

VEER-MYN

Regole Speciali dell'Armata

Mentalità del Branco:

Le unità Veer-Myn ottengono +1 ai Test di Nervi per ogni unità amica entro 6" da essa, fino a un massimo di +4.

Schieramento Sotterraneo:

L'unità con questa regola è sempre lasciata da parte come Rinforzi, assieme a qualsiasi altra unità essa trasporti. Quando l'unità arriva posizionala ovunque sul tavolo di gioco, tranne che su un terreno intransitabile, e falle eseguire subito un ordine di Manovra!. Se lo spazio che scegli per far emergere l'unità è occupato da altre unità, sposa queste il minimo necessario per fare spazio alla tua e poi risolvi la situazione come se fosse uno Sfondamento o una Collisione, in quest'ultimo caso lascia i mezzi corazzati colpiti a contatto con quello emerso. Dopo questo la tua unità non può più muoversi per il resto della partita, si considera Danneggiata, e tutte le unità trasportate devono subito scendere. (Non è molto chiaro questo passaggio in inglese, potrebbe essere che solo se fa una collisione o sfondamento, il mezzo Veer-Myn rimane Danneggiato, oppure in ogni caso di emersione. Io penso sia solo se finisce contro qualcosa, perché non ha molto senso altrimenti).

Alleati Consentiti

Corporation, Marauders, Asterians, The Plague, Rebs.

FANTERIA

NIGHT-CRAWLERS

Squadra di Night-Crawlers Costo: 22 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(5)	6	4+	4	18	5	4+	9/11

Regole Speciali: Penetrazione (1)

Divisione di Night-Crawlers Costo: 75 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(10)	6	4+	8	18	10	4+	11/13

Regole Speciali: Penetrazione (1)

E' dotata di un Lanciafiamme Chimico

Plotone di Night-Crawlers Costo: 146 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(20)	6	4+	16	18	20	4+	18/20

Regole Speciali: Penetrazione (1)

E' dotata di due Lanciafiamme Chimici

STALKERS

Squadra di Stalkers Costo: 28 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(5)	6	4+	4	9	10	4+	9/11

Regole Speciali: Penetrazione (1)

Divisione di Stalkers Costo: 80 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(10)	6	4+	8	9	20	4+	11/13

Regole Speciali: Penetrazione (1)

E' dotata di un Super Trapanatore

Plotone di Stalkers Costo: 155 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(20)	6	4+	16	9	40	4+	18/20

Regole Speciali: Penetrazione (1)

E' dotata di due Super Trapanatori

NIGHTMARES

Squadra di Nightmares Costo: 100 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(5)	6	4+	20	9	5	4+	9/11

Regole Speciali: Penetrazione (2)

E' dotata di 4 Super Trapanatori e un Lanciafiamme Chimico

Divisione di Nightmares Costo: 180 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(10)	6	4+	40	9	10	4+	11/13

Regole Speciali: Penetrazione (2)

E' dotata di 8 Super Trapanatori e due Lanciafiamme Chimici

GOUGERS

Squadra di Gougers Costo: 90 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(5)	6	4+	-	-	*	4+	9/11

E' dotata di *5 Super Trapanatori

Divisione di Gougers Costo: 160 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(5)	6	4+	-	-	*	4+	11/13

E' dotata di *10 Super Trapanatori

RAVENOUS HORDE

Ravenous Horde Costo: 40 pts

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(20)	8	4+	-	-	20	3+	18/20

Regole Speciali: Codardo, Testa dura

SHREDDERS

Shredder Costo: 70 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(1)	8	4+	-	-	1	4+	7/9

Regole Speciali: Forza Schiacciante (2), Testa Dura, Codardo.

E' dotato di 2 Super Trapanatori

Squadra di Shredders Costo: 180 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(3)	8	4+	-	-	3	4+	9/11

Regole Speciali: Forza Schiacciante (2), Testa Dura, Codardo.

E' dotata di 6 Super Trapanatori

Plotone di Stalkers Costo: 340 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Inf(6)	8	4+	-	-	6	4+	12/14

Regole Speciali: Forza Schiacciante (2), Testa Dura, Codardo.

E' dotata di 12 Super Trapanatori

ARMI PESANTI

LANCIAFIAMME CHIMICO PESANTE

Costo: 75 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Ord	6	*	*	24	-	5+	7/9

Regole Speciali: Lanciافiamme (20), Penetrazione (2)

RAGGIO USTIONANTE CHIMICO

Costo: 90 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Ord	6	4+	1	36	-	5+	7/9

Regole Speciali: Blast (D6), Penetrazione (6)

MEZZI CORAZZATI

TUNNELER

Costo: 50 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Arm	10	*	*	*	-	6+	7/9

Speciale:

- Agile
- Forza Schiacciante (4)

DRILLER-CRAWLER

Costo: 190 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
Arm	*	*	*	*	-	8+	7/9

Speciale:

- Trasporto (20)
- Copertura Aperta
- Forza Schiacciante (6)
- Schieramento Sotterraneo
- Equipaggia 4 Lanciافiamme Chimici (uno [F], uno [L], uno [R] e uno [P])

L'Army List e il Regolamento di Warpath sono stati creati e ideati da Alessio Cavatore per Mantic Games

Tradotto da Reppy per Wargamesforum.it

EROI E MOSTRI

NIGHT SPAWN

Costo: 50 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
H/M	6	3+	5	9	3	4+	8/10

Speciale:

- Motivante
- Penetrazione (2)
- Individuale
- Forza Schiacciante (1)

Opzioni: Può acquistare un Trapano da Combattimento riducendo i suoi attacchi a 2.

TERROR

Costo: 110 pti

Tipo	Spd	Hit	Fire	Ran	Att	Def	Ner
H/M	6	5+	*	*	3D6	5+	15/17

Speciale:

- Codardo
- Testa Dura
- Forza Schiacciante (6)
- Si considera essere equipaggiato con un Lanciarazzi Multiplo che può usare solo una volta per partita. Questo rappresenta la sua capacità di chiamare un bombardamento aereo di supporto.

ARSENALE VEER-MYN

ELENCO BFG

Lanciافiamme Chimico

Costo: 35 pti

E' un Lanciافiamme (10), vedi il Regolamento Base, ha inoltre la regola Penetrazione (2)

ARMI DA MISCHIA SPECIALI

Super Trapanatore

Costo: 30 pti

Tira un dado per colpire aggiuntivo in mischia per l'unità che equipaggia quest'arma per ogni Super Trapanatore che essa ha in dotazione. Se questi colpi vanno a segno sono risolti come se avessero Forza Schiacciante (6). Inoltre, se questi attacchi colpiscono e feriscono, puoi effettuare un attacco extra con gli stessi per ogni colpo che è andato a segno e ha ferito. Continua a effettuare attacchi extra per ogni ferita che metti a segno con i Super Trapanatori

Trapano da Combattimento

Costo: 10 pti

Come il Super Trapanatore, ma risolve i colpi a Forza Schiacciante (1).

<http://www.wargamesforum.it>