

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".

