

NEW 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



ARMATURA DELL'ARTEFICE
L'armatura dell'artefice è una versione pesantemente modificata della Power armour, indossata solo da personalità particolari quali i Capitani o i Techmarines.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



ARMATURA DELL'ARTEFICE
L'armatura dell'artefice è una versione pesantemente modificata della Power armour, indossata solo da personalità particolari quali i Capitani o i Techmarines.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



ARMATURA DELL'ARTEFICE
L'armatura dell'artefice è una versione pesantemente modificata della Power armour, indossata solo da personalità particolari quali i Capitani o i Techmarines.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



SCUDO DA COMBATTIMENTO
La sua conformazione permette di lasciare libere entrambe le mani. E' impiegato principalmente dai Comandanti e dalle truppe speciali in armatura potenziata, ma anche dai Marines in armatura dell'artefice.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



SCUDO DA COMBATTIMENTO
La sua conformazione permette di lasciare libere entrambe le mani. E' impiegato principalmente dai Comandanti e dalle truppe speciali in armatura potenziata, ma anche dai Marines in armatura dell'artefice.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



SCUDO DA COMBATTIMENTO
La sua conformazione permette di lasciare libere entrambe le mani. E' impiegato principalmente dai Comandanti e dalle truppe speciali in armatura potenziata, ma anche dai Marines in armatura dell'artefice.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO ADAMANTINO
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.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO ADAMANTINO
Il Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Lanciapietra pesante. Sul medesimo Maglio non possono essere installate ulteriori armi da attacco a distanza.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO ADAMANTINO
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



AUREOLA DI FERRO
L'Aureola di ferro è utilizzata da personaggi di spicco, in armatura potenziata, dell'artefice o terminator.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



AUREOLA DI FERRO
L'Aureola di ferro è utilizzata da personaggi di spicco, in armatura potenziata, dell'artefice o terminator.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



AUREOLA DI FERRO
L'Aureola di ferro è utilizzata da personaggi di spicco, in armatura potenziata, dell'artefice o terminator.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



PROIETTILI DA ASSALTO RAVVICINATO
I proiettili da assalto ravvicinato, per Fucile Requiem, nascono dall'esperienza sui vascelli alieni.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



PROIETTILI DA ASSALTO RAVVICINATO
I proiettili da assalto ravvicinato, per Fucile Requiem, nascono dall'esperienza sui vascelli alieni.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



PROIETTILI DA ASSALTO RAVVICINATO
I proiettili da assalto ravvicinato, per Fucile Requiem, nascono dall'esperienza sui vascelli alieni.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



DRONE
Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere i compiti più disparati: sabotatore, ricognitore, kit di pronto soccorso, campo di forza.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



DRONE
Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere i compiti più disparati: sabotatore, ricognitore, kit di pronto soccorso, campo di forza.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



DRONE
Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere i compiti più disparati: sabotatore, ricognitore, kit di pronto soccorso, campo di forza.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



BIO-SCANNER
Il bio-scanner è uno strumento a corta gittata che permette di scansionare un'area, segnalando l'entità dei nemici presenti.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



BIO-SCANNER
Il bio-scanner è uno strumento a corta gittata che permette di scansionare un'area, segnalando l'entità dei nemici presenti.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



BIO-SCANNER
Il bio-scanner è uno strumento a corta gittata che permette di scansionare un'area, segnalando l'entità dei nemici presenti.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



FARO DI TELETRASPORTO
Permette ai Terminators di localizzare meglio la zona di teletrasporto, evitando di lanciare un dado per stabilire se la miniatura è persa nel Warp. Necessita di un servente per mantenerlo attivo.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



FARO DI TELETRASPORTO
Permette ai Terminators di localizzare meglio la zona di teletrasporto, evitando di lanciare un dado per stabilire se la miniatura è persa nel Warp. Necessita di un servente per mantenerlo attivo.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



FARO DI TELETRASPORTO
Permette ai Terminators di localizzare meglio la zona di teletrasporto, evitando di lanciare un dado per stabilire se la miniatura è persa nel Warp. Necessita di un servente per mantenerlo attivo.





ARMATURA DELL'ARTEFICE
 È equiparata all'armatura terminator (VA=3), rappresentando il livello più alto di tecnologia a disposizione dei Marines. Tale armatura risulta immune agli effetti esterni come la carta evento "Equipaggiamento difettoso".




ARMATURA DELL'ARTEFICE
 È equiparata all'armatura terminator (VA=3), rappresentando il livello più alto di tecnologia a disposizione dei Marines. Tale armatura risulta immune agli effetti esterni come la carta evento "Equipaggiamento difettoso".




ARMATURA DELL'ARTEFICE
 È equiparata all'armatura terminator (VA=3), rappresentando il livello più alto di tecnologia a disposizione dei Marines. Tale armatura risulta immune agli effetti esterni come la carta evento "Equipaggiamento difettoso".




SCUDO DA COMBATTIMENTO
 Lo Scudo da combattimento permette il lancio di un dado da arma leggera (1b) per ridurre il numero di ferite eventualmente ricevute da un Marine in un attacco ravvicinato o a distanza.




SCUDO DA COMBATTIMENTO
 Lo Scudo da combattimento permette il lancio di un dado da arma leggera (1b) per ridurre il numero di ferite eventualmente ricevute da un Marine in un attacco ravvicinato o a distanza.




SCUDO DA COMBATTIMENTO
 Lo Scudo da combattimento permette il lancio di un dado da arma leggera (1b) per ridurre il numero di ferite eventualmente ricevute da un Marine in un attacco ravvicinato o a distanza.




MANTELLO ADAMANTINO
 Non può essere indossato dagli Esploratori o dai Terminators ed è cumulabile con le protezioni di tipo energetico e con lo Scudo da combattimento. Permette il lancio di 1R per ridurre il numero di ferite.




MANTELLO ADAMANTINO
 Non può essere indossato dagli Esploratori o dai Terminators ed è cumulabile con le protezioni di tipo energetico e con lo Scudo da combattimento. Permette il lancio di 1R per ridurre il numero di ferite.




MANTELLO ADAMANTINO
 Non può essere indossato dagli Esploratori o dai Terminators ed è cumulabile con le protezioni di tipo energetico e con lo Scudo da combattimento. Permette il lancio di 1R per ridurre il numero di ferite.





AUREOLA DI FERRO
L'Aureola di ferro aumenta il VA di 1punto.




AUREOLA DI FERRO
L'Aureola di ferro aumenta il VA di 1punto.




AUREOLA DI FERRO
L'Aureola di ferro aumenta il VA di 1punto.




PROIETTILI DA ASSALTO RAVVICINATO
Con tali proiettili, potranno essere lanciati 3b. Se tale Carta dovesse essere scartata a causa della Carta Evento "Equipaggiamento difettoso", i Marines armati di Fucile Requiem potrebbero comunque far fuoco con 2b.




PROIETTILI DA ASSALTO RAVVICINATO
Con tali proiettili, potranno essere lanciati 3b. Se tale Carta dovesse essere scartata a causa della Carta Evento "Equipaggiamento difettoso", i Marines armati di Fucile Requiem potrebbero comunque far fuoco con 2b.




PROIETTILI DA ASSALTO RAVVICINATO
Con tali proiettili, potranno essere lanciati 3b. Se tale Carta dovesse essere scartata a causa della Carta Evento "Equipaggiamento difettoso", i Marines armati di Fucile Requiem potrebbero comunque far fuoco con 2b.




DRONE
Per le regole consultare la scheda specifica "Drone".




DRONE
Per le regole consultare la scheda specifica "Drone".




DRONE
Per le regole consultare la scheda specifica "Drone".





BIO-SCANNER
 Il Bio-scanner permette, al Comandante, di visionare segretamente fino a tre Segnalini Blip per turno.




BIO-SCANNER
 Il Bio-scanner permette, al Comandante, di visionare segretamente fino a tre Segnalini Blip per turno.




BIO-SCANNER
 Il Bio-scanner permette, al Comandante, di visionare segretamente fino a tre Segnalini Blip per turno.




FARO DI TELETRASPORTO
 Ha un VA pari a 1 ed un solo Punto Vita. Può essere trasportato da un Esploratore o da un Marine in armatura potenziata, armato di Fucile Requiem. Impedisce il movimento solo al Marine in armatura potenziata (4 caselle).




FARO DI TELETRASPORTO
 Ha un VA pari a 1 ed un solo Punto Vita. Può essere trasportato da un Esploratore o da un Marine in armatura potenziata, armato di Fucile Requiem. Impedisce il movimento solo al Marine in armatura potenziata (4 caselle).




FARO DI TELETRASPORTO
 Ha un VA pari a 1 ed un solo Punto Vita. Può essere trasportato da un Esploratore o da un Marine in armatura potenziata, armato di Fucile Requiem. Impedisce il movimento solo al Marine in armatura potenziata (4 caselle).





DRONE



Corpo a corpo	nessuno
Fuoco	nessuno
Valore	1
armatura	
Punti vita	1
Movimento	8
Punti	0

Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere alcuni compiti:

- sabotatore: una volta arrivato a contattato con un Dreadnought o un androide può disattivarlo per un turno. Una volta utilizzata tale funzione, il Drone si autodistrugge;
- ricognitore: può sondare in tabellone di gioco rivelando l'identità dei segnalini Blip nella sua linea di vista;
- kit di pronto soccorso: può trasportare sino a due Medipack;
- campo di forza: il drone può creare un campo di forza per due turni aumentando di un punto il VA dei Marines presenti nelle 8 caselli adiacenti.

Il Drone risulta invisibile ai nemici e non può quindi essere attaccato. Tuttavia un attacco ad area (lanciamissili, etc.) può distruggerlo irrimediabilmente.



DRONE



Corpo a corpo	nessuno
Fuoco	nessuno
Valore	1
armatura	
Punti vita	1
Movimento	8
Punti	0

Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere alcuni compiti:

- sabotatore: una volta arrivato a contattato con un Dreadnought o un androide può disattivarlo per un turno. Una volta utilizzata tale funzione, il Drone si autodistrugge;
- ricognitore: può sondare in tabellone di gioco rivelando l'identità dei segnalini Blip nella sua linea di vista;
- kit di pronto soccorso: può trasportare sino a due Medipack;
- campo di forza: il drone può creare un campo di forza per due turni aumentando di un punto il VA dei Marines presenti nelle 8 caselli adiacenti.

Il Drone risulta invisibile ai nemici e non può quindi essere attaccato. Tuttavia un attacco ad area (lanciamissili, etc.) può distruggerlo irrimediabilmente.



DRONE



Corpo a corpo	nessuno
Fuoco	nessuno
Valore armatura	1
Punti vita	1
Movimento	8
Punti	0

Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere alcuni compiti:

- sabotatore: una volta arrivato a contattato con un Dreadnought o un androide può disattivarlo per un turno. Una volta utilizzata tale funzione, il Drone si autodistrugge;
- ricognitore: può sondare in tabellone di gioco rivelando l'identità dei segnalini Blip nella sua linea di vista;
- kit di pronto soccorso: può trasportare sino a due Medipack;
- campo di forza: il drone può creare un campo di forza per due turni aumentando di un punto il VA dei Marines presenti nelle 8 caselli adiacenti.

Il Drone risulta invisibile ai nemici e non può quindi essere attaccato. Tuttavia un attacco ad area (lanciamissili, etc.) può distruggerlo irrimediabilmente.