FURY OF THE
CLANSMEN

IL GIOCO DA TAVOLO

– SCHEDE AGGIUNTIVE –

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

NO AI CONTENT INSIDE

v.1.1

CELLA LANCELOT



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
INQUISITORE				LEADERSHIP ARTE(2); FULL AUTO; SCIABOLATA
SOLDATO				ARTE (1); **1** GRANATA

MOVIMENTO	
TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
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 8 caselle.

AZIONI	
MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
GRANATA	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO (INQ.)	3
ATTACCO MIRATO	2
ARTE	1-2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA

AUTO FIRE BURST

FULL AUTO (SOLO INQ.)

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)

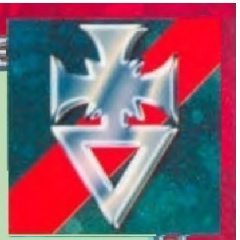
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE

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.

GUARDIA DEL CARDINALE



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
MISTICO			—	ARTE(3); COMANDO 1/TURNO
MORTIFICATOR				ARTE(1); MORTIFICAZIONE; PARATA; **1** GRANATA; IMPUGNARE A DUE MANI; DOPPIO COLPO

MOVIMENTO	
TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
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 8 caselle.

AZIONI	
MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
GRANATA	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	3
RINFODERARE/ESTR.	1
DOPPIO COLPO	1
MORTIFICAZIONE	1
PARATA	0
ARTE	1-3
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

MORTIFICAZIONE

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 MORTIFICATOR **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.

SQUADRA DI VALKYRE VENUS

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
VESTALE				LEADERSHIP ; ARTE(2); LANCIA ELETTROCARICA
VALKYRIA				ARTE(1); LANCIA ELETTROCARICA (VEDI REGOLE)

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
ARTE	1-2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DATRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA
- AUTO FIRE BURST
- 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.

WHITE BRIGADE

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
KAPITAN				LEADERSHIP
DRAGONE				IN ALLERTA
SPECIALISTA SUPPORTO				GRANATE

MOVIMENTO

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

PRECISIONE

- **GRANATE** (G.illimitata)
- Colpo mirato (2 azioni)
- TIRO A VISTA
- TIRO CIECO
- Senza Mirare (1 azione)
- TIRO A VISTA
- TIRO CIECO

DANNI GRANATE
BERSAGLIO

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

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
GRANATA	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DATRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA
- AUTO FIRE BURST
- 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.

CARDINALE DOMINIC



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
CARDINALE				COMANDO 3/TURNO; ARTE(4); SCIABOLATA; IMPUGNARE A DUE MANI; PARATA

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	1
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
ARTE	1-4
RINFODERARE/ESTRARRE	1
COMANDO	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)
- CORPO A CORPO **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.

ALAKHAY



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
ALAKHAY			—	COMANDO 3/TURNO; 4 AZIONI; 5 PASSI/MOVIMENTO; SIMMETRIA (4); SCIABOLATA; IMPUGNARE A DUE MANI; PARATA

MOVIMENTO

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

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
LANCIO DELLA SPADA	1
ATTACCO MIRATO	2
PARATA	0
SIMMETRIA	1-4
COMANDO	0

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA
- ATTACCO MIRATO
- 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)
- CORPO A CORPO **PARATA**

LANCIO DELLA SPADA: Gittata 10 caselle.
(Lancio della Spada non conta come Attacco CC nel calcolo dei Bonus in attacco e dei Tiri Armatura.)

ABSALOM



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
ABSALOM				LEADERSHIP; 4 AZIONI; 5 PASSI/MOVIMENTO; SIMMETRIA (2); LANCIAFIAMME (VEDI REGOLE)
LEGIONARIO				

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
SIMMETRIA	1-2
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA (SOLO LEGIONARI)	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA
- AUTO FIRE BURST
- 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.

OSCURA LEGIONE

CENTURIONE NECROMUTANTE

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO
	3	3	3
	2	0	2

ABILITÀ SPECIALI

LEADERSHIP

CARICA SECTIONER



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
CARICA SECTIONER	3
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	2
AUTO FIRE BURST	2
ATTACCO MIRATO	1
SPARARE DALLE MACERIE	1
CC DA SOPRA LE MACERIE	1
CARICA SECTIONER	2

BONUS TIRI ARMATURA

OLTRE LE ROVINE	1 (1)
NELLA GIUNGLA	3
vs AUTO FIRE SPREAD	1
IN TRINCEA (SOLO FUOCO)	2
SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO)	1
TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE	1
IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO)	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.

SIEGE OF THE CITADEL

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
LEGIONARIO				6 PASSI/MOVIMENTO
RAZIDE				FULL AUTO
EZOGHOUL				6 PASSI/MOVIMENTO; CARICA
PRETORIAN STALKER				
NEFARITA				LEADERSHIP

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

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	1-2
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.

LAMPO SACRO (1) ●

Questo incantesimo scaglia un dardo di Santità concentrata contro un nemico. Si applicano le normali regole della linea di vista. l'intervallo massimo è 12 quadrati. Il fulmine infligge tre dadi rossi di danno. Un personaggio di livello superiore a 1 in "Arte" può utilizzare più azioni per questo incantesimo, nel qual caso infligge un ulteriore dado rosso di danno per ogni azione aggiuntiva.

ARMATURA SACRA (1)

L'utilizzatore circonda se stesso e chiunque si trovi nelle caselle adiacenti con un'aura di Santità, che rimuove automaticamente un COLPO da tutti gli attacchi degli attaccanti (i tiri armatura vengono tirati normalmente).

DOMINAZIONE (1)

Questo grido di battaglia che ispira fa appello agli antichi poteri dell'Arte, che vengono incanalati attraverso il braccio di chi lo utilizza in un unico, terrificante attacco. Quando viene pronunciato il Grido di Battaglia, l'utilizzatore può lanciare un dado extra per il successivo attacco in mischia.

ISPIRAZIONE DEL CARDINALE (3)

Invocando i poteri astrali del Cosmo, l'utilizzatore canalizza tutta la Bontà sull'intero campo di battaglia in un unico Campione dell'Umanità. Al suo successivo attacco in mischia, questi può lanciare un dado nero aggiuntivo per ogni squadra amica rimasto in gioco. Questa carta non può essere utilizzata nuovamente finché non ha avuto effetto.

INVOCAZIONE SACRA (2) ●

Questo incantesimo utilizza il più potente di tutti gli aspetti dell'Arte, quello dell'Alterazione Spaziale. Chi è fedele alla Fratellanza può farsi trasportare dal campo di forza bianco-blu dell'arte e della realtà e volare sui campi di battaglia. Qualsiasi miniatura amica può essere immediatamente spostata fino a 15 caselle, indipendentemente dagli ostacoli.

MESSA DEI BEATI (3) ●

Come un unico individuo, tutti i soldati umani rivolgono il viso al cielo in una preghiera per la gloria e la vittoria. L'allarme della battaglia tace mentre la malvagia Legione Oscura viene colpita dall'orrore davanti al massiccio accumulo di Bontà. Rimescola immediatamente TUTTE le tessere Iniziativa e inizia un nuovo turno di combattimento.

PAROLE DI BENEDIZIONE (2)

Trasportata dai flussi di potere invisibili dell'Arte, la voce sussurrante del Cardinale si diffonde attraverso l'intero campo di battaglia. Una squadra può immediatamente agire come se gli fosse stato dato un Comando.

CONCENTRAZIONE DEL MALE (1)

Chi lo utilizza lascia che il Male supremo fluisca attraverso di lui, consumato dalle fiamme dell'eterno Inferno. Nel suo prossimo attacco corpo a corpo, colpisce con due dadi rossi extra.

FLUSSO DI ACIDO (1) ●

Chi lo utilizza evoca uno spruzzo di acido ardente dall'aria stessa e la dirige verso qualsiasi figura sul campo di gioco. Flusso di Acido attacca con tre dadi rossi. Qualsiasi figura viene attaccata; non è necessaria alcuna linea di vista. Un personaggio che ha un valore in «Simmetria» superiore a 1 può usare più azioni per questo incantesimo, nel qual caso infligge 3 dadi rossi extra in danno per ogni azione aggiuntiva.

RESURREZIONE DEI MORTI (1)

Usando i mezzi più perversi della Simmetria Oscura, l'utilizzatore fa risorgere i necromutanti morti e li fa combattere ancora una volta per la Legione Oscura.
Lancia due dadi bianchi: per ogni colpo andato a segno, UN Necromutante eliminato viene rimesso in uso. La figura è posizionata entro tre quadrati da un altro membro del suo gruppo.

OCCHIO MALVAGIO (2) ●

Aiutato da mistici poteri oscuri, l'utilizzatore dirige il proprio Occhio Malvagio verso una squadra ignara sul campo di gioco. Pesca una tessera iniziativa non ancora pescata in questo round di combattimento e mettila da parte fino all'inizio del round di combattimento successivo. (Se tutti i membri del gruppo estratto hanno l'abilità speciale «Arte», pesca una nuova tessera iniziativa.)

LA FOLLIA DI MUAWIJHE (2)

Manipolando i Poteri Oscuri appartenenti all'Apostolo Muawijhe - Principe della Follia – l'utilizzatore evoca una banda di berserker bellicosi nelle forze della Legione Oscura. Nella successiva squadra estratta, ciascun membro del gruppo potrà eseguire quattro azioni ciascuno.

MOVIMENTO DELLA TERRA (3)●

Questo terribile incantesimo fa a pezzi la terra stessa e apre uno squarcio profondo sul campo di battaglia. Sposta una sezione della tavola di un quadrato nella direzione che preferisci, ma non in modo che si sovrapponga ad un'altra. Una sezione non può essere spostata in modo che non abbia più alcun contatto con le altre. Questa carta non può essere utilizzata per due round di combattimento consecutivi.

LA GRANDE OSCURITÀ (3)

Chi la usa invoca la Grande Oscurità sul campo di battaglia, ed essa discende, incutendo paura e cieco terrore in tutti gli esseri pensanti. Gli avversari che NON hanno "L'Arte" come abilità speciale non possono effettuare NESSUN attacco di fuoco per il resto di questo turno di combattimento.

DARK LEGION



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
BAALZACHT				LEADERSHIP; COMANDO 1/TURNO; SIMMETRIA (2); 2 FERITE 5 AZIONI; 5 PASSI/MOVIMENTO
TEKRON				SIMMETRIA (1); 4 AZIONI
TECHNOMANCER				SIMMETRIA (1)
DESTROYER				SIMMETRIA (1)
INIZIATO				SIMMETRIA (1)
CENTURIONE				LEADERSHIP ; SIMMETRIA (1)
NECROMUTANTE				CARICA SECTIONER
LEGIONARIO N.MORTO				3 PASSI/MOVIMENTO; NONMORTI
EZOGHOUL				4 AZIONI; 6 PASSI/MOVIMENTO; SIMMETRIA (1); VOLARE; 2 FERITE
RAZIDE				5 PASSI/MOVIMENTO; 2 FERITE; FULL AUTO
PRETORIAN STALKERS				6 PASSI/MOVIMENTO; 2 FERITE; GRANATE CARCASS; LANCIAFIAMME
CACCIATORE OSCURO				5 AZIONI; 7 PASSI/MOVIMENTO; SIMULATORE; 2 FERITE
BIOGIGANTE			—	OCCUPA 4 QUADRATI; 7 FERITE; 9 PASSI/MOVIMENTO; PAURA
KADAVER	Muore se subisce 3 Colpi in 1 attacco		—	2 AZIONI; 3 PASSI/MOVIMENTO;
KARNOFAGO			—	SIMULATORE; FAME
FURIA IMMACOLATA				4 AZIONI; 5 PASSI/MOVIMENTO; URLO; 2 FERITE
EONIAN JUSTIFIER			—	2 AZIONI; 3 PASSI/MOVIMENTO;
GOLEM D'OSCURITÀ				6 AZIONI; 8 PASSI/MOVIMENTO; ACULEI; 2 FERITE
BRASS APOCALYPT				5 AZIONI; 8 PASSI/MOVIMENTO; 3 FERITE

MOVIMENTO

TERRENO APERTO	1
GIUNGLA	2
MACERIE	2
SALIRE s.MACERIE	+1
ATTRAV.ROVINE	+1
GRANDI	
EDIFICI	NO
TRINCEA	NO
SALIRE s.MACERIE	+0
ATTRAV.ROVINE	+0

PRECISIONE GRANATE CARCASS

Gittata minima 10 cas.
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
FULL AUTO	3
ATTACCO MIRATO	2
SIMMETRIA	1-2
URLO	1
ATTACCO CON ACULEI	2
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
ATTACCO CC CON ACULEI

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.

NON MORTI

Squadre di 6 Legionari possono essere guidate da un Nefarita, un Centurione o un Necromutante. Se all'inizio del turno il loro leader è oltre 4 caselle non faranno azioni per quel turno.

SIMULATORE

Per attaccarlo tira 2 dadi BIANCHI.
Se almeno 1 Successo, puoi attaccarlo.
Se attacca o viene ferito, perde l'abilità.

FAME

Se uccide un nemico, spende il resto del turno e il turno seguente senza fare azioni.

PAURA

Quando lo si vede per la prima volta, tira 2 dadi BIANCHI, se meno di 2 Successi, il prossimo turno la squadra fa solo azioni di movimento per allontanarsi. Possono usare i dadi Leadership invece dei 2 dadi.
Se hanno l'abilità Comando sono immuni.

URLO (1 AZIONE)

Nel turno in cui urla, ogni squadra tira 2 dadi BIANCHI, se meno di 2 Successi, il prossimo turno la squadra fa solo azioni di movimento per allontanarsi. Possono usare i dadi Leadership invece dei 2 dadi.
Se hanno l'abilità Comando sono immuni.
Inoltre miniature entro 5 caselle subiscono 1 colpo, entro due caselle subiscono 2 colpi. I tiri armatura si tirano normalmente.

CLANSMEN

CAPITANO
REGOLARE
MITRAGLIERE (CHARGER)

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
		3 Brainbuster	LEADERSHIP ; SCIABOLATA
			IN ALLERTA
			FULL AUTO



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	

Gittata max 8 caselle

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
GRANATA	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO (CHARGER)	3
ATTACCO MIRATO	2
IN ALLERTA	1
LEADERSHIP	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
FULL AUTO (CHARGER)	
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.

BLOOD BERETS

SERGENTE
SOLDATO
MEDICO

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
			LEADERSHIP
			SCANNER
			MEDICINA DA CAMPO



MOVIMENTO

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

SCANNER
Lancia 2 dadi NERI,
se 2 Successi= SUCCESSO

AZIONI

MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
SCANNER	2
MEDICINA DA CAMPO	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	
SPARARE A NEMICO INCOSCENTE	
ATTACCO IMMEDIATAMENTE DOPO UNO SCAN CON SUCCESSO	

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.

GOLDEN LIONS

SERGENTE MAGGIORE
SOLDATO
SPECIALISTA IN ARMI

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO
		SOUTHPAW

ABILITÀ SPECIALI

LEADERSHIP

PLASMA INTRUDERS
(VEDI REGOLE)



MOVIMENTO

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

PRECISIONE SOUTHPAW

Colpo mirato (2 az.)

Senza Mirare (1 az.)

DANNI SOUTHPAW

BERSAGLIO*

ADIACENTI*

A 2 CASELLE

AZIONI

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

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
SOUTHPAW AUTO FIRE BURST *	
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.

32° TRENCHERS

SERGENTE
SOLDATO
MITRAGLIERE

ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO

ABILITÀ SPECIALI

LEADERSHIP

SCAVARE TRINCEA

FULL AUTO



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	1
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO (CHARGER)	3
ATTACCO MIRATO	2
SCAVARE TRINCEA	3
LEADERSHIP	1
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

CC NEMICO IN TRINCEA	
AUTO FIRE BURST	
FULL AUTO (CHARGER)	
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.

SEAN GALLAGHER

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
SEAN GALLAGHER	3	4	3	COMANDO 2/TURNO; SCIABOLATA; CARICA WOLFBANE (VEDI REGOLE)



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

AZIONI	
MOVIMENTO	1
ATTACCO CC	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
ATTACCO MIRATO	2
CARICA WOLFBANE	3
COMANDO	0
RICARICARE	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA: 2
- AUTO FIRE BURST: 2
- ATTACCO MIRATO: 1
- SPARARE DALLE MACERIE: 1
- CC DA SOPRA LE MACERIE: 1
- CARICA WOLFBANE: 2

BONUS TIRI ARMATURA

- OLTRE LE ROVINE: 1 (1)
- NELLA GIUNGLA: 3
- vs AUTO FIRE SPREAD: 1
- IN TRINCEA (SOLO FUOCO): 2
- SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO): 1
- TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE: 1
- IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO): 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.

CAVALLERIA LEGGERA WOLFBANE

	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
NECROMOWER	2	3	4	8 PASSI/MOVIMENTO; CARICA NECROMOWER (VEDI REGOLE); FULL AUTO; SCIABOLATA
PILOTA SMONTATO	2	3	—	



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

AZIONI	
MOVIMENTO	1
SPARARE	1
AUTO FIRE BURST	2
AUTO FIRE SPREAD	2
FULL AUTO (CHARGER)	3
RICARICARE	1
CARICA NECROMOWER	3
SMONTARE/SALIRE	1
SOLO SMONTATO	
ATTACCO CC	1
ATTACCO MIRATO	1
USCIRE DA TRINCEA	1

BONUS IN ATTACCO

- CC NEMICO IN TRINCEA: 2
- AUTO FIRE BURST: 2
- FULL AUTO (CHARGER): 1
- SPARARE DALLE MACERIE: 1
- CC DA SOPRA LE MACERIE: 1
- CARICA NECROMOWER: 3

SOLO SMONTATO

- ATTACCO MIRATO: 1

BONUS TIRI ARMATURA

- OLTRE LE ROVINE: 1 (1)
- NELLA GIUNGLA: 3
- vs AUTO FIRE SPREAD: 1
- SOPRA LE MACERIE (SOLO FUOCO): 1
- TI SPARANO DA SOPRA LE MACERIE: 1

SOLO SMONTATO

- IN TRINCEA (SOLO FUOCO): 2
- IN UN EDIFICIO (SOLO FUOCO): 1

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO
Dopo un attacco AUTO tira 3 dadi NERI per ogni nemico attaccato:
se 3 Successi = SENZA MUNIZIONI.

CAVALLERIA AREA RAM



	ARMATURA	CORPO A CORPO	ARMI DA FUOCO	ABILITÀ SPECIALI
PILOTA TWIN BARRACUDA		—	2 SOUTHPAW	6 PASSI/MOVIMENTO; VOLARE (VEDI REGOLE)

MOVIMENTO /ALTITUDINE

MEZZ'ARIA	1
CIME D. ALBERI	2
AL SUOLO	3

PRECISIONE SOUTHPAW

Colpo mirato (2 azioni)
- MEZZ'ARIA
- CIME DEGLI ALBERI
- AL SUOLO

Senza Mirare (1 azione)
- MEZZ'ARIA
- CIME D. ALBERI
- AL SUOLO

AZIONI

MOVIMENTO	1
SPARARE (2 SOUTHPAW)	1
ATTACCO MIRATO	2
RICARICARE (1 SOUTHPAW)	3
SALIRE/SCENDERE (1 PER LIVELLO)	1

DANNI SOUTHPAW

2 Colpi su Bersagli Singoli (dist.max 3 caselle tra i due)
- BERSAGLIO
- ADIACENTI
- A 2 CASELLE

2 Colpi sullo stesso Bersaglio (dist.max 3 caselle tra i due)
- BERSAGLIO
- ADIACENTI
- A 2 CASELLE

BONUS TIRI ARMATURA
- MEZZ'ARIA
- CIME DEGLI ALBERI
- NELLA GIUNGLA, CIME ALBERI
- NELLA GIUNGLA, AL SUOLO

CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO

Dopo un attacco per ogni SOUTHPAW che ha sparato tira 3 dadi BIANCHI; se 3 Successi = quel Southpaw è SENZA MUNIZIONI,



