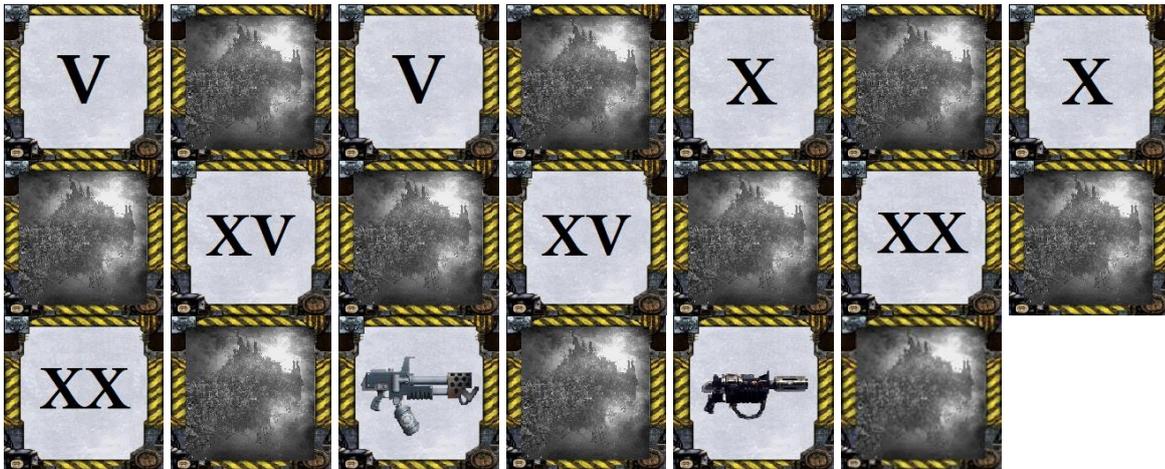


SEGNALINI REPERTO



SEGNALINI REMEMBER

M14 Controllo Dreadnought



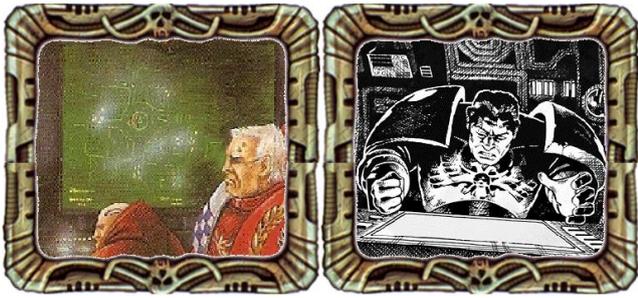
M15 Sistema dei sensori: Attivato/Disattivato



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: 6



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.