

BLOOD ANGELS CARDS By KURT300ZX



Le presenti carte, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono state concepite per completare lo splendido lavoro proposto da Tony8791 e intitolato "Gli Space Marines in SQ v5". Tali carte sono a mio avviso indispensabili per il corretto svolgimento del gioco qualora si volesse utilizzare la guida sopra indicata.

Le immagini utilizzate sono di proprietà dei relativi autori.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



AUREOLA DI FERRO
Il vostro Comandante è protetto da un Campo di forza che aumenta il valore della sua armatura a 4. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



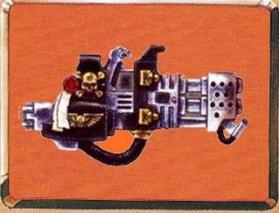
GENERATORI POTENZIATI
Il generatore che fornisce energia alle armi da mischia è stato reso più efficiente.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



MAGLIO A CATENA MIGLIORATO
Tutti i Terminators armati di Maglio potenziato possono attaccare i Dreadnoughts e le Porte stagne rinforzate.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



MUNIZIONI: LANCIAFIAMME
Il serbatoio del Lanciafiamme è stato ampliato, consentendogli di far fuoco fino a 12 volte rispetto ai 6 colpi standard. L'effetto di questa carta dura fino a che non sono stati utilizzati tutti i colpi.

ANGELI SANGUINARI
ORDINE



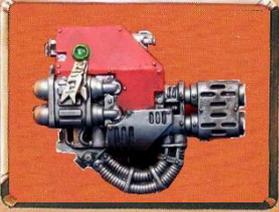
ASSALTO TELETRASPORTATO!
L'intera squadra viene teletrasportata in un Quadrante già sondato. I Terminators non potranno né muovere, né attaccare in questo turno. Questa carta va scartata dopo l'uso.

ANGELI SANGUINARI
ORDINE



RABBIA NERA!
Tutti i vostri Terminators potranno attaccare solamente in corpo a corpo in questo turno, lanciando un dado da arma pesante in più. Questa carta va scartata dopo l'uso.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



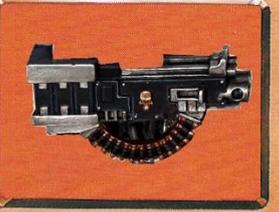
ARMA INTEGRATA: FUCILE A FUSIONE
Il secondo Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Fucile a fusione. Negli attacchi a distanza portati con quest'arma, il Giocatore Marine potrà lanciare 4 dadi da arma leggera.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



ARMA INTEGRATA: LANCIAFIAMME PESANTE
Il Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Lanciafiamme pesante. Sul medesimo Maglio non possono essere installate ulteriori armi da attacco a distanza.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



ARMA INTEGRATA: REQUIEM D'ASSALTO
Il Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Requiem d'assalto. Sul medesimo Maglio non possono essere installate ulteriori armi da attacco a distanza.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



ARTIGLI POTENZIATI

Il Maglio potenziato è sostituito con una versione migliorata. Il Dreadnought potrà rilanciare un dado, in qualsiasi combattimento ravvicinato, per cercare di migliorare il risultato ottenuto.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



LANCIA FUMOGENI

Il complesso sistema lancia fumogeni del Dreadnought gli permette di occultarsi per non subire attacchi. Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Il Giocatore Alieno non potrà attaccare il Dreadnought nel suo prossimo turno. Questa carta va scartata dopo l'uso.





GENERATORI POTENZIATI

Tutti i Marines rilanciano un dado durante il corpo a corpo. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.




MAGLIO A CATENA MIGLIORATO

I Dreadnoughts e le Porte stagne rinforzate sono attaccati con due dadi da arma pesante ed uno da arma leggera. Le Porte stagne rinforzate sono presenti nell'espansione Missione Dreadnought.




MUNIZIONI: LANCIAFIAMME

Se il Giocatore Alieno utilizza la Carta Evento "Equipaggiamento difettoso" su questo equipaggiamento, il Giocatore Marine dovrà automaticamente ridurre i colpi rimanenti di 6.




ASSALTO TELETRASPORTATO!

Una volta impartito quest'ordine, il Giocatore Marine potrà ridisporre i propri Terminators su un Tabellone sondato, tuttavia perderà il turno. Se nella zona di arrivo non è presente un Faro di teletrasporto, per ogni Marine bisognerà lanciare un dado e valutare se è stato perso nel Warp.




RABBIA NERA!

Tutti i vostri Marines potranno attaccare solamente in corpo a corpo in questo turno, lanciando un dado da arma pesante in più. Questa carta va scartata dopo l'uso.




ARMA INTEGRATA: FUCILE A FUSIONE

L'arma può quindi essere utilizzata solamente se è presente un secondo Maglio potenziato. Nota: il secondo Maglio potenziato può montare solamente un Fucile a fusione. Non sono ammesse altre armi.




ARMA INTEGRATA: LANCIAFIAMME PESANTE

Il Lanciafiamme pesante segue le regole per quest'arma e le eventuali opzioni. Nel corpo a corpo permette il lancio di un ulteriore dado da arma pesante. Su un Maglio potenziato dotato di Lanciafiamme pesante non può essere montato un Requiem d'assalto.




ARMA INTEGRATA: REQUIEM D'ASSALTO

Il Requiem d'assalto segue le normali regole per quest'arma. Su un Maglio potenziato dotato di Requiem d'assalto non può essere montato un Lanciafiamme pesante.




ARTIGLI POTENZIATI

Se il Dreadnought presenta due Magli potenziati, essi sono sostituiti da due Artigli potenziati, quindi è possibile rilanciare un dado anche nei due attacchi ravvicinati che verranno portati. Nota: il rilancio del dado è valido sia in attacco che in difesa.





AUREOLA DI FERRO

La carta ha gli stessi effetti del "Campo di forza", ma rende il Comandante invulnerabile agli attacchi con le armi da fuoco leggere.




LANCIA FUMOGENI

Il Lancia fumogeni è la versione per Dreadnought della carta "Granata accecante".



ANGELI SANGUINARI
Dominio Psionico



CONTROLLO

Il Bibliotecario invia un raggio di energia psichica nella mente del nemico. Quest'ultimo è percorso da un fremito di terrore quando la volontà di ferro dello Psyker lo avvolge, controllandone i pensieri e le azioni.

ANGELI SANGUINARI
Dominio Psionico



PERCEZIONE

Il Bibliotecario invia un flusso scintillante di Energia psichica davanti a se. Grazie ad esso è in grado di vedere, con il suo Occhio mentale, dietro gli angoli e attraverso le porte.

ANGELI SANGUINARI
Dominio Psionico



PUNIZIONE

Il Bibliotecario rilascia una scarica di Energia psichica che attacca i propri nemici, utilizzando il loro forte odio verso di lui. Incapaci di difendersi contro il terribile attacco psichico, le vittime prendono fuoco e le loro ossa si sbriciolano.

ANGELI SANGUINARI
Dominio dell'Energia



INFERNO DI FUOCO

Il Bibliotecario libera un'esplosione assordante di Energia psichica che riempie l'area con enormi fiamme rosse e arancioni. L'intenso calore provocato da questo effetto psichico fa fondere le armature e bollire la carne di qualsiasi Alieno sul suo passaggio.

ANGELI SANGUINARI
Dominio dell'Energia



ARCO FULMINANTE

Un lampo di Energia psichica vola dalle mani del Bibliotecario per abbattere il bersaglio designato, poi salta da nemico a nemico finché il potere distruttivo si consuma.

ANGELI SANGUINARI
Dominio dell'Energia



VORTEX

Il Vortex si utilizza solamente quando il Bibliotecario realizza di non avere più alcuna speranza di sopravvivenza, decidendo di sacrificarsi per i propri fratelli Marines. Egli rilascia tutta la propria potenza psichica in un vortice furioso di pura energia.

<p>ANGELI SANGUINARI Dominio della Telecinesi</p>  <p>ESPLOSIONE</p> <p>Dei raggi color smeraldo si muovono dalle mani del Bibliotecario. Quando colpiscono degli oggetti solidi come delle porte o altri ostacoli, li polverizzano, inviando un devastante flusso di detriti in linea retta lungo un corridoio o una stanza.</p>	<p>ANGELI SANGUINARI Dominio della Telecinesi</p>  <p>MALEDIZIONE DELLA MACCHINA</p> <p>Il Bibliotecario può inviare il potere Maledizione della macchina su qualsiasi Androide o Dreadnought, provocando un temporaneo malfunzionamento. Egli è infatti in grado di torcere i meccanismi interni delle macchine.</p>	<p>ANGELI SANGUINARI Dominio della Telecinesi</p>  <p>TELETRASPORTO</p> <p>Il Bibliotecario può teletrasportarsi in qualsiasi punto all'interno di un quarto del Tabellone di gioco. Tale operazione si effettua ad inizio turno. In seguito potrà svolgere altre azioni (tranne l'utilizzo di un altro potere psichico) quali muovere, far fuoco o attaccare in corpo a corpo.</p>
--	--	--

<p>ANGELI SANGUINARI Dominio Temporale</p>  <p>ACCELERAZIONE</p> <p>Il Bibliotecario crea un campo di accelerazione temporale attorno al proprio corpo. Mentre avanza, onde di fuoco blu percorrono la sua armatura alzandosi e abbassandosi, lasciando delle impronte luminose laddove egli posa il piede.</p>	<p>ANGELI SANGUINARI Dominio Temporale</p>  <p>TEMPO DISTORTO</p> <p>Il Bibliotecario utilizza i propri poteri psichici per rallentare il tempo in un'area definita. Le creature aliene colpite da tale potere si muovono lentamente.</p>	<p>ANGELI SANGUINARI Dominio Temporale</p>  <p>AURA</p> <p>Il potere Aura è uno scudo psichico che protegge il Bibliotecario. Quest'ultimo concentra tutte le sue risorse in uno schermo difensivo che lo avvolge e lo protegge per un turno intero.</p>
---	---	--

<p>VORTEX</p> 	<p>VORTEX</p> 	<p>VORTEX</p> 
--	--	---

CONTROLLO

Il potere "Controllo" può essere attivato solamente sugli Alieni in linea di vista del Bibliotecario ed entro 6 caselle da esso. Durante il proprio turno il Giocatore Marine può muovere e attaccare (fuoco o c/c) con quella miniatura, la quale manterrà inalterate le proprie caratteristiche di movimento e attacco. Il Bibliotecario perde il controllo sul nemico non appena inizia il turno del Giocatore Alieno.



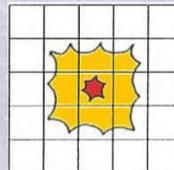
PERCEZIONE

Il Giocatore Marine può scegliere due stanze sul Tabellone di gioco: ogni Segnalino Blip presente all'interno di esse dev'essere rivelato e convertito nella corrispondente miniatura.



PUNIZIONE

Ogni Alieno (tranne il Dreadnought) situato all'interno della zona di effetto indicata qui in basso è distrutto. Il Dreadnought perde solo un Punto Vita.

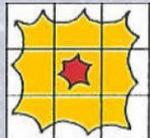


L'area di effetto del potere Punizione.



INFERNO DI FUOCO

Gli Orchi e i Gretchin che si trovano nella zona di effetto sono automaticamente distrutti dalle fiamme. Se vi sono altri Alieni nella zona di effetto, il Giocatore Marine deve lanciare due dadi da arma pesante per ognuno di essi, ottenendo un valore superiore al loro Valore Armatura per poterli distruggere. L'Inferno di fuoco blocca la linea di vista per tutto il turno del Giocatore Marine. La portata di questo potere è di 8 caselle di cui quella centrale dev'essere situata sulla linea di vista del Bibliotecario.



ARCO FULMINANTE

L'Arco fulminante può colpire qualsiasi bersaglio all'interno dell'area di effetto di 10 caselle e in linea di vista del Bibliotecario. Per ogni Alieno colpito si lanciano due dadi da arma pesante: se il risultato ottenuto è superiore al Valore Armatura della miniatura, quest'ultima è distrutta. L'Arco fulminante continua ad attaccare gli Alieni all'interno della propria area di effetto ed in vista del Bibliotecario finché non fallisce nell'eliminare una miniatura. In tal caso la potenza dell'Arco fulminante svanisce e non è più possibile attaccare ulteriori bersagli.



VORTEX

Il segnalino Vortex è piazzato in modo da coprire 4 caselle, una delle quali dev'essere quella in cui si trova il Bibliotecario che poi viene rimosso. Essa si muove di due caselle, nella direzione indicata sul segnalino, se si ottiene un valore compreso tra 1 e 4. Per un 5 o 6 la distorsione scompare. Il Vortex distrugge qualsiasi miniatura, porta o Segnalino equipaggiamento che incontra. Questi sono immediatamente rimossi dal gioco. Il Vortex attraversa anche le mura, ma se si sposta completamente al di fuori del Tabellone, viene rimosso dal gioco. Il segnalino Vortex blocca la linea di



ESPLOSIONE

Il potere Esplosione non può essere lanciato contro una miniatura, ma solamente su oggetti quali le porte o Segnalini ostacolo. L'oggetto proiettato e distrutto si sposta indietro di 5 caselle (area di effetto), distruggendo automaticamente ogni miniatura aliena che si trovi nell'area di effetto. Il Dreadnought perde solamente un Punto Vita. Gli oggetti proiettati e distrutti non possono essere mossi in diagonale. Nota: L'oggetto bersaglio dev'essere in linea di vista del Bibliotecario nel momento in cui viene giocata la carta "Esplosione".



MALEDIZIONE DELLA MACCHINA

Tutti i personaggi colpiti da tale potere psichico perdono un turno: non possono muovere né far fuoco e devono essere piazzati faccia a terra. Il potere Maledizione della macchina si applica solamente agli Androidi e ai Dreadnoughts ed ha effetto immediato. In particolare, è possibile colpire fino a 3 Androidi oppure un solo Dreadnought, purché siano in linea di vista del Bibliotecario. La portata è di 5 caselle. Le miniature colpite non possono muovere né far fuoco. Esse possono difendersi con un dado in meno del normale e non sono in grado di ferire l'attaccante.



TELETRASPORTO

Il potere Teletrasporto va utilizzato all'inizio del turno di gioco del Bibliotecario, per cui egli si teletrasporta e poi può svolgere le altre azioni nell'ordine voluto dal Giocatore Marine. Ovviamente, bisogna rispettare la regola generale dei Poteri psichici, citata ad inizio paragrafo: "Per utilizzare un Potere psichico, all'inizio del proprio turno il giocatore Marine informa quello Alieno, mostrando la carta sul tavolo." Se l'evocazione del potere è interrotta (ottenendo un 3 dal lancio di un dado da arma pesante), il Bibliotecario può comunque muovere e attaccare.



ACCELERAZIONE

Il Giocatore Marine utilizza questa carta dopo aver mosso ed attaccato, autorizzando il Bibliotecario a ricominciare un nuovo turno subito dopo il primo. Può dunque muovere, far fuoco o attaccare in corpo a corpo ma non può giocare un altro Potere psichico. Il Bibliotecario utilizza il potere Accelerazione su se stesso e gli effetti sono automatici.



TEMPO DISTORTO

Il Bibliotecario lancia il Potere psichico su un quarto del Tabellone di gioco: tutti i Marines presenti in esso avranno un secondo turno a disposizione, come quanto descritto nel potere Accelerazione. Il Bibliotecario, invece, non può né muovere né attaccare. Il potere Tempo distorto non è riferito necessariamente alla squadra della quale fa parte il Bibliotecario. Ogni Giocatore Marine, con miniature già presenti nella sezione di Tabellone, può usufruire del potere Tempo distorto, ma solamente una volta per partita in quanto la carta viene scartata dopo l'uso.



AURA

Una volta giocata la carta, il Valore Armatura del Bibliotecario è aumentato di un punto per un turno. Egli potrà sia muovere che attaccare, ma la carta psichica dovrà essere giocata all'inizio del proprio turno. Il potere Aura mantiene, dunque, il suo effetto anche nel successivo turno del Giocatore Alieno. Se l'evocazione del potere è interrotta (si ottiene un 3 dal lancio di un dado da arma pesante), il Bibliotecario può comunque muovere e attaccare.



ANGELI SANGUINARI

APOTECARIO



NARTHECIUM

Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

ANGELI SANGUINARI

APOTECARIO



NARTHECIUM

Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

ANGELI SANGUINARI

APOTECARIO



NARTHECIUM

Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

ANGELI SANGUINARI

APOTECARIO



NARTHECIUM

Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

ANGELI SANGUINARI

APOTECARIO



NARTHECIUM

Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

ANGELI SANGUINARI

APOTECARIO



NARTHECIUM

Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

NARTHECIUM

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente).
L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito (escluse le caselle adiacenti in diagonale).
L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.



NARTHECIUM

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente).
L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito (escluse le caselle adiacenti in diagonale).
L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.



NARTHECIUM

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente).
L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito (escluse le caselle adiacenti in diagonale).
L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.



NARTHECIUM

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente).
L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito (escluse le caselle adiacenti in diagonale).
L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.



NARTHECIUM

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente).
L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito (escluse le caselle adiacenti in diagonale).
L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.



NARTHECIUM

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente).
L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito (escluse le caselle adiacenti in diagonale).
L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.



ANGELI SANGUINARI
TECHMARINE



BRACCIO BIONICO

Questa carta ha lo stesso effetto della Carta Equipaggiamento applicabile al Comandante degli Angeli Sanguinari. Essa permette il rilancio di un dado durante tutti gli attacchi in corpo a corpo portati con l'Ascia potenziata!

ANGELI SANGUINARI
TECHMARINE



GRANATA VORTEX

La Granata Vortex viene piazzata adiacente al Techmarine ed occupa un'area di quattro caselle. Per attivarla è necessario ottenere un numero diverso da 5 o 6, lanciando un dado a sei facce.

ANGELI SANGUINARI
TECHMARINE



SCANNER AVANZATO

Lo Scanner avanzato rende immune l'intera squadra agli effetti delle Carte Evento Alieno Mina anti-uomo e Difesa automatica. Questa carta è usata durante tutta la missione.

ANGELI SANGUINARI
TECHMARINE



SERVO-BRACCIO

Durante il corpo a corpo il Techmarine può attaccare due volte, anche due miniature nemiche differenti, prima o dopo aver mosso, lanciando due dadi da arma pesante.

BRACCIO BIONICO

Questa carta ha lo stesso effetto della Carta Equipaggiamento applicabile al Comandante degli Angeli Sanguinari. Essa permette il rilancio di un dado durante tutti gli attacchi in corpo a corpo portati con l'Ascia potenziata!



GRANATA VORTEX

All'inizio del turno Alieno e Marine essa muoverà di due caselle nella direzione indicata sul segnalino, se si ottiene un valore compreso tra 1 e 4. Per un 5 o 6 la distorsione scompare. Il Vortex distrugge qualsiasi miniatura, porta o Segnalino equipaggiamento che incontra. Questi sono immediatamente rimossi dal gioco. Il Vortex attraversa anche le mura, ma se si sposta completamente al di fuori del Tabellone, viene rimosso dal gioco. Il segnalino Vortex blocca la linea di vista. Questa carta va scartata dopo l'uso.



SCANNER AVANZATO

Lo Scanner avanzato rende immune l'intera squadra agli effetti delle Carte Evento Alieno Mina anti-uomo e Difesa automatica. Questa carta è usata durante tutta la missione.



SERVO-BRACCIO

Se combina la forza della propria arma potenziata con quella del Servo-braccio, può attaccare un singolo nemico lanciando due dadi da arma pesante e due da arma leggera. Il Techmarine è in grado di riparare una Tarantola nello stesso turno in cui essa viene distrutta, se si trova entro 6 caselle nel momento della sua distruzione.

Lanciare un dado da arma leggera: il risultato rappresenta il numero di punti ferita ripristinati, compatibilmente con quelle ricevute dall'arma. Questa carta è usata durante tutta la missione.



ANGELI SANGUINARI

TERMINATOR

ARMI DEL COMANDANTE



COMBATTIMENTO
CORPO A CORPO



FUOCO



CORPO A CORPO - Spada potenziata

Parata: il Giocatore Marine può far rilanciare, alla miniatura attaccante, uno dei suoi dadi tentando di ridurre il valore di attacco. Si accetta il secondo risultato.

FUOCO - Requiem d'assalto

Alta cadenza di tiro: permette di dividere il risultato dei dadi fino ad un massimo di due miniature avversarie.

Mirino: si può rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto. Si deve accettare il nuovo valore.

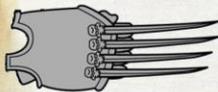
MARINES TERMINATOR



Tutti i Terminator hanno un Valore di Armatura 3, 2 punti vita, mirino e possono muovere di 4 caselle.



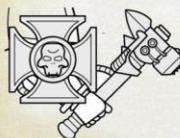
Arma anticarro



2x: contro due bersagli



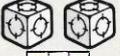
Difesa



Autodistruzione

MARINES TERMINATOR




	 	<p>Alta cadenza di tiro Mirino (rilancio)</p>
	 	<p>Alta cadenza di tiro Arma perfezionata (rilancio) Mirino (rilancio) Inceppamento arma</p>
	 	<p>Nega la copertura Gittata max. 6 caselle Nessun mirino Attacco variabile Bonus attacco in c/c </p>
	  	<p>Attacco areale a esplosione (9 caselle) Munizioni limitate (12) <u>Fuoco concentrato</u> Mirino (rilancio) Esplosione interna</p>

ANGELI SANGUINARI DREADNOUGHT

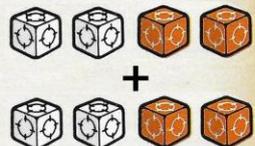



Base 





+



DREADNOUGHT

		
	 	 Mirino (rilancio)
	 	
	    	 Vedi "Lanciamissil Ciclone" 12 munizioni
	 	
	  x3	 Vedi "Tarantola"
	  	

PERSONAGGI SPECIALI

BIBLIOTECARIO

Corpo a corpo    

Fuoco  

Valore armatura 2 (3*)

Punti vita 3

Movimento 6 (4*) caselle

Punti 15 (20*)

Equipaggiamento Calotta psichica

Regole Attacco psichico



Arma psionica
Requiem d'assalto
*Armatura terminator
*Armatura terminator

APOTECARIO

Corpo a corpo  

Fuoco  

Valore armatura 2

Punti vita 3

Movimento 6

Punti 10

Equipaggiamento Reductor

Regole Reductor



Spada a catena e
Pistola Requiem
Requiem d'assalto
Armatura potenziata



PERSONAGGI SPECIALI

CAPPELLANO



Corpo a corpo		Crozius arcanum
Fuoco		Requiem d'assalto
Valore armatura	4	Armatura terminator
Punti vita	3	
Movimento	4	
Punti	15	
Equipaggiamento	Rosarius	
Regole	Fonte di ispirazione Protezione dagli Eventi alieni	

TECHMARINE



Corpo a corpo		Ascia potenziata e Pistola Requiem
Fuoco		Pistola Requiem
Valore armatura	3	Armatura dell'artefice
Punti vita	3	
Movimento	6	
Punti	10	
Equipaggiamento		
Regole	Protezione dagli Eventi alieni	