità non può essere bersagliata da attacchi di fuoco oltre 18". La squadra potenziata da questo potere non può effettuare attacchi da fuoco.
- Warlord da Sparo, l'unità guadagna Paura (0).
- Warlord Psicico, l'unità può ripetere i test di WP.

La Persistenza del Tempo - costo 30 pti

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

Se lanciato con successo, la squadra ottiene il seguente effetto:

- Warlord da Corpo a Corpo, l'unità può effettuare azioni base di combattimento al costo di 0 PA.
- Warlord da Sparo, l'unità può effettuare azioni base di mirare al costo di 0 PA.
- Warlord Psicico, l'unità può lanciare Poteri Psicici (S) o (D) al costo di 0 PA.

### Faglia Spaziale Warp

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

Se lanciato con successo, piazzare un segnalino da 30mm, rappresentante la 'faglia' (cha ha AV16, 2 PS e conta come un Terreno Leggero) entro 18" dal modello che lancia il potere; a questo punto posizionare la sagoma SE sul segnalino e farla deviare di D20/4". Gli effetti sono:

- Warlord da Corpo a Corpo; i modelli su basetta piccola o media, toccati dalla sagoma, devono superare un test sulla WP o rimanere storditi. In gioco potranno esserci al massimo 3 segnalini-faglia.
- Warlord da Sparo e Psichici; tutti i modelli toccati dalla sagoma devono superare un test sulla WP o ricevere un Colpo Automatico a St6 e AVV0. In gioco potranno esserci al massimo 4 segnalini-faglia.

### L'Arte della Cinetica

L'Ammonizione Cremisi del Cardinale – costo 20 pti

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	12	2	2	Psichico (S)

Ai fini dello sparo, va considerato un attacco di tipo Penetrante.

- Warlord da Corpo a Corpo; i modelli su basetta piccola che ricevono un Effetto Ferita, da questo potere, sono anche storditi.
- Warlord da Sparo, la squadra che riceve un Effetto Ferita, da questo potere, deve effettuare un test di inchiodamento.
- Warlord Psichico, gli Effetti Ferita di questo potere hanno Forza Critica (2).

L'Ascesa della Luce Vermiglia

R	St	RoF	AVV	Tipo
32	15	1	6	Psichico (S)

- Warlord da Corpo a Corpo, il potere va considerato Esplosivo e con Danno Critico (2).
- Warlord da Sparo, il potere va considerato Raffica.
- Warlord Psichico, il potere ha Forza Critica (2) e Danno Critico (2).

Il Petalo Rosso del Fiore di Fuoco

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	13	1	10	Psichico (S)

Ai fini dello sparo, va considerato un attacco di tipo Plasma.

- Warlord da Corpo a Corpo e da Sparo, nessun effetto aggiuntivo.
- Warlord Psichico, il potere ha Forza Critica (2) e Danno Critico (2).

Bandiera Vermiglia – costo 20 pti

R	St	RoF	AVV	Tipo
16/SE	-	1	-	Psichico (D)

Ai fini dello sparo, va considerato un attacco di tipo Esplosivo.

- Warlord da Corpo a Corpo e da Sparo, nominare un pezzo scenico entro 16" dal modello che lancia il potere, posizionare la sagoma SE su un punto qualsiasi dell'elemento, ogni modello toccato dalla sagoma riceve un Colpo Automatico a St8 Penetrante.
- Warlord Psichico, come sopra ma il colpo è a St9 e con AVV2.

### L'Arte della Dominanza

La Censura del Cardinale – costo 30 pti

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	15	1	0	Psichico (S)

Tutti i Warlord: se il Potere rimuove un modello su basetta piccola o media, la sua squadra non può usare le sue Abilità Attive (incluse quelle delle armi).

Il Volto della Luce Fantasma – costo 25 pti.

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

- Warlord da Corpo a Corpo, se lanciato con successo, i modelli della squadra possono effettuare azioni di Movimento, Corsa e Carica attraverso tutti i tipi di terreno, e guadagnano la regola "Cacciatori". Se

per qualche ragione il movimento dovrebbe terminare su un Terreno Intransitabile, ridurlo al minimo per evitare questa eventualità.

- Warlord Psicici e da Sparo, se lanciato con successo, i modelli della squadra non abbisognano della linea di vista per effettuare attacchi di fuoco, e possono sparare attraverso ogni tipo di terreno (ma in questi casi hanno la RS dimezzata). I modelli nemici non possono reclamare qualsiasi copertura contro i modelli che usano il potere dell'Arte "L'Elevazione della Luce Vermiglia".

#### Progressione della Luce

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

Ai fini dello sparo, va considerato un attacco di tipo Penetrante.

Tutti i Warlord: se il test sulla WP del Bersaglio Primario è un successo, e se il modello sopravvive; la Progressione della Luce colpisce il modello nemico più vicino entro 3", e in linea di vista. Il modello è colpito con un risultato di 1-17 su un D20, e nel caso riceve un Colpo Automatico Penetrante a St15 con AVV3. Il Potere continua finché completa in totale 5 colpi (modificando di -1 i valori del colpo precedente, con un minimo di AVV1), o se non vi sono più modelli nemici entro 3" o se il modello colpito sopravvive.

#### Vento di Confusione

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	-	1	3	Psichico (D)

Warlord da Corpo a Corpo e da Sparo, la squadra colpita da questo potere riceve un malus di -2 alla WP. Una squadra può essere colpita fino a 3 volte da questo potere.

Warlord Psicico, come sopra ma il malus è -3.

### CARDINALE DOMINIC

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	10	13	19	19	3	16(14)	275

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

**Equipaggiamento:** spada Portatrice di Luce, Vesti Benedette.

**Armatura:** Vesti Benedette (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

#### ARMI DA MISCHIA:

##### Portatrice di Luce (spada)

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+3	3	5	Esplosivo

Lama Benedetta: contro le ferite causata da quest'arma non si possono usare i test Cura.

Vendetta dell'Anima: per ogni modello rimosso da quest'arma, il Warlord nemico riceve un Colpo Automatico Penetrante a St10 con AVV1.

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Ispirazione (fratellanza), Aura di Luce, Libro di Fede, Redenzione Purificatrice, Resistenza all'Oscura Simmetria, Suprema Maestria dell'Arte, Il Silente.

Aura di Luce: gli attacchi di fuoco che bersagliano Dominic ricevono un malus alla RS di -3.

Resistenza all'Oscura Simmetria: se bersagliato dai poteri dell'Oscura Simmetria, tirare un D20 con 1-10 il potere è del tutto ignorato.

Suprema Maestria dell'Arte: ogni Turno Dominic può lanciare fino a 4 poteri dell'Arte, ma non lo stesso due volte. Dominic deve prendere fino a 6 poteri dell'arte, di qualsiasi Aspetto, tutti presi gratuitamente.

Libro della Fede (attiva): accendendo 1 carta Risorsa tutti i modelli entro 6" divengono Implacabili – se uno di questi è un Comandante di Squadra, l'intera unità diventa Implacabile.

Redenzione Purificatrice (attiva): una volta per attivazione, accendendo 1 carta Risorsa e usando 2 PA, e superando un test sulla WP si attiva la Redenzione Purificatrice. Tutti i modelli entro 4" ricevono un Colpo Automatico Esplosivo a St14 AVV2, e i modelli feriti non possono usare test Cura. Se usa questo potere, Dominic non può usare altri poteri nello stesso turno.

Il Silente (attiva): accendendo 5 carte Risorsa nessun modello (eccetto Dominic) sul campo da gioco può usare le sue abilità attive, a meno che non accenda 2 carte Risorsa.

## LAURA VESTALE BENEDETTA

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	18	16	11	12	18	18	3	16(11)	190

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	16	10	12	18	18	3	15(10)	175

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

**Equipaggiamento:** Pistola P60 'Punisher', Lancia Benedetta Castigator, Blessed Valkyrie Armour.

**Opzioni Squadra:** Laura deve prendere senza pagare alcun costo 2 Poteri dell'Arte del Mentalismo

**Armatura:** Blessed Valkyrie Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

### ARMI DA FUOCO:

Pistola P60 'Punisher'

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

### ARMI DA MISCHIA:

Lancia Benedetta Castigator

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

Parata: in Corpo a Corpo dà Armatura Impenetrabile (12).

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

Fendente (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, Laura può compiere la speciale azione di combattimento "Fendente": il RoA dell'arma è ridotto a 1, e non può essere incrementato in nessun modo, ma tutti i modelli entro 1,5" ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St14 AVV0.

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Schieramento Rapido, Vestale delle Valkyrie, Scudo del Cardinale, Faro di Luce, assalto Atletico

Vestale delle Valkyrie: qualsiasi armata che abbia Laura può includere fino a 2 unità di Valkyrie come Truppe.

Scudo del Cardinale: tutti i modelli della Fratellanza che si trovino entro 8" possono lanciare i loro poteri dell'Arte utilizzando la linea di vista di Laura, e prendendo le misure da lei.

Faro di Luce: tutti i nemici entro 8" da Laura hanno un -2 alla LD.

Sangue del Cardinale: contro le ferite inflitte da Laura in Corpo a Corpo sono vietati i test Cura.

Assalto Atletico: Laura può immediatamente muoversi di 2" in qualsiasi direzione dopo che lei ha rimosso tutti i modelli nemici entro la sua CCWR.

## LORD INQUISITORE MAJORIS HAMILKAR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	17	10	10	18	18	3	16(12)	235

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	16	10	10	18	18	3	15(12)	210

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

**Equipaggiamento:** AC-40 Justifier Benedetto, Sacro Sventratore a Catena Lacerante, Blessed Inquisitor Armour.

**Opzioni Squadra:** Lord Inquisitor Majoris Hamilkar deve prendere 3 Poteri dell'Arte dallo stesso Aspetto.

**Armatura:** Blessed Inquisitor Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

### ARMI DA FUOCO:

AC-40 Justifier Benedetto

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	15	3	3	Penetrante (A)

Corto Raggio: contro i modelli colpiti che si trovano entro 6" da Hamilkar, quest'arma ha St18.

Allungo: la gittata (R) di quest'arma può essere incrementata di 1" alla volta riducendo la St dell'arma di uno (per es. R 30" St9, R 28" St11, etc.). La variazione inversa non è possibile!

Ogni 4" di allungo acquisiti, il valore di AVV è ridotto di 1.

Potenziamento (attiva): una volta per attivazione, accendendo 1 carta Risorsa, l'arma ottiene un +2 alla sua St.

Munizioni Sacre (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, Hamilkar può bersagliare un modello fuori linea di vista (ma sempre sul suo Fronte). RoA è ridotto a 1 e non può essere incrementato in nessun modo. I modelli feriti in questa circostanza non possono effettuare test Cura.

### ARMI DA MISCHIA:

Sacro Sventratore a Catena Lacerante

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

Sventrare (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma, ottiene Forza Critica (2) e +2 ad AVV.

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Vigilante, IN NOMINE CARDINALIS!, Genio Tattico, Sangue del Cardinale, Libro della Legge della Fratellanza.

Vigilante: Hamilkar può fare azioni di Guardia al costo di 1 PA.

Sangue del Cardinale: contro le ferite inflitte da lui in Corpo a Corpo sono vietati i test Cura.

IN NOMINE CARDINALIS! (attiva): accendendo 1 carta Risorsa un modello entro 8" da Hamilkar deve testare sulla sua LD con un malus di -6, se fallisce la sua intera squadra è inchiodata.

Genio Tattico: accendendo 1 carta Risorsa, durante la sua attivazione, l'avversario è costretto a dichiarare quale sarà la sua prossima unità ad essere attivata.

Libro della Legge della Fratellanza (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, Hamilkar guadagna la regola Paura (3).

## CRUCIFIER

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	15	10	10	15	16	3	15(11)	180

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

**Equipaggiamento:** Pistola P65 Punisher, Lama Mortis, Crucifier Armour.

**Opzioni Squadra:** un Crucifier deve prendere 3 poteri dallo stesso Aspetto dell'Arte gratuitamente.

**Armatura:** Crucifier Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

### ARMI DA FUOCO:

Pistola P65 Punisher

R	St	RoF	AVV	Tipo
12	11	4	0	Penetrante (P)

Munizioni Electroshock (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, un veicolo che ha subito un danno da quest'arma non potrà essere attivato in questo turno (va considerato disattivato) – il giocatore avversario può ignorare questo effetto se accende 2 carte Risorsa.

### ARMI DA MISCHIA:

Lama Mortis

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

Assassinare: quando ingaggia un modello sul Retro, chi usa quest'arma guadagna un +1 in St e RoA.

Sangue del Cardinale: contro le ferite inflitte da lui in Corpo a Corpo sono vietati i test Cura.

**ABILITÀ SPECIALI:** Paura (0), Implacabile, Duellante, Cacciatore, Tornado Assassino, Focus della Lotta, Assalto Chirurgico, Colpo Tonante.

Assalto Chirurgico: un Crucifier può effettuare attacchi di fuoco anche se ingaggiato; i bersagli non ricevono bonus alla copertura dai modelli entro la CCWR del Crucifer.

Tornado Assassino: il Crucifier può effettuare azioni di Carica, di Sparo e di Combattimento, sia sul suo Fronte che sul suo Retro.

Focus della Lotta (attiva): accendendo 2 carte Risorsa guadagna un +2 al RoA. Il Crucifer non può usare 'Assalto Chirurgico' con questa abilità.

Colpo Tonante (attiva): accendendo 2 carte Risorsa ogni modello nemico su basetta piccola ed entro 4" dal Crucifer deve fare un test sula Con, e se lo falliscono risultano "storditi".

## FANTI DELLA FRATELLANZA

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	12	8	8	15	15	1	12	60

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

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra dei Fanti della Fratellanza e 4 Fanti.

**Dimensione Squadra:** 5-12 Fanti della Fratellanza.

**Equipaggiamento:** Fucile d'Assalto AC-19 Volcano, Coltello da Combattimento, Brotherhood Trooper Armour.

**Armatura:** Brotherhood Trooper Armour (-2 Esplosivi); se prendono lo Scudo dei Guardiani: non ricevono modificatori negativi dalle armi. Inoltre lo Scudo del Guardiano dona Armatura Impenetrabile (12) in Corpo a Corpo e contro il fuoco ricevuto sul Fronte.

**Opzioni di Squadra:**

- Aumentare la squadra fino ad altri 7 Fanti, per 12 pti l'uno.
- 2 modelli ogni 5 possono prendere un Mirino per i propri AC-19, per 10 pti l'uno.
- L'intera squadra può sostituire il suo AC-19 e Coltello da Combattimento, con una Spada Retaliator ed uno Scudo del Guardiano gratuitamente.
- Il Comandante di Squadra per 15 pti può acquisire Medico (2).

### ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto AC-19 Volcano

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

Fucile d'Assalto AC-19 Volcano con Mirino

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	14	1	0	Penetrante (A)

Un modello con l'AC-19 con Mirino guadagna la regola "Cecchino".

### ARMI DA MISCHIA:

Coltello da Combattimento

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+0	1	0	Penetrante

Spada Retaliator

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	2	2	Plasma

**ABILITÀ SPECIALI:** Portatori di Luce

Portatori di Luce: 1 Squadra di Fanti della Fratellanza o Valkyrie può essere presa nelle armate di Capitol, Bauhaus e Imperial Force come una scelta Supporto.

## SACRI GUERRIERI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	12	10	15	14	17	2	14	84

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

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra dei Sacri Guerrieri e 2 Sacri Guerrieri.

**Dimensione Squadra:** 3-10 Sacri Guerrieri.

**Equipaggiamento:** Lama Avenger, Scudo Potenziato.

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

**Opzioni di Squadra:**

- Prendere fino a 7 Sacri Guerrieri in più, al costo di 28 pti l'uno.

### ARMI DA MISCHIA:

Lama Avenger

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	3	1	Plasma

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

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Scudo Potenziato Protettore, A vista, Zelo, Benedetti dal Cardinale, Libro della Legge della Fratellanza

**Scudo Potenziato Protettore:** qualsiasi colpo avversario, provocato da un attacco di fuoco Penetrante, che i Sacri Guerrieri salvano con un successo sui test armatura, può essere riflesso se il Sacro Guerriero supera un test sulla WP. Il colpo riflesso può essere indirizzato su un modello nemico entro 6" non ingaggiato. Il colpo riflesso è un attacco di fuoco, per la precisione un Colpo Automatico, a St e AVV dell'arma che aveva sparato inizialmente al sacro Guerriero.

**A vista:** i Sacri Guerrieri non possono usare Poteri Psicici (S) dei vari aspetti dell'Arte.

**Benedetti dal Cardinale:** la squadra ha Cura (X), dove "X" è il n° di sacri Guerrieri che formano la Squadra – in ogni modo il valore massimo utilizzabile è "6".

**Zelo (attiva):** accendendo 1 carta Risorsa, una squadra di Sacri Guerrieri armati con Lama Avenger, guadagnano una CCWR di 1,5" e un +1 al RoA.

**Libro della Legge della Fratellanza (attiva):** accendendo 1 carta Risorsa, la squadra guadagna la regola Paura (0).

## INQUISITORI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	15	9	14	18	18	2	14(10)	35

**Tipo:** Supporto, basetta media.

**Composizione Squadra:** 1 Inquisitore Comandante di Squadra.

**Dimensione di Squadra:** 1-4 Inquisitori.

**Equipaggiamento:** AC-40 Justifier, Sacro Sventratore a Catena, Inquisitor Armour.

**Armatura:** Inquisitor Armour (-1 Esplosivi)

**Opzioni Squadra:**

- La squadra può prendere gratuitamente 1 potere da un qualsiasi aspetto dell'Arte.
- Aggiungere fino a 3 Inquisitori al costo di 35 pti l'uno.

### ARMI DA FUOCO:

AC-40 Justifier

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

**Corto Raggio:** contro i modelli colpiti che si trovano entro 6" da Hamilkar, quest'arma ha St18.

**Allungo:** la gittata (R) di quest'arma può essere incrementata di 1" alla volta riducendo la St dell'arma di uno (per es. R 30" St9, R 28" St11, etc.). La variazione inversa non è possibile!

Ogni 4" di allungo acquisiti, il valore di AVV è ridotto di 1.

**Potenziamento** (attiva): una volta per attivazione, accendendo 1 carta Risorsa, l'arma ottiene un +2 alla sua St.

### ARMI DA MISCHIA:

Sacro Sventratore a Catena

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+3	2	2	Penetrante

**Sventrare** (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma, ottiene Forza Critica (2).

**ABILITÀ SPECIALI:** Sparpagliarsi, Implacabile, Indifferente, Vigilante, IN NOMINE CARDINALIS!, Libro della Legge della Fratellanza.

**Vigilante:** possono fare azioni di Guardia al costo di 1 PA.

**Faro di Luce:** al costo di 30 punti un Comandante di Squadra può essere promosso Inquisitore. Questo modello acquisisce il profilo di un Inquisitore e le sue regole speciali, tranne: Sparpagliarsi e Indifferente.

**IN NOMINE CARDINALIS!** (aiuta): accendendo 1 carta Risorsa un modello entro 8" dall'Inquisitore che usa questa abilità deve testare sulla sua LD, se fallisce la sua intera squadra è inchiodata.

**Libro della Legge della Fratellanza** (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, un inquisitore guadagna la regola Paura (0).

## VALKYRIE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	13	8	11	16	15	1	13	55

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

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra e4 Valkyrie.

**Dimensione Squadra:** 5-10 Valkyrie.

**Equipaggiamento:** Pistola P60 'Punisher', Lancia Castigator, Valkyrie Armour.

**Armatura:** Valkyrie Armour (-1 Esplosivi)

**Opzioni Squadra:**

- Aggiungere fino ad altre 5 Valkyrie per 11 pti l'una.
- L'unità può acquisire un unico Potere dell'Arte; solo il Comandante di Squadra può utilizzarlo (neanche il Sostituto può usarlo).
- 1 modello ogni 10 può sostituire la Pistola P60 con un lanciafiamme AC-31 gratuitamente.

### ARMI DA FUOCO:

Pistola P60 'Punisher'

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

AC-31 Lanciafiamme

R	St	RoF	AVV	Tipo
SFT	12	1	0	Esplosivo (F)

### ARMI DA MISCHIA:

Lancia Castigator

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+3	2	0	Plasma

Parata: in Corpo a Corpo dà Armatura Impenetrabile (12).

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

Fendente (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, una Valkyrie può compiere la speciale azione di combattimento "Fendente": tutti i modelli entro la CCWR ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St13 AVV0. Ignorare la regola dello Choc Elettro-Magnetico se si effettua questa azione speciale di combattimento.

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Schieramento Rapido, Luce Accecante, Portatori di Luce

Luce Accecante (attiva): accendendo 1 carta Risorsa all'inizio dell'attivazione della squadra. Tutti gli attacchi di fuoco rivolti contro le Valkyrie soffrono di un malus di -2 alla RS.

Portatori di Luce: 1 Squadra di Fanti della Fratellanza o Valkyrie può essere presa nelle armate di Capitol, Bauhaus e Imperial Force come una scelta Supporto.

## MORTIFICATOR

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	16	16	10	15	15	18	1	13	100

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

**Composizione Squadra:** 1 Comandante di Squadra Mortificator e 4 Mortificator.

**Dimensione Squadra:** 5-10 Mortificator.

**Equipaggiamento:** Pistola Piranha, Granate a Frammentazione Benedette, Lama Mortis, Mortificator Armour.

**Armatura:** Mortificator Armour (Plasma -2).

**Opzioni di Squadra:**

- Si può aumentare l'unità fino ad altri 5 modelli per 20 pti l'uno.

### ARMI DA FUOCO:

Pistola Piranha

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

Granate a Frammentazione Benedette

R	St	RoF	AVV	Tipo
St	12	1	0	Esplosive (G)

Fiamme Purificatrici: contro i modelli che posseggono la regola "Paura", queste bombe aggiungono un +2 alla St.

### ARMI DA MISCHIA:

Lama Mortis

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	3	0	Penetrante

Assassinare: quando ingaggia un modello sul Retro, chi usa quest'arma guadagna un +1 in St e RoA.

Sangue del Cardinale: contro le ferite inflitte da quest'arma in Corpo a Corpo sono vietati i test Cura.

**ABILITÀ SPECIALI:** Infiltrazione, Cacciatore, Implacabile, Paura (2), Camuffaggio (2), Cercatracce, Vuoto, Vero Assassino, Schivata.

Vuoto (attiva): all'inizio dell'attivazione della squadra, se non vi sono modelli ingaggiati, spendendo 1 PA per modello, l'intera squadra può usare la SAS "Vuoto".

I modelli che hanno completato quest'azione non possono essere bersagliati da attacchi di fuoco e non possono essere caricati, o bersaglio di qualsiasi abilità speciali. I modelli che hanno completato questa azione ignorano anche gli effetti ferita causati da armi Esplosive o a Raffica. I modelli amici e nemici possono passare attraverso i modelli che hanno completato quest'azione, ma non possono fermarsi su di loro (per cui ridurre il movimento al minimo nel caso). La squadra perde lo status di Vuoto, appena un modello compie un'azione qualsiasi (escludendo 'passare').

Vero Assassino: i Mortificator non possono controllare o interagire con gli obiettivi o le zone attive del tavolo.

Schivata: i Mortificator ignorano qualsiasi effetto ferita con un risultato di 1-10 su un D20. Schivata si applica prima dei test armatura e/o test di Cura.

## GUARDIE OBLATI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	18	12	11	14	16	18	2	18(10)	100

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

**Composizione di Squadra:** 2 Guardiani Oblati (essi considerano il Warlord come il proprio Comandante di Squadra).

**Dimensione della Squadra:** 2, 4 o 6 Guardiani Oblati.

**Opzioni di Squadra:** Aggiungere 2 Guardiani Oblati per 100 pti o 4 per 200 pti.

**Equipaggiamento:** Magli Hellvatican, Blessed Guardia Armour.

**Armatura:** Blessed Guardia Armour (-1 Penetrante).

### ARMI:

Magli Hellvatican: queste armi consistono in un lanciafiamme purificatore AC-31P, in una Pistola Avalanche, in una Lama Consacrata e in un Martello Stordente, per braccio.

Ogni guardiano può usare qualsiasi arma fino a due volte per ogni PA.

Armi di Abilità: il RoF e il RoA delle armi dei magli Hellvatican non può essere incrementato in nessun modo.

#### Lanciafiamme Purificatore AC-31P

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	1	0	Esplosivo (F)

#### Pistola Avalanche

R	St	RoF	AVV	Tipo
6	18	2	7	Penetrante (P)

Munizioni Smerigliate: quest'arma ha Danno Critico (2).

#### Lama Consacrata

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

Per la Luce: i test sulla (CC) con risultato 1-3 guadagnano Forza Critica (2).

#### Martello Stordente

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	1	5	Penetrante

Tonante: Modelli su basetta piccola o media che ricevono un effetto ferita da quest'arma devono superare un test sulla Con o ricevere un effetto stordente.

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Cacciatore, Sfuggente, Sacri Custodi, Pentimento, Nulli, Sangue del Cardinale, Vincolati alla Luce, Dove serviamo di più.

Sacri Custodi: la gittata dell'abilità Scudato del Warlord è incrementato di 6", se un qualsiasi Guardiano si trova entro 6" dal Warlord. Inoltre posseggono la regola "Schieramento Rapido", inoltre in congiunzione alla successiva regola "Dove serviamo di più", devono eseguire uno speciale schieramento rapido il più vicino possibile al Warlord senza alcuna deviazione.

Pentimento: se il Warlord' termina le proprie ferite, piazzare la sagoma LE sopra ogni guardia – ogni modello toccato dalla sagoma riceve un Colpo Automatico Penetrante a St12 e AVV0, che negano i test Cura. Dopodiché rimuovere le guardie dal gioco.

Nulli: i Guardiani non possono prendere od usare qualsiasi Potere dell'Arte, ed ignorano gli effetti dei poteri (D) o (B).

Sangue del Cardinale: contro le ferite inflitte da loro in Corpo a Corpo sono vietati i test Cura.

Carne d'Acciaio: i Guardiani ignorano la regola Forza Critica.

Vincolati alla Luce: ogni guardiano deve terminare la sua attivazione entro 9" dal Warlord oppure vanno considerati fuori coesione nel successivo Turno; vanno considerati a tutti gli effetti unità diverse (loro e il warlord), e i guardiani devono essere sempre attivati dopo il Warlord.

Dove serviamo di più (attiva): i Guardiani Oblati possono essere chiamati a difendere il Warlord alla fine della sua attivazione accendendo 1 carta Risorsa o gratuitamente e immediatamente se un Effetto Ferita è applicato al Warlord. Essi devono schierarsi il più vicino possibile al Warlord e senza deviare; se si ritrovano ingaggiati, essi ricevono i bonus alla St dati dalla carica.

## JUDICATOR

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Scafo/AV		PS Armi/AV		PS Gambe/AV		PS Motore/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
4	15	15	14	16	4	14	3	14	4	13	4	14	0	-4	4	125
					Con PS=0 il veicolo è distrutto, e va sostituito con un'area di Terreno Pesante	Con PS=0 il veicolo non può usare più la sua arma principale.		Con Ps=0 il veicolo non può più muovere, e neppure usare le sue armi secondarie.		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 di Squadra:** 1 Judicator

**Dimensioni di Squadra:** 1-3 Judicator.

**Armatura:** Judicator Battle Walker Armour (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

**Opzioni di Squadra:**

- Acquistare fino ad altri 2 Judicator per 125 pti l'uno.
- Un Judicator può sostituire il suo Spadone Retaliator per un secondo Cannone AC-100 e Calcio per 25 pti.

**Equipaggiamento:** Cannone AC-100, Spadone Retaliator, Judicator Battle Walker Armour.

### ARMA PRIMARIA:

Cannone AC-100

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	14	5	2	Plasma (A)

Canne binate (attiva): all'inizio della loro attivazione, accendendo 2 carte Risorsa, per permettere al Judicator di ritirare i test falliti sulla RS.

Allungo: la gittata (R) di quest'arma può essere incrementata di 1" alla volta riducendo la St dell'arma di uno (per es. R 20" St12, R 30" St2, etc.). La variazione inversa non è possibile!

Ogni 4" di allungo acquisiti, il valore di AVV è ridotto di 1.

### ARMI SECONDARIE:

Spadone Retaliator

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	14	2	6	Penetrante

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

Assalto Fervente (attiva): accendendo 1 carta Risorsa il RoA dello Spadone Retaliator diventa 4.

Calcio

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	12	2	2	Penetrante

**ABILITÀ SPECIALI:** Implacabile, Avanzata Tonante, Assalto Distruttivo.

Assalto Distruttivo: aggiunge un +1 ai bonus sulla St dati dalla Carica.

Avanzata Tonante (attiva): all'inizio dell'attivazione del modello accendendo 1 carta Risorsa, se il Judicator compie un azione di movimento, correre e caricare riduce la RS di -4 di tutti i modelli su basetta piccola o media entro 8" da lui (misurare alla fine del movimento del Judicator). L'effetto di vari Judicator non è cumulativo.

## CACCIA ICARUS

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Scafo/AV		PS Musetto/AV		PS Ali/AV		PS Munizioni/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
10	-	13	15	15	6	18	5	18	5	17	5	16	0	-4	4	320
					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 suo valore di (M) è ridotto di -1.		Con Ps=0 il veicolo esplose. Tutti i modelli entro D20/2" subiscono un colpo automatico a St14 Penetrante con un risultato di 1-15 su un D20.					

**Tipo:** Veicolo Pesante (Carro Aereo).

**Composizione di Squadra:** 1 Caccia Icarus

**Dimensioni di Squadra:** 1 Caccia Icarus

**Equipaggiamento:** Mitragliatrici Furia del Cardinale, Lanciafiamme Magli di Fuoco, Bombe Cimitero, Piastre Supersoniche e Bulletproof Hover Skirt.

**Armatura:** Piastre Supersoniche e Bulletproof Hover Skirt (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

### ARMA PRIMARIA:

Mitragliatrici Furia del Cardinale

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	13	6	2	Penetrante (A)

Munizioni Ammazza-Oscurità: il giocatore quando sta per sparare con quest'arma deve dichiarare se usa il profilo qui sopra o quello qui sottostante:

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	16	1	8	Raffica (A)

Colpo Dirompente: le Munizioni Ammazza-Oscurità hanno Danno Critico (2).

### ARMI SECONDARIE:

Lanciafiamme Magli di Fuoco

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	3	2	Esplosivi (F)

Bombe Cimitero

R	St	RoF	AVV	Tipo
*	12	1	0	Esplosivi (G)

Lancio delle Bombe Cimitero (attiva): il Caccia Icarus può sempre sganciare queste bombe, a meno che non compia un Movimento Rapido nello stesso turno. Il giocatore spende 2 PA, compie un Movimento di Combattimento poi posizionare la sagoma SE entro 4" dall'Icarus e farla deviare obbligatoriamente di un D20/4".

**ABILITÀ SPECIALI:** Volante, Jet Supersonico.

Volante: il Caccia Icarus ogni Turno deve sempre fare almeno un'azione di movimento, e muovendosi almeno di 4". Il Caccia Icarus non può essere bersagliato dalle armi a sagoma e non può venire ingaggiato e non può compiere azioni di carica.

Jet Supersonico (attiva): accendendo 2 carte Risorsa e spendendo 2 PA, l'Icarus è rimosso dal tavolo da gioco per venire rimesso nel prossimo Turno di Gioco, tramite le regole dello Schieramento Rapido, ignorando, però, gli effetti di un risultato di un "20".

Inoltre quando si usa questa abilità, tirare un D20, con un risultato di 1-5 tutti i modelli entro 6" dall'Icarus ricevono un Colpo Automatico a St10 e AVV0.