


### SCHEDA DEL COMANDANTE


GRADO:  ONORIFICENZE:

PUNTI VITA DEL COMANDANTE:  
**1 2 3 4 5 6**

MOVIMENTO: 6 CASELLE  
ARMATURA: 2  
VALORE PUNTI: 10

#### ARMI DEL COMANDANTE


SPADA A CATENA + PISTOLA AL PLASMA  

C/C  
FUOCO


SPADA A CATENA + PISTOLA AL PLASMA  

C/C  
FUOCO


### SCHEDA DEI MARINES


ARMATURA:  
TUTTI I MARINES HANNO UN VALORE DI ARMATURA 2

#### ARMI MARINES:

CANNONE AL PLASMA: ARMA PESANTE.  
MOVIMENTO: 4 CASELLE. VALORE PUNTI: 10  

FUOCO  
CORPO A CORPO

LANCIARAZZE: ARMA PESANTE.  
MOVIMENTO: 4 CASELLE. VALORE PUNTI: 10  

FUOCO  
CORPO A CORPO

FUCILE AL PLASMA: ARMA SPECIALE LEGGERA.  
MOVIMENTO: 6 CASELLE. VALORE PUNTI: 10  

FUOCO  
CORPO A CORPO

FUCILE REQUIEM: ARMA LEGGERA.  
MOVIMENTO: 6 CASELLE. VALORE PUNTI: 5  

FUOCO  
CORPO A CORPO

#### TABELLA DEI GRADI E ONORIFICENZE:

GRADI + CARTE ORDINE:	ONORIFICENZE + CARTE EQUIPAGGIAMENTO:
SERGEANTE: 1 CARTA	NESSUNA ONORIFICENZA: 4 CARTE
TENENTE JUNIORE: 2 CARTE	UNA ONORIFICENZA: 5 CARTE
TENENTE SENIORE: 3 CARTE	DUE ONORIFICENZE: 6 CARTE
CAPITANO JUNIORE: 4 CARTE	TRE ONORIFICENZE: 7 CARTE
CAPITANO SENIORE: VINCITORE ESERCITAZIONE	QUATTRO O PIU' ONORIFICENZE: 8 CARTE

#### TABELLA DELL'EFFICENZA IN COMBATTIMENTO:

Punti ottenuti: Premio:

10 o Meno: Vi siete comportati molto male. Per tentare di riscattarvi ritornate da soli nell'astronave Aliena. Venite uccisi ma morite gloriosamente. Nella prossima partita dovrete ricominciare con un nuovo Sergente e senza onorificenze.

11-30: Una prestazione accettabile. Ottenete una onorificenza.

31-50: Una prestazione encomiabile. Ottenete due onorificenze.

51 o piu': Una prestazione eroica. Ottenete tre onorificenze.

Se vincete la partita siete automaticamente promossi di grado.

## ABILITA' DEI MARINES

### Armi leggere:

**ANGOLI**



**+1**

Il Veterano è in grado di sparare a un nemico che si trova oltre un angolo, quindi non all'interno della sua linea di vista.

**ASSALTO RAVVICINATO**



**+2**

Il Veterano è in grado di attaccare in corpo a corpo un nemico in diagonale e può rilanciare un dado da arma leggera.

**TEMPRA**



**+3**

Il Marine beneficia di un Punto Ferita aggiuntivo.

### Armi pesanti:

**SPALLATA**



**+1**

Il Marine sostituisce con la Spallata la sua fase di movimento. Per essere efficace la Spallata ha bisogno di uno spazio di rincorsa di almeno due caselle: se il nemico occupa la terza casella, sarà travolto con il risultato derivante dal lancio di due dadi arma leggera; se occupa la quarta, uno dei due dadi potrà essere rilanciato.

**COPERTURA**



**+2**

Durante il turno alieno, massimo una volta per turno, il Marine è in grado di ripararsi sdraiandosi al suolo per diminuire la superficie di armatura esposta al tiro nemico. Il VA contro i colpi a distanza sale a tre. Perché questo avvenga il giocatore marine deve dichiararlo PRIMA che avvenga il lancio dei dadi da parte del nemico.

**TEMPRA**



**+3**

Il Marine beneficia di un Punto Ferita aggiuntivo.





## PERSONAGGI SPECIALI MARINES

### BIBLIOTECARIO

All'inizio di ogni missione il giocatore che utilizza un Bibliotecario può scegliere 4 carte, una per ciascun Dominio. Per utilizzare un potere psichico, all'inizio del proprio turno il giocatore marine informa il giocatore alieno, mostrando la carta sul tavolo e lancia un dado da arma pesante: se ottiene un 3, il potere non può essere evocato e il Bibliotecario perde il turno. Può essere giocata solo una carta per turno e il Bibliotecario che lancia un potere psichico perde la propria fase di attacco. La carta va scartata dopo l'uso. Egli non può utilizzare i poteri qualora usufruisca di una Carta Ordine!



Valore armatura: 2/3\*  
Punti ferita: 3  
Movimento: 6/4\*  
Punti TEC: 15/20\*

Corpo a corpo: \*

Fuoco: \*

\* In armatura Terminator

### APOTECARIO

Se l'Apotecario è in squadra, tutti i Marines che vengono feriti durante i turni avversari, vanno posti sul fianco. Nel suo turno, utilizzando la carta Narthecium, il giocatore marine potrà soccorrere al massimo uno: l'Apotecario muove fino ad una delle caselle adiacenti a quella in cui giace il ferito e in cambio della sua fase di movimento, può tentare di salvarlo. Il risultato del lancio di un dado da arma pesante corrisponde al PF ripristinati (con 0 la miniatura è rimossa). Non possono essere reintegrati più PF di quelli originari. Fatto questo, tutti gli altri eventuali Marines sdraiati sul fianco andranno eliminati dal gioco e consegnati ai giocatori che ne reclamano il punteggio.



In cambio del proprio turno, l'Apotecario può curare se stesso. Se a fine partita egli è ancora in gioco, il giocatore marine non ridurrà il proprio TEC totale del valore dei Marines persi e gli avversari non otterranno i punti per le quelli sottratti.

Corpo a corpo: \*

Fuoco: \*

Valore armatura: 2  
Movimento: 6

Punti ferita: 3  
Punti TEC: 15

## PERSONAGGI SPECIALI MARINES

### CAPPELLANO

Con la sua presenza il Cappellano suscita nei compagni e in se stesso uno stato di frenesia: in tutti i combattimenti corpo a corpo, sia in attacco che in difesa, i Marines che si trovano all'interno della sua linea di vista possono rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Se il Cappellano viene eliminato, svanisce l'effetto febbrile. Fintanto che il Cappellano è in vita, non possono applicarsi sull'intera squadra gli effetti degli Eventi "Richiamo del Caos" e "Ladro genetico".



Valore armatura: 3  
Punti ferita: 3  
Movimento: 6  
Punti TEC: 10

Corpo a corpo: \*

Fuoco: \*

### TECHMARINE

Se il Techmarine è in vita, non possono applicarsi alla squadra gli effetti delle carte Evento "Equipaggiamento difettoso" e "Armi inceppate". Può dotarsi di due specifiche carte Equipaggiamento, "Scanner avanzato" (migliora la ricerca di Reperti e protegge la squadra dagli effetti degli Eventi "Mina anti-uomo" e "Difesa automatica") e "Servo-braccio" (permette la riparazione della Tarantola e consente al Techmarine quando attacca in corpo a corpo di farlo due volte, anche contro due nemici differenti). Se il Techmarine verrà dotato di entrambe queste carte, sarà in grado di aprire tutte le porte stagne rinforzate come se si trattasse di porte normali. Il sistema di chiusura automatico resta quello consueto.



Corpo a corpo: \*

Fuoco: \*

Valore armatura: 3  
Punti ferita: 3  
Movimento: 6  
Punti TEC: 10



## TRUPPE SPECIALI MARINES

### VETERANI ANTI-XENOS

Queste particolari unità per molto tempo hanno combattuto le razze Tiranidi migliorando la comprensione delle tattiche aliene, soprattutto nel corpo a corpo.

Caratteristiche:

- In quanto veterani, le unità Anti-xenos hanno due punti vita.
- Durante il corpo a corpo tutti i Tiranidi lanciano un dado in meno del normale se affrontano i Veterani Ultramarines.



### TRUPPE D'ASSEDIO



Ogni Marine è equipaggiato con una rara armatura, detta "armatura dell'artefice", in quanto modificata appositamente dagli abili artigiani dell'Impero.

Caratteristiche:

- Le Truppe da assedio hanno un valore armatura pari a 3 e nessun impedimento alla capacità di movimento, ma le armi pesanti muoveranno al massimo di 4 caselle.
- Particolari meccanismi ottici permettono il rilancio di un dado durante la fase di fuoco. Inoltre, se il giocatore Marine sceglie una carta Equipaggiamento che permette il rilancio di un dado durante la fase di fuoco, questa potrà rilanciare fino a due dadi.



## TRUPPE SPECIALI MARINES

### COMPAGNIA DELLA MORTE

I Marines che soccombono alle terribili visioni di morte e odio generate dalla Rabbia nera cercano la fine in battaglia per non cadere vittime della Sete rossa.

- In quanto formalmente già morti, il loro valore è 0.
- Se la miniatura è ferita, il giocatore Marine lancia un dado da arma leggera: il risultato è il numero di ferite ignorate.
- Possono rilanciare un dado durante il corpo a corpo, inoltre in squadra deve essere presente solamente un Marine con arma pesante o extra-pesante.
- Non possono muoversi se hanno un nemico vicino.

Ogni volta che entrano in contatto di base con un nemico, devono attaccarlo per forza in corpo a corpo.



### RAVENWING



La Seconda Compagnia degli Angeli Oscuri prende il nome di Ravenwing. E' per lo più specializzata in assalti motorizzati, tuttavia i suoi Marines possono rivelarsi letali anche in operazioni di fanteria, data la loro rapidità.

Caratteristiche:

- Le armi della squadra sono dotate di rari sospensori integrati che permettono il movimento di 6 caselle ai Marines con arma pesante, di 5 a quelli con armi extra-pesanti.
- Tutti i Marines con arma leggera sono in grado di sfruttare l'abilità "Angoli"; tutti possono equipaggiare armi leggere-speciali dello stesso tipo.



# ULTRAMARINES

## 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



Alta cadenza di tiro  
Mirino (rilancio)



Alta cadenza di tiro  
Arma perfezionata (rilancio)  
Mirino (rilancio)  
Inceppamento arma



Nega la copertura  
Gittata max. 6 caselle  
Nessun mirino  
Attacco variabile  
Bonus attacco in c/c  
Munizioni limitate: 6  
Esplosione interna  
Fiamme persistenti



Attacco areale a esplosione (9 caselle)  
Munizioni limitate (12)  
Fuoco concentrato  
Mirino (rilancio)  
Esplosione interna



## SCHEDA DEGLI EROI

### PROTHEUS

Bibliotecario degli Ultramarines, la sua lunga esistenza è stata completamente rivolta allo studio e al controllo dei suoi immensi poteri di Psyker. È tenuto in tale considerazione dal Capitolo, che gli è stato affidato il comando del vascello Adsidus nonché il coordinamento della delicata missione a bordo di Morthis Thule. Indossa una venerabile armatura terminator ed è specializzato nei poteri del Dominio Psionico, per cui potrà usare una carta in più scelta da questo Dominio.

Valore armatura: 3

Punti ferita: 3

Movimento: 4

Punti TEC: 25

C/C: 

Fuoco: 

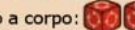


### LUCIUS L'ETERNO

Benedetto dal dio del Caos Slaanesh, quando Lucius viene sconfitto in battaglia, colui che gli ha tolto la vita comincia nel giro di breve tempo una metamorfosi che terminerà con un solo esito: come da una crisalide, il suo corpo farà fuoriuscire quello di Lucius tornato a nuova vita, mentre ciò che resta del suo assassino sarà solamente un contorto rimasuglio di carne pulsante sulle placche della sua armatura. Infatti, se il colpo fatale, una volta portati a zero I PF di Lucius, non supera ancora di almeno due punti il suo VA (nel caso di un attacco a distanza) oppure non sopravanza di almeno due punti il risultato totalizzato dalla sua risposta in corpo a corpo, la miniatura di Lucius prenderà il posto di quella che lo ha "ucciso", QUALSIASI ESSA SIA, ripristinando allo stesso tempo tutti i suoi PF e uccidendola a sua volta. Diversamente, Lucius va considerato sconfitto ed eliminato dal gioco.



Fuoco: 

Corpo a corpo: 

Valore armatura: 3

Punti ferita: 3

Movimento: 4

Punti TEC: 25

## SCHEDA DEGLI EROI

### KAPO ORKO DEATHSKULL

Uno dei comandanti del Klan dei Deathskull. Sotto la sua guida la colonia di Orki all'interno di Morthis Thule ha prosperato, setacciando e scavando verso il centro del Colosso Spaziale. Il Kapo Orko è armato di Zpakka e Ferro e può, in alternativa alla sua fase di attacco, lanciare una granata per turno, il cui funzionamento segue le regole dei lanciamissili. Il Kapo ha a disposizione tante granate quanto è il numero dei giocatori marine in gioco.

Valore armatura: 2

Punti ferita: 3

Movimento: 6

Punti TEC: 15

Corpo a corpo: 

Fuoco: 



### URIEN RAKARTH

Conosciuto anche come "Mastro Homunculus" e "Scolpitore di Tormenti", Urien Rakarth è uno dei più potenti Homuncoli degli Eldar Oscuri. Riportato egli stesso più volte alla vita, la sua depravazione ha trovato uno sfogo nell'arte della dissezione e della ricomposizione dei cadaveri, cui egli sa instillare una nuova scintilla di vita. A capo di una ciurma di pirati eldar, ha sottratto agli Eldar Alaitoc un antico frammento di Pietra dell'anima. All'inizio di ogni turno alieno, una volta per turno, Urien può, sacrificando la sua fase di attacco, risvegliare ed assegnare al controllo del giocatore alieno un certo numero (equivalente al numero dei giocatori) di miniature del Caos (tranne Androidi e Dreadnought) eliminate nel turno precedente e che si trovavano entro otto caselle dalla sua posizione. Queste miniature potranno attaccare e muovere soltanto dal turno alieno successivo a quello in cui sono state resuscitate. Urien non può resuscitare se stesso!

Valore armatura: 2

Punti ferita: 3

Movimento: 6

Punti TEC: 25

Corpo a corpo: 

Fuoco: -





## ABILITA' DEGLI ELДАР

Velo d'ombra Marcia forzata Veglia silente



+1

Una volta per turno la miniatura può transitare su una casella occupata da un'unità ostile, senza chiedere il permesso.



+1

Sacrificando la sua fase di attacco, la miniatura può muovere il doppio del consueto.



+2

La miniatura spara una raffica per turno ad un nemico che appare o muove all'interno della sua linea di fuoco.

Occhio infallibile Telecinesi Proiezione mentale



+2

La miniatura può sparare ad un bersaglio che si trova anche solo nella sua linea di vista e non di fuoco. Nega la copertura.



+3

Questa abilità funziona in maniera simile alla relativa carta Governatore. La miniatura che la possiede ottiene 1 PF aggiuntivo.



+3

Questa abilità funziona in maniera simile alla relativa carta Governatore. La miniatura che la possiede ottiene 1 PF aggiuntivo.

## ARMI ELДАР



CATAPULTA SHURIKEN



## ARMI PESANTI ELДАР



LANCIARAZZI



PUO' SPARARE FINO



CANNONE SHURIKEN



A TRE VOLTE



CANNONE LASER



DUE DADI



PER TIRO

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO





## SCHEDA RIASSUNTIVA ELДАР

### MOVIMENTO

Governatore Eldar 7 caselle  
Guerriero Eldar 7 caselle  
Guerriero Eldar con Arma Pesante 3 caselle

### ARMATURE

Tutti i Guerrieri Eldar ed il Governatore Eldar hanno un valore di armatura 2.

### ARMI DEL GOVERNATORE

SPADA  
RINFORZATA  
E PISTOLA  
SHURIKEN



COMBATTIMENTO  
CORPO A CORPO



PUO' SPARARE DUE  
VOLTE IN UN TURNO

## TRUPPE SPECIALI ELДАР

### ERRANTI DELLE STELLE

Maestri nell'arte dell'infiltrazione e dell'assassinio silenzioso, questi Eldar coniugano destrezza ed astuzia.

- Fino a due guerrieri dispongono di Fucili di precisione (armi leggere-speciali, dotate di Rune integrate), che sparano con e se rinunciano a muovere abbassano di un punto il VA del bersaglio. Negano il bonus di copertura. Queste unità valgono 12 punti TEC.
- Gli Eldar dotati di arma leggera e leggera-speciale, possiedono le abilità "Accovacciarsi" e "Mordi e fuggi".
- In corpo a corpo rilanciano uno dei tre dadi .
- Una squadra in cui siano presenti gli Erranti delle Stelle non può superare i 5 elementi totali.



### VENDICATORI IMPLACABILI

Vere e proprie macchine da guerra, rappresentano il nerbo stesso dell'esercito degli Eldar.

- Le Catapulte Shuriken vanno sostituite con Catapulte Vendicatrici che sparano con .
- I Cannoni Shuriken vanno sostituiti con Cannoni Vendicatori che sparano fino a tre volte con .
- Tutte le armi pesanti muovono di 4 caselle.
- Una volta per turno fino a due Vendicatori adiacenti l'uno all'altro possono congiungere i loro dadi in attacco sparando contro uno stesso bersaglio.
- Gli effetti di carte Ordine ed Equipaggiamento si applicano normalmente alle armi dei Vendicatori.





## RAGNO ESARCA DEL WARP

I Ragni del Warp dispongono di un congegno incorporato all'armatura da combattimento che consente loro di effettuare rapidi balzi teletrasportati. Un Ragno Esarca associa questa rapidità ad una notevole potenza negli attacchi ravvicinati.



Valore Armatura: 2  
Punti Ferita: 3  
Movimento: 7  
Punti TEC: 15

Corpo a corpo: 

Fuoco: 

### Abilità:

Durante il turno avversario, il Ragno Esarca può, al posto della sua fase di attacco, ghermire una qualsiasi miniatura che si trovi a lui adiacente ed effettuare un salto nel Warp allo scopo di uccidere un nemico o di salvare un alleato da un pericolo. Può altresì teletrasportare se stesso nel Warp, sempre non appena l'attacco venga dichiarato e prima che si concretizzi. Per avviare il salto, il giocatore eldar deve lanciare un dado arma pesante. In base al risultato, si avranno i seguenti esiti:

- 0: il salto è fallito. Il Ragno Esarca può solo difendere in c/c;
- 1,2: il salto è riuscito e il Ragno viene sostituito dal segnalino Warp. Nei turni successivi egli dovrà tentare di rientrare dal Warp ottenendo un 3 con un dado da arma pesante. Se ci riesce, rientrerà in una delle caselle del segnalino e potrà muovere, attaccare od utilizzare le sue abilità. Se il Ragno (e l'alleato) non riesce a rientrare prima del termine della partita, i punti TEC corrispondenti andranno al giocatore alieno;
- 3: il salto è perfettamente riuscito: il Ragno (e l'alleato) sparisce e rientra dal Warp in un istante, senza nemmeno muovere la miniatura.

## ABILITA' ALIENE

### ANGOLI



+1  
La creatura è in grado di sparare a un nemico che si trova oltre un angolo, quindi non all'interno della sua linea di vista.

### PARATA



+1  
La creatura, se attaccata in corpo a corpo, può fare ritirare un dado al nemico. Si accetta il secondo risultato.

### CONDOTTI D'ARIA



+1  
Al posto della sua fase di movimento, la creatura può muovere in linea retta fino a 8 caselle senza tenere conto di muri o porte.

### ARSENALE



+2  
La creatura (umanoide, ma tranne i leader ibridi) può imbracciare un'arma leggera-speciale a scelta.

### SPALLATA



+2  
L'abilità funziona come quella dei Marines, ma può essere sfruttata anche dai Marines del Chaos con arma leggera.

### FAVORE DI KHORNE



+2  
La creatura è in grado di assorbire un danno sottraendolo al totale di quelli subiti quando attaccata a distanza o c/c.

### TEMPRA



+3  
La creatura beneficia di un PF aggiuntivo.

### DONO DI SLAANESH



+3  
Se la creatura elimina un nemico, guadagna un secondo turno completo.

### PROFUSIONE DEL CAOS



+3  
In cambio della fase di attacco, la creatura può corrompere l'anima di un nemico sulla sua linea di vista ottenendo 3 con un dado arma pesante. L'unità trasformata mantiene armi ed equipaggiamento (non le abilità) di cui era dotata e può subito essere utilizzata.

### VIRUS MUTAGENO

+4  
In cambio della fase di attacco e di movimento, la creatura può sputare a un nemico in linea di vista: se con il lancio di due dadi arma pesante il VA del bersaglio viene superato, il giocatore alieno ha diritto di lanciare un ulteriore dado rosso: con il 3 il nemico si tramuterà in un Tiranide.



# TIRANIDI

## Ladro genetico



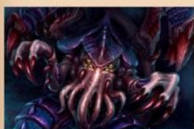
c/c\*



PF VA mov. pti

1 3 8 10

## Ymgari



1 3 8 10

In caso di pareggio in seguito ad uno scontro corpo a corpo, un Ymgari è in grado di stordire l'avversario: solamente per il turno successivo questi vedrà dimezzati per eccesso i suoi punti movimento e non potrà attaccare a distanza.

## Guerriero



3 4 8 20

\* I Tiranidi non dispongono di attacchi a distanza.

# IBRIDI

## Arma leggera



distanza

c/c

PF VA mov. pti



1 1 6 3

## Arma pesante



1 1 4 6

## Arma x-pesante



1 1 4 6

## Comandante



3 1 6 10

## Magus



3 1 6 10



## TRUPPE SPECIALI ALIENE

### ANDROIDI SPERIMENTALI

Questi particolari Androidi sono dotati di un esoscheletro più leggero e imbracciano un fucile potenziato.



Valore armatura: 2  
Punti Ferita: 1  
Movimento: 5  
Punti TEC: 12

Corpo a corpo:   
Fuoco: 

### MARINES D'ELITE

I Marines del Caos sono guidati da un Comandante veterano i cui punti vita passano a tre, inoltre possono utilizzare fino a due carte Equipaggiamento prelevate da qualsiasi giocatore marine, se disponibili. Questo vale sia per la squadra regolare che per i Rinforzi.



Le caratteristiche e i punteggi TEC delle squadre di Marines d'élite restano invariate rispetto alle squadre normali. Sia la squadra regolare che quella rinforzo, possono godere di questa possibilità.

## 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.



Valore armatura: 3  
Punti ferita: 1  
Movimento: 8  
Punti TEC: 13

Corpo a corpo: 

### SIGNORI DELLA NIDIATA YMGARL

I Signori delle nidiata sono creature molto più feroci degli Ymgarl comuni. Pur mantenendo la capacità di stordire la loro vittima, questi Tiranidi sanno essere ancora più spietati negli attacchi ravvicinati.



Valore armatura: 3  
Punti ferita: 1  
Movimento: 8  
Punti TEC: 13

Corpo a corpo: 



**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 agli 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 ballare 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.

**ANGELI SANGUINARI**  
**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.

**ANGELI SANGUINARI**  
**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.

**ANGELI SANGUINARI**  
**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 il corpo a corpo.



### 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.



**ANGELI SANGUINARI**  
**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.

**ANGELI SANGUINARI**  
**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.

**ANGELI SANGUINARI**  
**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.


**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.





*Le carte qui presentate, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono stati realizzati per uso privato allo scopo di poter affrontare in maniera completa la Campagna "Minaccia Tiranide" di Sloggam.*

*Per la realizzazione delle suddette immagini si è partiti dalle scansioni messe a disposizione dal sito <http://starquest.jimdo.com> e da alcuni lavori di Kurt300zx. In particolare si ringraziano Tony8791 e Dreyfus.*

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