FURY OF THE
CLANSMEN

IL GIOCO DA TAVOLO

– NUOVE UNITÀ FAN MADE –

TRADUZIONE, ADATTAMENTO E CONTENUTI ORIGINALI
PER TUTTA LA COMMUNITY DEL MCIC



Images, text and other media by MCIC are licensed under CC BY-NC-ND 4.0.

Any other Mutant Chronicles contents are ©, ® and ™ of Heroic Signatures, used with permission.

WWW.MCIC.IT

v.1.1

FURY OF THE CLANSMEN
NUOVE UNITÀ FAN MADE

(by Winged)

Queste unità sono per divertimento, i giocatori concordano prima della partita l'eventuale impiego e il bilanciamento della partita.

Le forze dell'Oscura Legione si sono riorganizzate e sotto la guida dei suoi Nefariti le più malvage creature scendono sui campi di battaglia. Mentre all'interno della cittadella i Doomtrooper rischiano il tutto per tutto in missioni cruciali, all'esterno l'assalto finale alla cittadella continua. Le potenti Megacorporazioni hanno organizzato un'operazione congiunta. Non da meno i Clan Imperiali hanno schierato sul campo i migliori reparti Wolfbane a disposizione. Puoi sostituire una o più squadre di Clansmen con le unità descritte di seguito. Il giocatore dell'Oscura Legione può utilizzare le creature modificate in elenco.

NUOVE UNITÀ MPERIALI

MOURNING WOLVES: sitratta di una squadra formata da 1 Capitano con Catene e Fucile, 2Lupe armate di Catene e armi bianche, 1 Veterana armata di Claymore (funziona come una Violator).

FENRIS BIKE: una singola Fenris Bike mandata in esplorazione. Ha maggior movimento sul Terreno Aperto, ma con difficoltà nelle zone ostruite.

PATHFINDER, WARHOUND, HEADHUNTERS; BERSERKERS: puoi sostituire un Clansmen (solo uno per squadra) con uno di questi elementi. Se sostituisci il Capitano guadagnano i tiri di Leadership; altrimenti soltanto il Capitano ha diritto ai tiri di Leadership.

Altrimenti puoi utilizzarli in squadre a parte secondo le regole proprie dell'unità: il Pathfinder forma da solo una squadra a sé stante; il Warhound forma una squadra da solo; gli Headhunter sono in squadre di 1 Capitano, 2 Headhunter e 1 Maestro d'armi; i Berserkers in squadre di 1 Capitano e 3 Guerrieri.

GREY GHOST: l'esperto di infiltrazione e sabotaggio forma una squadra da solo. Può posizionare fino a 3 mine per partita. Va posizionata nella casella adiacente (utilizza un segnalino) se non ci sono nemici adiacenti a questa né al Grey Ghost. Se un nemico entra in una casella adiacente alla mina subisce un attacco automatico di 3 dadi Rossi, poi rimuovi la mina dal tabellone. È un cecchino esperto in mimetizzazione, se nel turno non si muove guadagna 1 dado Bianco bonus al Tiro Armatura fino alla sua prossima attivazione. Può concentrarsi sul bersaglio e prendere la mira per fare un attacco da Cecchino col suo Fucile di Precisione al costo di 3 azioni: il bersaglio perde tutti i dadi Bonus al Tiro Armatura e causa 2 Ferite ai bersagli con più di una. Non può fare attacchi di Fuoco Automatico (Auto).

SAMURAI MISHIMA

Il Capitano Hiroko giuda una squadra di elementi scelti uno ad uno tra i ranghi della Mishima. Il Ronin Tanaka, abile esploratore può entrare in Allerta (come da regole base). Il maestro spadaccino Kaede che combatte con due spade e può sfruttare l'abilità Doppio Colpo e Parata, oltre a scegliere di impugnare a due mani la sua Katana preferita. Infine Kenshi armato della pesante mitragliatrice Dragonfire che può utilizzare in modalità Full Auto. Tutti sono armati di ottime katane che funzionano come una spada Violator (possono effettuare Sciabolate). Inoltre la squadra può utilizzare i poteri Ki: ogni potere può essere utilizzato solo una volta per partita, da un'unica miniatura (giocato una volta nessun'altro può farne uso). Un personaggio può utilizzare solo 1 potere Ki per turno.

<u>POTERI KI</u>:

L'Agile Balzo della Mangusta: guadagna 3 Passi aggiuntivi per la prossima azione di movimento.

La Potenza Furiosa di Toronaga: guadagna 1 dado Nero per il prossimo Attacco Corpo a Corpo

L'Occhio Penetrante del Corvo: il nemico perde 1 dado bonus ai Tiri Armatura (il peggiore)

La Parata di Yorama: se attaccato in CC guadagni 1 dado bonus Rosso ai Tiri Armatura

CACCIATORI CYBERTRONIC

È molto raro vedere la Cybertronic affiancare truppe Imperiali, ma questo è uno dei successi dell'Alleanza. La squadra è guidata dal capitano Arnold, un veterano delle giungle di Venere. Con lui ci sono Sylvester, Chuck e l'esperto di armi pesanti Dolph armato di SSW (4200P). Puoi sostituire un Cacciatore e il Cacciatore con SSW con un'unità Attila III.

Tutti sono dotati di Mirino Cybertronic: gli avversari perdono 1 dado Bonus Tiro Armatura (il peggiore); inoltre se l'avversario è nella Giungla perde un ulteriore dado Bianco bonus.

L'Attila non guadagna bonus dalle Trincee, la sua mitragliatrice SSW può sparare in Full Auto.

ETOILES MORTANT BAUHAUS

Sono una squadra addestrata appositamente per combattere l'Oscura Legione. Il Capitano Bianchi armata di spada e pistola Punisher guida quattro degli elementi più ribelli, ma anche più abili di questo corpo scelto. Il Granatiere Hesser dotata di 6 granate Bauhaus (funzionano come le Brainbuster). L'infiltratore Dumas combatte con due Nightstick Elettrocarichi (se un nemico sopravvive all'attacco tirando esattamente tanti Successi quanti quelli dell'attacco il turno successivo può solo fare azioni di Movimento). Non da meno il Cecchino Volkov, anche se non può fare attacchi di Fuoco Automatico (Auto), può concentrarsi sul bersaglio e prendere la mira per fare un attacco da Cecchino: il bersaglio perde tutti i dadi Bonus al Tiro Armatura e causa 2 Ferite ai bersagli con più di una.

FANTERIA AEROTRASPORTATA CAPITOL

La squadra è formata da 1 Sergente, 2 Fanti; 1 Mitragliere.

La Fanteria Aerotrasportata non schiera normalmente. Tutti hanno l'abilità Paracadute. Dopo aver disposto il campo da gioco e le altre miniature/segnalini scegli un punto e piazza un segnalino partenza che occupa quattro caselle. Tira 2 dadi Neri per la precisione: per ogni mancato il giocatore avversario può spostarlo di 1 casella. Quando viene estratto il segnalino attivazione della Fanteria Aerotrasportata posiziona le miniature sui quadrati coperti dal segnalino. Se una miniatura si trova su un Masso subisce un danno di 3 dadi Rossi; se sopravvive va spostata in una casella libera adiacente a scelta (non con un Masso) e quel turno può effettuare 1 sola azione (non può riceverne da Leadership). Se una miniatura finisce su un Cumulo di Macerie subisce un danno di 3 Dadi Bianchi. Se atterra nella Giungla perde 1 azione.

NUOVE UNITÀ E UNITÀ MODIFICATE DELL'OSCURA LEGIONE

NEFARITA DI ALGEROTH: In una partita può esserci un solo Nefarita in gioco. Può formare una squadra a sé stante, o guidare una squadra di 3 Necromutanti, o una squadra di 5 Legionari. Non può entrare in Trincee. A inizio partita deve scegliere 5 Doni dell'Oscura Simmetria a cui ha accesso per quella partita tra quelli base e quelli di Algeroth. In una partita può esserci un solo Nefarita in gioco.

PRETORIAN STALKER: Sono in squadra da 2. Non guadagnano i bonus della Trincea. Hanno l'abilità speciale Legame: a inizio turno tirano 2 dadi Bianchi, il numero di successi è il numero di azioni che possono scambiarsi.

NECROMUTANTE CON LANCIAFIAMME: puoi sostituire 1 Necromutante (solo uno per squadra) con 1 Necromutante con Lanciafiamme Tormentor che attacca con 4 dadi Neri (vedi regole speciali per i Lanciafiamme).

EZOGHOUL: può effettuare una CARICA SECTIONER. È troppo grosso per entrare in Trincee; e per avere bonus per i Tiri Armatura (guadagna solo 1 dado Nero se attaccato con Auto Fire Spread). Occupa due caselle contigue (muovi la "testa"; la "coda" la segue, ma sono soggette alle limitazioni. Girarsi costa 2 passi.). Modello Volante, può trovarsi a tre altezze come i RAMS. In volo tutte le caselle contano come Terreno Aperto, deve essere almeno a livello delle Cime degli Alberi per andare sopra Cumuli di Macerie o Giungla; almeno a Mezz'aria per spostarsi sopra un Masso.

NEFARITA DI ILIAN: In una partita può esserci un solo Nefarita in gioco. A inizio partita deve scegliere 7 Doni dell'Oscura Simmetria a cui ha accesso per quella partita tra quelli base e quelli di Algeroth. (Perché quelli di Ilian non ci sono! 😉) Può formare una squadra a sé stante, o guidare una squadra di 3 Legionari. Utilizzando 3 azioni può convertire all'Oscurità una miniatura adiacente: tira 3 dadi NERI, se ottieni 3 Successi entra a far parte della Squadra del Nefarita di Ilian e verrà attivata con lui dalla prossima attivazione. Miniature con Leadership o Comando sono immuni.

TEMPLARI: sono in squadra da 4, un Alto Templare, e tre Templari. Uno dei Templari può essere sostituito con un Templare con Void Cannon.

TEMPLARI DEL TRIANGOLO: come i TEMPLARI, ma guadagnano 1 dado ROSSO in Corpo a Corpo e in Armi da Fuoco. Non possono utilizzare ilVoid Cannon. A inizio turno tira 1 Dado NERO, se non è un Successo attaccano l'unità più vicina. L'Alto Templare del Triangolo non può fare tiri di Leadership.

MOURNING WOLVES



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
CAPITANA				LEADERSHIP ; CATENE
LUPA			—	DOPPIO COLPO; CATENE
VETERANA			—	CARICA; SCIABOLATA; PARATA; CATENE

MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

CATENE
Se un nemico in una casella adiacente si muove, riceve immediatamente un colpo

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	1
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
DOPPIO COLPO	1
CARICA	3
LEADERSHIP	1
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
ATTACCO MIRATO	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	
CARICA WOLFBANE	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	
CC vs VETERANA	**PARATA**

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

HEADHUNTERS



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
CAPITANO				LEADERSHIP ; SCIABOLATA
HEADHUNTER				SCIABOLATA
MAESTRO D'ARMI				SCIABOLATA; PARATA; IMPUGNARE A DUE MANI

MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
RINFODERARE/ESTRARRE	1
PARATA	0
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
ATTACCO MIRATO	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	
ATTACCO CC A DUE MANI	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	
CC vs MAESTRO D'ARMI	**PARATA**

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI.
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

PATHFINDER

PATHFINDER

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
			LEADERSHIP BOLAS; GRANATE; GRANATA FUMOGENO



MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	0
MACERIE	1
SALIRE s.MACERIE	+0
ATTRAV.ROVINE	+1

PRECISIONE GRANATE

Colpo mirato (2 azioni)	
TIRO A VISTA	
TIRO CIECO	
Senza Mirare (1 azione)	
TIRO A VISTA	
TIRO CIECO	

DANNI GRANATE

BERSAGLIO	
ADIACENTI	

Gittata max 10 caselle

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
BOLAS	1
GRANATA	1
ATTACCO MIRATO	2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
ATTACCO MIRATO	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	
NEMICO INTRAPPOLATO	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	
FUMOGENO	

BOLAS
Tira 1 dado NERO. Se Successo il nemico è INTRAPPOLATO. Per liberarsi deve spendere 1 azione e tirare 3 dadi NERI, se 3 Successi si libera. Può ritentare spendendo 1 azione.

GRANATA FUMOGENO
Crea un fumogeno centrato sul bersaglio e sulle caselle adiacenti. Tira per la precisione come al solito.

BERSERKERS

CAPITANO
GUERRIERO
FURIA BERSERKER

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
			LEADERSHIP ; BERSERKER BERSERKER



MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato: se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI, Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	1
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
ATTACCO MIRATO	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	
CARICA	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	

BERSERKER
All'inizio del turno tira 1 dado ROSSO; se Successo, usa le statistiche di FURIA BERSERKER. Non può fermarsi in una Trincea o fare attacchi Auto. Ignora le distanze dal Leader. Se uccide un nemico resta in questo stato anche il turno successivo, altrimenti a inizio turno tira 1 dado NERO, se Successo resta in FURIA BERSERK.

WARHOUND

WARHOUND

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
			LEADERSHIP ; SCIABOLATA; COLPO ESPLOSIVO; NEPHARITE HAMMER



MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	1
SALIRE s.MACERIE	+0
ATTRAV.ROVINE	+1

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
COLPO ESPLOSIVO	2
CARICA WOLFBANE	3
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
ATTACCO MIRATO	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	
CARICA WOLFBANE	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	

NEPHARITE HAMMER
Se un Attacco CC o una Carica Wolfbane ha successo elimina i nemici fino a 4 ferite. Se il nemico ha più ferite di 4, le dimezza.

COLPO ESPLOSIVO causa 3 dadi NERI in una casella adiacente, e 3 dadi ROSSI nelle caselle adiacenti ad essa (eccetto quella dell'attaccante).

FENRIS BIKE

FENRIS BIKE
PILOTA SMONTATO

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
			6 PASSI/MOVIMENTO; CARICA; SCIABOLATA



MOVIMENTO

		(SMONTATO)
TERRENO APERTO	1	(1)
GIUNGLA (solo bordo)	6	(2)
MACERIE	4	(1)
SALIRE s.MACERIE	+4	(+1)
ATTRAV.ROVINE	+1	(+1)

DANNI GRANATE
BERSAGLIO
ADIACENTI
Gittata max. 10 caselle

PRECISIONE GRANATE
TIRO A VISTA
TIRO CIECO
Colpo mirato (smont.)
TIRO A VISTA
TIRO CIECO

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
RICARICARE	1
CARICA	3
SMONTARE/SALIRE	1
SOLO SMONTATO	
ATTACCO MIRATO	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERI	
CARICA NECROMOWER	
SOLO SMONTATO	
ATTACCO MIRATO	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	)
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
SOLO SMONTATO	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

GREY GHOST

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
GREY GHOST			CECCHINO; **3** MINE; NO AUTOFIRE; MIMETIZZAZIONE



MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
ATTACCO MIRATO	2
CECCHINO	3
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA
- ATTACCO MIRATO
- SPARARE DALLE MACERIE
- CC DA SOPRA LE MACERIE

BONUS TIRI ARMATURA

- OLTRE LE ROVINE
- NELLA GIUNGLA
- vs AUTO FIRE SPREAD
- IN TRINCEA (SOLO FUOCO)
- SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)
- TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE
- IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)

CECCHINO
Il bersaglio non ha nessun Bonus ai Tiri Armatura. Causa 2 Ferite.

MIMETIZZAZIONE
Se nel suo turno non si muove, guadagna 1 Dado Bonus Armatura aggiuntivo Bianco fino alla sua prossima attivazione.

MINE
Posiziona una mina in una casella adiacente se non ci sono nemici adiacenti né a questa casella né al Grey Ghost. Se un nemico entra in una casella adiacente alla mina subisce un attacco automatico di 3 dadi Rossi, poi rimuovi la mina.

FANTERIA AEREA

SERGENTE
FANTE
MITRAGLIERE

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
			LEADERSHIP
			IN ALLERTA
			FULL AUTO



MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

SCHIERAMENTO INIZIALE:
PARACADUTE (VEDI REGOLE)

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO	3
ATTACCO MIRATO	2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA
- AUTO FIRE BURST
- FULL AUTO
- ATTACCO MIRATO
- SPARARE DALLE MACERIE
- CC DA SOPRA LE MACERIE

BONUS TIRI ARMATURA

- OLTRE LE ROVINE
- NELLA GIUNGLA
- vs AUTO FIRE SPREAD
- IN TRINCEA (SOLO FUOCO)
- SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)
- TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE
- IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

SAMURAI

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
CAPITANO				LEADERSHIP ; SCIABOLATA; KI
MITRAGLIERE				FULL AUTO; KI
MAESTRO DI SPADA			—	DOPPIO COLPO; SCIABOLATA; PARATA; IMPUGNARE A DUE MANI; KI
RONIN				IN ALLERTA; SCIABOLATA; KI

MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

IN ALLERTA
Dopo ogni colpo, tira 3 dadi NERI, se 3 Scuccessi = l'Allerta termina.

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO	3
ATTACCO MIRATO	1
LEADERSHIP	0
DOPPIO COLPO	1
RINFODERARE/ESTRARRE	1
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
ATTACCO MIRATO	
FULL AUTO (MITRAGLIERE)	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	
SPARARE A NEMICO INCOSCENTE	
ATTACCO CC A DUE MANI	

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato: se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

ETOILES MORTANT

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
CAPITANO				LEADERSHIP ;
INFILTRATORE				DOPPIO COLPO;PARATA; ARMI ELETTROCARICHE
GRANATIERE				**6** GRANATE; IN ALLERTA
CECCHINO				CECCHINO; NO AUTOFIRE



MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

IN ALLERTA
Dopo ogni colpo, tira 3 dadi NERI, se 3 Scuccessi = l'Allerta termina

PRECISIONE

GRANATE

Colpo mirato (2 azioni)
TIRO A VISTA
TIRO CIECO

Senza Mirare (1 azione)
TIRO A VISTA
TIRO CIECO

DANNI GRANATE

BERSAGLIO
ADIACENTI

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
GRANATA	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
CECCHINO	3
ATTACCO MIRATO	1
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
ATTACCO MIRATO	
SPARARE DALLE MACERIE	
CC DA SOPRA LE MACERIE	

CECCHINO
Il bersaglio non ha Bonus ai Tiri Armatura. Causa 2 Ferite.

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	( )
NELLA GIUNGLA	
vs AUTO FIRE SPREAD	
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato: se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

CACCIATORI

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
COMANDANTE	● ● ●	● ● ●	● ● ●	LEADERSHIP ● ● ●; MIRINO CYBERTRONIC
CACCIATORE	● ● ●	● ● ●	● ● ●	MIRINO CYBERTRONIC
CACCIATORE CON SSW	● ● ●	● ● ●	● ● ●	FULL AUTO; MIRINO CYBERTRONIC
ATTILA III	● ● ●	● ● ●	● ● ●	FULL AUTO; MIRINO CYBERTRONIC

MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

MIRINO CYBETRONIC
L'avversario perde 1 dado Bonus Tiri Armatura, e se nella Giungla un ulteriore dado Bianco.

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO	3
ATTACCO MIRATO	1
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	● ●
AUTO FIRE BURST	● ●
ATTACCO MIRATO	●
FULL AUTO (SSW; ATTILA)	●
SPARARE DALLE MACERIE	●
CC DA SOPRA LE MACERIE	●

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	● (■)
NELLA GIUNGLA	■ ■ ■
vs AUTO FIRE SPREAD	●
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	● ●
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	●
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	●
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	●

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

OSCURA LEGIONE



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
LEGIONARIO	⬢	⬢⬢	⬜⬜⬜	NONMORTI
NECROMUNTANTE LF	⬢⬢	⬜⬜⬜	⬢⬢⬢⬢	LANCIAFIAMME
EZOGHOUL	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢⬢	⬢⬢⬢⬢⬢	6 PASSI/MOVIMENTO; CARICA; SIMMETRIA (1); 2 FERITE
PRETORIAN STALKER	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢⬢⬢	GRANATE; LANCIAFIAMME; LEGAME
NEFARITA DI ALGEROTH	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢⬢⬢	⬢⬢⬢⬢	COMANDO 2/TURNO; SIMMETRIA(2) IMPUGNARE A DUE MANI; 2 FERITE
ALTO TEMPLARE	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢	—	LEADERSHIP ⬢⬢⬢
TEMPLARE	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢	
TEMPLARE VOID CANN.	⬢⬢⬢	⬢⬢⬜	⬢⬢⬢	FULL AUTO
NEFARITA DI ILIAN	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢	⬢⬢⬢	COMANDO 1/TURNO; SIMMETRIA (3) CATENE; CONVERSIONE; 2 FERITE

MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1

EZOGHOUL

GIUNGLA	NO
EDIFICI	NO
TRINCEA	NO
SALIRE s.MACERIE	+0
ATTRAV.ROVINE	+0

PRECISIONE

GRANATE

Colpo mirato (2 azioni)	
TIRO A VISTA	⬢
TIRO CIECO	⬜
Senza Mirare (1 azione)	
TIRO A VISTA	⬢⬢
TIRO CIECO	⬜⬜

DANNI GRANATE

BERSAGLIO	⬢⬢⬢
ADIACENTI	⬢⬢⬢

LANCIAFIAMME

⬢⬢⬢⬢

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
GRANATA	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO	3
ATTACCO MIRATO	2
SIMMETRIA	1-3
CARICA	3
LEADERSHIP	1
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	⬢⬢
AUTO FIRE BURST	⬢⬢
FULL AUTO	⬢
ATTACCO MIRATO	⬢
SPARARE DALLE MACERIE	⬢
CC DA SOPRA LE MACERIE	⬢
ATTACCO CC A DUE MANI	⬜
CARICA	⬢⬢

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	⬢ (⬜)
NELLA GIUNGLA	⬜⬜⬜
vs AUTO FIRE SPREAD	⬢
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	⬢⬢
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	⬢
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	⬢
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	⬢

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI,
Se per lo stesso attacco tiri 3 volte 3 Successi, l'arma esplode.

LEGAME
Una coppia di Pretorian tira ⬜⬜ a inizio attivazione: i Successi sono il numero di azioni che possono scambiarsi.

CATENE
Se un nemico in una casella adiacente si muove, riceve immediatamente un colpo ⬢.

CONVERSIONE
Utilizzando 3 azioni può convertire all'Oscurità una miniatura adiacente: tira 3 dadi NERI, se ottieni 3 Successi entra a far parte della Squadra del Nefarita di Ilian e verrà attivata con lui dalla prossima attivazione. Miniature con Leadership o Comando sono immuni.