



GUERRIERI DI FERRO
EQUIPAGGIAMENTO



IMPIANTI BIONICI

I Guerrieri sono potenziati con innesti bionici che aumentano la loro forza e velocità



IMPIANTI BIONICI

Tutti i Marines equipaggiati con armi pesanti possono muovere di sei caselle. L'effetto di questa carta è valido tutta la missione.



GUERRIERI DI FERRO
EQUIPAGGIAMENTO



SENSORI

Il Comandante usa sensori avanzati per identificare e tracciare i bersagli



SENSORI

Il Comandante può rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto nel combattimento a distanza. L'effetto di questa carta è valido tutta la missione.



GUERRIERI DI FERRO
EQUIPAGGIAMENTO



ARMATURA RINFORZATA

Il Comandante indossa un'armatura rinforzata che lo protegge anche dai colpi più potenti



ARMATURA RINFORZATA

Il Comandante subisce un danno in meno nel corpo a corpo. Questa carta è valida per tutta la missione.



GUERRIERI DI FERRO
EQUIPAGGIAMENTO



ARMI MODIFICATE

La Legione ha modificato le dotazioni pre-Eresia, rendendo le armi da fuoco adatte anche agli scontri ravvicinati



ARMI MODIFICATE

Tutti i Marines con Bolter lanciano un dado arma leggera in più, potendone rilanciare uno in attacco, nei combattimenti corpo a corpo. Questa carta è valida per tutta la missione.



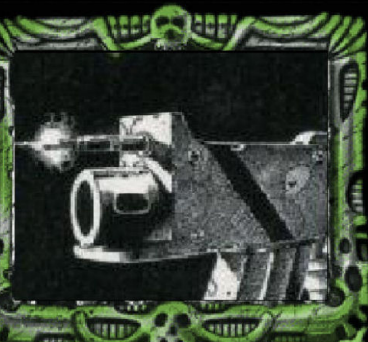
GUERRIERI DI FERRO

EQUIPAGGIAMENTO



MIRINO

Il mirino è un avanzato strumento di avvistamento: combina un'immagine ingrandita con un potente spettroscopio



MIRINO

Contrassegnate una delle quattro armi nel vostro Scanner. Quando il Marine userà quest'arma, potrà rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato. Questa carta è valida tutta la missione.



GUERRIERI DI FERRO

EQUIPAGGIAMENTO



MIRINO

Il mirino è un avanzato strumento di avvistamento: combina un'immagine ingrandita con un potente spettroscopio



MIRINO

Contrassegnate una delle quattro armi nel vostro Scanner. Quando il Marine userà quest'arma, potrà rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato. Questa carta è valida tutta la missione.



GUERRIERI DI FERRO

EQUIPAGGIAMENTO



BOMBA A FUSIONE

Questo ordigno, quando esplose, atomizza il bersaglio. E' utile contro Androidi e Dreadnought.



BOMBA A FUSIONE

Uno dei vostri Marines può lanciare due dadi arma pesante in più in un combattimento corpo a corpo. Questa carta va scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO

EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ACCECANTE

Le granate accecanti emanano un largo spettro di interferenza che permette ai Marines di non essere visti o scoperti



GRANATA ACCECANTE

Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Il giocatore Alieno non potrà attaccare nessuna delle vostre miniature nel prossimo turno. Questa carta va scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
ORDINE



FUOCO!

L'ordine consente di eliminare grandi formazioni di nemici sfruttando al massimo le armi pesanti della squadra



GUERRIERI DI FERRO
ORDINE




FUOCO!

Tutti i Marines possono sparare due volte: sparare, muovere e sparare ancora OPPURE sparare due volte prima o dopo aver mosso. Questa carta va scartata dopo l'uso.




GUERRIERI DI FERRO
ORDINE



MUOVERSI!

L'ordine è utile per allontanare la squadra da una zona pericolosa o per assicurarsi una posizione di fuoco avanzata



GUERRIERI DI FERRO
ORDINE



MUOVERSI!

Tutti i Marines possono muovere due volte: muovere, sparare e muovere ancora OPPURE muovere due volte prima o dopo aver sparato. Questa carta va scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
ORDINE



SOPPRESSIONE!

Con questa tattica la squadra è in grado di eliminare vaste concentrazioni di nemici o obiettivi particolarmente corazzati



GUERRIERI DI FERRO
ORDINE



SOPPRESSIONE!

Fino a due Marines possono concentrare il fuoco in un'area quadrata di quattro caselle. Le miniature nell'area subiranno un danno pari alla somma degli attacchi. Questa carta va scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI TZEENTCH

Il Dio dell'Inganno confonde i nemici e benedice i suoi soldati con magie di protezione



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI TZEENTCH

Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore tutti i Marines avranno un punto armatura in più. Questa carta va giocata alla fine del proprio turno e scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI KHORNE

Il Dio del Sangue risveglia nei suoi seguaci una ferocia senza freni e una forza inarrestabile



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI KHORNE

Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore tutti i Marines lanciano un dado arma leggera in più nel corpo a corpo. Questa carta va giocata alla fine del proprio turno e scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI NURGLE

Nurgle concede ai suoi seguaci il dono della vita oltre la morte, conferendogli innaturale resistenza



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI NURGLE

Fino al prossimo turno del giocatore tutti i Marines avranno un punto vita in più; all'inizio del prossimo turno del giocatore, se vivi, non saranno contati i danni subiti. Questa carta va giocata alla fine del turno e scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



IL CAOS INDIVISO

La Legione è votata al Caos Indiviso e le divinità del Warp favoriscono i soldati a loro fedeli rendendoli inarrestabili



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



IL CAOS INDIVISO

Un Marine potrà evitare qualsiasi danno. Questa carta può essere giocata sempre, dopo che un Marine subisce un danno mortale. Questa carta va scartata dopo l'uso.



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI SLAANESH

Slaanesh concede ai suoi seguaci sensi molto affinati che gli consentono di evitare gli attacchi e mantenere l'iniziativa



GUERRIERI DI FERRO
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI SLAANESH

Per ogni turno degli altri giocatori fino a tre Marines, se attaccati, possono muovere fino a tre caselle per evitare un attacco corpo a corpo o togliersi dalla linea di vista. Questa carta va giocata alla fine del proprio turno e scartata dopo l'uso.



Creato da Boyakki, con la collaborazione di Dreyfus

Un ringraziamento a Ra e T-Rex per i layout delle carte del gioco originale