



# GUARDIA IMPERIALE

## DI JERVIS JOHNSON

**La guardia imperiale costituisce la maggior parte della macchina militare Imperiale. I reggimenti sono reclutati dai milioni di mondi dell'impero, formando un'enorme forza di umani e inumani.**

**Questo articolo contiene regole per usare la Guardia Imperiale nelle tue partite di Advanced Space Crusade con una completa lista delle forze della Guardia Imperiale. Puoi, allo stesso tempo, lanciare degli assalti usando solo la Guardia Imperiale, o puoi includerla come parte delle tue forze degli Space Marine.**

Ogni reggimento nella Guardia Imperiale è creato da un singolo pianeta, e un soldato della Guardia imperiale si considera appartenente al suo reggimento prima che alla famiglia e al pianeta di nascita. I reggimenti sono divisi in compagnie, che può variare ampiamente in grandezza e composizione, e poi al loro interno in plotoni composti da un numero di squadre di guardie imperiali guidate da un gruppo di ufficiali e da una squadra comando.

Quando reclutano un reggimento, la Guardia Imperiale screma l'élite delle forze di difesa planetarie di un mondo. Quote di arruolati sono normalmente stabilite per ogni generazione, ma in tempi di grande necessità, l'Administratum può richiedere ad un pianeta di fornire numerosi reggimenti provenienti da una singola generazione. L'Eresia di Horus è stato uno di questi momenti di bisogno – l'attacco della flotta alveare Kraken è un minaccia della stessa portata per la salvezza dell'Impero.

E' considerato un grande onore essere scelto come recluta nella Guardia Imperiale e molti giovani pieni di speranza si arruolano nelle forze di difesa planetarie con la speranza di esser ritenuti degni della Guardia. I metodi di arruolamento variano a seconda del mondo coinvolto. Sui mondi alveare come Necromunda, è normale pescare intere bande di strada nelle forze planetarie di difesa, i capi banda diventano ufficiali, le bande più di successo diventano plotoni o anche intere compagnie nella Guardia Imperiale.

Sui mondi ferali o medioevali, la forza di difesa planetaria è reclutata dalla casta dei guerrieri con una serie di ordalie e gli viene dato un nome come i cavalieri della stella signore o le aquile guerriere. I più grandi tra loro, scelti ancora da delle prove, possono unirsi ai guerrieri dalle stelle quando le loro grandi navi vengono fuori dal cielo.

In particolar modo sui mondi ferali e tra le bande dei mondi alveari, la presa di scalpi, orecchie o altri trofei è incoraggiato come indice di prodezza marziale. Su Necromunda, ad esempio, molte bande prendono il mignolo della mano destra come un trofeo. I trofei sono importantissime prove sia della prodezza marziale che di meritare di unirsi alla Guardia Imperiale

Quando si uniscono alla Guardia Imperiale le reclute sono parzialmente allenate in virtù del loro servizio nelle forze di difesa planetaria. Allenamento avanzato alle armi e varie esercitazioni prendono parte durante i lunghi viaggi dal pianeta natio del reggimento al luogo di assegnazione. Nel momento in cui un reggimento della Guardia Imperiale arriva a destinazione è una forza coesa e duramente allenata, pronta per quasi tutte le eventualità.

Un reggimento che ha conseguito un successo può sperare che gli venga assegnato il controllo del pianeta sul quale è stato inviato. Se il pianeta rimane pacifico e raggiunge le sue quote, il comandante del reggimento può col tempo essere ricompensato con titolo di comandante imperiale e governatore del pianeta e – concessioni sostanziali di terra possono essere fatte a Guardie veterane che si ritirano dal servizio attivo a causa dell'età avanzata.

A tempo debito, il reggimento diviene una nobiltà ereditaria, quasi indistinguibile dalla popolazione nativa. I discendenti della prima guarnigione possono essere reclutati, prima dentro la forza di difesa planetaria e poi dentro i reggimenti della Guardia Imperiale sorti dal pianeta.

Sebbene molte delle azioni a bordo effettuate contro le navi Tyranidi sono fatte dagli Space Marines, la Guardia Imperiale ha il suo ruolo da svolgere. Le squadre della Guardia Imperiale possono essere temporaneamente assegnate ai gruppi d'assalto degli Space Marines, fino alla misura che il numero delle Guardie Imperiali sovrasti ampiamente quello delle forze space marines (sebbene gli space marine rimangono, ovviamente, al comando).

La Guardia Imperiale fornisce anche agli scafi di pattuglia della flotta Imperiale in orbita nel pianeta del reggimento gruppi di sbarco.

Le seguenti nuove regole ti permettono di aggiungere la Guardia Imperiale alle tue partite di Advance Space Crusade e ricreare un altro aspetto della disperata lotta dell'Impero contro la flotta alveare Kraken.

## LANCIARE UN ASSALTO

La Guardia Imperiale usa tattiche molto simili a quelle degli Space Marines quando assalta un'astronave Tyranide: avanzare su tre linee di attacco in modo da localizzare e distruggere gli organi vitali della nave. Quando giochi con una forza d'assalto della Guardia Imperiale, pertanto usa lo schermo strategico esattamente come se stessi giocando una forza degli Space Marines. Dispiegamento, esplorazione e battaglie vengono gestite allo stesso modo.

Le uniche eccezioni alle regole per giocare con gli Space Marines sono date sotto. Essi ricreano l'organizzazione in squadre e plotoni della Guardia Imperiale e le armi che portano che non sono normalmente usate dagli Space Marines.

## UFFICIALI DELLA GUARDIA IMPERIALE

La Guardia Imperiale ha una struttura di comando rigida. I Plotoni sono guidati da ufficiali, scelti perché erano i leader delle bande da guerra o delle gang dalle quali furono originariamente reclutati nella Guardia. Complessivamente al comando di un plotone c'è di solito un Capitano, che è supportato da numerosi Luogotenenti. Se i loro ufficiali vengono uccisi, una squadra della Guardia Imperiale tende ad abbattersi, difendendo con tenacia il territorio che ha conquistato ma incapace di effettuare qualsiasi azione offensiva diretta.

Inclusi nella categoria degli ufficiali della Guardia ci sono i Commissari. Sono i commissari che aumentano la consapevolezza degli ideali Imperiali nelle truppe, disseminano la saggezza dell'Impero nei ranghi e mantengono la disciplina. Essi sono anche perfettamente capaci di prendere in carico squadre della Guardia Imperiale e guidarle in battaglia.

### Numero di Ufficiali

Una forza della Guardia Imperiale include sempre un Capitano – non può includerne più di uno. Il Capitano è, in ogni momento, assegnato ad una squadra comando.

Nota che i Sergenti, i Medici e gli Inservienti non sono ufficiali.

### Squadra Comando

Una forza della Guardia Imperiale include sempre almeno una squadra comando – questa è quella alla quale il Capitano va assegnato.

Puoi includere quante squadre comando vuoi, purché ciascuna di essa abbia un Luogotenente o un Commissario assegnato.

Gli ufficiali assegnati ad una squadra comando non sono rappresentati da diversi segnalini – semplicemente riporta le caratteristiche dell'ufficiale sulla tua lista come parte della squadra. Fintanto che ogni squadra comando ha un ufficiale, puoi avere ufficiali extra non assegnati ad una squadra comando e che possiedono il proprio segnalino squadra.



### Promuovere i Sergenti

Se tutti gli ufficiali di una forza della Guardia Imperiale sono uccisi, puoi prendere un Sergente e promuoverlo sul campo al grado di Luogotenente. Questo rappresenta il più anziano dei Sergenti che prende temporaneamente il comando delle Guardie. Ovviamente, le caratteristiche del Sergente non sono cambiate – semplicemente metti una nota nella lista che è stato promosso.

Se un appena promosso Luogotenente è ucciso, puoi prendere un altro Sergente e promuoverlo. Se non ci sono più Sergenti in vita, le Guardie sono lasciate senza ordini e cominciano immediatamente la ritirata – il giocatore della Guardia Imperiale perde il gioco.

### Ufficiali ed Esplorazione

Gli Ufficiali condizionano le abilità delle squadre della Guardia Imperiale di dispiegare, esplorare e combattere nelle battaglie. Per permettere alle squadre della Guardia Imperiale di poter fare una di queste cose, deve esserci un ufficiale nello stesso riquadro (squadra di ricognizione, forza d'assalto o riserve) dello schermo strategico.

Se un qualsiasi riquadro non ha un ufficiale dentro, le forze della Guardia Imperiale rappresentate dai segnalini in quel riquadro non possono fare nulla durante il turno – non possono muoversi in un'altra casella, girare le carte esplorazione o prendere parte alle battaglie.

Nota che un ufficiale che è rappresentato da un segnalino separato non deve muoversi con le squadre quando esse vengono redistribuite – egli può rimanere nello stesso riquadro. Se è assegnato ad una squadra (come il Capitano assegnato alla squadra comando), egli si muove sempre con la squadra.

A causa della loro importanza nell'esplorazione della nave, dovresti includere abbastanza ufficiali nella tua armata. Per molte partite avrai bisogno di un minimo di 7 ufficiali (uno per ogni riquadro sul lo schermo strategico) – aiuta averne 8, 9 o anche di più!

## SQUADRE DELLA GUARDIA IMPERIALE

A causa della sua dimensione enorme, la Guardia Imperiale è un'organizzazione incredibilmente diversificata. Definire ogni variante dell'organizzazione e dell'equipaggiamento delle truppe riempirebbe le pagine di White Dwarf per gli anni a venire, così dobbiamo limitarci all'equipaggiamento standard e il tipo di truppe comuni.

La maggior parte delle Guardie Imperiali indossano armature antischegge e le armi più comuni usate sono la pistola e il fucile laser. Sebbene non siano così efficaci come i Requiem, le armi laser sono facili da costruire, raramente necessitano di essere ricaricate e sono quasi impossibili da rompere, rendendole l'arma ideale per la Guardia Imperiale. Le squadre portano anche armi più pesanti per fornire fuoco di supporto, come il cannone laser o il lancia granate.

Come gli Space Marines, la Guardia Imperiale è organizzata in diversi tipi di squadra, ognuno dei quali assolve un diverso ruolo in battaglia. Le squadre comunemente utilizzate nell'assaltare le navi spaziali tyranidi sono le **squadre tattiche** e le **squadre d'assalto**. Le squadre tattiche sono la tipologia standard della Guardia Imperiale, flessibili abbastanza per combattere nella maggior parte delle circostanze. Le squadre d'assalto sono armate con pistole laser e fucili al plasma in modo da combattere il nemico più da vicino.

### Ricognizione

Poiché una squadra della Guardia Imperiale richiede un ufficiale al comando per essere in grado di esplorare, puoi mettere due segnalini di squadra nel riquadro ricognizione sullo schermo strategico, a patto che uno sia una squadra di truppe e l'altro un ufficiale. Alternativamente, ovviamente, puoi usare una squadra che ha un ufficiale permanentemente assegnato (in questo caso, puoi avere un solo segnalino nel riquadro ricognizione).

### Imboscata

Poiché le squadre della Guardia Imperiale hanno 10 uomini, l'allestimento di un'imboscata può diventare assurdamente affollato. Per impedire che questo accada, puoi solo posizionare 5 uomini nella sezione centrale del tabellone. Gli altri membri rimanenti della squadra di ricognizione devono essere posizionati nella sezione del tabellone uno (la sezione del tabellone che è per la Guardia Imperiale l'entrata/uscita dell'area).

## INUMANI

Le armate della Guardia Imperiale possono includere squadre di **Uomini Bestia** o **Ogryn**, creature mutate dalla stirpe umana. Gli uomini bestia sono noti per la loro aggressività e determinazione, e la loro fiera devozione al culto Imperiale, nella speranza di spiare il loro peccato di essere nati mutanti. Gli Ogryn sono larghi, massicci inumani, apprezzati per la loro forza, il coraggio e inflessibile fedeltà sia all'Impero che alle truppe di cui fanno parte.

Nessuna di queste razze è nota per la sua intelligenza e per riflettere questo esse possono ottenere un'azione extra solo se si trovano entro 6 caselle dal Capobranco o Capo della loro squadra ovvero un qualsiasi Ufficiale della Guardia Imperiale.

## AZIONI EXTRA

Quando usi un'armata della Guardia Imperiale, sottrai -2 dal dado quando tiri per le azioni extra. Questo modificatore è incrementato a -4 se il Capitano in comando dell'armata è stato ucciso.

Ufficiali e Sergenti che sono coinvolti nella battaglia danno bonus al tiro per le azioni extra che possono compensare questa penalità.

## SCEGLIERE LE FORZE DELLA GUARDIA IMPERIALE

Se scegli di impiegare le forze della Guardia Imperiale puoi usare qualsiasi delle unità mostrate nella lista delle forze della Guardia Imperiale.

Usa la tavola dei punti armata come faresti scegliendo una forza degli Space Marines – lo stesso numero massimo di punti armata e i medesimi punti vittoria vengono applicati.

Una volta che hai scelto le tue forze, registrate sulla lista dell'esercito come al solito, usando i segnalini squadra che normalmente usi per gli Space Marines.

Per sintetizzare le restrizioni tra i differenti tipi di truppa già menzionate:

Tipo di truppa	Minimo	Massimo
Capitano	1	1
Luogotenente	0	qualsiasi
Commissario	0	1
Squadra comando	1	qualsiasi
Tutti gli altri tipi	qualsiasi	qualsiasi

## GUARDIA IMPERIALE NELLE ARMATE SPACE MARINES

Se prendi delle forze Space Marines, puoi includere unità della Guardia Imperiale. Il tipo di unità che puoi scegliere sono limitate, poiché gli Space Marines non combatteranno al fianco delle unità contaminate degli inumani che sono incluse come parte della Guardia Imperiale.

Quando una forza della Guardia Imperiale è parte delle forze degli Space Marines qualsiasi Ufficiale Space Marine può comandare le Guardie. Le squadre della Guardia Imperiale possono ridistribuirsi, esplorare e combattere battaglie fintanto che un ufficiale della Guardia Imperiale o un qualsiasi Space Marines è nello stesso riquadro dello schermo strategico.

Poiché sono sotto il comando degli Space Marines, non devi prendere un Capitano della Guardia Imperiale e una squadra comando, sebbene tu possa includerli se vuoi. Per la Guardia Imperiale assegnata alle forze Space Marines le restrizioni di truppa sono:

Tipo di truppa	Minimo	Massimo
Capitano	0	1
Luogotenente	0	qualsiasi
Commissario	0	1
Squadra comando	0	qualsiasi
U. Bestia e Ogryn	0	0
Tutti gli altri tipi	qualsiasi	qualsiasi

Quando combatti una battaglia delle forze combinate di Space Marines e Guardia Imperiale, puoi anche ignorare le normali penalità che soffre la Guardia Imperiale quando si tira per le azioni extra – le Guardie sono ispirate dal combattere al fianco dei guerrieri d'élite dell'umanità.

## VARIANTI AL GIOCO

Puoi usare le squadre della Guardia Imperiale come schiavi mentali Tyranidi. Se sono schiavi mentali non devi preoccuparti circa ufficiali e squadre comando – semplicemente usa qualsiasi squadra o ufficiale vuoi alla lista delle forze e alloca un segnalino schiavo mentale ad ogni squadra o ufficiale. La schiavitù mentale controlla totalmente le Guardie così ignora tutte le penalità e i bonus per il tiro delle azioni extra – gli ufficiali non ottengono alcun punto fato.

## NUOVE ARMI

La Guardia Imperiale regolarmente utilizza un numero di armi non normalmente impiegate dagli Space Marines, chiamate cannone laser, lancia granate e collari bomba.

Regole speciali per queste armi sono incluse sotto.

### CANNONE LASER

I cannoni laser sono armi estremamente potenti, principalmente designate per utilizzarle contro bersagli pesantemente corazzati. L'energia laser che rilasciano colpisce con una forza esplosiva, disintegrando letteralmente il bersaglio. Con il lancio di 1D+9, anche il bersaglio più pesantemente corazzato non ha speranze contro un colpo ben mirato del cannone laser.

### COLLARE BOMBA

La Legione Penale contiene truppe al servizio dell'Impero che hanno commesso crimini capitali. Le truppe condannate ai battaglioni penali lo sono per la vita – con un'unica eccezione importante. I soldati del battaglione penale possono servire volontariamente come **Bombe Umane**.

Questo non è il capolinea come può sembrare – una percentuale dei collari bomba è progettata per non scattare e qualsiasi soldato che sopravvive alla battaglia è libero dal Battaglione Penale. Questo è un modo per i soldati del Battaglione Penale di sfuggire dalla sentenza con integrità o almeno di morire con onore nel servizio del loro Imperatore.

Puoi includere le bombe umane del Battaglione Penale nella tua armata al costo di 10 punti ciascuna. Ogni bomba umana è assegnata ad una squadra comando ed è trattata come parte della squadra comando per il resto del gioco.

Le bombe umane muovono e attaccano normalmente. Non hanno armi a distanza e possono solo attaccare in corpo a corpo o detonando il loro collare bomba. La bomba umana può tentare di detonare il collare bomba in qualsiasi istante invece di muoversi di una casella – non importa quale azione è stata scelta, fino a quando un modello ha caselle di movimento a disposizione. Il collare bomba non può essere detonato come reazione.

Tira un D12 quando detoni il collare bomba. Su un risultato di 1 o 2, il collare è un bidone e non esplode – la bomba umana è illesa. Su un tiro di 3-12, il collare esplode. Se una bomba umana è uccisa da un attacco a distanza di un nemico o in corpo a corpo, tira per vedere se il collare esplode proprio come se fosse stato detonato dal modello.

Se il collare è un bidone, il soldato del Battaglione Penale è un uomo libero e tenterà di tornare alla sezione del tabellone di entrata. Puoi muovere il modello normalmente, eccetto che non puoi muoverlo in una casella adiacente un modello nemico. Non puoi effettuare attacchi in corpo a corpo con il modello ma puoi difendersi se viene attaccato. Se il soldato torna al Punto D'entrata è rimosso dalla partita e non prende ulteriore parte al gioco.

Se il collare esplode, la bomba umana è uccisa. Ogni modello nelle caselle adiacenti è attaccato con il lancio di 1D+3 e i modelli entro 2 caselle (a patto che non vi sia una casella bloccata) sono attaccati con il lancio di 1D+1.

## LANCIA GRANATE

I lancia granate sono capaci di sparare la maggior parte delle granate usate dalle truppe imperiali. Il loro raggio è ristretto quando sparano dentro una nave, poiché è impossibile lanciare a "pallonetto", il modo standard usato con quest'arma.

Il lancia granate è un arma dal colpo singolo, e deve essere ricaricata dopo ogni utilizzo. Il tipo di granata usata è specificato quando il lancia granate viene caricato. Fotocopia i segnalini della granata accecante e a frammentazione che ti abbiamo fornito e incollali su cartoncino. All'inizio della battaglia, prendi il segnalino appropriato e piazzalo sul modello. Quando il lancia granate spara, usa il segnalino per indicare la casella colpita e poi rimuovilo. Quando il lancia granate viene ricaricato scegli quale tipo di granata viene caricata e piazza il segnalino sul modello di nuovo. Anche se l'arma non ha sparato, puoi cambiare un tipo di proiettile con l'altro con un'azione di ricarica – semplicemente cambia il segnalino della granata per mostrare il nuovo tipo di proiettile.

Non muovere le granate dal lancia granate di una casella per il rimbalzo – semplicemente prendi una casella compresa nella linea di vista di chi fa fuoco, spara entro l'arco e il raggio e scarta la granata da quel punto.



## ADVANCED SPACE CRUSADE ERRATA

Sfortunatamente, le prime copie del regolamento di Advanced Space Crusade hanno un numero di errori. Le correzioni necessarie sono riportate sotto con le nostre scuse.

Sulla lista dell'esercito degli Space Marine, il cannone al plasma portato dalla squadra tattica degli Space Marine è in realtà un fucile al plasma. Le caratteristiche dell'arma non sono invariate ma lo Space Marine è manovrabile (togliete la 1 dalla colonna manovrabilità). Il Cannone al plasma descritto a pagina 49 si riferisce in realtà al fucile al plasma.

Ancora nella lista, la nota 4 della lista della squadra d'assalto degli space marine è errata. Gli Space Marines non possono sparare con entrambe le armi simultaneamente – possono sparare con una o con l'altra arma non insieme!

Sulla lista dell'esercito dei Tyranidi, le caratteristiche dell'arma del Ladro Genetico Ibrido armato con pistola laser sono errate: il raggio dovrebbe essere 8 per il fuoco istintivo e 16 per il fuoco mirato. L'ibrido con il fucile al plasma non può sparare istintivo – togliete il raggio per il fuoco istintivo e il dado per colpire.

A pagina 45 alcune caratteristiche degli estranei sono errate: Le caratteristiche delle armi dello Squat e dell'Eldar dovrebbero entrambe essere 12 raggio e, 1D tiro per colpire con fuoco istintivo, 24 raggio e 1D+2 tiro per colpire con fuoco mirato; la Guardia Imperiale dovrebbe leggersi 7 valore di armatura esposto e 9 valore armatura al riparo; l'Ogryn dovrebbe leggersi 6 per movimento, 5 per reazione, 12 per entrambi i valori armatura e 1D+7 tiro per colpire in corpo a corpo.

Per finire, la regola per le granate a frammentazione a pagina 51 danno il tiro per colpire sbagliato. Una granata a frammentazione attacca i bersagli nella casella dove atterra con un tiro per colpire di 1D+3, e i bersagli nei quadretti adiacenti con 1D+1.

# GUARDIA IMPERIALE LISTA DELLE FORZE

## UFFICIALI DELLA GUARDIA IMPERIALE 20 PUNTI CIASCUNO

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al. rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Capitano Guardia	4	-	10	8	10	Spada Catena & P. Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	2D+3	P
Luogotenente	4	-	8	7	9	Spada Catene & P. Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Commissario	4	-	10	7	9	Spada Catene & P. Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	2D+3	P

Note: 1) Il Capitano ha 1 punto fatto – aggiungere +2 al tiro per le azioni extra 3) Il Commissario ha un punto fatto – aggiunge +2 al tiro per le azioni extra  
2) Il Luogotenente aggiunge +1 al tiro per le azioni extra (L'armata deve includere 1 Capitano, fino ad 1 Commissario e un qualsiasi numero di luogotenenti.)

## SQUADRA COMANDO DELLA GUARDIA IMPERIALE 150 PUNTI PER 1 MEDICO, 1 SERGENTE, 1 INSERVIENTE E 2 GUARDIE CON CANNONE LASER

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al. rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Medico	4	-	9	7	10	Pistola Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	1D+3	-
Sergente	4	-	8	7	9	Spada Catene & P. Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Inserviente	4	-	7	7	9	Pistola Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	1D	-
Guardia	4	U	7	7	9	Cannone Laser	I	-	-	-	I	1D+9	1D-1	-

Note: Ogni armata della Guardia Imperiale include da 1 a qualsiasi numero di squadre comando 1) Il medico ha 1 punto fatto  
Ogni squadra comando deve essere guidata da un ufficiale 2) Il sergente aggiunge +1 al tiro per le azioni extra  
Tutte le Guardie sono equipaggiate con granate a frammentazione 3) Bersagli attaccati dal C. Laser possono tirare su reazione per andare proni.

## SQUADRA TATTICA DELLA GUARDIA IMPERIALE 150 PUNTI PER 1 SERGENTE, 1 GUARDIA CON CANNONE LASER, 1 GUARDIA CON LANCIAGRANATE E 7 GUARDIE CON FUCILE LASER

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al. rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Sergente	4	-	8	7	9	Spada Catene & P. Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Guardia	4	-	7	7	9	Lanciagranate	S	A	8	*2	16	*2	1D	-
Guardia	4	U	7	7	9	Cannone Laser	I	-	-	-	I	1D+9	1D-1	-
Guardia	4	-	7	7	9	Fucile Laser	I	-	12	1D	24	1D+2	1D	-

Note: Tutte le Guardie sono equipaggiate con granate a frammentazione 2) Area d'effetto e tiro per colpire del lanciagranate dipende dal tipo di granata: accecante o a frammentazione  
1) Il sergente aggiunge +1 al tiro per le azioni extra 3) Bersagli attaccati dal C. Laser possono tirare su reazione per andare proni.

## SQUADRA D'ASSALTO DELLA GUARDIA IMPERIALE 150 PUNTI PER 1 SERGENTE, 2 GUARDIE CON FUCILE AL PLASMA E 7 GUARDIE CON PISTOLA LASER

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al. rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Sergente	4	-	8	7	9	Spada Catene & P. Laser	I	-	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Guardia	4	-	7	7	9	Fucile al Plasma	S	A	-	-	8	1D+4	1D	-
Guardia	4	-	7	7	9	Pistola Laser	I	-	12	1D	24	1D+2	1D	-

Note: Tutte le Guardie sono equipaggiate con granate a frammentazione 2) Usa la sagoma per il colpo del fucile al plasma – piazza la sagoma dalla casella del modello e entro il suo raggio di fuoco – tutte le caselle sotto o a metà della sagoma vengono attaccate.  
1) Il sergente aggiunge +1 al tiro per le azioni extra

## SQUADRA D'ATTACCO DEGLI UOMINI BESTIA 100 PUNTI PER UN CAPOBRANCO E 9 UOMINI BESTIA

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al. rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Capobranco	5	-	8	9	10	Spada P. & P. Lanciafiamme	2	-	4	1D+2	-	-	1D+4	P
Uomo Bestia	5	-	7	9	10	Arma da mischia	-	-	-	-	-	-	2D+2	-

Note: 1) Il tiro per colpire della pistola lanciafiamme viene effettuato contro il valore di armatura esposto anche se il bersaglio è al riparo o prono.  
2) Gli Uomini Bestia possono utilizzare azioni extra solo se si trovano al massimo a 6 caselle di distanza dal Capobranco o da un Ufficiale.

## SQUADRA DI OGRYN 150 PUNTI PER 1 LEADER E 4 OGRYN

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al. rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Leader	6	U	6	12	12	Fucile squartatore	2	-	4	3D+1	-	-	1D+7	-
Ogryn	6	U	5	12	12	Arma da mischia	-	-	-	-	-	-	1D+7	-

Note: 1) Gli Ogryn possono utilizzare azioni extra solo se si trovano al massimo a 6 caselle di distanza dal Leader o da un Ufficiale.

**BATTAGLIONE PENALE DELLA GUARDIA IMPERIALE**  
**10 PUNTI PER 1 UOMO BOMBA**

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Uomo Bomba	4	-	7	7	9	Collare Bomba	-	-	-	-	-	-	1D	-

Note: La bomba può essere innescata usando un'azione, invece di muovere una casella – tira 1D12 – su un punteggio di 1 o 2 la bomba è un bidone; 3+ la bomba esplode – se la bomba esplode, l'uomo bomba è ucciso, le caselle adiacenti vengono attaccate con 1D+3, i bersagli entro 2 caselle a 1D+1 – tira per vedere se l'uomo bomba esplode se viene ucciso da uno sparo o da un combattimento corpo a corpo