

OSCURA LEGIONE

REGOLE GENERALI D'ARMATA

Necrotecnologia: ogni modello dell'armata ha la regola Cura (2), valore che non può essere incrementato in nessun modo.

Implacabile: ogni modello dell'armata ha questa regola, a meno che non sia specificato diversamente.

Riscontro: ogni squadra dell'armata ha questa regola; se l'unità perde il 50% o più del suo numero originale (il 100% equivale al n° di modelli che l'unità ha all'inizio del Turno) in un turno, il giocatore deve tirare un D20. Al risultato deve essere tolto un -1 per ogni Eroe aggregato all'unità, e se il risultato è un n° maggiore del valore di LD della squadra, ogni modello dell'unità riceve un Colpo Automatico Penetrante a St10 e AVV1. In questo caso le unità non possono mai usare la LD del Warlord.

Paura (0): ogni modello dell'armata ha questa regola, a meno che non sia specificato diversamente.

I Doni dell'Oscura Simmetria di Algeroth

Cecità: (35 pti)

Questo Potere può bersagliare qualsiasi unità non di veicoli su basetta piccola o media. Se lanciato con successo l'unità è 'cieca' e la sua RS è ridotta a 1. La squadra può rimuovere questo effetto accendendo 2 carte Risorsa.

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

Rete Necrovisuale: (30 pti)

Se lanciato con successo, una squadra amica può effettuare attacchi di fuoco senza linea di vista. La gittata delle armi è dimezzata e i modificatori delle coperture sono ignorati.

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

Purificazione del Vuoto: (20 pti)

Se lanciato con successo, una squadra amica ottiene Cura (4), valore che non può essere incrementato in nessun modo.

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

Bandire l'Acciaio: (30 pti)

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	10	1	10	Psichico (S)

Raggio Oscuro: questo sparo è di tipo Raffica.

Bandire l'Acciaio: piazzare un segnalino-bandire l'acciaio ad ogni modello toccata dalla linea di Raffica. Per ogni segnalino allocato ad un modello questo riceve un malus di -1 all'armatura (A o AV). Questi segnalini rimangono in gioco fino alla fine della partita (o finché il modello è rimosso dal gioco).

Soglia di Orrore: (25 pti)

Se lanciato con successo piazzare un segnalino da 30mm entro 24" ed entro la linea di vista dal modello che lancia il potere. Ogni modello nemico su basetta piccola che alla fine della sua attivazione si trovi entro 3" dal segnalino deve superare un test sulla LD con un malus di -4, altrimenti è Stordito. I modelli Implacabili non devono effettuare il test sulla LD ma ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St10.

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

Indigestione: (15 pti)

R	St	RoF	AVV	Tipo
30	14	1	0	Psichico (S)

Esplosione: i modelli rimossi dal gioco dall'Indigestione esplodono. Centrare la sagoma SE sul modello rimosso, e tutti i modelli toccati dalla sagoma ricevono un Colpo Automatico Esplosivo a St(X), dove X è uguale alla Con della vittima.

Portale Oscuro: (45 pti)

Se lanciato con successo piazzare un segnalino da 30mm (conta come un Terreno Pesante, fornisce Copertura Pesante, ha 1 PS e AV15) ovunque entro 6" dal modello che ha lanciato il potere. Tutti i

modelli dell'Oscura Legione entro 12" dal segnalino rimpiazzano la loro regola Necrotecnologia con Cura (3). Questi segnalini rimangono in gioco finché sono distrutti o rimosso dal giocatore che l'ha lanciato. I giocatori possono rimuovere un singolo Portale Oscuro per Turno, che riattiva una carta Risorsa accesa in precedenza. In gioco vi possono essere al massimo 4 segnalini di questo tipo per volta.

R	St	RoF	AVV	Tipo
6	-	1	-	Psichico (B)

Ombra di Morte: (20 pti)

Se lanciato con successo, scegliere un modello di una squadra amica o nemica; tutti i modelli entro 2" dal modello prescelto, quando questo viene rimosso dal gioco, ricevono un Colpo Automatico Penetrante a St6.

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

Esilio Oscuro: (30 pti)

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	10	4	0	Psichico (S)

Esilio: questo Potere ha Forza Critica (2).

Portatore dell'Oscurità (15 pti)

Se lanciato con successo, ogni modello della squadra bersaglio riceve un +2 alla St delle sue armi da fuoco di tipo Penetrante e Plasma.

R	St	RoF	AVV	Tipo
6	-	1	-	Psichico (B)

Transmorficazione: (15 pti)

Se lanciato con successo i modelli della squadra di bersaglio guadagnano un +2 alla propria armatura, che inoltre non ricevono alcun malus negativo dai modificatori delle armi.

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

Corruzione (25 pti)

Se lanciato con successo, piazzare un segnalino-corrruzione da 30mm ovunque entro 28" e in linea di vista dal modello che lancia il potere. Ogni modello che termina la sua attivazione entro 3" dal segnalino deve superare un test sulla Con o perde una ferita – non è possibile effettuare un test Cura in questo caso. Ogni modello dell'Oscura Legione che termina in attivazione entro 3" dal segnalino riguadagna una ferita, se ottiene 1-10 su un D20.

R	St	RoF	AVV	Tipo
28	-	1	-	Psichico (D)

Raggio Oscuro (30 pti)

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

Raggio Oscuro: questo sparo è di tipo Raffica. Ogni modello entro la linea della Raffica deve effettuare un test sulla LD, e se lo falliscono ricevono un Effetto Ferita a Forza Critica (2) senza alcun test armatura, armatura Impenetrabile o test Cura. I veicoli perdono 2 PS nella locazione 19-20, con un risultato di 11-20 su un D20.

Ombre Rampanti (10 pti)

Se lanciato con successo, la squadra bersaglio riceve un malus di -2 alla RS e alla CC e le loro armi divengono di tipo Plasma.

R	St	RoF	AVV	Tipo
30	-	1	-	Psichico (D)

Scudo Infernale (15 pti)

Se lanciato con successo l'unità bersagli ottiene WP 18, che non può essere incrementato in seguito in nessun modo.

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

Tocco Strappa-Anima (10 pti)

Il Warlord che lancia questo potere può effettuare un singolo attacco in corpo a corpo a St20, al posto dei suoi normali attacchi (questo può essere sempre e solo un singolo attacco). I test Cura non possono essere usati in questo caso, e i test sull'Armatura Impenetrabile devono essere ripetuti nel caso siano un successo.

R	St	RoF	AVV	Tipo
B2B	-	1	-	Psichico (B)

ALAKHAI IL FURBO

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	17	10	10	15	18	19	5	16(12)	220

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

Equipaggiamento: Spada Lupo Sbranatrice, Armatura del Nefarita.

Armatura: Armatura del Nefarita (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA MISCHIA:

Spada Lupo Sbranatrice

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+2	3	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Paura (5), Bevitore di Sangue, Bagno di Sangue, Lussuria di Sangue, Ira, Terrore, Evocare l'Oscurità

Bevitore di Sangue: ogni volta che Alakhai tira un "1" naturale durante i suoi attacchi di corpo a corpo, riguadagna una ferita persa in precedenza.

Bagno di Sangue: ogni volta che Alakhai nella stessa attivazione ottiene un successo in un test di CC guadagna un +2 in St e AVV per il successivo attacco; questi bonus sono cumulabili, ma un test fallito resetta i bonus.

Lussuria di Battaglia: dopo che Alakhai ha rimosso tutti i modelli nella sua CCWR può muovere di 2 " in qualsiasi direzione.

Ira (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, Alakhai guadagna un +2 al RoA.

Terrore (attiva): accendendo 1 carta Risorsa tutti i modelli che sono ingaggiati con Alakhai sono considerati aver fallito in automatico un test Paura. I modelli Implacabili non risentono di questa regola.

Evocare l'Oscurità (attiva): accendendo 4 carte Risorsa, Alakhai evoca una nube d'oscurità, e in termini di gioco tutti i modelli hanno una linea di vista che non supera i 18" per il resto del Turno. Nessuna abilità passiva o attiva può far ignorare questa regola.

GOLGOTHA SIGNORA DEL DOLORE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	16	13	9	13	18	17	4	14(10)	175

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

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	15	13	9	13	18	17	3	14(10)	150

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

Equipaggiamento: Artiglio Necrotech, Spina di Horitsa, Armatura del Nefarita.

Armatura: Armatura del Nefarita (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Oscura Simmetria: Golgotha deve acquistare uno dei Doni Oscuri di Algeroth per il costo indicato.

ARMI DA MISCHIA:

Artiglio Necrotech

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+2	2	6	Penetrante

Spina di Horitsa

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+1	6	0	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Paura (3), Signora del Dolore, Specchio di Golgotha, Guida, Ripugnante, Urlo Psicico.

Aura di Oscura Simmetria: i modelli amici che iniziano l'attivazione entro 12" da Golgotha hanno un +1 a (M) – questa regola non ha effetto sulla stessa Golgotha.

Ripugnante: i modelli amici su basetta piccola o media entro 12" da Golgotha guadagnano un +1 all'armatura – questa regola non ha effetto sulla stessa Golgotha.

Signora del Dolore (attiva): accendendo 2 carte Risorsa e nomina un modello entro la CCWR di Golgotha, e il suo valore armatura è dimezzato – nel caso il valore dell'Armatura impenetrabile non viene modificato, ma se viene superato il test deve essere ritirato.

Specchio di Golgotha (attiva): accendendo 2 carte Risorsa Golgotha può muovere fino a 12" senza alcuna penalità data dai terreni; cmq, gol gotha non può terminare il suo movimento su un Terreno Intransitabile.

Durante questo movimento ignorare qualsiasi CCWR dei modelli nemici che Golgotha attraverserebbe, anche se a fine movimento se termina all'interno di una CCWR va considerata ingaggiata.

Golgotha può usare questa regola per andarsene da una mischia, e in questo caso evita i vari Colpi Gratuiti.

Questo effetto conta come un'azione di movimento.

Guida (attiva): accendendo 3 carte Risorsa e scegli una squadra sul campo di battaglia, questa non può reclamare la copertura da modelli in frapposti o elementi scenici.

Urlo Psicico (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, Golgotha può usare il seguente Potere Psicico:

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	15	1	-	Psichico (S)

VALPURGIUS ARCIMAGO DI ALGEROTH

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	15	8	10	15	18	18	3	15(12)	275

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

Equipaggiamento: Lama Dimensionale, Tunica Empia

Armatura: Tunica Empia (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA MISCHIA:

Lama Dimensionale

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

Espulsione della Simmetria (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, questa spada lancia fulmini di magia oscura:

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	16	1	5	Esplosivo (F)

Expunged: il RoF di questo sparo 'magico' non può essere incrementato in nessun modo, e non può essere usato per effettuare l'attacco speciale Muro di Fuoco.

ABILITÀ SPECIALI: Paura (2), Maestro dell'Oscura Simmetria, Succhia-Anime, Frusta Mentale di Algeroth

Maestro dell'Oscura Simmetria: Valpurgius può prendere fino a 5 Doni di Algeroth gratuitamente.

Succhia-Anime: per ogni modello (amico o nemico) rimosso dal gioco a causa di Valpurgius, piazzare un segnalino-anima su Valpurgius. Durante la sua attivazione:

1. Usare 2 segnalini-anima per lanciare un Potere Psichico per 0 PA.
2. Usare 2 segnalini-anima per far recuperare 1 ferita a qualsiasi modello entro 12" da Valpurgius (ma non lo stesso Valpurgius).
3. Usare 3 segnalini-anima per far recuperare 1 ferita a Valpurgius.

Per Turno si possono usare al massimo 4 segnalini-anima.

Frusta Mentale di Algeroth (attiva): accendendo 3 carte Risorsa, e scegliendo un modello (amico o nemico) su basetta piccola o media (esclusi Warlord, Lord e Veicoli) entro 24" e in linea di vista da Valpurgius. Il modello nemico deve superare un test sulla WP, mentre il modello amico lo fallisce in automatico. Per questo test si possono usare fino a 15 segnalini-anima per diminuire di -1 (un malus per ogni segnalino usato) la WP del modello bersaglio.

Se il modello fallisce il test è immediatamente attivato, e sotto il controllo del giocatore che possiede Valpurgius. Il modello bersaglio ha solo 2 PA (che non possono essere incrementati in nessun modo), a meno che non sia ingaggiato, in quel caso ha solo 1 PA (e anche in questo caso non può essere aumentato il n° dei PA).

Il modello sotto controllo può eseguire solo queste azioni: muovere, correre, sparare, caricare e/o combattere. Finché sotto controllo, questo modello non può interagire con gli Obiettivi, ma può usare qualsiasi sua abilità.

Valpurgius è immediatamente disattivato dopo che ha finito di usare la "Frusta Mentale" e non può essere riattivato ancora per il resto del Turno.

LEGIONARI NONMORTI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
4	11	12	8	8	10	15	1	12	50

Tipo: Truppa, basetta piccola (30mm)

Composizione di Squadra: 1 Sostituto Comandante di Squadra dei Legionari e 4 Legionari Nonmorti.

Dimensione di Squadra: 5-12 Legionari Nonmorti.

Opzioni di Squadra:

- 2 modelli ogni 5 possono sostituire il proprio Kratach con un 'Valcheck HMG' per +8 pti, o un 'Plaguedealer' per +5 pti.
- Il Sostituto Comandante può essere promosso a Leader Necromutante per 20 pti.
- Si possono aggiungere fino a 7 modelli per 10 pti l'uno.

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Kratach, Spada Corrotta, Armatura Leggera.

Armatura: Armatura Leggera (-2 Esplosivi).

ARMI DA FUOCO:

Fucile d'Assalto Kratach

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

Valcheck HMG

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

Plaguedealer

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	14	1	5	Plasma (S)

Muro di Fiamme Oscure (attiva): accendendo 2 carte Risorsa può eseguire l'attacco speciale "Muro di Fiamme".

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

ARMI DA MISCHIA:

Lama Corrotta

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	1	2	Penetrante

Infetta: contro quest'arma non si possono effettuare test di Cura.

ABILITÀ SPECIALI: Senza Cervello, Munizioni Nere

Senza Cervello: i Legionari Nonmorti possono eseguire solo le azioni di base, e non possono mai partecipare a SAS e SAC.

Munizioni Nere (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, contro le ferite inflitte con armi da fuoco dai Legionari Nonmorti non si possono usare i test Cura.

RAZIDE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	13	13	10	8	13	17	3	14(10)	75

Tipo: Supporto, basetta media (40mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Razide

Dimensione di Squadra: 1-3 Razide

Equipaggiamento: Plaguedealer HMG, Magli e Artigli, Bio-armatura.

Armatura: Bio-armatura (Penetrante + 1, Plasma -2)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere 2 Razide, per 75 pti l'uno.
- Qualsiasi modello può sostituire il Plaguedealer HMG per un Nazgaroth gratuitamente.

ARMI DA FUOCO:

Plaguedealer HMG

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	15	3	4	Penetrante (A)

Lanciafiamme (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma diviene un lanciafiamme, e usa questo profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	13	1	1	Penetrante (F)

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

Nazgaroth

R	St	RoF	AVV	Tipo
30	15	2	2	Penetrante (A)

Caccia-Carri: quest'arma ha Danno Critico (2).

ARMI DA MISCHIA:

Magli e Artigli

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	3	2	Penetrante

Rabbia

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+4	4	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Infermabile, Rabbia, Balzo Innaturale

Infermabile: i Razide ignorano i malus negativi alla gittata delle armi. I Razide non ricevono alcun malus alla (RS) dati dai terreni leggeri e/o pesanti.

Rabbia (attiva): all'inizio dell'attivazione dei modelli, accendendo 1 carta Risorsa, il Razide può usare "Rabbia", e il suo RoF è ridotto a "0".

Balzo Innaturale (attiva): accendendo 1 carta Risorsa un Razide può ignorare i malus dati al movimento dai Terreni Leggeri e Pesanti quando carica.

NECROMUTANTI

LEADER NECROMUTANTE

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	13	13	10	8	15	17	1	14	-

Tipo: Comandante di Squadra di unità Truppa, basetta piccola (40mm).

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Belzarach, Necrolama, Crude Metal Armour.

Armatura: Crude Metal Armour (-2 Esplosivi)

ARMI DA FUOCO:

Belzarach

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

ARMI DA MISCHIA:

Necrolama

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+2	2	1	Penetrante

Infetta: contro quest'arma non si possono effettuare test di Cura.

ABILITÀ SPECIALI: Frustata, Ordini Uralati, Siringa di Liquido Nero, Tecnologia Nera, Fluidi Insalubri.

Frustata: i Legionari Nonmorti guidati da uno di questi, guadagnano un +1 al (M).

Ordini Uralati: i Legionari Nonmorti guidati da uno di questi, possono effettuare una SAS "Sciame".

Siringa di Liquido Nero: ogni modello nemico su basetta piccola o media rimossi dal Necromutante in mischia, è immediatamente rimpiazzato con un Legionario Nonmorto, equipaggiato con un Kratach. Questo nuovo modello si deve subito considerare aggregato all'unità del Necromutante, va posizionato a contatto di basetta con esso, e potrà essere attivato nello stesso Turno che è stato creato.

Il modello rimosso conta per i Punti Uccisione, invece il Legionario appena creato no.

Tecnologia Nera: i Necromutanti contro le armi di tipo Plasma hanno Cura 8.

Fluidi Insalubri: quando il Necromutante è rimosso dal gioco, tutti i modelli entro la sua CCWR ricevono un Colpo Automatico Plasma a St10 e AVV2.

NECROMUTANTI

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
6	13	13	9	8	15	17	1	14	105

Tipo: Truppa, basetta piccola (30mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Necromutante e 4 Necromutante.

Dimensione di Squadra: 5-10 Necromutanti.

Equipaggiamento: Fucile d'Assalto Belzarach, Baionetta, Crude Metal Armour.

Armatura: Crude Metal Armour (-2 Esplosivi).

Opzioni di Squadra:

- 2 modelli ogni 5 possono sostituire il Belzarach con un Plaguedealer Pesante per 10 pti.
- Aggiungere fino a 5 modelli per 21 pti l'uno.

ARMI DA FUOCO:

Belzarach

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

Plaguedealer Pesante

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	15	1	5	Plasma (S)

Muro di Fiamme Oscure (attiva): se accende 2 carte Risorsa può fare l'attacco speciale "Muro di Fiamme".

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

Granata di Mosche

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

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

Mosche (attiva): fino a 2 modelli di qualsiasi squadra di Necromutanti possono usare questa granata speciale, accendendo 1 carta Risorsa.

Qualsiasi unità che ha almeno un modello toccata dalla sagoma ha i suoi valori di RS e CC dimezzati fino alla fine del Turno. I modelli Implacabili non risentono di questi effetti.

Qualsiasi unità colpita da queste granate che contenga un lanciafiamme (di qualsiasi tipo) può cercare di bruciarle prima che esplodono, ottenendo 1-5 su un D20.

ARMI DA MISCHIA:

Baionetta

R	St	RoA	AVV	Tipo
B2B	+2	2	2	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Granata di Mosche, Tecnologia Nera, Fluidi Insalubri.

Tecnologia Nera: i Necromutanti contro le armi di tipo Plasma hanno Cura 8.

Fluidi Insalubri: quando il Necromutante è rimosso dal gioco, tutti i modelli entro la sua CCWR ricevono un Colpo Automatico Plasma a St10 e AVV2.

PRAETORIAN STALKER

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	13	13	10	10	14	15	2	16	80

Tipo: Supporto, basetta media (40mm)

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Praetorian Stalker.

Dimensione di Squadra: 1-6 Praetorian Stalker.

Equipaggiamento: Falce di Semai, Baionetta, Artigli e Denti, Armatura dei Pretoriani.

Armatura: Armatura dei Pretoriani (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

Opzioni di Squadra:

- Si possono aggiungere fino ad altri 5 modelli per 80 pti l'uno.
- Qualsiasi modello può sostituire la sua Falce di Semai con un Mietitore di Semai gratuitamente.
- Fino a due modelli con la Falce di Semai possono innestargli un "Lancia Carcasse" per 13 pti a modello.
- Fino a due modelli con la Falce di Semai possono innestargli un "Inceneritore Hindenburg" per 10 pti a modello.

ARMI DA FUOCO:

Falce di Semai

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	15	2	1	Penetrante (A)

Munizioni Verme: qualsiasi modello che fallisca un test armatura da un Effetto Ferita da quest'arma deve anche superare un test sulla (Con), e se il test è fallito l'Effetto Ferita guadagna Forza Critica (2).

Munizioni Acide (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma guadagna un +3 all'AVV, ma il suo RoF è ridotto a 1, e non può essere incrementato in nessun modo.

La Falce di Semai può essere migliorata con i seguenti innesti, che possono essere usati come azione di sparo al posto del normale fuoco della Falce di Semai; chiaramente un modello può sparare con un unico innesto.

Lancia Carcasse

R	St	RoF	AVV	Tipo
18/SB	13	1	0	Esplosivo (G)

Gas Rigor Mortis (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, il modello usa queste munizioni speciali; i modelli su basetta piccola o media toccati dalla sagoma sono anche storditi.

Inceneritore Hindenburg

R	St	RoF	AVV	Tipo
FT	8	2	12	Esplosivo (A)

Corrosione: quest'arma ha Danno Critico (2).

ARMI DA MISCHIA:

Baionetta, Artigli e Denti

R	St	RoA	AVV	Tipo
1	+1	2	0	Penetrante

Mietitore di Semai

R	St	RoA	AVV	Tipo
1,5	+4	2	6	Penetrante

Mietitore: i test sulla (CC) con quest'arma che ottengono come risultato 1-3 ottengono Forza Critica (2) e Danno Critico (2).

Potere della Simmetria: i modelli armati con quest'arma ottengono Armatura Impenetrabile (10).

ABILITÀ SPECIALI: Paura (3), Persecutore, Connessi alla Nascita, Conchiglia.

Connessi alla Nascita: per ogni 2 Praetorian Stalker vivi nella squadra, tutti i membri della squadra guadagnano un +1 a CC e RS.

Persecutore: i Praetorian Stalker possono essere schierati attraverso Infiltrazione o lo Schieramento Rapido (in questo caso ignorano gli effetti di un risultato "20").

Conchiglia: i Praetorian Stalker ignorano la Forza Critica quando ricevono un Effetto Ferita.

BEHEMOTH

M	CC	RS	St	Con	WP	LD	W	A	Pti
5	14	13	15	15	10	16	8	18	320

Tipo: Mostro, basetta larga (80mm base).

Composizione di Squadra: 1 Praetorian Behemoth

Dimensione di Squadra: 1 Praetorian Behemoth

Equipaggiamento: Decimator Handcannon, Pugni Mostruosi, Armatura Pesante a Piastre.

Armatura: Armatura Pesante a Piastre (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Decimator Handcannon

R	St	RoF	AVV	Tipo
24	16	4	1	Penetrante (A)

Munizioni Verme Giganti (attiva): accendendo 1 carta Risorsa si può usare il seguente profilo:

R	St	RoF	AVV	Tipo
18/SE	18	1	10	Esplosivo (G)

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

Granate Liquido Nero

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

ARMI DA MISCHIA:

Pugni Mostruosi

R	St	RoA	AVV	Tipo
2	+4	4	6	Penetrante

Mostruoso: queste armi hanno Danno Critico (2).

ABILITÀ SPECIALI: Paura (4), Infermabile, Prendere e Lanciare, In Arrivo.

Infermabile (attiva): il Behemoth può fare una speciale azione di Travolgere di 12". In questa azione il Behemoth non si ferma neppure se i modelli colpiti sopravvivono. Ogni modello colpito riceve un Colpo Automatico a St16 e AVV10; i veicoli sono colpiti nella locazione 19-20. I modelli su basetta piccola sopravvissuti colpiti dal travolgimento vanno piazzati entro 4" dalla loro posizione di partenza (come nell'azione di Lanciare, ma senza ricevere danno aggiuntivo). Questo travolgimento speciale termina quando il Behemot ha raggiunto i 12", o raggiunge un Terreno Intransitabile, un Veicolo Pesante o un altro modello su basetta larga.

Prendere e Lanciare (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, il Behemoth può raccogliere un qualsiasi elemento scenico di dimensioni massime 2"x2"x2" entro 3" da lui, ed entro il suo Fronte. L'oggetto può

essere lanciato seguendo le regole delle granate, e usare la sagoma LE con la ST del Behemoth. Qualsiasi elemento scenico così lanciato va poi rimosso dal gioco. Questo effetto va considerato un attacco di fuoco e costa 1 PA usarlo.

In Arrivo (attiva): accendendo 2 carte Risorsa, il Behemoth può lanciare le Granate Liquido Nero, il tutto conta come un'azione di sparo. Qualsiasi modello toccato dalla sagoma ha il suo valore armatura dimezzato, e non possono usare la regola Cura. I veicoli non sono affetti da queste granate. Il RoF di queste granate non può essere incrementato in nessun modo.

CAVALCA NECROBESTIE

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV		PS Pilota/AV		PS Gambe/AV		PS Testa/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
5	14	12	10	16	4	14	4	14	4	14	4	13	0	-4	4	125
					Con PS=0 il veicolo è distrutto, rimane in gioco e deve essere trattato come un'area di Terreno Leggero	Con PS=0 ottiene la regola "Senza Cervello" e non può più far fuoco.		Con Ps=0 il valore di (M) si attesta su 2, e non potrà essere incrementato in nessun modo – inoltre perde la regola "Bestia"		Con Ps=0 il Pilota va rimosso dal gioco.						

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

Composizione di Squadra: 1 Comandante di Squadra Cavalca Necrobestia.

Dimensioni di Squadra: 1-2 Cavalca Necrobestia.

Opzioni di Squadra: aggiungere un altro modello per 125 pti.

Equipaggiamento: Pistola Voriche, Morso della Necrobestia, Armatura Necrotecnologica.

Armatura: Armatura Necrotecnologica (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi)

ARMI DA FUOCO:

Pistola Voriche

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	10	3	0	Penetrante (A)

Colpo alla Testa: con un risultato di un "1" naturale guadagna Forza Critica (2).

ARMI DA MISCHIA:

Morso della Necrobestia

R	St	RoF	AVV	Tipo
1,5	15	4	2	Penetrante

Enzimi Necrotici: non si può usare la regola Cura per le ferite inflitte da quest'arma.

Saliva Acida (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, quest'arma guadagna AVV4.

ABILITÀ SPECIALI: Paura (3), Cacciatore, Bestia, Incornata

Bestia: questi modelli ignorano qualsiasi malus per il movimento dei veicoli dati da Terreni Leggeri o Pesanti; inoltre possono saltare e saltare in lungo come i modelli su basetta grande. Quando si arrampicano e devono fare un test sulla (Con) lo superano in automatico, ma alla fine dell'arrampicata devono fare un test armatura sulla locazione Gambe ad AVV0.

Incornata (attiva): accendendo 1 carta Risorsa, il modello può effettuare la speciale azione di combattimento "Travolgere" con St16.

VEDOVA NERA

					1-10		11-14		15-18		19-20					
M	CC	RS	WP	LD	PS Corpo/AV		PS Pilota/AV		PS Gambe/AV		PS Testa/AV		AV Fronte	AV Retro	PA	Punti
6	14	12	-	-	5	19	4	18	5	17	4	16	0	-2	4	295
					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 non può più muoversi.			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

Composizione di Squadra: 1 Vedova Nera

Dimensione di Squadra: 1 Vedova Nera

Equipaggiamento: Ashnagaroth montato sulla testa, Tarsus, Bio-Armatura Carapace.

Armatura: Bio-Armatura Carapace (Non riceve malus negativi dai modificatori delle armi).

ARMI DA FUOCO:

Ashnagaroth montato sulla testa

R	St	RoF	AVV	Tipo
18	15	5	2	Penetrante (A)

ARMI DA MISCHIA:

Tarsus

R	St	RoA	AVV	Tipo
3	16	4	6	Penetrante

ABILITÀ SPECIALI: Paura (6), Implacabile, Rigenerazione (3), Colpo Velenoso, Aura di Pazzia, Nato Nonmorto

Rigenerazione (3): all'inizio dell'attivazione tirare un D20, con un risultato di 1-4, la Vedova Nera guadagna 1 PS perso in precedenza.

Colpo Velenoso: se ottiene un "1" naturale in un test CC l'Effetto Ferita guadagna Forza Critica (3) e Danno Critico (3).

Aura di Pazzia: i modelli nemici entro 10" dalla Vedova Nera hanno un malus di -4 alla WP.

Nato Nonmorto (attiva): un'unità di Legionari dell'armata può iniziare la partita all'interno della Vedova Nera. In una della qualsiasi attivazioni della Vedova Nera, accendendo 1 carta Risorsa e spendendo 1 PA la squadra dei Legionari "nasce"; essa va schierata interamente entro 2" dal Retro della Vedova Nera. La Squadra di Legionari "appena nata" può essere attivata nello stesso Turno ma hanno un solo PA per modello.

Se la Vedova Nera è distrutta o esplosa, e la squadra dei Legionari è ancora 'non-nata', i Legionari "nascono" automaticamente – ma nel caso la Vedova Nera esploda ogni Legionario riceve un Colpo Automatico Esplosivo a St14.