

## Manipolo 7

Tank

3"

7

6 / 5

2+

4+

► Bruciatore al plasma

8"

1

0

5+

► Artigli energetici

1"

1

0

Abilità

► Il tiro salvezza non è influenzato dalla penetrazione armatura

## Dejedris Garamach

Sniper

3"

5

6 / 3

3+

2+

► Fucile di precisione Vindicare

14"

4

+2

5+

► Pugnale da combattimento

1"

1

0

Abilità

► +1D6 al tiro per colpire

## Princeps Omicron

Berserk

5"

5

5 / 3

3+

5+

► Pistola Skitarii

6"

1

0

2+

► Lame Transoniche

1"

4

+2

Abilità

► +1D6 per la carica

## Servo Theta

Commando

4"

4

3 / 4

4+

3+

► Heavy Bolter

10"

3

+1

3+

► Braccio artiglio meccanico

1"

3

+1

Abilità

► Non ha bisogno di ricaricare l'arma

## Magos Bessemer

Medico

4"

3

2 / 3

5+

5+

► Pistola al plasma

6"

1

0

5+

► Servo-braccio

1"

1

0

Abilità

► 1 azione di cura, può tirare 1D6 per 5+ e non subire ferite

## Syndalla

Scout

6"

3

3 / 3

5+

4+

► Pistola Melta

8"

2

0

3+

► Coltello Eviscerator

1"

2

0

Abilità

► Evasione gratuita, +1 azione terreno o trasporto extra durante il movimento