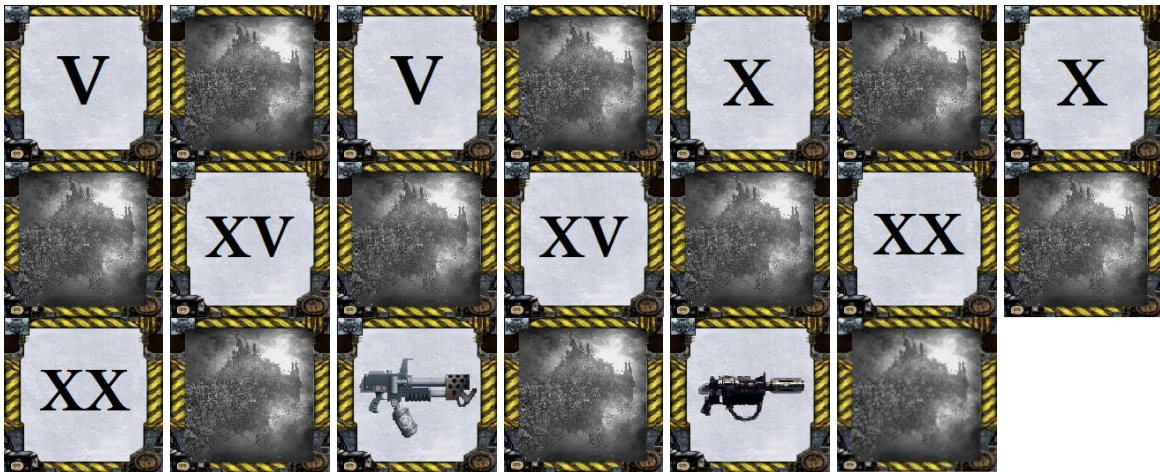
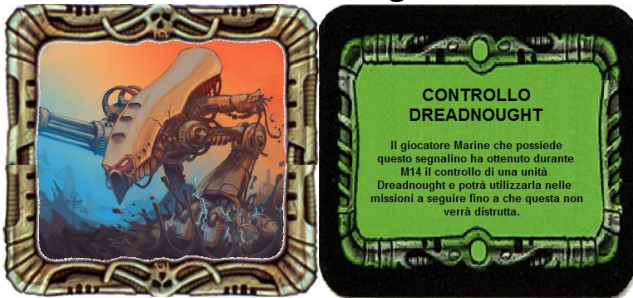


## SEGNALINI REPERTO

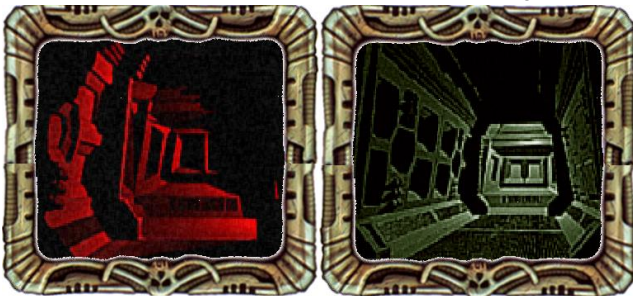


## SEGNALINI REMEMBER

### M14 Controllo Dreadnought



### M15 Sistema dei sensori: Attivato/Disattivato



### M15 e M18 Sistema di comunicazione: Attivato/Disattivato



### M15 Generatore Scudi: Attivato/Disattivato



## Scheda Truppe Speciali Aliene Fronte/Retro

### TRUPPE SPECIALI ALIENE

#### ANDROIDI BENEDETTI

Questi particolari androidi sono posseduti da entità del Chaos dotate di lievi poteri rigenerativi.

Valore armatura: 2  
Punti vita: 2  
Movimento: 4  
Punti: 12



Corpo a corpo: 

Fuoco: 

#### MARINES D'ELITE

Le squadre di Marines del Chaos sono guidate da Comandanti veterani i cui punti vita passano a 3. Inoltre possono utilizzare fino a due equipaggiamenti prelevati da qualsiasi giocatore Marine, se disponibili.

La caratteristiche della squadre di Marines d'élite restano invariate rispetto alle squadre normali tranne che per i Punti Vita dei Comandanti e per le modifiche eventualmente introdotte dalle carte equipaggiamento.



## TRUPPE SPECIALI ALIENE

### LADRI GENETICI MODIFICATI

Anni di manipolazioni genetiche hanno generato una nuova razza di Ladri genetici, capaci di attaccare due volte per turno: possono attaccare prima o dopo aver mosso, oppure attaccare, muovere e attaccare di nuovo. Se durante il primo attacco il Ladro genetico viene eliminato, il giocatore alieno non potrà effettuare il secondo attacco.



Corpo a corpo: 

Valore armatura: 3  
Punti vita: 1  
Movimento: 8  
Punti: 13

### ORCHI KORAZZATI

Gli Orchi Korazzati indossano una armatura pesante, dotata di servomeccanismi: il VA passa a 2.



Valore armatura: 2  
Punti vita: 1  
Movimento: 6  
Punti: 5

## Scheda Eroi

### EROI

#### INQUISITORE VALERIUS

L'Inquisitore Valerius è equipaggiato con un Generatore di onde ultrasoniche: tutti i Ladri genetici non possono né attaccare né entrare in contatto di base con lui. I Ladri genetici attaccati dall'Inquisitore in corpo a corpo lanciano un dado in meno. L'Inquisitore possiede un campo di forza. L'equipaggiamento dell'Inquisitore non è soggetto a disfunzioni, né contro di lui sono applicabili le carte Evento alieno.

Valore armatura: 3  
Punti vita: 6  
Movimento: 6



Corpo a corpo: 

Fuoco: 

#### KHARN IL TRADITORE

Kharn il traditore è un Comandante del Chaos munito della pesante armatura Terminator, di una spada potenziata, e di una coppia di bolter uniti tra loro. Quando spara, Kharn ha la possibilità di ritirare un dado.

Valore armatura: 3  
Punti vita: 6  
Movimento: 4



Corpo a corpo: 

Fuoco: 

*I segnalini e le schede qui presentati, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono stati realizzati per uso privato allo scopo di poter affrontare in maniera completa la splendida campagna proposta da Tony8791 e intitolata "Una nuova speranza".*

*Per la realizzazione delle suddette immagini si è partiti dalle scansioni messe a disposizione dal sito <http://starquest.jimdo.com>.*

*In particolare si ringraziano Tony8791 (<http://starquest.forumfree.it>); Mortis-the-Lost e Lachris (<http://the-lost-and-the-damned.664610.n2.nabble.com/Space-Hulk-and-Space-Crusade-f665089.html>)- L'immagine del Dreadnought è tratta dal sito: <http://www.deviantart.com/browse/all/fanar...q=warhammer+40k>*

*Tutti i marchi, le immagini e i nomi usati sono dei legittimi proprietari. Non si intende violare nessun copyright.*