

# IMPERIAL FISTS 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.*

**PUGNO D'ACCIAIO**  
EQUIPAGGIAMENTO



**SISTEMI DI LOCOMOZIONE MIGLIORATI**  
Il sistema di movimento delle armature terminator è stato reso più flessibile ed efficiente. Tutti i Marines possono muovere di 5 caselle anziché di 4.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
EQUIPAGGIAMENTO



**MUNIZIONI: MISSILI KRAK**  
Quando sparate con il Lanciamissili contro un Marine del Caos, un Androide o un Dreadnought, potete tirare un dado da arma pesante in più.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
EQUIPAGGIAMENTO



**PROIETTILI DIROMPENTI**  
Tutti i Requiem d'assalto fanno fuoco utilizzando un dado da arma pesante ed uno da arma leggera. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
EQUIPAGGIAMENTO



**PROIETTILI SPERIMENTALI**  
Il Requiem d'assalto del Comandante utilizza dei proiettili sperimentali. Ogni volta che fate fuoco con il Comandante, lanciate due dadi da arma pesante al posto di quelli da arma leggera.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
ORDINE



**AZIONE DIVERSIVA!**  
Uno dei vostri Marines può sia muovere che sparare due volte, in qualunque ordine. Questa carta va scartata dopo l'uso.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
ORDINE



**RINFORZI!**  
Il vostro Comandante può richiedere l'intervento di un ulteriore Marine teletrasportato dall'Astronave Madre. La combinazione di armi è libera. Piazzare il rinforzo il più vicino possibile al Comandante.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
EQUIPAGGIAMENTO



**CORAZZA RINFORZATA**  
Il Dreadnought è dotato di piastre blindate in adamantio. Il proprio Valore Armatura è pari a 5. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
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.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
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.





**PUGNO D'ACCIAIO**  
EQUIPAGGIAMENTO



**MISSILI KRAK**  
Quando sparate con il Lanciamissili contro un Marine del Caos, un Androide o contro il Dreadnought, potete tirare un dado da arma pesante in più.



**PUGNO D'ACCIAIO**  
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.





### SISTEMI DI LOCOMOZIONE MIGLIORATI

Il sistema di movimento delle armature terminator è stato reso più flessibile ed efficiente. Tutti i Marines possono muovere di 5 caselle anziché di 4. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



### MUNIZIONI: MISSILI KRAK

Questa carta riprende la Carta Equipaggiamento Eldar "Razzi super dirompenti". Se tale Carta è scartata, il Dreadnought potrà comunque far fuoco con i missili normalmente. L'effetto areale del Lanciamissili si produce normalmente, considerando il valore più alto di uno dei tre dadi.



### PROIETTILI DIROMPENTI

L'effetto dei proiettili dirompenti si applica anche all'arma del Comandante qualora quest'ultimo non utilizzi i "Proiettili sperimentali".



### PROIETTILI SPERIMENTALI

Il Requiem d'assalto del Comandante utilizza dei proiettili sperimentali. Ogni volta che fate fuoco con il Comandante, lanciate due dadi da arma pesante al posto di quelli da arma leggera. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



### AZIONE DIVERSIVA!

Il Marine con il Lanciamissili Ciclone, se soggetto a questa Carta Ordine, può far fuoco quattro volte (due volte con il Requiem d'assalto e due con il Ciclone), tuttavia il mirino non può essere spostato da un'arma all'altra nel medesimo turno.



### RINFORZI!

Per poter utilizzare quest'ordine, la squadra deve aver subito almeno una perdita. Il Marine di rinforzo non può essere un Comandante e la squadra non può avere più di un'arma pesante in gioco. Se si intende teletrasportare un Terminator con arma pesante, bisogna scegliere tra quelle rimaste.



### CORAZZA RINFORZATA

Le piastre corazzate sono un rivestimento che viene aggiunto alla protezione standard del Dreadnought, migliorandone sensibilmente la resistenza agli attacchi con armi pesanti.



### 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 Lanciamarme pesante.



### ARMA INTEGRATA: LANCIAFIAMME PESANTE

Il Lanciamarme 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 Lanciamarme pesante non può essere montato un Requiem d'assalto.







**MISSILI KRAK**

Questa carta riprende la Carta Equipaggiamento Eldar "Razzi super dirompenti". Se tale Carta è scartata, il Dreadnought potrà comunque far fuoco con i missili normalmente. L'effetto areale del Lanciamissili si produce normalmente, considerando il valore più alto di uno dei tre dadi.




**LANCIA FUMOGENI**

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



**MAGLI IMPERIALI**  
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.

**MAGLI IMPERIALI**  
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 agli angoli e attraverso le porte.

**MAGLI IMPERIALI**  
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.

**MAGLI IMPERIALI**  
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.

**MAGLI IMPERIALI**  
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.

**MAGLI IMPERIALI**  
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.



**MAGLI IMPERIALI**  
**Dominio della Telecinesi**



**ESPLOSIONE**

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.

**MAGLI IMPERIALI**  
**Dominio della Telecinesi**



**MALEDIZIONE DELLA MACCHINA**

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.

**MAGLI IMPERIALI**  
**Dominio della Telecinesi**



**TELETRASPORTO**

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.

**MAGLI IMPERIALI**  
**Dominio Temporale**



**ACCELERAZIONE**

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.

**MAGLI IMPERIALI**  
**Dominio Temporale**



**TEMPO DISTORTO**

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.

**MAGLI IMPERIALI**  
**Dominio Temporale**



**AURA**

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.





### 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.



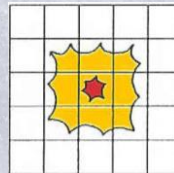
### PERCEZIONE

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.

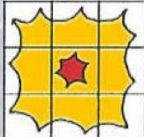


L'area di effetto del potere Punizione.



### 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 vista.



### 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.



### MAGLI IMPERIALI 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.

### MAGLI IMPERIALI 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.

### MAGLI IMPERIALI 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.

### MAGLI IMPERIALI 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.

### MAGLI IMPERIALI 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.

### MAGLI IMPERIALI 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.





**MAGLI IMPERIALI**  
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!

**MAGLI IMPERIALI**  
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.

**MAGLI IMPERIALI**  
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.

**MAGLI IMPERIALI**  
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.





# MAGLI IMPERIALI TERMINATOR

## ARMI DEL COMANDANTE



### 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.

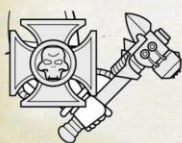
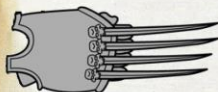
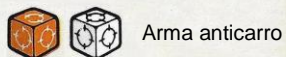
### FUOCO - Requiem d'assalto

**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.





## 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  Munizioni limitate: 6 Esplosione interna Fiamme persistenti</p>
	   	<p>Attacco areale a esplosione (9 caselle) Munizioni limitate (12) <u>Fuoco concentrato</u> Mirino (rilancio) Esplosione interna</p>

## MAGLI IMPERIALI DREADNOUGHT





















**Base** 

 +    +  



## DREADNOUGHT

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

## PERSONAGGI SPECIALI

### BIBLIOTECARIO

Corpo a corpo		Arma psionica
Fuoco		Requiem d'assalto
Valore armatura	2 (3*)	*Armatura terminator
Punti vita	3	
Movimento	6 (4*) caselle	*Armatura terminator
Punti	15 (20*)	
Equipaggiamento	Calotta psichica	
Regole	Attacco psichico	



### APOTECARIO

Corpo a corpo		Spada a catena e Pistola Requiem
Fuoco		Requiem d'assalto
Valore armatura	2	Armatura potenziata
Punti vita	3	
Movimento	6	
Punti	10	
Equipaggiamento	Reductor	
Regole	Reductor	







## 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	