The Horus Heresy

COMPENDIUM
Vol.1

Created by Har Ganeth

THE HORUS HERESY
COMPENDIUM

Volume 1

LEGIONES ASTARTES

CREATED BY HAR GANETH

VERSIONI

V1.0	Novembre 2015
V1.5	Febbraio 2016
V2.0	Maggio 2016
V3.0	Settembre 2016
V4.01	Dicembre 2018

CREDITI & RINGRAZIAMENTI

Idea e Realizzazione: **Har Ganeth**
Correttori addizionali: **I membri della Community Horus Heresy del Forum GW Tilea.**

Questo Compendium non avrebbe potuto esistere senza la comunità di giocatori e amici che ha reso Horus Heresy ben più che un semplice gioco, in particolare: Capa, Frack, Funky, Kakkola, LeonardoBrolli, Lompo, Madreamer, Matto e Pai-Mei.

INDICE

BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ 6
TABELLA DI ORGANIZZAZIONE DELL'ARMATA NELL'ERA DELL'OSCURITÀ 9
DISTACCAMENTI OPZIONALI 10
ALLEANZE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ 11
MISSIONI NELL'ERA DELL'OSCURITÀ 12
MAPPE DI SCHIERAMENTO 13
MISSIONI 16
LEGIONES ASTARTES AGE OF DARKNESS ARMY LIST 20
TRATTI DEL GENERALE 21
QG 22
LEGION PRAETOR 22
MAESTRO DELLA LEGIONE 23
RITI DI BATTAGLIA 23
LEGION CENTURION 28
CONSOLE 29
LEGION COMMAND SQUAD 33
0-1 DAMOCLES COMMAND RHINO 34
CENTURIONE VETERANO DELLA GRANDE CROCIATA [FAQ] 35
TRIBUNO ESEMPLARE DELLA LEGIONE [FAQ] 35
ELITES 36
LEGION VETERAN TACTICAL SQUAD 36
LEGION DESTROYER SQUAD 37
LEGION TERMINATOR SQUAD 38
TECHMARINE COVENANT 39
APOTHECARION DETACHMENT 40
LEGION DREADNOUGHT TALON 41
CONTEMPTOR DREADNOUGHT TALON 42
CONTEMPTOR-CORTUS DREADNOUGHT TALON 43
LEGION RAPIER WEAPONS BATTERY 44
LEGION MORTIS DREADNOUGHT 45
CONTEMPTOR MORTIS DREADNOUGHT 46
TRUPPE 47
LEGION TACTICAL SQUAD 47
LEGION ASSAULT SQUAD 48
LEGION BREACHER SIEGE SQUAD 49
LEGION TACTICAL SUPPORT SQUAD 50
LEGION RECONNAISSANCE SQUAD 51
TRASPORTI APPOSITI 52
LEGION RHINO ARMOURED CARRIER 52
LEGION DROP POD 53
LEGION DREADNOUGHT DROP POD 54
SUPPORTI LEGGERI 55
LEGION SEEKER SQUAD 55
LEGION OUTRIDER SQUAD 56
LEGION ATTACK BIKE SQUADRON 56
LEGION JETBIKE SKY HUNTER SQUADRON 57
TARANTULA SENTRY GUN BATTERY 58
PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER 59
ANVILLUS PATTERN DREADCLAW DROP POD 60
LEGION LAND SPEEDER SQUADRON 61
LEGION JAVELIN ATTACK SPEEDER SQUADRON 61
LEGION STORM EAGLE ASSAULT GUNSHIP 62
XIPHON PATTERN INTERCEPTOR 62
TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL 63
SUPPORTI PESANTI 64
LEGION JETBIKE SKY SLAYER SUPPORT SQUADRON 64
LEGION HEAVY SUPPORT SQUAD 65
DEATHSTORM DROP POD 66
LEGION PREDATOR STRIKE ARMOUR SQUADRON 67
LEGION LAND RAIDER BATTLE SQUADRON 68
ACHILLES-ALPHA PATTERN LAND RAIDER 70
LEGION FIRE RAPTOR GUNSHIP 71
LEGION WHIRLWIND SCORPIUS 71
0-1 LEGION ARTILLERY TANK SQUADRON 72

LEGION VINDICATOR SIEGE TANK SQUADRON 73
LEGION SPARTAN ASSAULT TANK 74
LEGION CAESTUS ASSAULT RAM 75
LEGION SICARAN VENATOR TANK DESTROYER 76
LEGION SICARAN BATTLE TANK 76
LEGION SICARAN PUNISHER ASSAULT TANK [RSP] 77
LEGION SICARAN ARCUS STRIKE TANK [RSP] 78
LEGION SICARAN OMEGA TANKS DESTROYER [RSP] 79
LEGION KHARYBDIS ASSAULT CLAW 80
LEGION DEREDEO PATTERN DREADNOUGHT 81
LEVIATHAN PATTERN SIEGE DREADNOUGHT 82
LEGION MALCADOR ASSAULT TANK 83
SOVRANI DELLA GUERRA 84
LEGION STORMBLADE SUPER-HEAVY TANK 84
LEGION CERBERUS HEAVY TANK DESTROYER 85
LEGION TYPHON HEAVY SIEGE TANK 86
LEGION FALCHION SUPER-HEAVY TANK DESTROYER 87
LEGION FELLBLADE SUPER-HEAVY TANK 88
LEGION GLAIVE SUPER-HEAVY SPECIAL WEAPONS TANK 89
LEGION THUNDERHAWK TRANSPORTER 90
LEGION THUNDERHAWK GUNSHIP 91
LEGION SOKAR PATTERN STORMBIRD 92
LEGION MASTODON HEAVY ASSAULT TRANSPORT 93
FORTIFICAZIONI 94
IMPERIAL CASTELLUM STRONGHOLD 94
IMPERIAL PRIMUS REDOUBT 95
UNITA' ADDIZIONALI 96
LEGION CASTELLAX CLASS BATTLE-AUTOMATA [TAL] 96
LEGION THALLAX COHORT [TAL] 98
LEGION VORAX CLASS BATTLE AUTOMATA [TAL] 99
DOMITAR CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE [TAL] 100
REGOLE SPECIALI 101
EQUIPAGGIAMENTI DELLE LEGIONI 102
GRANATE & BOMBE 103
ARMATURE 103
DOTAZIONI DEI VEICOLI 104
ARMI DELLE LEGIONI DI SPACE MARINE 105
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELLE LEGIONI 109
LEGIONI DEGLI SPACE MARINES 111
I – ANGELI OSCURI 112
III – FIGLI DELL'IMPERATORE 114
IV – GUERRIERI DI FERRO 122
V – FURIE BIANCHE 131
VI – LUPI SIDERALI 133
VII – MAGLI IMPERIALI 144
VIII – SIGNORI DELLA NOTTE 151
IX – ANGELI SANGUINARI 158
X – MANI DI FERRO 160
XII – DIVORATORI DI MONDI 167
XIII – ULTRAMARINES 175
XIV – GUARDIA DELLA MORTE 182
XV – STIRPE DEI MILLE 189
XVI – FIGLI DI HORUS 199
XVII – PREDICATORI 207
XVIII – SALAMANDRE 219
XIX – GUARDIA DEL CORVO 228
XX – LEGIONE ALFA 236
ARMATE ALTERNATIVE 243
LEGIONI SPEZZATE 244
ESERCITI DI PACIFICAZIONE OSCURA 245
SCUDI NERI 246
AGENTI DELL'IMPERATORE & DEL WARMASTER 252

LEGENDA

ADR Horus Heresy Age of Darkness Rulebook
HH1 Horus Heresy Volume 1 – Betrayal
HH2 Horus Heresy Volume 2 – Massacre
HH3 Horus Heresy Volume 3 – Extermination
HH4 Horus Heresy Volume 4 – Conquest
HH5 Horus Heresy Volume 5 – Tempest
HH6 Horus Heresy Volume 6 – Retribution
HH7 Horus Heresy Volume 7 – Inferno
HH8 Horus Heresy Volume 8 - Malevolence
CAL Horus Heresy Legiones Astartes Crusade Army List [Sostituito da ADA]
ICL Horus Heresy Legiones Astartes Isstvan Campaign Legions [Sostituito da ADL]
ADL Horus Heresy Legiones Astartes Age of Darkness Legions
ADA Horus Heresy Legiones Astartes Age of Darkness Army List
TAL Horus Heresy Mechanicum Taghmata Army List
CIA Horus Heresy Crusade Imperialis Army List
FAQ FAQ/Aggiornamenti Ufficiali Forgeworld/Unità o regole disponibili sul sito FW
RSP Regole Sperimentali Forgeworld (valide esclusivamente fino alla futura pubblicazione delle regole definitive da parte di FW).
NdHG Nota di Har Ganeth, in cui vengono specificate alcune situazioni dubbie su equipaggiamenti o regole speciali.

AGGIORNAMENTI

V 1.5 Correzione di vari refusi ed errori di stampa, Tabelle Opzionali di Selezione d'Armata, Aggiornamenti FAQ Gennaio 2016, nuove unità da FAQ e Regole Sperimentali FW.
V 2.0 Aggiornamento delle unità e delle regole da Retribution e Age of Darkness Legions.
V 3.0 Aggiornamento delle unità e delle regole da Age of Darkness Army List.
V 4.0 Correzione di vari refusi, aggiornamento delle unità e delle regole da Inferno, dall'Age of Darkness Rulebook e Regole Sperimentali FW e Aggiornamenti FAQ Luglio 2018.

BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

In questa sezione saranno riportate le regole per la selezione delle armate nell'Era dell'Oscurità, così come sono presentate nelle pubblicazioni Forgeworld, aggiornate secondo le ultime FAQ e modifiche ufficiali.

SELEZIONE DELL'ESERCITO
Per giocare una Battaglia nell'Era dell'Oscurità viene usata una delle Tabelle di Selezione dell'Armata, presentate qui nel seguito, che sostituisce le normali regole per un'Armata Organizzata presenti nell'Age of Darkness Rulebook.

Ogni armata deve includere un Distaccamento Primario e può includere diversi Distaccamenti Opzionali (Distaccamenti Secondari, Fortificazione, Sovrano della Guerra), come indicato nelle Tabelle di Selezione dell'Armata.

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità **non è possibile** utilizzare Distaccamenti, Formazioni, Obiettivi Tattici ecc. pensati per Warhammer 40,000, né è possibile utilizzare Distaccamenti Multipli o Armate Libere.
Si deve invece utilizzare un unico Distaccamento Primario dell'Era dell'Oscurità (più qualsiasi Distaccamento Opzionale eventualmente previsto nelle relative Tabelle). I dettagli di questi ultimi sono presentati nel seguito di questo Compendium.

A meno di eccezioni specificate nelle descrizioni di particolari unità o della missione giocata, tutte le unità facenti parti di un Distaccamento Primario e tutti i Sovrani della Guerra scelti devono appartenere alla stessa Lista dell'Esercito ed alla stessa Fazione (nel caso delle Legioni degli Space Marine questo significa che devono appartenere tutti alla stessa Legione).

Le unità facenti parte di un Distaccamento Alleato potranno essere scelti in base alla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità e dovranno appartenere alla stessa Fazione.

Le Fortificazioni potranno essere scelte da qualsiasi pubblicazione (Assalto alla Fortezza, Imperial Armour, pubblicazioni Horus Heresy, Codex, Dataslate ecc.), limitandosi però solo alle Fortificazioni di tipo Imperiale.
Le scelte Fortificazioni non possono superare i 500 punti né possedere Ami Distruttrici (in questi casi si considerano invece dei Sovrani della Guerra) [ADA]

UNITÀ VALIDE
A meno di eccezioni specificate nelle descrizioni di particolari unità o della missione giocata, nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità solo le unità acquistate come Scelta Truppa e quelle che hanno particolari regole speciali (ma non i loro Trasporti Appositi) sono considerati Unità Valide e possono quindi conquistare Obiettivi.
Per conquistare un Obiettivo un'unità valida deve trovarsi entro 3" da esso e al tempo stesso non devono esserci unità nemiche in grado di contestarlo entro la stessa distanza.

UNITÀ CONTESTANTI
Tutte le unità che non sono considerate Unità Valide e tutte le unità che non siano Immobilizzate, in Ripiegamento, Creature Mostruose (Gigantesche e non) Volanti in Picchiata, Veicoli Volanti (Super-Pesanti e non) Sfreccianti, sono considerate Unità Contestanti.
Questo significa che se si trovano entro il raggio di conquista di un Obiettivo, l'avversario non può Controllarlo né ottenerne i relativi Punti Vittoria.

DIMENSIONI DELLE BATTAGLIE
Le Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono pensate per essere giocate con eserciti compresi tra i 1.750 e i 3.500 punti per ciascun giocatore.
Partite più grandi potrebbero beneficiare delle regole opzionali previste per le partite di Apocalisse, mentre partite più piccole potrebbero richiedere l'utilizzo di Tabelle di Organizzazione d'Armata più limitate.

FAZIONI
Nelle partite giocate nell'Era dell'Oscurità, sono utilizzabili solo due Fazioni: Lealisti e Traditori, e tutte le armate devono appartenere solo ad una di queste due Fazioni.
Alcune unità e personaggi presentati nelle varie Liste degli Eserciti dell'Era dell'Oscurità saranno segnalati con un trafiletto arancione (per i Lealisti) o rosso (per i Traditori), e potranno essere scelti ed utilizzati esclusivamente in un'armata appartenente a quella Fazione.
Le altre unità e personaggi potranno invece essere scelti ed utilizzati in armate appartenenti ad entrambe le Fazioni.

GENERALE
Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità, ogni esercito deve avere un Generale, scelto tra i modelli appartenenti al proprio Distaccamento Primario. A meno che non sia specificatamente indicato nella descrizione di un'unità o di una regola speciale, il Generale deve essere scelto tra i modelli con il più alto valore di Disciplina del Distaccamento Primario.

Nota che non è possibile includere in uno stesso esercito più di un modello con una regola speciale che lo obblighi ad essere il Generale. L'unica eccezione è nel caso l'esercito includa un Primarca. In questo caso il Primarca si considera sempre il Generale dell'Esercito ed è possibile includere altri modelli appartenenti alla sua stessa Legione con una regola speciale di questo tipo (ovviamente non si guadagna alcun beneficio dovuto ai Tratti del Generale dei personaggi subordinati).

PERSONAGGI SPECIALI
I Personaggi Speciali disponibili nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono modelli Unici, e non è quindi possibile includerne più di uno all'interno di un esercito e, nel caso di partite a squadre, non dovrebbero essere duplicati tra gli eserciti appartenenti alla stessa squadra. A meno che non sia specificato nelle loro regole, i Personaggi Speciali generano normalmente il proprio Tratto del Generale.

POTERI PSIONICI
Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità, a meno che non sia specificatamente indicato nella descrizione di un'unità, gli Psionici **non** possono utilizzare i Poteri di Demonologia Malefica.

SOVRANI DELLA GUERRA

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità non si utilizzano le normali regole per i Sovrani della Guerra presenti nel Regolamento di Warhammer 40.000 o in altri Supplementi; si utilizzano invece le regole qui riportate.

Solo nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità di 2.000 punti o più, le armate potranno scegliere Sovrani della Guerra secondo le disponibilità delle varie Tabelle di Selezione dell'Armata utilizzate.

Tutte le scelte Sovrani della Guerra dovranno essere normalmente acquistati dai punti dell'esercito, e ciascuna scelta Sovrano della Guerra non potrà superare il 25%* dei punti totali disponibili, a meno di eccezioni specificate dalla Missione giocata o altro.

A meno che non sia specificato il contrario nella descrizione di un'unità, i Sovrani della Guerra scelti devono essere presenti all'interno della Lista dell'Esercito utilizzata e devono appartenere alla stessa Fazione del Distaccamento Primario.

***La Regola del 25%**

Questa Tabella riassume il massimo punteggio di ciascuna scelta Sovrano della Guerra disponibile in un'armata per una Battaglia nell'Era dell'Oscurità.

- *2.000 punti 500 punti*
- *2.250 punti 563 punti*
- *2.500 punti 625 punti*
- *2.750 punti 688 punti*
- *3.000 punti 750 punti*
- *3.250 punti 813 punti*
- *3.500 punti 875 punti*

Scelte Sovrani della Guerra

Ciascuna delle seguenti unità occupa una singola scelta Sovrano della Guerra nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità (**se presente nella Lista dell'Esercito utilizzata**).

Nota che la Regola del 25% potrebbe comunque impedire la scelta di una o più delle unità qui elencate nelle partite più piccole.

- **Primarca:** Il Primarca della Legione di Space Marine scelta come Distaccamento Primario.
- **Strumento di Distruzione:** Un singolo Veicolo Superpesante di qualsiasi tipo, con un numero di Punti Scafo pari o superiore a 9, scelta tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario o dalla lista di Superpesanti aggiuntivi presentata nel seguito, un Titano scelto dalla lista del Mechanicum Taghmata o uno dei superpesanti aggiuntivi indicati nell'elenco della pagina successiva.
- **Distaccamento di Macchine da Guerra:** 1-2 Veicoli Superpesanti scelti dalla stessa unità di una Lista dell'Esercito, ciascuno con un massimo di 8 Punti Scafo. Ciascun veicolo deve essere scelta tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario, dalla lista dei Questoris Knight o dalla lista di Superpesanti aggiuntivi presentata nel seguito. I veicoli devono essere schierati entro 6" uno dall'altro o, se lasciati in Riserva, tirano un unico dado e si rendono disponibili contemporaneamente e devono entrare in gioco entrambi entro 6" da un punto comune. In ogni caso, dopo lo schieramento, si considerano due unità separate e possono agire indipendentemente.
- **La Grande Bestia:** Una singola Creatura Mostruosa Gigantesca con un numero di Ferite pari o superiore a 9, scelta tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario.
- **Orda Mostruosa:** 1-2 Creature Mostruose Gigantesche con lo stesso tipo di unità, ciascuna con un massimo di 8 Ferite. Ciascuna creatura deve essere scelto dalla scelta tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario. Le creature devono essere schierate entro 6" uno dall'altro o, se lasciati in Riserva, tirano un unico dado e si rendono disponibili contemporaneamente e devono entrare in gioco entrambi entro 6" da un punto comune. In ogni caso, dopo lo schieramento, si considerano due unità separate e possono agire indipendentemente.
- **Squadrone Sub-Orbitale:** 1-3 Veicoli Volanti, ciascuno con un massimo di 3 Punti Scafo, tutti appartenenti alla **stessa** scelta nella Lista dell'Esercito, possono essere scelti per rappresentare uno Squadrone Sub-Orbitale di bombardieri o di caccia. Lo Squadrone tira un solo dado per le Riserve e tutti i velivoli devono entrare in gioco entro 6" da un punto comune del bordo del tavolo, dopodiché si considerano come unità separate e possono agire indipendentemente durante il resto della partita. I velivoli disponibili come parte di uno Squadrone Sub-Orbitale sono elencati nella lista dei Veicoli Volanti Aggiuntivi presentata nel seguito.
- **Fortificazione Possente:** Una singola Fortificazione dal costo di 500 punti o più, o una Fortificazione da qualsiasi costo equipaggiata con una o più armi Distruttrici. Nota che l'unico modo per includere una Fortificazione equipaggiata con armi Distruttrici in una Battaglia nell'Era dell'Oscurità è utilizzare questa scelta Sovrano della Guerra. Fortificazioni (anche se presenti su vecchi supplementi o pubblicazioni) dal costo superiore ai 500 punti e/o che sono equipaggiati con armi Distruttrici non possono essere scelte utilizzando la normale scelta Fortificazione disponibile ai vari Distaccamenti nelle partite di Horus Heresy.

Il Prezzo del Fallimento
(Obiettivo Secondario per i Sovrani della Guerra)

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità in cui un esercito schiera una scelta Sovrano della Guerra, si applica automaticamente il seguente Obiettivo Secondario, a meno che lo stesso non sia annullato o modificato da regole speciali della Missione giocata o da altre esplicite eccezioni.

Distruggendo un Sovrano della Guerra nemico vengono guadagnati Punti Vittoria supplementari, secondo la seguente suddivisione:

- Primarca, Strumento di Distruzione, Grande Bestia: Distruggere l'unità conferisce 1 Punto Vittoria supplementare.
- Distaccamento di Macchine da Guerra, Orda Mostruosa, Squadrone Sub-Orbitale: Ogni singolo veicolo/creatura distrutta conferisce 1 Punto Vittoria supplementare.

Superpesanti e Veicoli Volanti aggiuntivi
Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità è possibile utilizzare alcuni Veicoli Superpesanti e Veicoli Volanti aggiuntivi, elencati qui nel seguito, le cui regole sono presenti in altre pubblicazioni e/o che non abbiano un corrispettivo nelle Liste dell'Esercito di Horus Heresy.
Nel caso nelle opzioni del veicolo siano presenti equipaggiamenti o opzioni non descritte nelle regole del veicolo (o in questo Compendium) o fanno esplicito riferimento al 41° Millennio (ad esempio, dei Commissari), queste vengono ignorate e non sono utilizzabili nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità.
Nota che la versione delle regole di uno di questi pezzi pubblicate su un supplemento che fa riferimento ad Horus Heresy e alle Battaglie nell'Era dell'Oscurità hanno **sempre** la precedenza su qualsiasi regola disponibile su vecchie pubblicazioni e supplementi.

- Baneblade, Banehammer, Stormlord, Shadowsword, Stormsword.
- Macharius e sue varianti (rappresentanti macchine da guerra tipiche di un pianeta).
- Crassus e sue varianti (rappresentanti macchine da guerra tipiche di un pianeta).
- Marauder Bomber, Marauder Destroyer, Thunderbolt Heavy Fighter, Crusade Avenger Strike Fighter (vedi la Mechanicum Taghmata Army List).
- Minotaur (vedi la Mechanicum Taghmata Army List).

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità i Superpesanti e i Veicoli Volanti aggiuntivi possono acquistare le seguenti opzioni:

Equipaggio di Space Marine: Veicoli Superpesanti Imperiali inclusi in un Distaccamento Primario appartenente ad una Legione di Space Marine può acquistare questa opzione per +15 punti ciascuno. L'AB del veicolo è aumentata a 4, se non è già pari o migliore.

Servo-pilota da Battaglia: I Veicoli Volanti Imperiali possono acquistare questa opzione per +15 punti ciascuno, guadagnando la Regola Speciale Cacciatori di Veicoli Corazzati. Nota che nel caso di Volanti scelti come parti di uno Squadrone Sub-Orbitale, l'upgrade deve essere acquistato da tutti i velivoli dello Squadrone.

TABELLA DI ORGANIZZAZIONE DELL'ARMATA NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

Le Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono state ideate e bilanciate con in mente la seguente Tabella di Organizzazione dell'Armata.
Le partite giocate utilizzando le regole di Horus Heresy dovrebbero quindi essere giocate con armate scelte con questa Tabella.
Nelle pubblicazioni FW sono inoltre presenti varie Tabelle opzionali, create più per partite e campagne di tipo narrativo e che quindi non sono qui riportate.

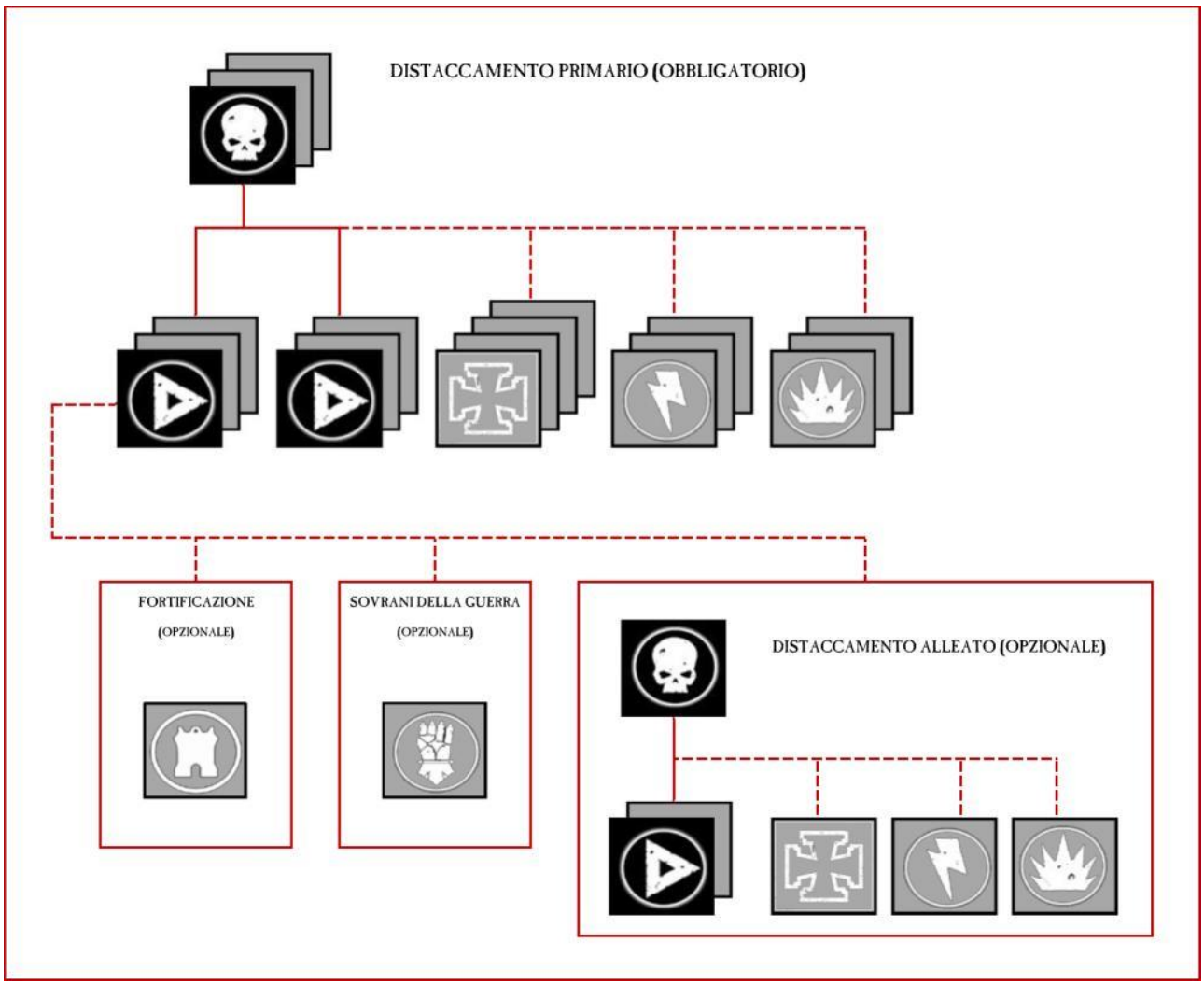
Nota che nel caso le Tabelle e le opzioni qui riportate divergano da quanto invece presente nel Regolamento di Warhammer 40.000, le regole di questo Compendium hanno la precedenza su quelle del Regolamento.

DISTACCAMENTO PRINCIPALE (OBBLIGATORIO)
- **Obbligatorie:** 1 QG, 2 Truppe
- **Opzionali:** +2 QG, +4 Truppe, +4 Élite, +3 Supporti Leggeri, +3 Supporti Pesanti

FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)
- 1 Scelta

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)
- 1 Scelta (fino ad un massimo del 25% dei punti totali dell'esercito)

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)
- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa
- **Opzionali:** +1 Truppa, +1 Élite, +1 Supporto Leggero, +1 Supporto Pesante



DISTACCAMENTI OPZIONALI

Le seguenti Tabelle di Selezione d'Armata opzionali sono utilizzabili per combattere una Battaglia nell'Era dell'Oscurità al posto della normale Tabella presentata nella pagina precedente.

TABELLA OPZIONALE 1 – DISTACCAMENTO "MASSACRO"

DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)
- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa, 1 Supporto Pesante
- **Opzionali:** +1 QG, +3 Truppe, +4 Élite, +2 Supporti Leggeri, +3 Supporti Pesanti

FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)
- Non disponibile

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)
- 2 Scelte (ciascuna fino ad un massimo del 25% dei punti totali dell'esercito)

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)
- Non disponibile

REGOLE SPECIALI DEL DISTACCAMENTO
- **Rombo Tonante:** In qualsiasi missione in cui il primo turno e/o l'ordine di schieramento sono determinati da un tiro di dado, un giocatore che utilizza questo Distaccamento non potrà mai avere il primo turno, ma potrà comunque tentare di Rubare l'Iniziativa. Questa regola speciale non si applica se entrambi i giocatori stanno utilizzando questo Distaccamento.

TABELLA OPZIONALE 2 – DISTACCAMENTO "CASTELLAN"

DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)
- **Obbligatorie:** 1 QG, 3 Truppe
- **Opzionali:** +1 QG, +3 Truppe, +2 Élite, +2 Supporti Leggeri, +3 Supporti Pesanti

FORTIFICAZIONE (OBBLIGATORIO)
- **Obbligatorie:** 1 scelta (questa scelta può essere anche una Fortificazione di tipo Imperiale presa da un Datasheet di Apocalisse).
- **Opzionali:** +3 scelte

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)
- 1 Scelta (fino ad un massimo del 25% dei punti totali dell'esercito)

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)
- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa
- **Opzionali:** +1 Truppa, +1 Élite, +1 Supporto Leggero, +1 Supporto Pesante

TABELLA OPZIONALE 3 – DISTACCAMENTO "LEVIATHAN"

DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)
- **Obbligatorie:** 1 Sovrano della Guerra "Leviatano"

FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)
- Non disponibile

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)
- 2 Scelte (ciascuna fino ad un massimo del 25% dei punti totali dell'esercito)

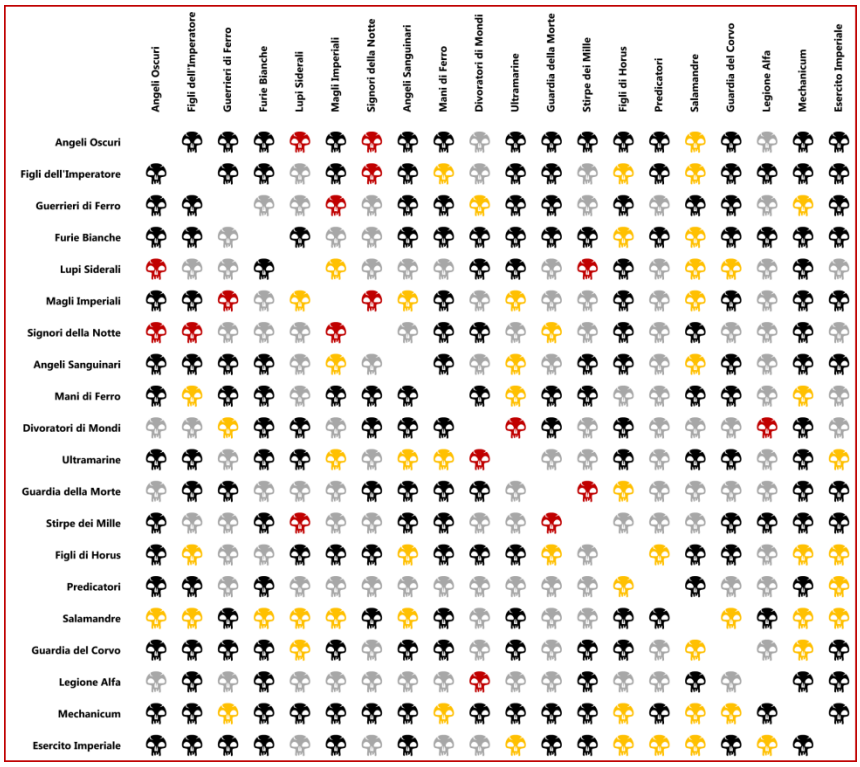
DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)
- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa
- **Opzionali:** +1 Truppa, +1 Élite, +1 Supporto Leggero, +1 Supporto Pesante

REGOLE SPECIALI DEL DISTACCAMENTO
- **Leviatano:** La scelta Sovrano della Guerra obbligatoria dell'esercito, identificata col nome di Leviatano, deve essere una scelta Sovrano della Guerra di tipo Strumento di Distruzione o di tipo La Grande Bestia e, a differenza delle altre scelte Sovrano della Guerra dell'esercito, può superare il 25% dei punti totali della lista (permettendo per esempio, se si desidera, di utilizzare una lista che includa soltanto questo modello, se il giocatore si sente sufficientemente coraggioso per farlo e se il suo avversario è d'accordo). A differenza delle normali regole di Warhammer 40,000, il Leviatano è automaticamente il Generale dell'Esercito e utilizza automaticamente il Tratto del Generale qui di seguito descritto, e si considera inoltre un'Unità Valida.
- **Tratto del Generale del Leviatano – Distruttore Leggendario**: Il Leviathano può sparare di Reazione con tutte le sue armi (ad eccezione delle armi che possiedono le regole speciali Arma Primaria e/o Area), e può sparare di Reazione contro diversi bersagli (ogni arma può comunque sparare di reazione contro una sola unità per turno). Il Leviatano ha inoltre le regole speciali Cacciatori di Veicoli Corazzati e Cacciatori di Mostri (se già non le possiede) e tutte le unità che devono effettuare un Test di Paura per caricare il Leviatano tirano un D6 supplementare scartando il risultato più basso.

ALLEANZE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

Per il funzionamento del sistema delle Alleanze si rimanda all'Age of Darkness Rulebook, modificato secondo le specifiche descritte in questa sezione.

In una Battaglia nell'Era dell'Oscurità in cui il Distaccamento Primario è scelto utilizzando una delle Liste dell'Esercito presenti in una delle pubblicazioni Forgeworld sulla Horus Heresy, è possibile schierare un Distaccamento Alleato, utilizzando la tabella qui di seguito riportata.



Legioni di Space Marine: Le diverse Legioni di Space Marines (ovvero eserciti con diverse varianti della regola speciale Legiones Astartes) si considerano essere eserciti differenti, e possono quindi essere alleati tra loro.

Mechanicum: La Fazione del Mechanicum rappresenta eserciti scelti dalle liste di: Ordo Reductor, Legio Cybernetica, Taghmata Omnissiah, Questoris Knight Crusade.

Esercito Imperiale: La Fazione Esercito Imperiale rappresenta eserciti scelti dalle liste di: Solar Auxilia, Imperial Militia.

Fratelli Giurati: Le unità di entrambi i distaccamenti sono considerate "unità amiche" in ogni circostanza. Questo significa, per esempio, che Personaggi Indipendenti di un Distaccamento possono aggregarsi ad un'unità appartenente ad un Fratello Giurato, e che sono considerate "unità amiche" per il lancio dei poteri psionici e per gli effetti di abilità o regole speciali e per i Tratti del Generale. Le unità di Fratelli Giurati possono inoltre beneficiare dei Nuncio-Vox delle unità alleate.

Nota: Persino nel caso di Fratelli Giurati, le unità **non possono** imbarcarsi in veicoli alleati, né regole che influenzano unità con una particolare versione della regola speciale Legiones Astartes influenzano le unità alleate.

Compagni Guerrieri: Le unità dei Compagni Guerrieri sono considerate unità "nemiche", con l'eccezione che non possono essere attaccate e prese a bersaglio con armi da tiro, poteri psionici ecc. (nota che armi ad area, poteri di tipo nova ecc. che deviano sulle unità alleate possono comunque avere effetto su di esse). Le unità di Compagni Guerrieri non beneficiano del Tratto del Generale alleato e non possono aggregarsi a modelli appartenenti all'esercito alleato. Le unità di Compagni Guerrieri non si considerano inoltre unità amiche ai fini di equipaggiamenti, poteri psionici o altro.

Alleati Diffidenti: Le unità di Alleati Diffidenti sono trattate esattamente come dei Compagni Guerrieri, ma le unità Alleate non sono mai considerate Unità Valide.

Al Comando dell'Imperatore (o del Warmaster): Le unità alleate di questo tipo sono trattate come Alleati Diffidenti. Inoltre all'inizio di ciascuna delle Fasi di Movimento del Giocatore, tira un D6 per ogni unità (con l'eccezione delle unità ingaggiate in corpo a corpo) entro 6" da almeno un'unità alleata. Con un risultato di 1 l'unità non può muovere, sparare, correre o assaltare (è troppo occupata a guardarsi intorno alla ricerca di un segnale di tradimento).

Agenti: In aggiunta a tutte le Fazioni qui presentate, alcune unità (anche nei prossimi volumi) saranno indicati come **Agenti dell'Imperatore** o **Agenti del Warmaster**. Queste unità sono da considerare come Fratelli Giurati per tutte le forze (rispettivamente) di Lealisti o di Traditori.
Gli eserciti di **Artigli dell'Imperatore** sono considerati Agenti dell'Imperatore.

Nota sulle Alleanze: Non è ovviamente possibile utilizzare un Distaccamento Alleato proveniente dalla medesima Legione del Distaccamento Primario [FAQ].

MISSIONI NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità non vengono utilizzate le Missioni presenti sul Manuale Base, bensì quelle descritte nel seguito di questa sezione.

CONDIZIONI DI VITTORIA
In aggiunta alle Condizioni di Vittoria indicate per ciascuna Missione, se durante una qualsiasi Battaglia un'armata riesce a distruggere completamente il proprio avversario, si considera sempre aver ottenuto una vittoria. A tale riguardo, a meno che non sia diversamente specificato nelle regole della Missione, se un giocatore in un qualsiasi momento non ha alcun modello sul tavolo, perde.

SELEZIONARE UNA MISSIONE
Per selezionare una Missione i giocatori possono accordarsi per giocare una delle seguenti Missioni, oppure determinarla casualmente tirando un D6 sulla tabella seguente.

D6	Missione
1	Faida di Sangue
2	Assalto Furioso
3	Attacco Devastante
4	Dominio
5	Marea di Sangue
6	Guerra degli Inganni

POSIZIONARE GLI ELEMENTI SCENICI
Dopo aver determinato la Missione da giocare, posiziona sul tavolo i diversi elementi scenici. I vari terreni possono essere posizionati semplicemente alternandosi tra i vari giocatori, oppure accordandosi per ricreare un particolare teatro di battaglia (una centrale energetica, un complesso industriale ecc.) o anche posizionati sul tavolo e fatti deviare casualmente tirando il Dado Deviazione e 2D6, avendo cura di mantenere sempre una distanza di almeno 2" tra due elementi scenici, in modo da consentire un comodo passaggio per i modelli di fanteria.
A seconda della Missione giocata, potrebbero essere presenti alcune specifiche supplementari sulla tipologia e sul numero di terreni e di elementi scenici da utilizzare. Se si sta giocando una particolare Campagna invece potrebbero essere disponibili inoltre elementi scenici tematici e particolari regole speciali per caratterizzare ulteriormente il campo di battaglia.

CAMPI DI BATTAGLIA NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

Ricorda che per una partita divertente per entrambi i giocatori, dove non dovrebbero esserci sono unità da tiro o da corpo a corpo in grado di dominare il campo di battaglia senza alcuna possibilità di essere fermate, è consigliabile utilizzare un insieme di elementi scenici piuttosto eterogeneo, con terreni in grado di bloccare la linea di vista anche contro veicoli di grandi dimensioni (come cumuli di rocce, macchinari industriali, rovine o edifici), e altri in grado di dare copertura anche a grandi numeri di modelli di fanteria (crateri, boschi, paludi, macerie, collini o rottami).

Come linea guida generale, gli elementi scenici dovrebbero ricoprire tra un terzo e un quarto del tavolo da gioco, comprendendo cinque o sei elementi scenici di grandi dimensioni (fino a 12"x12") e circa da tre a sei terreni di dimensioni minori (circa 6"x6") più sparpagliati per il campo di battaglia, così come altri elementi ancora più piccoli (barricate, cumuli di macerie, barili di carburante ecc), a discrezione dei giocatori.

DETERMINARE LO SCHIERAMENTO
Dopo aver posizionato gli elementi scenici, i giocatori devono determinare la Mappa di Schieramento da utilizzare. Per fare ciò i giocatori possono accordarsi per utilizzare uno delle seguenti Mappe di Schieramento, oppure determinarla casualmente tirando un D6 sulla tabella seguente.

D6	Schieramento
1	Scontro tra le Linee
2	Alba della Guerra
3	Ricerca e Distruzione
4	Incudine e Martello
5	Imboscata!
6	Colpo d'Avanguardia

OBIETTIVI SECONDARI NELL'ERA DELL'OSCURITÀ
Nella Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono utilizzati alcuni dei seguenti Obiettivi Secondari.

Attrito
Al termine della partita, il giocatore che ha distrutto più unità nemiche guadagna un Punto Vittoria addizionale.

Il Prezzo del Fallimento
Se un giocatore distrugge un Sovrano della Guerra nemico guadagna dei Punti Vittoria supplementari, secondo la seguente suddivisione:

- Primarca, Strumento di Distruzione, Grande Bestia: Distruggere l'unità conferisce 2 Punti Vittoria supplementari.
- Distaccamento di Macchine da Guerra, Orda Mostruosa, Squadrone Sub-Orbitale: Ogni singolo veicolo/creatura distrutta conferisce 1 Punto Vittoria supplementare.

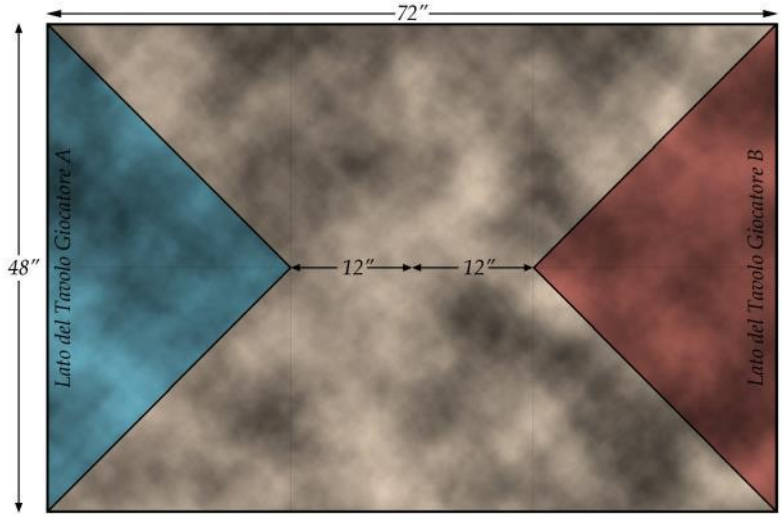
Questo obiettivo secondario viene incluso automaticamente nella Missione giocata se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra [ADR].

Uccidi il Generale
Se un giocatore uccide il Generale nemico, guadagna un Punto Vittoria addizionale.

Ultimo Sopravvissuto
Al termine della partita, il giocatore che ha ancora in vita il maggior numero di unità guadagna un Punto Vittoria addizionale.

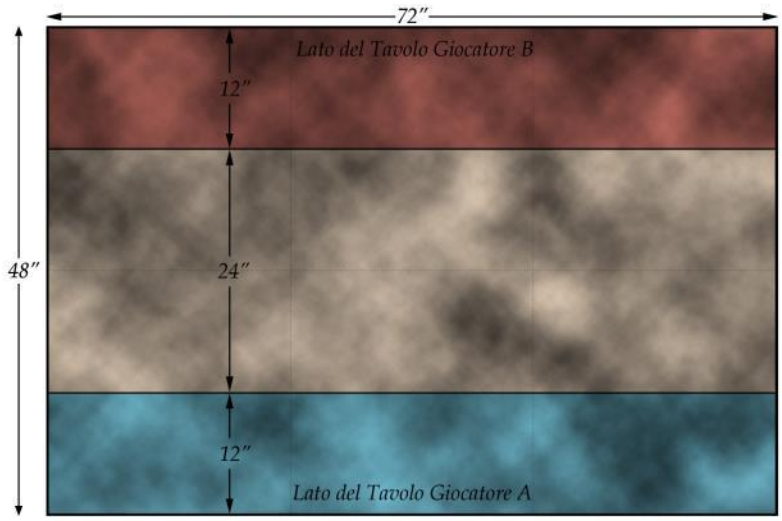
MAPPE DI SCHIERAMENTO

1 – SCONTRO TRA LE LINEE



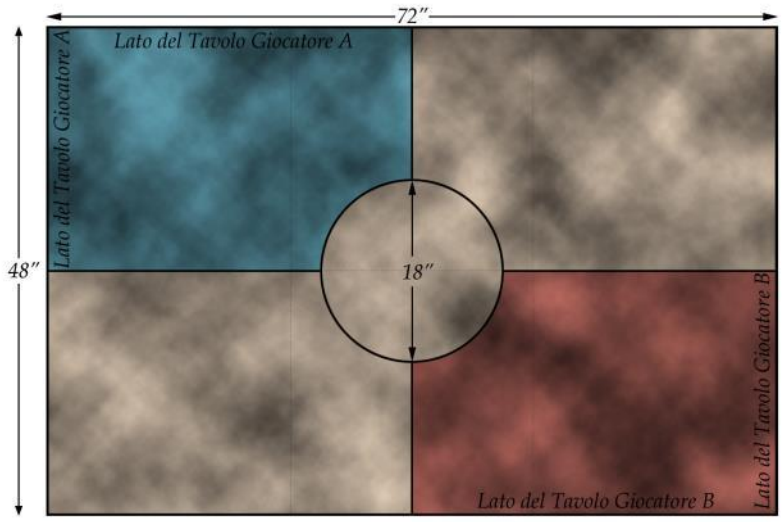
In questo Schieramento i due giocatori si posizionano in due aree triangolari opposte, aventi come basi i lati corti del tavolo e una larghezza di 24″. Durante lo schieramento standard nessuna unità può essere schierata a meno di 12″ dal centro del tavolo.
Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo corto del tavolo corrispondente alla base della propria area di schieramento.

2 – ALBA DELLA GUERRA



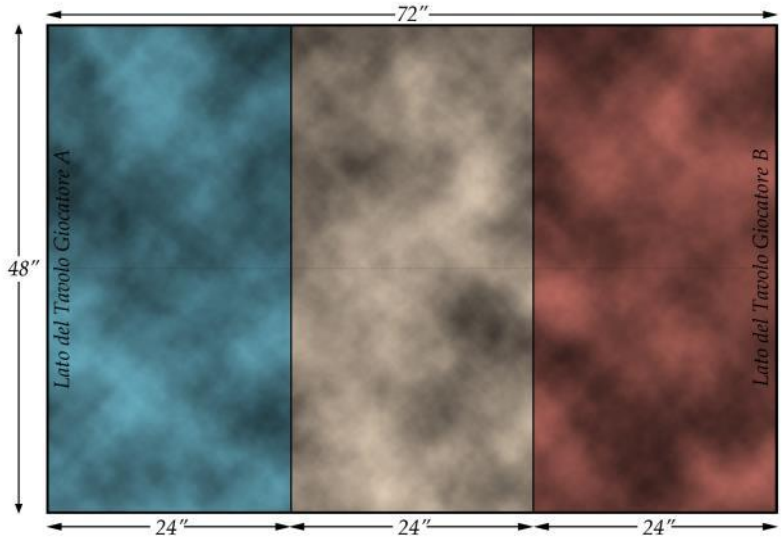
In questo Schieramento i due giocatori si posizionano in due aree opposte aventi come base i lati lunghi del tavolo e una larghezza di 12″.
Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo lungo del tavolo corrispondente alla base della propria area di schieramento.

3 – RICERCA E DISTRUZIONE



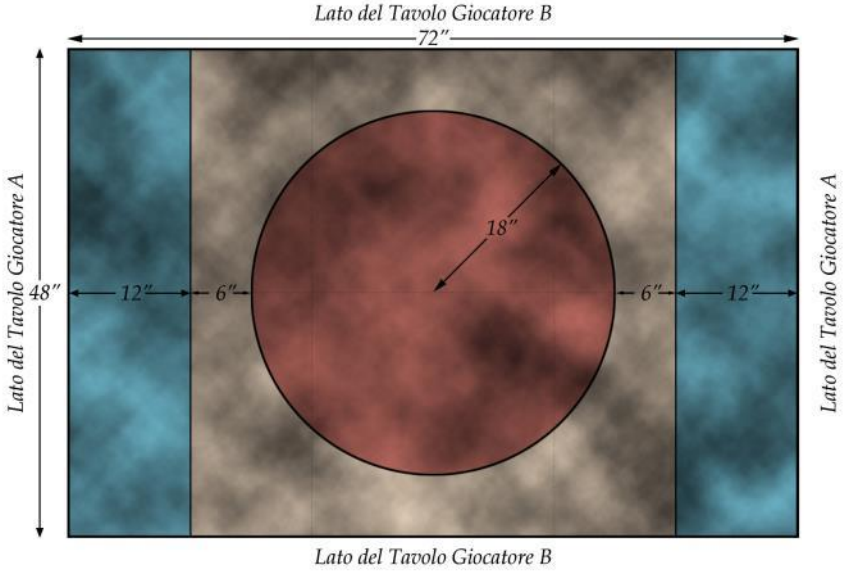
In questo Schieramento il tavolo è diviso in quattro quadranti di uguale dimensione e i giocatori si posizionano in due quadranti opposti tra loro. Durante lo schieramento standard nessuna unità può essere schierata all'interno di un'area circolare di 18″ di diametro posta al centro del tavolo.
Ciascun giocatore considera come proprio Lato del Tavolo entrambe le porzioni di bordo corrispondenti alla propria area di schieramento.

4 – INCUDINE E MARTELLO



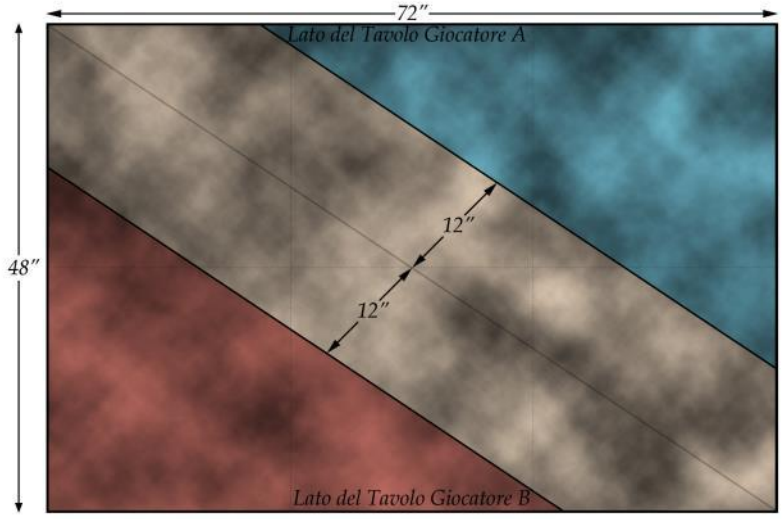
In questo Schieramento i due giocatori si posizionano in due aree opposte aventi come base i lati corti del tavolo e una altezza di 24″.
Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo corto del tavolo corrispondente alla base della propria area di schieramento.

5 – IMBOSCATA!



In questo Schieramento il tavolo viene diviso in tre zone. Due fasce laterali aventi come base i lati corti del tavolo ed una larghezza di 12″ che rappresentano l'area di schieramento dell'attaccante, e una zona circolare di 18″ di raggio posizionata al centro del tavolo, rappresentante l'area di schieramento del difensore, che subisce l'imboscata.
Il giocatore che vince il tiro per scegliere l'area di schieramento può decidere se essere l'Attaccante o il Difensore, e il suo avversario ricoprirà il ruolo rimanente.
Entrambi i bordi lunghi del tavolo si considerano i Lati del Giocatore in Difesa, mentre entrambi i bordi corti del tavolo si considerano i Lati del Giocatore in Attacco.

6 – COLPO D'AVANGUARDIA



In questo Schieramento i giocatori si posizionano in due aree triangolari posizionate a 12″ dalla diagonale centrale del campo. I giocatori possono accordarsi sull'orientamento della diagonale centrale, oppure determinarlo casualmente.
Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo lungo del tavolo che include la base della propria area di schieramento.

MISSIONI

Le Missioni descritte in questa sezione sono aggiornate alle ultime regole delle Battaglie nell'Era dell'Oscurità presenti sulle pubblicazioni Forgeworld.

MISSIONE 1 – FAIDA DI SANGUE

ESERCITI
I due giocatori schierano un esercito utilizzando le regole per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA
- Determina la Mappa di Schieramento.
- Posiziona gli Elementi Scenici ed i Terreni per la Battaglia.
- Determina i Tratti del Generale e i Poteri Psionici.

SCHIERAMENTO
- I due giocatori spareggiano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e vi posiziona tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva).
- Il secondo giocatore schiera tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva) nella rimanente Area di Schieramento.
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.
- Entrambi i giocatori scelgono il proprio obiettivo per la Faida di Sangue (vedi le Condizioni di Vittoria).

PRIMO TURNO
Il giocatore che ha schierato per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA
Questa Missione ha una durata di sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Obiettivi Primari:
La Conta della Morte: Al termine della partita, ogni Giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni unità nemica che è stata completamente distrutta o che sta ripiegando al termine della partita.

Faida di Sangue: Dopo aver schierato le proprie forze (compreso il posizionamento degli Infiltratori e i movimenti di Esplorazione), ma prima che inizi il primo turno, ogni giocatore deve prendere nota segretamente di un particolare Tipo di Unità, scelto dalla lista seguente. Al termine della partita la Faida di Sangue di ciascun giocatore viene rivelata, e le unità nemiche distrutte o che stanno ripiegando al termine della partita appartenenti al Tipo di Unità scelto da ogni giocatore gli conferiscono Punti Vittoria addizionali.
- Fanteria (di qualsiasi tipo, ad eccezione dei Personaggi Indipendenti): +1 Punto Vittoria
- Personaggi Indipendenti: +2 Punti Vittoria
- Veicoli Corazzati: +1 Punto Vittoria
- Veicoli Super-pesanti: +2 Punti Vittoria
- Veicoli Camminatori: +1 Punto Vittoria
- Veicoli Camminatori Super-pesanti: +2 Punti Vittoria
- Veicoli Volanti o Volanti Super-pesanti: +2 Punti Vittoria
- Creature Mostruose e Creature Mostruose Gigantesche: +2 Punti Vittoria
- Moto, Moto a Reazione e Veicoli Aeromobili: +1 Punto Vittoria

Obiettivi Secondari:
Uccidi il Generale*, Ultimo Sopravvissuto, Il Prezzo del Fallimento (se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra).

*Il Punto Vittoria garantito da questo Obiettivo Secondario viene conteggiato in aggiunta ad altri eventuali punti addizionali garantiti dalla Faida di Sangue.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE
Combattimento Notturno, Riserve.

MISSIONE 2 – ASSALTO FURIOSO

ESERCITI
I due giocatori schierano un esercito utilizzando le regole per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA
- Determina la Mappa di Schieramento.
- Posiziona gli Elementi Scenici ed i Terreni per la Battaglia.
- Determina i Tratti del Generale e i Poteri Psionici.

SCHIERAMENTO
- I due giocatori spareggiano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e inizia a posizionare le proprie unità utilizzando lo Schieramento Scaglionato (vedi le Regole Speciali della Missione), seguito dal secondo giocatore.
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.
- Dopo aver schierato le proprie forze (compreso il posizionamento degli Infiltratori e i movimenti di Esplorazione), ma prima che inizi il primo turno, entrambi i giocatori (cominciando dal giocatore che ha schierato per primo) posizionano un singolo Segnalino Obiettivo nell'Area di Schieramento avversaria, a più di 6" da qualsiasi bordo del tavolo.

PRIMO TURNO
Il giocatore che ha schierato per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA
Questa Missione ha una durata di sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Obiettivi Primari:
Assalto Furioso: Ogni unità nemica che è stata completamente distrutta durante il Primo Turno fa guadagnare al Giocatore 1 Punto Vittoria.

Controllare l'Obiettivo Nemico: Se al termine della partita un giocatore controlla l'Obiettivo posizionato nell'Area di Schieramento avversaria, guadagna 5 Punti Vittoria.

Obiettivi Secondari:
Attrito, Uccidi il Generale Il Prezzo del Fallimento (se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra).

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE
Combattimento Notturno, Riserve, Schieramento Scaglionato

Schieramento Scaglionato:
Invece che schierare completamente l'intero esercito, i giocatori si alternano a posizionare una singola unità alla volta, secondo l'ordine indicato qui nel seguito (un giocatore deve schierare tutte le unità di un certo tipo prima di poter passare al successivo), finchè entrambi i giocatori hanno schierato tutto il loro esercito (ad eccezione delle unità lasciate in Riserva, schierate in Infiltrazione, ecc).
Nota che se un giocatore ha molte più unità rispetto al suo avversario, potrà posizionare a suo piacimento tutte le unità rimaste, dopo che il primo giocatore ha completato il proprio schieramento.
1 – Fortificazioni
2 – Sovrani della Guerra
3 – Supporti Pesanti
4 – Truppe
5 – Èlite
6 – QG
7 – Supporti Leggeri

MISSIONE 3 – ATTACCO DEVASTANTE

ESERCITI
I due giocatori schierano un esercito utilizzando le regole per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA
- Determina la Mappa di Schieramento.
- Posiziona gli Elementi Scenici ed i Terreni per la Battaglia.
- Determina i Tratti del Generale e i Poteri Psionici.

SCHIERAMENTO
- I due giocatori spareggiano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e vi posiziona tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva).
- Il secondo giocatore schiera tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva) nella rimanente Area di Schieramento.
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.

PRIMO TURNO
Il giocatore che ha schierato per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA
Al termine del Quinto Turno tira un D6, con un risultato di 4+ sarà giocato un Sesto ed ultimo Turno.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Obiettivi Primari:
Attacco Devastante: Al termine della partita, ogni Giocatore guadagna 2 Punto Vittoria per ogni unità valida che si trova nell'Area di Schieramento avversaria e 1 Punto Vittoria per ogni unità di opposizione che si trova nell'Area di Schieramento avversaria.

Obiettivi Secondari:
Attrito, Uccidi il Generale, Il Prezzo del Fallimento (se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra).

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE
Combattimento Notturno, Riserve

MISSIONE 4 – DOMINIO

ESERCITI
I due giocatori schierano un esercito utilizzando le regole per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA
- Determina la Mappa di Schieramento.
- Posiziona gli Elementi Scenici ed i Terreni per la Battaglia.
- Determina i Tratti del Generale e i Poteri Psionici.
- Posiziona gli Obiettivi di Dominio (vedi Regole Speciali della Missione).

SCHIERAMENTO
- I due giocatori spareggiano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e vi posiziona tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva).
- Il secondo giocatore schiera tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva) nella rimanente Area di Schieramento.
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.

PRIMO TURNO
Il giocatore che ha schierato per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA
Al termine del Quinto Turno tira un D6, con un risultato di 4+ sarà giocato un Sesto ed ultimo Turno.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Obiettivi Primari:
Controllo degli Obiettivi: All'inizio di ogni Turno del Giocatore, quel giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni Segnalino Obiettivo che controlla. Nota che i Punti Vittoria sono guadagnati anche se nei turni successivi l'Obiettivo non è più controllato dal giocatore.

Obiettivi Secondari:
Attrito*, Uccidi il Generale*, Il Prezzo del Fallimento (se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra).

*Questi due Obiettivi Secondari in questa Missione conferiscono D3 Punti Vittoria anziché 1 come di consueto (tira separatamente per determinare i Punti Vittoria degli Obiettivi Secondari).

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE
Combattimento Notturno, Obiettivi di Dominio, Riserve

Obiettivi di Dominio:
Prima dello Schieramento, i giocatori si alternano a posizionare cinque Segnalini Obiettivo, che devono essere posizionati al di fuori delle Aree di Schieramento dei due giocatori e a più di 6" da qualsiasi bordo del tavolo o da un altro Segnalino Obiettivo.

Obiettivi di Dominio Alternativi:
Se entrambi i giocatori sono d'accordo, al posto di usare cinque segnalini è possibile utilizzare come Obiettivi di Dominio degli elementi scenici presenti sul campo di battaglia. In questo caso è consigliabile utilizzare solo tre obiettivi anziché cinque.
Gli elementi scenici utilizzabili non dovrebbero avere dimensioni inferiori a 6" per lato né superiori a 12" per lato, devono essere sufficientemente grandi da garantire una copertura ai modelli di fanteria eventualmente al loro interno e devono trovarsi totalmente al di fuori dalle Aree di Schieramento dei due giocatori.
Per controllare o contestare un Obiettivo, un'unità deve avere almeno uno dei propri modelli entro 6" dal centro dell'elemento scenico, al livello del terreno e un'unità non può mai controllare più di un Obiettivo alla volta.

5 – MAREA DI SANGUE

ESERCITI
I due giocatori schierano un esercito utilizzando le regole per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA
- Determina la Mappa di Schieramento.
- Posiziona gli Elementi Scenici ed i Terreni per la Battaglia.
- Determina i Tratti del Generale e i Poteri Psionici.

SCHIERAMENTO
- I due giocatori spareggiano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e vi posiziona tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva).
- Il secondo giocatore schiera tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva) nella rimanente Area di Schieramento.
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.

PRIMO TURNO
Il giocatore che ha schierato per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA
Questa Missione ha una durata di cinque turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Obiettivi Primari:
Marea di Sangue: Al termine della partita, i giocatori guadagnano un numero variabile di Punti Vittoria per ciascun Settore del Campo di Battaglia che controlla. Un giocatore controlla un Settore se al suo interno si trovano una o più delle sue Unità Valide e nessuna Unità Valida nemica.
I Settori del Campo di Battaglia sono i seguenti:
- Propria Area di Schieramento: 3 Punti Vittoria.
- Terra di Nessuno (qualsiasi parte del tavolo non compresa tra le Aree di Schieramento dei due giocatori): 5 Punti Vittoria.
- Area di Schieramento dell'avversario: 7 Punti Vittoria.

Obiettivi Secondari:
Uccidi il Generale, Ultimo Sopravvissuto, Il Prezzo del Fallimento (se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra).

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE
Combattimento Notturno, Corazze Pesanti, Riserve

Corazze Pesanti:
In aggiunta alle consuete regole per le Unità Valide, in questa Missione sono considerate Unità Valide tutti i Veicoli di tipo Corazzato, così come i Veicoli Super-pesanti e i Camminatori Super-pesanti.

6 – GUERRA DEGLI INGANNI

ESERCITI
I due giocatori schierano un esercito utilizzando le regole per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA
- Determina la Mappa di Schieramento.
- Posiziona gli Elementi Scenici ed i Terreni per la Battaglia.
- Determina i Tratti del Generale e i Poteri Psionici.
- Un singolo Sengalino Obiettivo è posizionato il più vicino possibile al centro del tavolo. I giocatori si alternano poi a schierare altri 2 Segnalini Obiettivo ciascuno in qualsiasi altro punto del tavolo, rimanendo a più di 12" da un altro Obiettivo e a più di 6" da qualsiasi bordo del tavolo.

SCHIERAMENTO
- I due giocatori spareggiano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e vi posiziona tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva).
- Il secondo giocatore schiera tutto il proprio esercito, compresa qualsiasi Fortificazione (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva) nella rimanente Area di Schieramento.
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.

PRIMO TURNO
Il giocatore che ha schierato per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA
Questa Missione ha una durata di sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Obiettivi Primari:
La Conta della Morte: Al termine della partita, ogni Giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni unità nemica che è stata completamente distrutta o che sta ripiegando al termine della partita.

Guerra degli Inganni:: Al termine della partita, i giocatori guadagnano un numero variabile di Punti Vittoria per ciascun Obiettivo che controlla. Al termine della partita tira un D6 per ciascun Obiettivo per determinarne il valore.

D6	Valore
1	Nessun Punto Vittoria
2-3	1 Punto Vittoria
4	2 Punti Vittoria
5	3 Punti Vittoria
6	-D3 Punti Vittoria

Obiettivi Secondari:
Uccidi il Generale, Il Prezzo del Fallimento (se almeno uno dei due giocatori utilizza un Sovrano della Guerra).

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE
Riserve

LEGIONES ASTARTES

AGE OF DARKNESS ARMY LIST

TRATTI DEL GENERALE

Il Generale di una Legione di Space Marine può tirare sulla tabella seguente o su una delle tabelle dell'Age of Darkness Rulebook.

D6	Tratto
1	**Sanguinario**

Il Generale ha supervisionato l'estinzione di intere specie e dculture, e queste carneficine hanno lasciato un marchio sulla sua anima.

Il Generale e qualsiasi unità avente la regola speciale Legiones Astartes a cui viene aggregato causano Paura.

2 Genio Tattico

Il Generale ha da tempo portato il proprio acume tattico a livelli praticamente sovrannaturali, e le sue capacità di comando gli permettono di pensare e manovrare in modo da sovrastare il nemico ancora prima che sia sferrato anche un solo colpo.

Dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati, ma prima che si determini chi avrà il primo turno, il giocatore può rischierare una delle sue unità secondo i limiti posti dalla Missione giocata. Nota che in questo modo può mettere in Riserva un'unità precedentemente schierata o può schierare un'unità precedentemente lasciata in Riserva.

3 Devastatore di Mondi

Il Generale ha ordinato la distruzione di pianeti e ha combattuto infide forme di vita Xeno, bruciandole nei loro nidi ricolmi di grida più e più volte.

Prima che la partita cominci il Generale può indicare D3 unità appartenenti al Distaccamento Primario. Tutte le armi a Sagoma e ad Area delle unità guadagnano la regola speciale Lacerante, se già non la possiedono.

4 Paladino della Gloria

Il Generale incarna i più alti ideali guerrieri di coraggio e abilità nel combattimento, e può ispirare le sue truppe a raggiungere nuovi orizzonti di gloria con la sua sola presenza.

Il Generale ha la regola speciale Implacabile. Il Generale e qualsiasi unità avente la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da lui possono aggiungere +1 al conteggio delle Ferite inflitte per verificare se hanno vinto il combattimento durante la Fase di Assalto.

5 Viaggiatore del Vuoto

Il Generale ha passato parecchio tempo tra le avanguardie delle flotte della Grande Crociata, penetrando l'oscurità più profonda al fianco dei Mercanti Corsari e ha guardato direttamente fin nel cuore dell'Abisso della Vecchia Notte.

Il Generale ha la regola speciale Volontà Adamantina e un'unità di Fanteria dell'esercito guadagna la regola speciale Attacco in Profondità.

6 Figlio della Terra

Il Generale ha visto la nascita della Grande Crociata, ed è un veterano di innumerevoli battaglie al fianco dei guerrieri e divinità della leggenda.

Il Generale e qualsiasi unità avente la regola speciale Legiones Astartes a cui viene aggregato possono ripetere qualsiasi risultato di 1 per Ferire in corpo a corpo.

QG

LEGION PRAETOR

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Pretore	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 Pretore

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (solo Pretore)
- Armatura dell'artefice
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento
- Granate a frammentazione e perforanti

Equipaggiamento (solo Terminator)
- Armatura Terminator, Armatura Terminator Tartaros o Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Arma potenziata

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni
- Un Pretore può avere uno dei seguenti:
  - Requiem ..... +2 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
- Un Pretore può sostituire la pistola requiem e/o la spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Pistola Archeotech ..... +20 punti
  - Spada a catena pesante ..... +10 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +10 punti
  - Arma potenziata ..... +15 punti
  - Maglio potenziato ..... +20 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +20 punti
  - Martello Tuono ..... +25 punti
  - Lama del Campione ..... +25 punti
- Un Pretore può sostituire la pistola requiem e la spada a catena con una coppia di Artigli Fulmine ..... +25 punti
- Un Pretore può avere delle Bombe Termiche ..... +5 punti
- Un Pretore può avere dei Laser Digitali ..... +15 punti
- Un Pretore può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +15 punti
- Un Pretore può avere uno dei seguenti:
  - Scudo da combattimento ..... +5 punti
  - Campo di rifrazione ..... +10 punti
  - Scudo da abbordaggio ..... +10 punti
  - Aureola di ferro ..... +25 punti
- Un Pretore può avere uno dei seguenti:
  - Reattori dorsali ..... +20 punti
  - Moto degli Space Marine con fucile requiem binato ..... +25 punti
  - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante ..... +45 punti

Opzioni (solo Terminator)

In alternativa, un Pretore può essere equipaggiato con un'Armatura Terminator (di qualsiasi tipo). In questo caso usa le opzioni presenti nella lista seguente:
- Un Pretore con Armatura Terminator (di qualsiasi tipo) deve essere equipaggiato in uno dei seguenti modi:
  - Armatura Terminato/armatura Terminator Tartaros/armatura Terminator Cataphractii con combi-requiem e arma potenziata ..... +35 punti
- Un Pretore in Terminator può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +7 punti
  - Fucile Volkite ..... +7 punti
- Un Pretore in Terminator può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato o artiglio fulmine ..... +10 punti
  - Maglio a catena ..... +15 punti
  - Martello Tuono o Lama del Campione ..... +20 punti
- Un Pretore in Terminator può sostituire il combi-requiem e l'arma potenziata con una coppia di Artigli Fulmine ..... +20 punti
- Un Pretore in Terminator può avere dei Laser Digitali: ..... +15 punti
- Un Pretore in Terminator può avere un'Aureola di Ferro ..... +10 punti
- Un Pretore in Terminator può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +15 punti
- Un Pretore in Terminator può avere un Lanciagranate d'Assalto ..... +10 punti

MAESTRO DELLA LEGIONE

Un esercito delle Legioni di Space Marine può includere un singolo modello con questa regola speciale come QG per ogni 1.000 punti (nota che per questo limite si considerano tutti i Distaccamenti dell'Esercito). Un modello con questa regola speciale permette inoltre di schierare una Squadra Comando come proprio seguito e come parte della stessa scelta QG nella Tabella di Organizzazione dell'Armata.

Se il Generale possiede questa regola speciale, può tirare due volte sulla Tabella dei Tratti del Generale (ripetendo ogni risultato doppio) dopodiché scegliere quale Tratto desidera usare.

In un Distaccamento che include un modello con questa regola speciale è inoltre possibile utilizzare uno degli speciali Riti di Battaglia, che vanno a modificare la composizione dell'esercito introducendo nuove opzioni, nuove abilità e nuove limitazioni.

In un particolare Distaccamento è possibile utilizzare un solo Rito di Battaglia, anche se si includono più personaggi con la regola speciale Maestro della Legione, e il Rito di Battaglia scelto viene applicato esclusivamente al Distaccamento a cui appartiene il modello con questa regola speciale.
Le abilità (e le limitazioni) di un Rito di un Distaccamento non vengono passate ad un esercito o ad un Distaccamento alleato.

In questa sezione sono descritti alcuni dei Riti di Battaglia più comuni disponibili a tutte le Legioni di Space Marine.
Utilizzando una Legione specifica o un Personaggio Speciale potranno dare accesso a nuovi Riti di Battaglia dedicati.

RITI DI BATTAGLIA

RITO DI BATTAGLIA – ASSALTO ORBITALE
Effetti:

- Tutte le unità che possono avere un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare una Capsula d'Atterraggio o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito.
- I Dreadnought e i Contemptor Dreadnought devono avere ciascuno una Legion Dreadnought Drop Pod o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito e devono entrare in gioco imbarcati in esse tramite Attacco in Profondità. Nel caso di un Dreadnought Talon composto da più Dreadnought, le capsule entrano tutte assieme e devono cercare di atterrare in coerenza una con l'altra quando entrano in gioco (dopodichè seguono le normali regole dei Dreadnought Talon).
- Unità e modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator (di qualunque tipo) guadagnano la regola speciale Attacco in Profondità.
- Le Batterie d'Arma Rapier possono avere una Capsula d'Atterraggio come Trasporto Apposito.
- Le Capsule Deathstorm possono essere prese come Supporto Leggero invece che come Supporto Pesante.

Limitazioni:

- Le unità che non possono essere schierate tramite Attacco in Profondità, non possedendo l'omonima regola speciale o non potendo essere imbarcate in un veicolo che la possieda (come una Capsula d'Atterraggio per esempio), non possono essere scelte come parte dell'esercito.
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.
- Tutte le unità che acquistano un Trasporto Apposito devono iniziare la partita imbarcate in esso.

RITO DI BATTAGLIA – PUNTA DI LANCIA CORAZZATA
Effetti:

- Tutte le unità che possono avere un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, se la squadra è composta da 10 modelli o meno.
- I Test di Travolgimento causati dai Corazzati dell'esercito sono effettuati con un malus di -1 alla Disciplina (in aggiunta ad ogni altro modificatore).

Limitazioni:

- Tutte le unità di Fanteria dell'esercito devono acquistare un Trasporto Apposito ed iniziare la partita imbarcate in esso oppure devono iniziare la partita imbarcate in un altro Veicolo dell'esercito. Questo significa che non è possibile schierare più modelli di Fanteria di quanti siano i posti disponibili nei vari trasporti.
- Se tutti i Corazzati dell'esercito vengono distrutti in battaglia, il nemico di considera aver conquistato un Obiettivo Secondario supplementare.
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – IRA DEGLI ANGELI

Effetti:

- Tutte le unità di Fanteria da Avvicinamento Rapido dell'esercito guadagnano la regola speciale Mordi e Fuggi, se già non la possiedono.
- Tutte le unità che possono avere un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare una Cannoniera Storm Eagle come Trasporto Apposito.
- Tutte le Cannoniere Storm Eagle e le Cannoniere Fire Raptor dell'esercito guadagnano la regola speciale Attacco Radente.

Limitazioni:

- Nell'esercito è possibile schierare soltanto modelli di tipo Fanteria da Avvicinamento Rapido, Aeromobili e, Moto a Reazione, oppure unità di tipo Fanteria imbarcate su un Aeromobile o un veicolo Volante. Questo significa che non è possibile schierare più modelli di Fanteria di quanti siano i posti disponibili nei vari trasporti aeromobili/volanti.
- Non è possibile schierare veicoli Corazzati (a meno che non siano anche Aeromobili o Volanti).
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – ORGOGLIO DELLA LEGIONE

Effetti:

- Le Squadre Veterane e le Squadre di Terminator sono una scelta Truppa; le scelte Truppa obbligatorie dell'esercito devono essere composte da unità di questo tipo. Questo include anche le squadre di Terminator specifiche delle varie Legioni che sono normalmente una scelta Elite.
- Le Squadre Comando possono avere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito.

Limitazioni:

- Se tutte le unità di Veterani e di Terminator dell'esercito vengono distrutte, il nemico di considera aver conquistato un Obiettivo Secondario supplementare che vale 2 Punti Vittoria.
- La maggior parte delle unità del Distaccamento devono avere la regola speciale Legiones Astartes (quindi se ad esempio il Distaccamento include sette unità, almeno quattro devono avere la regole speciale Legiones Astartes).
- Non è possibile utilizzare un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – SFONDAMENTO CORAZZATO

Effetti:

- In un distaccamento che usa questo Rito di Battaglia, i Legion Predator Strike Armour Squadron (armati solo con un Cannone Predator in torretta e con piattaforme laterali) devono essere presi come Truppe Obbligatorie, e possono essere presi come Truppe addizionali. In aggiunta i Legion Sicaran Battle Tank possono essere presi come scelte Èlite.
- Un singolo Sicaran Battle Tank o un singolo Predator di qualsiasi tipo può essere preso come veicolo di comando, venendo considerato una Scelta QG e, esclusivamente per la scelta di questo Rito di Battaglia, si considera avere la regola speciale Maestro della Legione. Questo veicolo può inoltre essere il Generale dell'Esercito. In questo caso il veicolo non genera alcun Tratto del Generale, ma ottiene senza alcun costo addizionale l'upgrade Veicolo di Comando Super-pesante (indipendentemente dal suo tipo) e un bonus di +1 alla propria AB.
- Tutti i veicoli di tipo Corazzato con 3 o meno Punti Scafo diventano Veicoli Veloci, se già non lo sono.

Limitazioni:

- Tutte le unità di Fanteria che possono farlo, devono acquistare un Trasporto Apposito, e quelle che non possono farlo devono invece essere schierate all'interno di un altro veicolo con sufficiente capacità di trasporto. Tutti i trasporti devono essere veicoli di tipo Corazzato o Super-pesante.
- Il Distaccamento non può includere più veicoli Volanti o Aeromobili (in totale) rispetto al numero di Corazzati.
- Il Distaccamento non può includere Fortificazioni o unità Immobili.

RITO DI BATTAGLIA – PRESCELTI DEL PRIMARCA

Effetti:

- Un Primarca incluso in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia è considerato una Scelta QG anziché una Scelta Sovrano della Guerra, e deve essere preso come Scelta QG obbligatoria e come Generale dell'Esercito. Utilizzando questo Rito di Battaglia un Primarca può essere schierato in armate di qualsiasi punteggio.
- Le Scelte Truppa obbligatorie di un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia devono essere composte da Legion Veteran Squad e/o da Legion Terminator Squad.

Limitazioni:

- In aggiunta alla regola speciale Prezzo del Fallimento, se il Primarca viene ucciso, tutte le altre unità del Distaccamento non sono più considerate Unità Valide (ma rimangono Unità di Opposizione).
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un numero di unità con la Regola Speciale Legiones Astartes maggiore rispetto al numero di unità che non la possiedono.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere una Scelta Sovrano della Guerra.

RITO DI BATTAGLIA – FRATELLANZA DI FERRO

Effetti:

- In un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, le unità di Castellax Battle-automata possono essere prese come Scelta Truppa non obbligatoria, le unità di Vorax Battle-automata possono essere prese come Scelta Supporto Leggero non obbligatoria, le unità di Domitar Battle-automata possono essere prese come Scelta Èlite non obbligatoria.
- Qualsiasi Techmarine del Distaccamento può essere equipaggiato con un Controllore Corticale per +15 punti.

Limitazioni:

- Il Distaccamento non può avere più unità di Battle-automata (in totale) rispetto al numero di unità con la regola speciale Legiones Astartes.
- Il Distaccamento deve includere almeno un modello equipaggiato con Controllore Corticale per ogni 3 unità con la regola speciale Cybernetica Cortex.
- Nessun Battle-automata nel Distaccamento può avere la regola speciale Campione del Metallo.
- Un Maestro della Forgia (o un Patriarca del Ferro o un Fabbro da Guerra) devono essere inclusi come Scelta QG obbligatoria, se questo Rito di Battaglia è utilizzato nel Distaccamento Primario (nota che questo può impedire di fatto l'utilizzo di altre tipologie di QG, e significa che nella maggior parte dei casi dovranno essere inclusi sia un Legion Praetor che un Maestro della Forgia).
- In un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia possono essere inclusi soltanto dei Consoli di tipo Maestro della Forgia e Praevian.

RITO DI BATTAGLIA – FURIA DEGLI ANTICHI

Effetti:

- In un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, le Legion Dreadnought Talon e le Legion Contemptor Dreadnought Talon sono considerate una Scelta Truppa e devono essere prese come Scelta Truppa obbligatoria (nota che non possono più essere prese come Scelta Èlite).

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Maestro della Forgia e un Primus Medicae.
- L'esercito perde automaticamente qualsiasi tiro per Rubare l'Iniziativa.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato o Fortificazioni.
- Per ogni Dreadnought appartenente al Distaccamento che viene distrutto, l'avversario guadagna un Punto Vittoria addizionale.

RITO DI BATTAGLIA – FALANGE CACCIATRICE

Effetti:

- In un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia, i Legion Jetbike Sky Hunter Squadron possono essere presi come Scelta Truppa.
- Le unità interamente composte da Moto a Reazione (compresi gli eventuali Personaggi aggregati) possono abbandonare il tavolo durante la propria Fase di Movimento, entrando nelle Riserve Provvisorie, fintantochè non stanno Ripiegando o non sono ingaggiate in Corpo a Corpo. Nel turno successivo, queste unità rientrrano in gioco utilizzando la regola speciale Aggirare.

Limitazioni:

- Gli unici veicoli che possono essere incluso nell'esercito sono quelli con Tipo Volante o Aeromobile.
- Tutte le unità di Fanteria dell'esercito devono iniziare la partita schierate all'interno di un veicolo Volante con sufficiente capacità di Trasporto.
- Con l'eccezione delle unità Fanteria schierate all'interno di un Veicolo Volante, tutte le altre unità incluse nell'esercito devono essere di tipo Moto a Reazione.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato o Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – AVANGUARDIA D'ASSALTO

Effetti:

- Almeno la metà delle unità di Legion Assault Squad dell'esercito deve entrare in gioco in Attacco in Profondità. All'inizio del Primo Turno del Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia, tutte le unità facenti parte di questa "Avanguardia d'Assalto" entra in gioco automaticamente.
- Nel turno in cui le unità dell'Avanguardia Corazzata entrano in gioco, i modelli nemici entro 12" possono solo sparare Alla Cieca contro di loro.
- Durante la Fase di Assalto del secondo Turno di Gioco del Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia, tutte le unità dell'Avanguardia Corazzata guadagnano la regola speciale Mordi e Fuggi.

Limitazioni:

- In un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, le Legion Assault Squad devono essere prese come Scelta Truppa obbligatoria.
- L'esercito può includere soltanto unità in grado di entrare in gioco con un Attacco in Profondità o imbarcate su un veicolo Volante con sufficiente capacità di Trasporto.
- L'esercito non può includere unità Immobili.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato o Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – COMPAGNIA DI RICOGNIZIONE

Effetti:

- Le Legion Recon Squad devono essere prese come scelta Truppa Obbligatoria in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia.
- Tutti i modelli di un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia che vengono schierati utilizzando le regole speciali Esploratori o Infiltrazione, guadagnano la regola speciale Ammantato durante il primo Turno di Gioco.
- Un Esercito che utilizza questo Rito di Battaglia può ripetere il tiro per Rubare l'Iniziativa e/o quello per determinare chi avrà il Primo Turno.

Limitazioni:

- I Supporti Pesanti non possono essere schierati normalmente e devono cominciare la partita in Riserva.
- Il Distaccamento Primario dell'esercito deve includere una scelta Truppa Obbligatoria addizionale, che deve essere una Legion Recon Squad.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere alcun modello equipaggiato con un'Armatura Terminator (di qualsiasi tipo).

RITO DI BATTAGLIA – FORZA DI ASSALTO ZONE MORTALIS

Effetti:

- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere delle Legion Terminator Squad come scelte Truppa non obbligatorie.
- Tutte le Legion Terminator Squad del Distaccamento possono avere la regola speciale Attacco in Profondità.
- Se questo Rito di Battaglia viene utilizzato in una partita di Zone Mortalis, tutti i membri delle Legion Breacher Squad che formano una catena ininterrotta di modelli a contatto di base gli uni con gli altri guadagnano un bonus di +1 a tutti i loro Tiri Invulnerabilità, fintantochè non sono Inchiodati o non stanno Ripiegando.

Limitazioni:

- Nessuna unità può includere più di 15 modelli.
- Il Distaccamento non può includere alcun Veicolo, con l'eccezione dei Camminatori.
- Il Distaccamento non può includere alcun Veicolo Super-pesante o Creatura Mostruosa Gigantesca

---

RITO DI BATTAGLIA – OFFERTA SACRIFICALE

Effetti:

- Tutti i modelli di un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia guadagnano la regola speciale Aggirare e deveno iniziare la partita in Riserva.
- Tutti i modelli del Distaccamento Alleato guadagnano la regola speciale Risoluti fintantochè si trovano nella propria Zona di Schieramento.
- Le unità appartenenti al Distaccamento Alleato non concedono alcun Punto Vittoria per essere state distrutte.

Limitazioni:

- L'esercito deve includere un Distaccamento Alleato, scelto dall'Imperial Militia & Cult Army List, che deve iniziare la partita schierato in campo.
- L'esercito deve includere una Fortificazione.
- Tutte le unità del Distaccamento Primarie devono essere schierate in Riserva.
- Il Distaccamento Primario non può includere unità Immobili o con la regola speciale Lenti & Determinati.
- L'esercito non può includere modelli che entrano in gioco tramite Attacco in Profondità.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Traditrice.

RITO DI BATTAGLIA – FIGLI ESILIATI

Effetti:

- I Personaggi del Distaccamento devono sempre lanciare e accettare una Sfida contro modelli nemici con la regola speciale Legiones Astartes. In aggiunta, quando combattono una Sfida, guadagnano la regola speciale Nemico Favorito (Legiones Astartes).
- I modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes possono ripetere qualsiasi tiro per lo Sfondamento contro unità nemiche con la regola speciale Legiones Astartes.
- Se il Generale nemico ha la stessa versione della regola speciale Legiones Astartes del Generale del Distaccamento, appena prima di schierare gli Infiltratori, D3 unità del Distaccamento guadagnano la regola speciale Esploratore.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un Distaccamento in cui il Generale possiede una delle seguenti versione della regola speciale Legiones Astartes: Angeli Oscuri, Furie Bianche, Lupi Siderali, Magli Imperiali, Angeli Sanguinari, Mani di Ferro, Ultramarines, Salamandre, Guardia del Corvo.
- Il Distaccamento non può mai includere più Scelte Èlite rispetto al numero di Scelte Truppa.
- I modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes si considerano tutti Alleati tra loro, con livello di alleanza "Al Comando del Warmaster". Questa limitazione sovrascrive le normali regole della Matrice delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità.
- Il Distaccamento non può includere unità disponibili solo alla Fazione Lealista.

RITO DI BATTAGLIA – ORFANI DEL TRADIMENTO

Effetti:

- I Personaggi del Distaccamento devono sempre lanciare e accettare una Sfida contro modelli nemici con la regola speciale Legiones Astartes. In aggiunta, quando combattono una Sfida, guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (4+).
- I modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes hanno la regola speciale Odio contro qualsiasi modello nemico che possiede la stessa versione della regole speciale Legiones Astartes.
- Tutti i modelli del Distaccamento sono immuni alla regola speciale Paura quando questa è causata dal proprio Primarca (ovvero quando il Primarca ha la stessa versione della regola speciale Legiones Astartes).

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un Distaccamento in cui il Generale possiede una delle seguenti versione della regola speciale Legiones Astartes: Figli dell'Imperatore, Guerrieri di Ferro, Signori della Notte, Divoratori di Mondi, Guardia della Morte, Stirpe dei Mille, Figli di Horus, Predicatori, Legione Alfa.
- Il Distaccamento non può mai includere più Scelte Supporto Pesante rispetto al numero di Scelte Truppa.
- Il Distaccamento non può includere Space Marine alleati.
- Il Distaccamento non può includere Fortificazioni.
- Il Distaccamento non può includere unità disponibili solo alla Fazione Traditrice.

LEGION CENTURION

50 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Centurione	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Centurione

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (solo Centurione)
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento
- Granate a frammentazione e perforanti

Equipaggiamento (solo Terminator)
- Armatura Terminator, Armatura Terminator Tartaros o Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Arma potenziata

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Console
- Personaggio Indipendente

Opzioni
- Un Centurione può avere uno dei seguenti:
  - Requiem ..... +2 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
- Un Centurione può sostituire la pistola requiem e/o la spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Spada a catena pesante ..... +10 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +10 punti
  - Arma potenziata ..... +15 punti
  - Maglio potenziato ..... +20 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +20 punti
  - Martello Tuono ..... +25 punti
- Un Centurione può sostituire la pistola requiem e la spada a catena con una coppia di Artigli Fulmine ..... +25 punti
- Un Centurione può avere delle Bombe Termiche ..... +5 punti
- Un Centurione può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Un Centurione può avere uno dei seguenti:
  - Scudo da combattimento ..... +5 punti
  - Campo di rifrazione ..... +10 punti
  - Scudo da abbordaggio ..... +10 punti
- Un Centurione può avere uno dei seguenti:
  - Reattori dorsali ..... +20 punti
  - Moto degli Space Marine con fucile requiem binato ..... +25 punti
  - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante ..... +45 punti

Opzioni (solo Terminator)

In alternativa, un Centurione può essere equipaggiato con un'Armatura Terminator. In questo caso usa le opzioni presenti nella lista seguente:
- Un Centurione con Armatura Terminator deve essere equipaggiato in uno dei seguenti modi:
  - Armatura Terminator/armatura Terminator Tartaros/armatura Terminator Cataphractii con combi-requiem e arma potenziata ..... +35 punti
- Un Centurione in Terminator può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +7 punti
  - Fucile Volkite ..... +7 punti
- Un Centurione in Terminator può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine ..... +5 punti
  - Maglio a catena ..... +10 punti
  - Martello Tuono ..... +10 punti
- Un Centurione in Terminator può sostituire il combi-requiem e l'arma potenziata con una coppia di Artigli Fulmine ..... +15 punti

CONSOLE

Qualsiasi Centurione può essere promosso ad **uno solo** dei seguenti ruoli, al costo indicato nelle descrizioni seguenti, guadagnando regole speciali ed equipaggiamenti descritti, secondo le limitazioni indicate.
Queste promozioni devono essere chiaramente rappresentate sui modelli.

Ufficiale di Supporto della Legione
Questa regola speciale è posseduta da diverse tipologie di Console ed è quindi qui riportata per comodità.
Un Ufficiale di Supporto della Legione non può essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento, a meno che non sia specificato il contrario (ad esempio in un particolare Rito di Guerra o nella descrizione di una Legione specifica).

BIBLIOTECARIO DELLA LEGIONE **+25 PUNTI (PIÙ IL COSTO DELLA MAESTRIA PSIONICA)**

Psionico:
- Deve acquistare fino a 2 livelli di maestria psionica (+20 punti per livello). Un Bibliotecario può utilizzare una singola Disciplina tra quelle disponibili sull'Age of Darkness Rulebook (ad eccezione di Demonologia Malefica).

Equipaggiamento:
- Sostituisce la propria spada a catena/lama da combattimento (o arma potenziata se in armatura Terminator) con una spada, un'ascia o un bastone psichico.

Regole Speciali:
- Ufficiale di Supporto della Legione

Poteri Psionici nell'Era dell'Oscurità
Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità, a meno che non sia specificatamente indicato nella descrizione di un'unità, gli Psionici **non** possono utilizzare i Poteri di Demonologia Malefica.

MAESTRO DEI SEGNALI DELLA LEGIONE **+45 PUNTI**

Equipaggiamento:
- Cognis Signum e Nuncio-Vox
- Non può essere equipaggiato con combi-armi, scudo da abbordaggio, fucile requiem, maglio potenziato, martello tuono, artigli(o) fulmine, moto, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:
- Ufficiale di Supporto della Legione
- Bombardamento – Una volta per partita, al posto di sparare con una delle proprie armi nella Fase di Fuoco, può lanciare un bombardamento orbitale contro il nemico. Un Bombardamento non deve necessariamente essere diretto contro lo stesso bersaglio dell'unità a cui il Console è aggregato e può essere utilizzato anche se il modello si è mosso o se è imbarcato all'interno di un veicolo (in questo caso deve utilizzare un Punto di Fuoco) e non può essere utilizzato nello stesso turno in cui il Console ha utilizzato il proprio Cognis Signum. Un Bombardamento è considerato come un'arma da tiro con il seguente profilo:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento	Illimitato	8	3	Artiglieria D3, Area Grande (5"), Bombardamento

---

CAMPIONE DELLA LEGIONE **+35 PUNTI**

Equipaggiamento:
- Un'arma da corpo a corpo del Campione della Legione guadagna la regola speciale Perfezionata senza alcun costo aggiuntivo.
- Campione può avere una Lama del Campione per +20 punti.

Regole Speciali:
- Guerriero Supremo – Un Campione della Legione ha AC 6.
- Onore della Legione – Il Campione deve ripetere i tiri falliti per un Intervento Eroico, e deve sempre lanciare una Sfida in combattimento, se ne ha la possibilità.

MAESTRO DELLA FORGIA DELLA LEGIONE **+35 PUNTI**

Equipaggiamento:
- Armatura dell'artefice e Servobraccio.
- Può acquistare gli equipaggiamenti opzionali come se fosse un Techmarine, al costo indicato nella relativa unità.
- Può avere un Controllore Corticale per +15 punti.

Regole Speciali:
- Fabbro da Battaglia

PRIMUS MEDICAE DELLA LEGIONE **+45 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Narthecium e Pistola ad aghi
- Non può essere equipaggiato con scudo da abbordaggio, maglio potenziato, maglio a catena, o una coppia di artigli fulmine.

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione
- Sacro Dovere – Nelle missioni in cui vengono guadagnati Punti Vittoria distruggendo un'unità, se un Primus Medicae si trova entro 6" da un'unità amica di Space Marine di tipo Fanteria o Fanteria ad Avvicinamento Rapido distrutta, tira un D6. Con un risultato di 5+ anche il giocatore che controllava l'unità distrutta guadagna un Punto Vittoria.

MAESTRO D'ASSEDIO DELLA LEGIONE **+45 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Nuncio-Vox.
- Può acquistare fino a 3 Bombe Phosphex per +10 punti ciascuna.
- I Corazzati d'Assedio Medusa dell'esercito possono sostituire i colpi normali con proiettili Phosphex senza costi aggiuntivi.

Regole Speciali:

- Arte della Distruzione – Il Console ha le regole speciali Cacciatore di Veicoli Corazzati e Demolitore, che si applicano a tutti gli attacchi effettuati dal Console e a tutte le armi da fuoco di tipo pesante di qualsiasi unità di Fanteria a cui è aggregato.

CAPPELLANO DELLA LEGIONE **+35 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Sostituisce la propria spada a catena/lama da combattimento (o arma potenziata se in armatura Terminator) con un Crozius Arcanum, che si considera un'arma potenziata (del tipo impugnato dal modello). Un Crozius Arcanum è il simbolo del ruolo di un Cappellano e non può quindi essere sostituito da nessun altra arma.

Regole Speciali:

- Paura
- Zelota

VIGILATOR DELLA LEGIONE **+35 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Camaleolina e fucile requiem con proiettili speciali (Kraken/Tempest e Scorpius)
- Può sostituire senza costi aggiuntivi la propria armatura potenziata con un'armatura da Esploratore (TA 4+), guadagnando in questo modo le regole speciali Infiltrazione e Movimento in Copertura.
- Non può essere equipaggiato con combi-armi, scudo da abbordaggio, maglio potenziato, martello tuono, artigli(o) fulmine, moto, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- Esploratore, Precisione, Tiri di Precisione
- Sabotaggio! – Dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati, ma prima che inizi il primo Turno, scegli una singola unità nemica o una fortificazione sul tavolo (non può essere scelto un Personaggio Indipendente) e tira un D6. Con 2+ l'unità subisce D6 colpi a Fo5 e VP6 e i colpi vengono risolti contro il valore più basso di Corazza. Le perdite sono allocate dal giocatore avversario e non causano Test di Morale. Ogni Vigilator dell'esercito può sferrare un singolo attacco di Sabotaggio!. Se entrambi gli eserciti includono un Vigilator, spareggia per determinare chi colpisce per primo.

MORITAT DELLA LEGIONE **+45 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Pistola requiem addizionale e granate rad.
- Non può essere equipaggiato con combi-armi, scudo da abbordaggio, fucile requiem, maglio potenziato, martello tuono, artigli(o) fulmine, moto, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- Esploratore e Contrattacco.
- Assassino Solitario – Un Moritat non può essere utilizzato come scelta QG obbligatoria per un esercito e non può mai essere il Generale. Nota che questo significa che un Moritat non potrà far parte di un Distaccamento Alleato. Un Moritat non può inoltre aggregarsi ad alcuna unità, con l'eccezione delle unità di Legion Destroyer. I Moritat non possono beneficiare da poteri psionici di tipo Benedizione, utilizzare bonus alla Disciplina, beneficiare di ripetizione di tiri o di altre regole speciali garantite da modelli amici o da effetti applicati a tutta l'armata a seguito di un Rito di Battaglia.
- Fuoco a Ripetizione – Quando spara con armi di tipo Pistola, un Moritat può dichiarare di utilizzare il Fuoco a Ripetizione. Per ogni tiro per colpire riuscito può immediatamente effettuare un nuovo attacco da tiro addizionale (con la stessa arma e contro lo stesso bersaglio), che a sua volta può generare un colpo addizionale, proseguendo finché non fallisce il tiro per colpire. Nota che grazie alla regola Pistolero, può comunque sparare ancora con la seconda pistola, fino ad un massimo totale di dodici colpi (contando i colpi a segno di entrambe le pistole). Le armi che non tirano per colpire non beneficiano di questa regola speciale. Dopo aver utilizzato il Fuoco a Ripetizione il Moritat non può assaltare per quel turno né usare attacchi da tiro nel turno seguente.
- Surriscaldamento del Fuoco a Ripetizione – Se una o più armi con la regola speciale Surriscaldamento sono utilizzate durante un Fuoco di Ripetizione, l'arma si surriscalda con un risultato di 1 o 2, infliggendo una Ferita al modello che sta sparando. Un'arma che si surriscalda in questo modo pone immediatamente termine al Fuoco di Ripetizione, senza consentire ripetizione dei tiri per colpire.

PRAEVIAN DELLA LEGIONE **+35 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Controllore Corticale
- Calibratore Corticale – Quando un modello con questo equipaggiamento colpisce con successo un'unità nemica (anche se il colpo non infligge perdite), ogni Automa da Battaglia della stessa unità guadagna la regola speciale Nemico Favorito contro l'unità colpita fino alla fine del turno del giocatore.
- Non può scegliere reattori dorsali, moto a reazione, moto o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione
- Maestro della Cibernetica – Una singola unità di Automa da Battaglia di classe Castellax o Vorax **deve** essere scelta come parte dell'unità del Console (l'unità scelta non può acquistare l'opzione Campione del Metallo). L'unità non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'armata e il Praevian deve essere aggregato all'unità, anche se l'unità include Creature Mostruose (finché il Praevian è parte di un'unità che include Creature Mostruose non può Andare a Terra, volontariamente o meno). Il Praevian non può abbandonare l'unità durante la partita.
- Reclute della Legione – L'unità di Automa da Battaglia scelta insieme al Praevian guadagna la regola speciale Legiones Astartes posseduta dal Console, oppure una delle seguenti regole speciali a scelta: Carica Furiosa, Cacciatori di Veicoli Corazzati, Esploratore (se viene scelta la regola speciale Esploratore, si applica anche al Praevian). Queste regole speciali non costano alcun punto addizionale. In aggiunta, nel caso di alcune Legioni specifiche, gli Automi da Battaglia hanno accesso ad alcune regole ed equipaggiamenti addizionali, descritti nel seguito:
  - *Figli di Horus* – Ai fini della regola speciale Combattenti Senza Pietà, ogni Automa da Battaglia viene considerato come 3 modelli. Inoltre ogni unità di Castellax con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) può acquistare proiettili Banestrike per i propri fucili requiem al costo di +15 punti/modello.
  - *Figli dell'Imperatore* – Tutti gli Automa da Battaglia nell'unità possono avere Distorsori Sonici per +15 punti.
  - *Guardia della Morte* – Gli Automa da Battaglia con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) possono equipaggiare i propri lanciafiamme con delle Munizioni Chimiche.
  - *Signori della Notte* – Ai fini della regola speciale Talento per l'Omicidio, ogni Automata da Battaglia viene considerato come 3 modelli. Inoltre ogni Automa con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può acquistare Trofei del Giudizio al costo di +10 punti/modello.
  - *Predicatori* – Se l'esercito include un Diabolista, le unità di Automa da Battaglia con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) possono acquistare l'opzione Canalizzazione Oscura.
  - *Legione Alfa* - Ogni unità di Castellax con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può acquistare proiettili Banestrike per i propri fucili requiem al costo di +15 punti/modello.
  - *Guardia del Corvo* – La regola speciale Con Ali e Artigli conferisce alle unità di Automa da Battaglia le regole speciali Infiltrazione e Rapidità.
  - *Angeli Oscuri* – ogni Automa con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) può ripetere i Tiri per Ferire falliti contro Creature Mostruose e Creature Mostruose Volanti al costo di +15 punti/modello.
  - *Lupi Siderali* **-** Tutti gli Automa da Battaglia nell'unità possono avere la regola speciale Contrattacco per +15 punti/modello.

DELEGATUS DELLA LEGIONE **+15 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Una qualsiasi delle armi del Delegatus si considera Perfezionata senza alcun costo aggiuntivo.

Regole Speciali:

- Riti di Comando – Un Delegatus ha la regola speciale Maestro della Legione e permette la scelta di una Legion Command Squad secondo le normali limitazioni. Inoltre a meno che non sia presente anche il Primarca della Legione, un Delegatus deve sempre essere il Generale e può essere utilizzato anche in armate inferiori ai 1000 punti (soglia normalmente necessaria per schierare un modello con la Regola Maestro della Legione).

Limitazioni:

- In un Distaccamento Primario che include un Delegatus come Generale, non è possibile includere un Pretore o un Sovrano della Guerra.

Schierare un Delegatus consente di utilizzare il seguente Rito di Battaglia supplementare.

RITO DI BATTAGLIA – DOVERE SCELTO

Effetti:

- Le Legion Veteran Squad sono una scelta Truppa e le scelte Truppa Obbligatorie devono essere composte da Legion Veteran Squad.
- Se il Delegatus Generale sopravvive alla battaglia, il giocatore che lo controlla guadagna un Punto Vittoria supplementare, nelle missioni che li utilizzano. Se il Delegato Generale viene ucciso, il nemico guadagna un Punto Vittoria Supplementare (nota che questo di somma a quello già eventualmente guadagnato per l'obiettivo secondario Uccidi il Generale).

ARALDO DELLA LEGIONE **+40 PUNTI**

Equipaggiamento:

- Un Araldo è equipaggiato con un diverso tipo di Stendardo a seconda della Fazione a cui appartiene.
  - **Stendardo dell'Aquila:** Un Araldo appartenente alla Fazione Lealista e tutte le unità lealiste entro 12" da lui hanno un bonus di +1 alla propria AC (fino ad un massimo di 5).
  - **Stendardo dell'Occhio:** Un Araldo appartenente alla Fazione Traditrice e tutte le unità traditrici entro 12" da lui hanno un bonus di +1" a qualsiasi movimento di Corsa e di Carica, e possono ripetere qualsiasi risultato di 1 ai tiri per colpire in corpo a corpo in qualsiasi turno abbiano caricato con successo un nemico.
  - **Stendardo Oscuro: :** Un Araldo e tutte le unità entro 12" da lui che possiedono la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri) guadagnano la regola speciale Paura e hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di 10).
- Non può essere equipaggiato con moto, moto a reazione, armatura Terminator, reattori dorsali o con qualsiasi arma da corpo a corpo che abbia la regola speciale A Due Mani. In aggiunta un Araldo non può mai beneficiare dell'Attacco bonus per essere equipaggiato con un'arma da mischia addizionale.

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione
- Riti di Comando – Un Araldo ha la regola speciale Maestro della Legione e permette la scelta di una Legion Command Squad secondo le normali limitazioni. Inoltre a meno che non sia presente anche il Primarca della Legione, un Araldo deve sempre essere il Generale e può essere utilizzato anche in armate inferiori ai 1000 punti (soglia normalmente necessaria per schierare un modello con la Regola Maestro della Legione).
- Onore dei Caduti – Se un Araldo viene ucciso, l'avversario guadagna un Punto Vittoria supplementare, nelle missioni che li utilizzano.

LEGION COMMAND SQUAD

75 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine Prescelto	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Vessillario della Legione	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 2 Space Marine Prescelti
- 1 Vessillario della Legione

Tipo di Unità
- Fanteria

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Fucile requiem (solo Prescelti)
- Stendardo della Legione (solo Vessillario)
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento
- Granate a frammentazione e perforanti

Equipaggiamento (solo Guardie del Corpo Terminator)
- Armatura Terminator, Armatura Terminator Tartaros o Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Arma potenziata
- Stendardo della Legione (solo Vessillario Terminator)

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Guerrieri Scelti
- Seguito

Trasporto Apposito
- Una Squadra Comando può scegliere un Rhino o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Seguito
Una Squadra Comando può essere scelta come seguito per un Pretore o un personaggio speciale di una Legione con la regola speciale Generale, e non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata ma si considera fare parte della medesima scelta del personaggio con cui è stata acquistata.
Nota che la Squadra Comando e il personaggio non sono obbligati ad essere schierati assieme e si considerano due unità distinte.

Opzioni
- Una Legion Command Squad può includere:
  - Due Prescelti addizionali ..... +15 punti/modello
- Una Squadra Comando può avere:
  - Bombe Termiche ..... +25 punti
- Ciascun modello può avere:
  - Scudo da Combattimento ..... +5 punti/modello
- Ciascun modello può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento o pistola requiem con uno dei seguenti:
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti/modello
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti/modello
  - Arma potenziata ..... +10 punti/modello
  - Maglio potenziato o artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti/modello
  - Pistola plasma ..... +15 punti/modello
- Ciascun modello può sostituire il proprio fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-requiem ..... +10 punti/modello
  - Fucile Volkite ..... +10 punti/modello
- Se il Pretore associato all'unità è equipaggiato con dei reattori dorsali, una Moto degli Space Marine o una Moto a Reazione, allora la Squadra Comando può essere equipaggiata allo stesso modo, al costo sotto indicato. Se viene scelta questa opzione l'unità non può più acquistare un Trasporto Apposito e tutti i modelli devono acquistare la stessa opzione.
  - Reattore dorsale ..... +15 punti/modello
  - Moto degli Space Marine con requiem binato ..... +20 punti/modello
  - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante ..... +35 punti/modello

Opzione Speciale – Guardia del Corpo Terminator
Se il Pretore associato all'unità è equipaggiato con un'armatura Terminator allora la Squadra Comando può essere equipaggiata allo stesso modo ed ottiene l'accesso alle opzioni seguenti invece che a quelle sopra indicate. Se viene scelta questa opzione tutti i modelli devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di armatura Terminator.
- Le Guardie del Corpo Terminator e il Vessillario Terminator devono essere equipaggiati in uno dei seguenti modi:
  - Armatura Terminator/armatura Terminator Tartaros/armatura Terminator Cataphractii con combi-requiem e arma potenziata ..... +15 punti/modello
- Un modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Cannone automatico mietitore ..... +15 punti
  - Distruttore Plasma ..... +15 punti
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +7 punti
  - Fucile Volkite ..... +7 punti
- Qualsiasi modello può sostituire la propria arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +5 punti
  - Maglio a catena ..... +10 punti
  - Martello Tuono ..... +15 punti
- Qualsiasi modello può sostituire il combi-requiem e l'arma potenziata con una coppia di Artigli Fulmine ..... +15 punti
- Il Vessillario Terminator può avere un lanciagranate d'assalto ..... +10 punti
- Una Squadra Comando Terminator che includa cinque modelli o meno può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito (nota che non può scegliere un Rhino).

0-1 DAMOCLES COMMAND RHINO — 100 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Damocles	4	11	11	11	3

Composizione dell'Unità
- 1 Damocles

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento
- Riflettore
- Fumogeni
- Fucile requiem binato
- Faro di Geolocalizzazione
- Vox di Comunicazione

Capacità di Trasporto
- 6 Modelli (un Damocles non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente).

Punti di Fuoco
- Nessuno.

Punti di Accesso
- Un Damocles ha un punto di accesso su ogni lato e uno sul retro dello scafo.

Regole Speciali
- Bombardamento di Precisione
- Schieramento Speciale

Opzioni
- Un Rhino Damocles può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Missile cacciatore ..... +5 punti
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Requiem pesante brandeggiabile ..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento di Precisione	Illimitato	8	3	Artiglieria 1, Lancia, Binato, Bombardamento, Area Grande (5")

Bombardamento di Precisione
Una volta per partita, nella Fase di Fuoco, un Damocles può utilizzare un Bombardamento di Precisione, esattamente come se stesse sparando con una delle sue armi. Un Damocles non può muoversi nello stesso turno in cui utilizza il Bombardamento di Precisione.

Schieramento Speciale
È possibile schierare 0-1 Rhino Damocles come scelta QG non obbligatoria in un qualsiasi Distaccamento di Legiones Astartes di almeno 1000 punti.

Faro di Geolocalizzazione
Le unità appartenenti allo stesso Distaccamento di un Damocles che entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità, non deviano se scelgono di arrivare entro 24" dal Damocles.

Vox di Comunicazione
Un Damocles consente al proprietario di scegliere se sommare o togliere 1 da qualsiasi tiro per le Riserve effettuato fintantoché il Damocles è in gioco.
In aggiunta, le unità nemiche subiscono una penalità di -1 a qualsiasi tiro per gli Incidenti dell'Attacco in Profondità finché il Damocles è in gioco.

CENTURIONE VETERANO DELLA GRANDE CROCIATA [FAQ] 85 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Centurione	5	5	4	4	2	5	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 1 Centurione

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Pistola requiem
- Maglio potenziato perfezionato
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, un Centurione Veterano della Grande Crociata ha automaticamente il Tratto del Generale "Figlio della Terra" della Tabella dei Tratti delle Legioni di Space Marine.

TRIBUNO ESEMPLARE DELLA LEGIONE [FAQ] 180 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Tribuno	6	5	4	4	3	5	5*	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 Tribuno

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Tartaros
- Aureola di Ferro
- Lama del Campione Perfezionata
- Laser Digitali *

**il bonus dei laser digitali è già incluso nel profilo.*

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Tribuno Esemplare

Tribuno Esemplare
Un Tribuno della Legione non può mai avere alcun equipaggiamento aggiuntivo rispetto a quanto qui indicato, neppure nel caso di equipaggiamenti opzionali disponibili grazie alle regole speciali di una Legione.

ELITES

LEGION VETERAN TACTICAL SQUAD — 100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine Veterano	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Sergente Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Space Marine Veterani
- 1 Sergente Veterano

Tipo di Unità
- Space Marine Veterani: Fanteria
- Sergeante Veterano: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Tattiche Veterane
- Avanzata Implacabile

Trasporto Apposito
- Una Squadra Tattica Veterana può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Tattiche Veterane
Prima che la partita cominci scegli una delle seguenti regole speciali per ciascuna Squadra Tattica Veterana.
- Risoluto
- +1 AC
- +1 ai tiri per la Penetrazione delle Corazze
- Esplorazione
- Ripetere i tiri per Ferire contro le Creature Mostruose e Creature Mostruose Gigantesche

Opzioni
- Una Squadra Tattica Veterana può includere:
  - Fino a 5 Veterani addizionali ..... +12 punti/modello
- Un Veterano dell'unità può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Un Veterano dell'unità può avere:
  - Vessillo della Legione ..... +10 punti
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +25 punti
- Ciascun membro dell'unità può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti/modello
- Ciascun membro dell'unità può sostituire il proprio fucile requiem con:
  - Combi-arma ..... +10 punti/modello
- Ciascun membro dell'unità può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento con:
  - Arma potenziata ..... +10 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Veterano può sostituire il proprio fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Coppia di Artigli Fulmine (sostituiscono anche la pistola requiem e la spada a catena del modello) ..... +20 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
  - Lanciafiamme ..... +10 punti
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Fucile plasma ..... +15 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +15 punti
  - Requiem pesante con supporti antigravitazionali ..... +20 punti
  - Lanciamissili con supporti antigravitazionali (missili perforanti e a frammentazione) ..... +25 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Martello Tuono ..... +20 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire il proprio fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Se l'unità include dei lanciamissili, questi possono essere equipaggiati anche con missili antiaerei ..... +10 punti

LEGION DESTROYER SQUAD

150 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Distruttore	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sergente Distruttore	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Distruttori
- 1 Sergente Distruttore

Tipo di Unità
- Destroyer: Fanteria
- Sergente Destroyer: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Due pistole requiem
- Spada a catena o lama da combattimento
- Granate a frammentazione e perforanti
- Granate Rad

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Contrattacco

Trasporto Apposito
- Una Squadra di Destroyer può scegliere un Rhino o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Squadra di Destroyer può includere:
  - Fino a 5 Distruttori addizionali ..... +20 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +25 punti
- L'intera unità può avere reattori dorsali ..... +75 punti
  (se viene scelta questa opzione l'unità non può avere un Trasporto Apposito)
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Distruttore può sostituire una pistola requiem con uno dei seguenti:
  - Lanciamissili con supporti antigravitazionali e Missili Rad (e nessun altro tipo di missile) ..... +25 punti
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +15 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Martello Tuono ..... +20 punti
- Il Sergente può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Il Sergente può avere fino a:
  - Tre Bombe Phosphex ..... +10 punti/bomba

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile Rad	48"	4	3	Pesante 1, Area (3"), Corruttore, Radioattivo
Bombe Phosphex	6"	5	2	Assalto 1, Area (3"), Avvelenato (3"), Fuoco Strisciante, Morte Persistente, Un Solo Uso

Radioattivo: *Un modello che subisce una o più ferite da un'arma con questa regola speciale, si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.*
Fuoco Strisciante: *Dopo che il segnalino ad Area dell'arma è stato posizionato, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino a 2" in qualsiasi direzione, fintantoché colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.*
Morte Persistente: *Dopo che i colpi di un'arma ad area con questa regola speciale sono stati risolti, lascia il segnalino ad Area sul tavolo per il resto della partita. L'area viene considerata come Terreno Pericoloso per qualsiasi modelli dotato di un valore di Resistenza e per i Veicoli Scoperti.*
Nota: è consigliabile avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere

LEGION TERMINATOR SQUAD

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Sergente Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator
- 1 Sergente Terminator

Tipo di Unità
- Terminator: Fanteria
- Sergente Terminator: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator
- Combi-requiem
- Arma potenziata

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Avanzata Implacabile

Trasporto Apposito
- Una Squadra Terminator composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Opzioni
- Una Legion Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +30 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Cannone automatico Mietitore ..... +15 punti
  - Distruttore Plasma ..... +15 punti
- Qualsiasi Terminator e/o il Sergente Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +7 punti
  - Fucile Volkite ..... +7 punti
- Qualsiasi Terminator e/o il Sergente Terminator può sostituire la propria arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +5 punti
  - Maglio a catena ..... +10 punti
  - Martello Tuono ..... +10 punti
- Qualsiasi Terminator e/o il Sergente Terminator può sostituire la propria arma potenziata e il proprio combi-requiem con:
  - Coppia di artigli Fulmine ..... +15 punti
- Il Sergente Terminator può avere un lanciagranate d'assalto ..... +10 punti
- L'intera unità può sostituire l'Armatura Terminator con delle Armature Terminator Tartaros o delle Armature Terminator Cataphractii senza costi aggiuntivi. Se questa opzione viene scelta, tutta l'unità deve essere equipaggiata in nello stesso modo e il tipo di armatura scelta deve essere chiaramente rappresentata sui modelli.

TECHMARINE COVENANT

35 Punti/Modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Techmarine	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Servo-automa	3	3	4	5	1	4	1	6	5+

Composizione dell'Unità
- 1-3 Techmarine possono essere presi come singola scelta Elite dell'esercito. Ogni Techmarine si considera un'unità a sé stante durante il gioco e può essere accompagnato da Servo-automa (vedi Opzioni).

Tipo di Unità
- Servo-automa: Fanteria
- Techmarine: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Techmarine)
- Armatura dell'artefice
- Pistola requiem
- Ascia potenziata
- Servobraccio
- Granate a frammentazione e perforanti

Equipaggiamento (Servo-automa)
- Spada a catena
- Fucile requiem

Regole Speciali (Techmarine)
- Legiones Astartes
- Fabbro da Battaglia

Regole Speciali (Servo-automata)
- Cybernetica

Trasporto Apposito
- Ogni Techmarine può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito.

Cybernetica
Se non sono più accompagnati da un Techmarine, i Servo-automi devono effettuare un Test di Inchiodamento all'inizio di ogni loro Fase di Movimento, a meno che non siano ingaggiati in combattimento (in questo caso combatteranno normalmente).

Opzioni
- Ogni Techmarine può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
  - Requiem perfezionato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Fucile Graviton ..... +15 punti
- Ogni Techmarine può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- Ogni Techmarine può sostituire il Servobraccio con:
  - Raggio convertitore ..... +35 punti
- Ogni Techmarine può avere granate rad ..... +10 punti
- Ogni Techmarine può sostituire la propria ascia potenziata con un Martello Tuono ..... +15 punti
- Ogni Techmarine può avere un Cyber-famiglio ..... +15 punti
- Ogni Techmarine può essere accompagnato da:
  - Fino a 4 Servo-automa, andando così a formare un'unica unità ..... +12 punti/modello
- Ciascun Servo-automa può sostituire il proprio fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Fresa laser ..... +5 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Lanciafiamme ..... +5 punti
  - Cannone rotante ..... +5 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Multi-termico ..... +10 punti
  - Lanciamissili (con missili a frammentezione e perforanti) ..... +15 punti

  (Se il Techmarine è equipaggiato con delle Granate Rad, i lanciamissili dei suoi Servo-automata possono sostituire i missili perforanti e a frammentazione con dei missili Rad per +10 punti).

APOTHECARION DETACHMENT

45 Punti/Modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Apotecario	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Composizione dell'Unità
- 1-3 Apotecari possono essere presi come singola scelta Elite dell'esercito, fintanto che l'esercito include abbastanza unità in cui distaccarli.

Per tutto ciò che riguarda una Missione che utilizza Punti Vittoria per aver distrutto un'unità, un Apothecarion Detachment non è considerato un'unità separata e distruggerlo non comporta mai il guadagno di Punti Vittoria.

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Narthecium
- Granate a frammentazione e perforanti
- Spada a catena

Regole Speciali
- Legiones Astartes

Opzioni
- Ogni Apotecario può avere uno dei seguenti:
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
- Ogni Apotecario può sostituire la spada a catena con:
  - Spada potenziata ..... +10 punti
- Ogni Apotecario può avere uno dei seguenti:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
  - Reattori dorsali ..... +15 punti
  - Moto degli Space Marine (con fucile requiem binato) ..... +20 punti

Schieramento:
- Durante lo Schieramento, ogni Apotecario deve essere assegnato ad un'unità, che non potrà mai lasciare durante la partita. Un Apotecario può essere assegnato solo ad un'unità composta interamente da modelli di tipo Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes, e non può essere assegnato ad unità di Terminator o ad unità con la regola speciale Demone. Ad ogni unità può essere assegnato un solo Apotecario.
- Un Apotecario equipaggiato con un Reattore Dorsale può essere assegnato soltanto ad unità composte interamente da modelli di tipo Fanteria ad Avvicinamento Rapido con la regola speciale Legiones Astartes.
- Un Apotecario equipaggiato con una Moto degli Space Marine può essere assegnato soltanto ad unità composte interamente da modelli di tipo Moto con la regola speciale Legiones Astartes.

LEGION DREADNOUGHT TALON

125 Punti/Modello

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Dreadnought	5	4	6	12	12	10	4	3	3

Composizione dell'Unità
- 1-3 Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Requiem pesante binato
- Arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem binato incorporato

Regole Speciali
- Dreadnought Talon

Trasporto Apposito
- Se l'unità è composta da un solo Dreadnought, può scegliere una Legion Drop Pod o una Legion Dreadnouhgt Drop Pod come Trasporto Apposito.

Dreadnought Talon
Quando l'unità viene schierata (durante lo Schieramento o quando arriva dalla Riserva) tutti i Dreadnought dell'unità devono essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché non sono considerati uno Squadrone di Veicoli ma agiscono indipendentemente uno dagli altri come unità separate, sia per quanto riguarda qualsiasi azione che per quanto riguarda guadagnare Punti Vittoria nelle Missioni che utilizza dei Punti Vittoria per aver distrutto un'unità.

Opzioni
- Ogni Dreadnought può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
  - Multi-termico ..... Gratis
  - Cannone automatico binato ..... +5 punti
  - Lanciamissili binato (con missili perforanti e a frammentazione) ..... + 10 punti
  - Cannone plasma ..... +10 punti
  - Cannone Tempesta di Fiamme ..... +15 punti
  - Cannone laser binato ..... +25 punti
  - Colubrina Volkite ..... +10 punti
  - Arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem binato incorporato (questo garantisce al Dreadnought un Attacco aggiuntivo) ..... Gratis
- Ogni Dreadnought può sostituire l'arma da mischia dei Dreadnought e il fucile requiem binato incorporato con uno dei seguenti
  - Requiem pesante binato ..... Gratis
  - Maglio a catena con fucile requiem binato incorporato ..... +10 punti
  - Maglio d'assedio con fucile requiem binato incorporato ..... +10 punti
  - Cannone automatico binato ..... +10 punti
  - Colubrina Volkite ..... +10 punti
  - Lanciamissili binato (con missili perforanti e a frammentazione) ..... +15 punti
- Ogni Dreadnought può sostituire ogni fucile requiem binato con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Fucile Graviton ..... +15 punti
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Distruttore plasma ..... +20 punti
- Ogni Dreadnought può avere:
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Rivestimento di Ceramite ..... +20 punti
- Ogni Dreadnought può essere equipaggiato con uno dei seguenti:
  - Fino a due Missili Cacciatore ..... +5 punti/missile
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
- Ogni Dreadnought può avere:
  - Lanciagranate d'assalto ..... +15 punti

CONTEMPTOR DREADNOUGHT TALON — 175 Punti/Modello

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Contemptor Dreadnought	5	5	7	13	12	10	4	3	3

Composizione dell'Unità
- 1-3 Contemptor Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Requiem pesante binato
- Arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem binato incorporato

Regole Speciali
- Dreadnought Talon
- Scudo Atomantico
- Rapidità

Trasporto Apposito
- Se l'unità è composta da un solo Dreadnought, può scegliere una Legion Dreadnought Drop Pod come Trasporto Apposito.

Dreadnought Talon
Quando l'unità viene schierata (durante lo Schieramento o quando arriva dalla Riserva) tutti i Dreadnought dell'unità devono essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché non sono considerati uno Squadrone di Veicoli ma agiscono indipendentemente uno dagli altri come unità separate, sia per quanto riguarda qualsiasi azione che per quanto riguarda guadagnare Punti Vittoria nelle Missioni che utilizza dei Punti Vittoria per aver distrutto un'unità.

Scudo Atomantico
Un Contemptor Dreadnought ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se un Contemptor subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi 1" al raggio dell'esplosione.

Opzioni
- Ogni Contemptor Dreadnought può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
  - Multi-termico ..... Gratis
  - Cannone automatico binato ..... +5 punti
  - Cannone plasma ..... +10 punti
  - Colubrina Volkite binata ..... +15 punti
  - Cannone d'Assalto Kheres ..... +15 punti
  - Cannone laser binato ..... +25 punti
  - Raggio convertitore pesante ..... +35 punti
  - Arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem binato incorporato (questo garantisce al Dreadnought un Attacco aggiuntivo) ..... Gratis
- Ogni Contemptor Dreadnought può sostituire ogni arma da mischia dei Dreadnought e il fucile requiem binato incorporato con uno dei seguenti
  - Maglio a catena con fucile requiem binato incorporato ..... +10 punti
  - Requiem pesante binato ..... Gratis
  - Multi-termico ..... Gratis
  - Cannone automatico binato ..... +10 punti
  - Cannone plasma ..... +10 punti
  - Colubrina Volkite binata ..... +15 punti
  - Cannone d'Assalto Kheres ..... +15 punti
  - Cannone laser binato ..... +25 punti
- Ogni Contemptor Dreadnought può sostituire ogni fucile requiem binato con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Fucile Graviton ..... +15 punti
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Distruttore plasma ..... +20 punti
- Ogni Contemptor Dreadnought può avere:
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
- Ogni Contemptor Dreadnought può essere equipaggiato con uno dei seguenti:
  - Lanciamissili Havoc dorsale ..... +15 punti

CONTEMPTOR-CORTUS DREADNOUGHT TALON — 135 Punti/Modello

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Cortus Dreadnought	4	4	6	13	11	10	4	3	3

Composizione dell'Unità
- 1-3 Cortus Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Requiem pesante binato
- Arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem binato incorporato

Regole Speciali
- Deflettore Atomantico
- Dreadnought Talon
- Movimento in Copertura
- Pilota Instabile
- Rapidità
- Sovraccarico Atomantico

Trasporto Apposito
- Se l'unità è composta da un solo Dreadnought, può scegliere una Legion Dreadnought Drop Pod come Trasporto Apposito.

Opzioni
- Ogni Contemptor Cortus Dreadnought può sostituire il requiem pesante binato oppure l'arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem incorporato con uno dei seguenti:
  - Multi-termico ..... Gratis
  - Cannone automatico binato ..... +5 punti
  - Cannone plasma ..... +10 punti
  - Colubrina Volkite binata ..... +15 punti
  - Cannone d'Assalto Kheres ..... +15 punti
  - Cannone laser binato ..... +25 punti
  - Raggio convertitore pesante* ..... +35 punti
  - Maglio a catena con fucile requiem binato incorporato ..... +10 punti
  - Arma da mischia dei Dreadnought con fucile requiem binato incorporato *(questa opzione può sostituire solo il requiem pesante binato e garantisce al Dreadnought un Attacco aggiuntivo)* ..... Gratis
- Ogni Contemptor Cortus Dreadnought può sostituire ogni fucile requiem binato con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Fucile Graviton ..... +15 punti
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Distruttore plasma ..... +20 punti
- Ogni Contemptor Dreadnought può avere:
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
- Ogni Contemptor Dreadnought può essere equipaggiato con uno dei seguenti:
  - Lanciamissili Havoc dorsale ..... +15 punti

**Può essere scelto soltanto una volta.*

Deflettore Atomantico
Un Contemptor-Cortus ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro ed esplosioni rivolti contro la sua corazza frontale. In aggiunta, se un Contemptor-Cortus subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi 1" al raggio dell'esplosione.

Dreadnought Talon
Quando l'unità viene schierata (durante lo Schieramento o quando arriva dalla Riserva) tutti i Dreadnought dell'unità devono essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché agiscono indipendentemente uno dagli altri e non sono considerati uno Squadrone di Veicoli.

Pilota Instabile
Un Contemptor-Cortus deve sempre effettuare uno Sfondamento, se ne ha la possibilità, e non è mai considerato un'Unità Valida.

Sovraccarico Atomantico
All'inizio di ogni suo turno, il Giocatore può dichiarare di sovraccaricare il reattore atomantico di qualsiasi suo Contemptor-Cortus, ottenendo uno dei seguenti bonus a sua scelta fino al termine del suo turno del giocatore.
- Regola Speciale Rabbia
- +1" a qualsiasi distanza di Movimento e di Carica.
- +2" a qualsiasi distanza di Corsa.
- +1 Iniziativa.

Al termine del Turno del Giocatore, tira un D6 per ogni Contemptor-Cortus che ha utilizzato questa opzione. Con un risultato di 1, perde un Punto Scafo. Se il Contemptor-Cortus viene rottamato a seguito del Punto Scafo perso in questo modo, subisce immediatamente un risultato di "Esplode", ma il raggio dell'esplosione è aumentato di +D3" anziché di +1" come di consueto.

LEGION RAPIER WEAPONS BATTERY

40 Punti/Modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine Artigliere	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Batteria Rapier	-	-	-	7	2	-	-	-	3+

Composizione dell'Unità
- 1-3 Batterie Rapier che formano uno squadrone. Ogni Rapier ha 2 Space Marine artiglieri.

Tipo di Unità
- Space Marine Artigliere: Fanteria
- Batteria Rapier: Artiglieria

Equipaggiamento (Space Marine Artiglieri)
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Equipaggiamento (Batteria Rapier)
- Requiem pesante quad

Regole Speciali
- Legiones Astartes (solo Space Marine Serventi)
- Estremamente Imponenti (Batteria e serventi assieme)

Batteria di Distruttori Laser
La menzione tra le regole della Batteria di Distruttori Laser (Laser Destroyer Array), è presente solo in un ridottissimo (non più di 2 o 3) numero di pubblicazioni HH, e differisce dal normale Distruttore Laser (Laser Destroyer) per la gittata aumentata a 48" rispetto ai 36" dell'arma normale. In tutti gli altri volumi compresi tutti quelle relativi alle Legioni di Space Marine (sia digitali che cartacei), e nel più recente Age of Darkness Rulebook, non vi è alcun riferimento alla Batteria di Distruttori Laser. È opinione comune nella comunità HH utilizzare per la Batteria di Distruttori Laser una gittata migliorata.

In attesa di FAQ ufficiali FW accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo il mio parere. [NdHG]

Opzioni
- Qualsiasi Batteria Rapier può sostituire il proprio requiem pesante quad con una delle seguenti armi:
  - Batteria di Distruttori laser*..... +15 punti
  - Cannone Graviton ..... +35 punti
- L'intera unità può essere migliorata a Legion Quad Launcher Support Battery, sostituendo il proprio requiem pesante quad con un mortaio quad ("Thud Gun") equipaggiato con munizioni a frammentazione..... +20 punti/modello
- Una Legion Quad Launcher Support Battery può essere equipaggiata con qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali. Tutte le Batterie Rapier dell'unità devono essere equipaggiate allo stesso modo:
  - Munizioni incendiarie..... +5 punti/modello
  - Munizioni anticarro..... +10 punti/modello
  - Munizioni a scheggia ..... +10 punti/modello
- Se il Distaccamento di cui la Legion Quad Launcher Support Battery fa parte include anche un Console Maestro d'Assedio, l'intera unità può essere equipaggiata con munizioni phosphex. Tutte le Batterie Rapier dell'unità devono essere equipaggiate allo stesso modo:
  - Munizioni phosphex..... +20 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Requiem pesante quad	36"	5	4	Pesante 6, Binato
Batteria di Distruttori Laser	48" *	9	1	Artiglieria 1, Binato
Distruttore Laser	36"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Cannone Graviton	36"	X	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton*

Impulso Graviton: *Invece che tirare normalmente per Ferire, tira un D6 per ogni modello colpito da un'arma con questa regola speciale. Il modello deve ottenere un risultato pari o inferiore alla propria Forza (un risultato di 6 è sempre considerato un fallimento) o subire una Ferita. Dopo aver risolto i colpi dell'arma che ha sparato, lascia la sagoma ad Area in gioco. Fino al termine del turno successivo, l'Area si considera Terreno Accidentato e Pericoloso.*

Mortaio Quad

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Munizioni a frammentazione	12"-60"	5	5	Pesante 4, Bombardamento, Area (3")
Mun. anticarro	36"	8	4	Pesante 4, Penetrante
Mun. incendiarie	12"-60"	4	5	Pesante 4, Bombardamento, Area (3"), Ignora la Copertura
Mun. a scheggia	12"-36"	2	4	Pesante 4, Bombardamento, Area (3"), Dilaniante
Mun. phosphex	12"-36"	4	3	Pesante 4, Bombardamento, Area (3"), Fuoco Strisciante, Morte Persistente

Penetrante: *Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.*
Fuoco Strisciante: *Dopo che il segnalino ad Area dell'arma è stato posizionato, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino a 2" in qualsiasi direzione, fintantoché colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.*
Morte Persistente: *Dopo che i colpi di un'arma ad area con questa regola speciale sono stati risolti, lascia il segnalino ad Area sul tavolo per il resto della partita. L'area viene considerata come Terreno Pericoloso per qualsiasi modelli dotato di un valore di Resistenza e per i Veicoli Scoperti.*
Nota: è consigliabile avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

LEGION MORTIS DREADNOUGHT

125 Punti/Modello

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Legion Mortis Dreadnought	4	5	6	12	12	10	4	3	3

Composizione dell'Unità
- 1 Legion Mortis Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Due requiem pesanti binati

Regole Speciali
- Sensori di Tracciamento Elicoidali

Sensori di Tracciamento Elicoidali
Un Legion Mortis Dreadnought può, all'inizio del proprio turno, dichiarare di utilizzare questa abilità. Se lo fa non può muovere né correre per quel turno, ma tutte le sue armi guadagnano le regole rpeciali Contraerea e Intercettazione fino all'inizio del suo successivo turno.
Se decide di non utilizzare questa regola, può muovere e sparare normalmente alle unità a terra.

Opzioni
- Un Legion Mortis Dreadnought può sostituire entrambi i propri requiem pesanti binati con uno dei seguenti:
  - Due multi-termici ..... Gratis
  - Due cannoni automatici binati ..... +10 punti
  - Due lanciamissili binati (con missili a frammentazione e perforanti) ..... +20 punti
  - Due cannoni laser binati ..... +30 punti
- Un Legion Mortis Dreadnought può avere:
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Rivestimento di Ceramite..... +20 punti
- Un Legion Mortis Dreadnought può essere equipaggiato con uno dei seguenti:
  - Fino a due missili cacciatori .... +5 punti/missile
  - Lanciamissili Havoc dorsale..... +15 punti

CONTEMPTOR MORTIS DREADNOUGHT

155 Punti/Modello

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Contemptor Mortis Dreadnought	4	5	7	13	12	10	4	3	3

Composizione dell'Unità
- 1 Contemptor Mortis Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Due requiem pesanti binati

Regole Speciali
- Scudo Atomantico
- Sensori di Tracciamento Elicoidali

Opzioni
- Un Contemptor Mortis Dreadnought può sostituire entrambi i propri requiem pesanti binati con uno dei seguenti:
  - Due multi-termici ..... Gratis
  - Due cannoni automatici binati ..... +10 punti
  - Due cannoni d'assalto Kheres ..... +25 punti
  - Due cannoni laser binati ..... +30 punti
- Un Contemptor Mortis Dreadnought può avere:
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Lanciamissili Havoc dorsale..... +15 punti

Scudo Atomantico
Un Contemptor Dreadnought ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se un Contemptor subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi 1" al raggio dell'esplosione.

Sensori di Tracciamento Elicoidali
Un Legion Mortis Dreadnought può, all'inizio del proprio turno, dichiarare di utilizzare questa abilità. Se lo fa non può muovere né correre per quel turno, ma tutte le sue armi guadagnano le Regole Speciali Contraerea e Intercettazione fino all'inizio del suo successivo turno.
Se decide di non utilizzare questa regola, può muovere e sparare normalmente alle unità a terra.

TRUPPE

LEGION TACTICAL SQUAD

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergente	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 9 Space Marine
- 1 Space Marine Sergente

Tipo di Unità
- Space Marine: Fanteria
- Space Marine Sergente: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Furia della Legione

Trasporto Apposito
- Finché include non più di 10 modelli, una Legion Tactical Squad può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Legion Tactical Squad può includere:
  - Fino a 10 Space Marine addizionali ..... +10 punti/modello
- L'intera unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Sostituire il fucile requiem con una spada catena o una lama da combattimento ..... gratis
  - Avere una spada a catena o una lama da combattimento addizionale ..... +2 punti/modello
- Uno Space Marine dell'unità può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Uno Space Marine dell'unità può avere:
  - Vessillo della Legione ..... +10 punti
- Il Sergente può sostituire il proprio fucile requiem e/o la propria la propria spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Il Sergente può avere:
  - Bombe Termiche ..... +5 punti

Furia della Legione
Finché l'unità è formata da almeno cinque modelli equipaggiati con un fucile requiem o con una pistola requiem, non si è mossa, non è arrivata tramite Attacco in Profondità o non è sbarcata da un veicolo durante quel turno, l'unità può dichiarare un attacco Furia della Legione nella Fase di Tiro.
I modelli che effettuano un attacco Furia della Legione possono sparare due volte con il proprio fucile requiem o la propria pistola requiem (nel caso di combi-armi, solo la parte requiem può sparare due volte).
Se usa un attacco Furia della Legione l'unità non può nello stesso turno sparare di reazione, né può sparare nella sua successiva Fase di Tiro, ma può comunque muoversi, correre, combattere, ecc..
Un attacco Furia della Legione non può essere usato se l'unità deve sparare alla cieca. Personaggi aggregati all'unità e modelli dell'unità equipaggiati con altre armi non beneficiano di questa regola speciale e devono invece sparare normalmente.

LEGION ASSAULT SQUAD

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine Assaltatore	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Assaltatore	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 9 Space Marine Assaltatori
- 1 Sergente Assaltatore

Tipo di Unità
- Space Marine Assaltatori: Fanteria ad Avvicinamento Rapido
- Sergente Assaltatore: Fanteria ad Avv. Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Lama da combattimento o spada a catena
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes

Opzioni
- Una Legion Assault Squad può includere:
  - Fino a 10 Space Marine addizionali..... +13 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche..... +5 punti/modello
- L'intera unità può avere scudi da combattimento ..... +3 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Assaltatore può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Sostituire la spada a catena/lama da combattimento con un'arma potenziata..... +10 punti/modello
  - Sostituire la pistola requiem con una pistola lanciafiamme..... +10 punti/modello
  - Sostituire la pistola requiem con una pistola plasma..... +15 punti/modello
- Il Sergente Assaltatore può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Martello Tuono..... +20 punti
- In alternativa il Sergente può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento e la propria pistola requiem con:
  - Coppia di artigli Fulmine..... +20 punti
- Il Sergente Assaltatore può sostituire la propria pistola requiem con una delle seguenti opzioni:
  - Pistola lanciafiamme..... +10 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
- Il Sergente Assaltatore può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice..... +10 punti
- Il Sergente Assaltatore può avere:
  - Bombe Termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità)..... +5 punti
  - Scudo da combattimento (se non sono già stati scelti come opzione per l'intera unità)..... +3 punti

LEGION BREACHER SIEGE SQUAD — 200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergente	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 9 Space Marine
- 1 Space Marine Sergente

Tipo di Unità
- Space Marine: Fanteria
- Space Marine Sergente: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Pistola requiem
- Scudo da abbordaggio
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Armature Rinforzate

Trasporto Apposito
- Finché include fino a 10 modelli, una Legion Breacher Siege Squad può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus.

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.
Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma.
Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, sfondamenti e corsa.

Opzioni
- Una Legion Breacher Siege Squad può includere:
  - Fino a 10 Space Marine addizionali ..... +15 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +5 punti/modello
- Uno Space Marine dell'unità può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Uno Space Marine dell'unità può avere:
  - Vessillo della Legione ..... +15 punti
- Per ogni cinque modelli dell'unità, uno Space Marine può sostituire il proprio fucile requiem con:
  - Fucile Volkite ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile Graviton ..... +15 punti/modello
  - Fresa laser ..... +10 punti/modello
- Il Sergente può sostituire il proprio fucile requiem o la propria pistola requiem con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Martello Tuono ..... +20 punti
- Il Sergente può avere:
  - Una carica da demolizione ..... +10 punti
  - Bombe Termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) ..... +5 punti
- Il Breacher Siege Sergeant può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

  (Nota: anche in questo caso il Sergente continua a beneficiare della regola speciale Armature Rinforzate).

LEGION TACTICAL SUPPORT SQUAD

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergente	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Space Marine
- 1 Space Marine Sergente

Tipo di Unità
- Space Marine: Fanteria
- Space Marine Sergente: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Lanciafiamme
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Squadra di Supporto

Trasporto Apposito
- Finché include fino a 10 modelli, una Tactical Support Squad può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Squadra di Supporto
Le Squadre di Supporto sono una scelta Truppa per tutte le Legioni, ma non possono essere scelte per riempire le scelte Truppa Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno che una Legione non abbia una regola speciale che lo permetta).

Opzioni
- Una Legion Tactical Support Squad può includere:
  - Fino a 5 Space Marine addizionali ..... +15 punti/modello
- L'intera unità può avere una spada a catene o una lama da combattimento addizionale ..... +2 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il proprio lanciafiamme con una delle seguenti armi. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati con la stessa arma.
  - Cannone rotante ..... gratis
  - Fucile Volkite ..... gratis
  - Moschetto Volkite ..... +5 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
- Il Sergente può in alternativa sostituire il proprio lanciafiamme con uno dei seguenti:
  - Arma da mischia o fucile requiem e scanner predittivo ..... gratis
  - Combi-arma ..... gratis
- Il Sergente può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la propria lama da combattimento/spada a catena con uno dei seguenti:
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Il Sergente può avere Bombe Termiche ..... +5 punti

LEGION RECONNAISSANCE SQUAD 100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergente	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Space Marine
- 1 Space Marine Sergente

Tipo di Unità
- Space Marine: Fanteria
- Space Marine Sergente: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti
- Bombe fumogene

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Aggirare
- Esploratori
- Sensi Acuti
- Squadra di Supporto

Trasporto Apposito
- Una Legion Reconnaissance Squad Squad può scegliere un Rhino o una Cannoniera Storm Eagle come Trasporto Apposito.

Squadra di Supporto
Le Squadre di Supporto sono una scelta Truppa per tutte le Legioni, ma non possono essere scelte per riempire le scelte Truppa Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno che una Legione non abbia una regola speciale che lo permetta).

Opzioni
- Una Legion Reconnaissance Squad può includere:
  - Fino a 5 Space Marine addizionali ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Space Marine può sostituire il proprio fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Fucile a pompa degli Space Marine ..... gratis
  - Lama da combattimento o spada a catena ..... gratis
  - Fucile di precisione ..... +5 punti/modello
- Uno Space Marine dell'unità può avere un Nuncio-Vox ..... +10 punti
- L'intera unità può avere Camaleolina ..... +5 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +5 punti/modello
- L'intera unità può sostituire l'armatura potenziata con:
  - Armatura da Esploratore ..... gratis

  (Questo modifica il TA dei modelli a 4+ e conferisce le regole speciali Infiltrazione e Movimento in Copertura).
- Il Sergente può sostituire il fucile requiem e/o la pistola requiem con uno dei seguenti:
  - Lama da combattimento o spada a catena ..... gratis
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Pistola lanciafiamme ..... +5 punti
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'artefice ..... +10 punti

  (Nota che il Sergente beneficia ugualmente delle regole speciali aggiuntive nel caso l'unità sia equipaggiata con Armature da Esploratore).

TRASPORTI APPOSITI

LEGION RHINO ARMOURED CARRIER 35 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Rhino	4	11	11	10	3

Composizione dell'Unità
- 1 Rhino

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento
- Riflettore
- Fumogeni
- Fucile requiem binato

Capacità di Trasporto
- 10 Modelli (un Rhino non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente).

Punti di Fuoco
- Fino a due modelli possono sparare dal portellone superiore di un Rhino.

Punti di Accesso
- Un Rhino ha un punto di accesso su ogni lato e uno sul retro dello scafo.

Regole Speciali
- Riparazione

Opzioni
- Un Rhino può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Missile cacciatore ..... +5 punti
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
- Un Rhino può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Riparazione
Se un Rhino si trova Immobilizzato per qualsiasi ragione, nella propria Fase di Tiro, invece che sparare con un'arma, un Rhino può riparare un risultato di Immobilizzato con un risultato di 6 su un D6.

LEGION DROP POD

35 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Capsula d'Atterraggio	4	12	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Capsula d'Atterraggio

Tipo di Unità
- Veicolo (Scoperto, Trasporto)

Equipaggiamento
- Fucile requiem binato
- Portelli a reazione d'impatto

Capacità di Trasporto
- Una Capsula d'Atterraggio può trasportare 10 modelli oppure un singolo Legion Dreadnought o una singola Batteria Rapier con i propri serventi.

Regole Speciali
- Assalto delle Capsule d'Atterraggio
- Attacco in Profondità
- Sistema di Guida Inerziale

Portelli a Reazione d'Impatto
Appena una Capsula viene schierata, i portelloni si aprono automaticamente e devono essere completamente spalancati. Tutti i passeggeri devono immediatamente sbarcare, e nessun modello può quindi imbarcarsi nuovamente sulla Capsula nei turni successivi.

Una volta che è stata schierata, una Capsula d'Atterraggio non può muoversi e si considera come un veicolo che ha sofferto un risultato Immobilizzato che non può essere riparato in alcuna maniera (anche se non fa perdere alcun Punto Scafo alla Capsula.)

Assalto delle Capsule d'Atterraggio
Tutte le unità con questa regola speciale si considerano Capsule d'Atterraggio e devono entrare in gioco utilizzando le regole per l'Attacco in Profondità.
Qualsiasi unità che ha acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto apposito devono iniziare il gioco imbarcate in essa.
All'inizio del primo turno del giocatore che le controlla, questi deve scegliere la metà delle proprie Capsule d'Atterraggio (arrotondando per eccesso), che arriveranno automaticamente durante il suo primo turno.
Le rimanenti Capsule entreranno in gioco successivamente secondo le normali regole delle Riserve

Sistema di Guida Inerziale
Se una Capsula devia su un terreno intransitabile o su un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

LEGION DREADNOUGHT DROP POD

100 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Capsula da Dreadnought	4	12	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Capsula da Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Scoperto, Trasporto)

Equipaggiamento
- Portelli a reazione d'impatto

Capacità di Trasporto
- Una Capsula da Dreadnought può trasportare un singolo Dreadnought o una qualsiasi variante di Dreanought (come i Contemptor Dreadnought).

Regole Speciali
- Assalto delle Capsule d'Atterraggio
- Attacco in Profondità
- Retrorazzi
- Sistema di Guida Inerziale

Portelli a Reazione d'Impatto
Appena una Capsula viene schierata, i portelloni si aprono automaticamente e devono essere completamente spalancati. Tutti i passeggeri devono immediatamente sbarcare, e nessun modello può quindi imbarcarsi nuovamente sulla Capsula nei turni successivi.

Una volta che è stata schierata, una Capsula d'Atterraggio non può muoversi e si considera come un veicolo che ha sofferto un risultato Immobilizzato che non può essere riparato in alcuna maniera (anche se non fa perdere alcun Punto Scafo alla Capsula.)

Assalto delle Capsule d'Atterraggio
Tutte le unità con questa regola speciale si considerano Capsule d'Atterraggio e devono entrare in gioco utilizzando le regole per l'Attacco in Profondità.
Qualsiasi unità che ha acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto apposito devono iniziare il gioco imbarcate in essa.
All'inizio del primo turno del giocatore che le controlla, questi deve scegliere la metà delle proprie Capsule d'Atterraggio (arrotondando per eccesso), che arriveranno automaticamente durante il suo primo turno.
Le rimanenti Capsule entreranno in gioco successivamente secondo le normali regole delle Riserve

Retrorazzi
La Capsula da Dreadnought e il Dreadnought che sbarca da essa guadagnano la regola speciale Ammantato nel turno in cui arrivano dalla Riserva, fino all'inizio del loro prossimo Turno del Giocatore.

Sistema di Guida Inerziale
Se una Capsula devia su un terreno intransitabile o su un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

SUPPORTI LEGGERI

LEGION SEEKER SQUAD

155 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Leader	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Space Marine
- 1 Leader

Tipo di Unità
- Space Marine: Fanteria
- Leader: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Avanzata Implacabile
- Legiones Astartes
- Munizioni Speciali
- Marchio della Morte
- Tiri di Precisione

Trasporto Apposito
- Una Seeker Squad può scegliere un Rhino o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Legion Seeker Squad può includere:
  - Fino a 5 Space Marine addizionali ..... +20 punti/modello
- Uno Space Marine dell'unità può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio fucile requiem con:
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
- Il Leader può avere una delle seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Leader può sostituire il proprio requiem con munizioni speciali con:
  - Pistola plasma ..... +10 punti
- Il Leader può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Il Leader può avere:
  - Bombe Termiche ..... +5 punti

Munizioni Speciali

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Munizioni Kraken	30"	4	4	Cadenza Rapida
Munizioni Tempest	18"	3	6	Cadenza Rapida, Area (3")
Munizioni Scorpius	24"	5	2	Pesante 1, Lacerante

Munizioni Speciali
Le Legion Seeker Squad sono equipaggiate con munizioni Kraken, Scorpius e Tempest, che utilizzano quando sparano con i propri fucili requiem (o con la parte requiem di una combi-arma). I modelli possono scegliere liberamente con quale munizione sparare ad ogni turno.

Marchio della Morte
Dopo che gli Infiltratori di entrambi gli eserciti sono stati schierati, ogni unità di Seeker può indicare un'unità di fanteria o un personaggio indipendente nemico come bersaglio del "Marchio della Morte". L'unità si considera avere la regola speciale Nemico Favorito contro il bersaglio indicato.

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

LEGION OUTRIDER SQUAD

90 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine Motociclista	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergente Motociclista	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 3 Space Marine Motociclisti

Tipo di Unità
- Space Marine Motociclisti: Moto
- Sergente Motociclista: Moto (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Lama da combattimento o spada a catena
- Granate a frammentazione e perforanti
- Moto degli Space Marine con fucile requiem binato

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Esploratori

Opzioni
- Una Legion Outrider Squad può includere:
  - Fino a 7 Motociclisti addizionali ..... +30 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +5 punti/modello
- Per ogni tre modelli nell'unità, uno può modificare il proprio equipaggiamento in uno dei seguenti modi:
  - Sostituire la lama da combattimento o la spada a catena con un'arma potenziata ..... +10 punti/modello
  - Sostituire la pistola requiem con:
    Pistola lanciafiamme ..... +10 punti/modello
    Pistola plasma ..... +15 punti/modello
- L'intera unità può sostituire i fucile requiem binati delle moto con una delle seguenti:
  - Lanciafiamme binato ..... +15 punti/modello
  - Fucile termico binato ..... +25 punti/modello
  - Fucile plasma binato ..... +25 punti/modello
- Un Motociclista può essere promosso a Sergente ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la pistola requiem con una delle seguenti:
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la lama da combattimento o la spada a catena con una delle seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può avere:
  - Bombe Termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) ..... +5 punti

LEGION ATTACK BIKE SQUADRON

40 Punti/Modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Moto d'Assalto	4	4	4	5	2	4	2	8	3+

Composizione dell'Unità
- 1-5 Moto d'Assalto

Tipo di Unità
- Moto d'Assalto: Moto

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Lama da combattimento o spada a catena
- Granate a frammentazione e perforanti
- Moto degli Space Marine con fucile requiem binato
- Requiem pesante

Regole Speciali
- Legiones Astartes

Opzioni
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +5 punti/modello
- Ogni Moto d'Assalto dello squadrone può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Cannone automatico ..... +5 punti/modello
  - Multi-termico ..... +10 punti/modello

LEGION JETBIKE SKY HUNTER SQUADRON 135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sky Hunter Space Marine	4	4	4	5	1	4	1	8	2+
Sergente Sky Hunter	4	4	4	5	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 3 Sky Hunter Space Marine

Tipo di Unità
- Sky Hunter Space Marine: Moto a Reazione
- Sergente Sky Hunter: Moto a Reazione (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Lama da combattimento o spada a catena
- Granate a frammentazione e perforanti
- Moto a reazione Scimitar degli Space Marine con requiem pesante

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Attacco in Profondità

Opzioni
- Lo squadrone può includere:
  - Fino a 7 Sky Hunter addizionali ..... +35 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +5 punti/modello
- Per ogni tre modelli nell'unità, uno può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Multi-termico ..... +10 punti/modello
  - Colubrina Volkite ..... +10 punti/modello
  - Cannone plasma ..... +15 punti/modello
- Uno Sky Hunter può essere promosso a Sergente ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la pistola requiem con una delle seguenti:
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la lama da combattimento o la spada a catena con una delle seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può avere:
  - Bombe Termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) ..... +5 punti

TARANTULA SENTRY GUN BATTERY — 35 Punti/Modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Tarantula	-	3	-	6	2	-	-	-	3+

Composizione dell'Unità
- 1-3 Tarantula

Tipo di Unità
- Artiglieria (Immobile)

Equipaggiamento
- Requiem pesante binato

Regole Speciali
- Artiglieria Automatizzata
- Modalità di Fuoco
- Schieramento

**Tutte le Tarantula equipaggiate con Lanciamissili Hyperios e/o con Piattaforme di Comando Hyperios non hanno la regola speciale Modalità di Fuoco.*

Opzioni
- Ogni Tarantula dell'unità può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
  - Cannone rotante binato ..... gratis
  - Multi-termico e riflettore ..... +5 punti/modello
  - Cannone laser binato ..... +10 punti/modello
- L'intera unità può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
  - Lanciamissili Antiaereo Hyperios* ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi Tarantula equipaggiato con un lanciamissili Hyperios può sostituirlo con:
  - Piattaforma di Comando Hyperios* ..... +10 punti/modello
- L'intera unità può essere dotata di uno dei seguenti:
  - Mimetizzazione ..... +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettatrice, A Ricerca di Calore

A Ricerca di Calore: *Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.*

Artiglieria Automatizzata
Un'unità di Artiglieria Automatizzata non richiede Serventi per poter sparare e non è rimossa dal gioco a causa della mancanza degli stessi. Ogni Artiglieria deve quindi essere distrutta e rimossa dal gioco singolarmente. Le Artiglierie Automatizzate non possono muovere né caricare e, se assaltate, non effettuano movimenti di Ammassamento e non possono essere bloccate in Corpo a Corpo. Gli Attaccanti colpiscono automaticamente le Artiglierie ma devono tirare per Ferire normalmente. Se un'unità di Artiglieria Automatizzata perde un Corpo a Corpo non succede nulla. L'avversario non può effettuare Ammassamenti, Sfondamenti, Consolidamenti ecc. L'unità di Artiglieria rimane sul posto e può sparare normalmente nella sua Fase di Tiro successiva. Se l'unità di Artiglieria vince il combattimento, il nemico deve effettuare un normale Test di Morale, anche se l'unità di Artiglieria non può Consolidare né Sfondare.

Modalità di Fuoco
Un'unità di Tarantula può fare fuoco in uno dei due seguenti modi, scelto dal giocatore che la controlla prima dell'inizio della partita. La modalità di fuoco scelta non può essere cambiata durante la partita.
- **Difesa Obiettivo:** L'unità può sparare contro bersagli entro 36" di distanza e entro un arco di 90° dal proprio fronte.
- **Modalità Sentinella:** L'unità può sparare contro bersagli entro 18" di distanza ma può fare fuoco a 360°.

Scelta dei Bersagli
I bersagli prioritari scelti dall'unità sono determinati dalle armi equipaggiate. Se non vi sono nemici del tipo indicato entro gittata e linea di vista, l'unità farà fuoco contro il bersaglio nemico più vicino in vista.
- Requiem pesante, lanciafiamme pesante o rotor cannon: L'unità farà fuoco contro l'unità nemica non veicolo più vicina entro gittata e linea di vista dettate dalla modalità di fuoco scelta.
- Cannone laser, multi-termico: L'unità farà fuoco contro l'unità nemica veicolo o creatura mostruosa più vicina entro gittata e linea di vista dettate dalla modalità di fuoco scelta.

Nota che in caso di un'unità contenente Tarantule equipaggiate con armi diverse, è possibile che queste sparino a due bersagli prioritari diversi, fintantoché entrambi si trovino entro gittata e linea di vista.

Schieramento
- **Posizionamento Avanzato:** L'unità ha la regola speciale Esploratore (nota che non può comunque entrare in gioco dalle Riserve).
- **Mimetizzazione:** L'unità ha la regola speciale Ammantato finché non spara per la prima volta, dopodiché la regola non viene più applicata.

Piattaforma di Comando Hyperios
Fintantoché una Piattaforma di Comando Hyperios è presente sul tavolo, tutti le Tarantule equipaggiate con un Lanciamissile Antiaereo Hyperios nella stessa unità beneficiano della regola speciale Fuoco Separato.

PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER — 135 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Primaris-Lightning	4	11	11	10	2

Composizione dell'Unità
- 1 Primaris-Lightning

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante)

Equipaggiamento
- Abitacolo Corazzato
- Cannone laser binato
- Contromisure Chaff

Regole Speciali
- Agile
- Attacco in Profondità
- Supersonico

Agile
Un veicolo Agile ha un bonus di +1 al Tiro Copertura dato da Zigzagare.

Servo-pilota da Battaglia
Conferisce la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati

Sensori di Tracciamento Terrestre
Conferisce la regola speciale Attacco Radente

Griglia di Diffrazione del Reattore
Riduce di -1 la Forza di tutti i colpi delle armi da tiro diretti contro la corazza laterale e quella posteriore del velivolo, ma il modello non può beneficiare dei bonus al Tiro Copertura conferiti dal Combattimento Notturno.

Opzioni
- Un Primaris-Lightning è dotato di tre punti arma doppi, ciascuno dei quali può essere dotato di uno dei seguenti equipaggiamenti:
  - Cannone automatico binato ..... +20 punti
  - Multilaser binato ..... +20 punti
  - Lanciamissili binato (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione) ..... +25 punti
  - Due missili Sunfury ..... +25 punti
  - Due missili penetratori Kraken ..... +35 punti
  - Bombe a grappolo Phosphex ..... +15 punti
  - Due cariche elettromagnetiche tempesta ..... +10 punti
- Ciascun Lanciamissili binato può essere equipaggiato anche con dei Missili Rad ..... +15 punti/lanciamissili
- Un Primaris-Lightning può avere ciascuno dei seguenti:
  - Servo-pilota da Battaglia ..... +15 punti
  - Sensori di tracciamento terrestre ..... +10 punti
  - Griglia di diffrazione del reattore ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Missile, Accecare, Area Grande (5"), Surriscaldamento, Un Solo Uso
Missile penetratore Kraken	36"	8	1	Pesante 1, Missile, Sfondacorazze, Un Solo Uso
Missile Rad	48"	4	3	Pesante 1, Area (3"), Corruttore, Radioattivo
Bombe a grappolo Phosphex	-	5	2	Bomba 2, Bombardamento, Bombe a Grappolo, Area (3"), Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante, Morte Persistente, Carico Mortale, Un Solo Uso
Carica elettromag. Tempesta	-	3	4	Bomba 1, Area Grande (5"), Elettromagnetico, Concussione, Un Solo Uso

Radioattivo: *Un modello che subisce una o più ferite da un'arma con questa regola speciale, si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.*
Bombe a Grappolo: *Un veicolo volante può utilizzare un qualsiasi numero di Bombe a Grappolo in ciascuna Corsa di Bombardamento, fino al numero massimo di Bombe che possiede. Seleziona un singolo modello come bersaglio di tutte le Bombe a Grappolo (deve essere un modello che il veicolo volante ha sorvolato durante la Fase di Movimento). La prima Bomba devia di D6", mentre le ulteriori Bombe lanciate deviano come se si trattasse di un Bombardamento Multiplo d'Artiglieria.*
Fuoco Strisciante: *Dopo che il segnalino ad Area dell'arma è stato posizionato, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino a 2" in qualsiasi direzione, fintantoché colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.*
Morte Persistente: *Dopo che i colpi di un'arma ad area con questa regola speciale sono stati risolti, lascia il segnalino ad Area sul tavolo per il resto della partita. L'area viene considerata come Terreno Pericoloso per qualsiasi modelli dotato di un valore di Resistenza e per i Veicoli Scoperti.*
Nota: è consigliabile avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.
Carico Mortale: *Un Veicolo Volante che possiede armi con questa regola speciale non ancora utilizzate subisce un qualsiasi danno ma non è distrutto, tira un D6. Con un risultato di 6 il velivolo subisce un risultato di Esploso sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.*

ANVILLUS PATTERN DREADCLAW DROP POD — 115 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Dreadclaw	-	12	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Dreadclaw

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Lanciagranate d'Assalto

Regole Speciali
- Assalto delle Capsule d'Atterraggio
- Attacco in Profondità
- Scarica Termica
- Sistema di Guida Inerziale*
- Veicolo d'Assalto

Capacità di Trasporto
- Una Dreadclaw può trasportare 10 modelli oppure un singolo Dreadnought di uno dei seguenti tipi: Legion Dreadnought, Contemptor Dreadnought, Contemptor-Cortus Dreadnought.

Punti d'Accesso
- Una Dreadclaw ha un punto di accesso al di sotto dello scafo. In pratica, i passeggeri possono sbarcare misurando da qualsiasi punto alla base dello scafo.

Assalto delle Capsule d'Atterraggio
Tutte le unità con questa regola speciale si considerano Capsule d'Atterraggio e devono entrare in gioco utilizzando le regole per l'Attacco in Profondità.
Qualsiasi unità che ha acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto apposito devono iniziare il gioco imbarcate in essa.
All'inizio del primo turno del giocatore che le controlla, questi deve scegliere la metà delle proprie Capsule d'Atterraggio (arrotondando per eccesso), che arriveranno automaticamente durante il suo primo turno.
Le rimanenti Capsule entreranno in gioco successivamente secondo le normali regole delle Riserve

Scarica Termica
Il giocatore può rilasciare una Scarica Termica quando la Dreadclaw arriva tramite Attacco in Profondità oppure se si è mossa in modalità Fluttuante. Una Scarica Termica non può mai colpire Veicoli Volanti Sfreccianti o Creature Mostruose Volanti in Picchiata.
Tira un D6 ogni volta che utilizzi una Scarica Termica. Con un risultato di 1, la Dreadclaw si considera subire un Colpo Penetrante che non consente alcun tiro salvezza.

Scarica Termica (Attacco in Profondità)
Subito dopo che il modello è stato posizionato secondo le regole dell'Attacco in Profondità, misura D3+3" in tutte le direzioni, partendo dalla parte principale dello scafo (ignorando quindi alettoni, punte ecc.). Tutti i modelli entro questa distanza subiscono un colpo a Fo6 VP5 che ignorano i Tiri Copertura. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso. Questo è considerato un attacco effettuata con un'arma di tipo lanciafiamme. Se una Dreadclaw utilizza questa tipologia di attacco, non è possibile imbarcare o sbarcare modelli da essa nello stesso turno.

Scarica Termica (Movimento)
Se il giocatore lo desidera, qualsiasi unità sorvolata dalla Dreadclaw nella Fase di Movimento appena effettuata subisce D6 colpi a Fo6 VP5 che ignorano i Tiri Copertura. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso. Questo è considerato un attacco effettuata con un'arma di tipo lanciafiamme. I colpi contro un'unità sono risolti nell'ordine che preferisce il giocatore che li subisce.

Sistema di Guida Inerziale
Se una Capsula devia su un terreno intransitabile o su un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

LEGION LAND SPEEDER SQUADRON — 40 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Land Speeder	4	10	10	10	2

Composizione dell'Unità
- 1-5 Land Speeder

Tipo di Unità
- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

Equipaggiamento
- Requiem pesante

Regole Speciali
- Attacco in Profondità

Opzioni
- Ogni Land Speeder può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Multi-termico ..... +10 punti/modello
  - Colubrina Volkite ..... +10 punti/modello
- Ogni Land Speeder può avere uno dei seguenti armamenti addizionali:
  - Requiem pesante ..... +15 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Fucile Graviton ..... +15 punti/modello
  - Cannone plasma ..... +30 punti/modello
- Ogni Land Speeder può avere:
  - Fino a due missili Cacciatori ..... +5 punti/missile

LEGION JAVELIN ATTACK SPEEDER SQUADRON — 55 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Javelin	4	11	11	10	2

Composizione dell'Unità
- 1-3 Javelin Attack Speeder

Tipo di Unità
- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

Equipaggiamento
- Requiem pesante
- Lanciamissili Ciclone binato

Regole Speciali
- Aggirare
- Attacco in Profondità
- Attacco Radente
- Turbina Gravitazionale

Opzioni
- Ogni Javelin può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Multi-termico ..... +10 punti/modello
- Ogni Javelin può sostituire il lanciamissili Ciclone binato con:
  - Cannone laser binato ..... +10 punti/modello
- Ogni Land Speeder può avere qualsiasi dei seguenti equipaggiamenti addizionali:
  - Riflettore ..... +1 punti/modello
  - Fino a due missili Cacciatori ..... +5 punti/missile

Turbina Gravitazionale
I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire un Javelin, a meno che questi non sia Immobilizzato.

LEGION STORM EAGLE ASSAULT GUNSHIP — 210 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Storm Eagle	4	12	12	12	4

Composizione dell'Unità
- 1 Cannoniera Storm Eagle

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Lanciamissili Vendetta montato sullo scafo
- Quattro missili Tempesta montati sotto le ali
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 20 Modelli.

Punti di Accesso
- Una Storm Eagle ha quattro punti di accesso, uno su ciascun lato dello scafo.

Regole Speciali
- Attacco in Profondità
- Veicolo d'Assalto

Opzioni
- Una Storm Eagle può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Lanciamissili (singolo) ..... +5 punti
  - Multi-termico binato ..... +15 punti
- Una Storm Eagle può sostituire i quattro missili Tempesta con uno dei seguenti:
  - Quattro missili Hellstrike ..... +20 punti
  - Due cannoni laser binati ..... +40 punti
- Una Storm Eagle può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore ..... +1 punti
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Vendetta	48"	5	4	Pesante 2, Area Grande
Missile Tempesta	60"	6	4	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso
Missili Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso

Penetrante:*Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.*

XIPHON PATTERN INTERCEPTOR — 205 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Xiphon	4	11	11	11	2

Composizione dell'Unità
- 1 Xiphon

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante)

Equipaggiamento
- Due cannoni laser binati
- Lanciamissili Xiphon
- Rivestimento in ceramite

Regole Speciali
- Agile
- Attacco in Profondità
- Supersonico

Agile
Un veicolo Agile ha un bonus di +1 al Tiro Copertura dato da Zigzagare.

Opzioni
- Uno Xiphon può avere ciascuno dei seguenti:
  - Abitacolo corazzato ..... +5 punti
  - Contromisure Chaff ..... +5 punti
  - Sensori di Tracciamento Terrestre ..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Xiphon	60"	8	2	Pesante 2, Testate a Grappolo, Tracciamento Terminale

Testate a Grappolo: *Ogni volta che un'arma con questa regola speciale infligge un Colpo Penetrante contro un Veicolo, tira D3 volte sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e scegli il risultato più alto.*
Tracciamento Terminale:*I Tiri Copertura e i Tiri Zigzagare effettuati con successo contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.*

Sensori di Tracciamento Terrestre
Conferisce la regola speciale Attacco Radente

TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL — 80 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Trivella Termitica	4	12	12	10	3

Composizione dell'Unità
- 1 Trivella Termitica

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento
- Due fucili requiem binati

Regole Speciali
- Assalto Sotterraneo
- Attacco in Profondità
- Avanzata Strisciante
- Frese Termiche
- Indifferenza Terrestre

Capacità di Trasporto
- Una Trivella Termitica può trasportare 12 modelli. Non può trasportate modelli con la regola speciale Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente.

Punti d'Accesso
- Due portelli laterali. In pratica, i passeggeri possono sbarcare e/o imbarcarsi da un singolo portello o da entrambi i lati dello scafo.

Opzioni
- Una Trivella Termitica può avere ciascuno dei seguenti:
  - Corazza Rinforzata ..... +5 punti
  - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti
  - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti
- Una Trivella Termitica può sostituire qualsiasi dei propri fucili requiem binati con una delle seguenti opzioni:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/ciascuno
  - Fucile Volkite binato..... +10 punti/ciascuno

Assalto Sotterraneo
Se la Trivella Termitica e l'unità che sta trasportando entrono in gioco tramite un Attacco in Profondità, si considerano effettuare un Assalto Sotterraneo.
All'inizio del primo turno del giocatore che le controlla, questi deve scegliere la metà delle proprie unità che utilizzano questa regola speciale (arrotondando per eccesso), che arriveranno automaticamente durante il suo primo turno.
Le rimanenti unità che utilizzano un Assalto Sotterraneo entreranno in gioco successivamente secondo le normali regole delle Riserve.
Questa regola speciale, per quanto simile nel funzionamento all'Assalto delle Capsule d'Atterraggio, non interagisce con essa in alcun modo per quanto riguarda il calcolo delle unità che entrano in gioco. Un esercito può includere sia unità con la regola speciale Assalto Sotterraneo che unità con la regola speciale Assalto delle Capsule d'Atterraggio, a meno che non sia specificato il contrario.

Avanzata Strisciante
Una Trivella Termitica non può mai muoversi ad una velocità superiore alla Velocità di Crociera né può Turbare.

Frese Termiche
Una Trivella Termitica ignora tutti i Terreni Accidentati e i Terreni Pericolosi. In aggiunta quando effettua uno Speronamento contro una Fortificazione, aggiungi +2 alla Forza dei colpi inflitti.

Indifferenza Terrestre
Quando una Trivella Termitica entra in gioco tramite un Attacco in Profondità con la regola speciale Assalto Sotterraneo, non posizionarlo sul tavolo ma posiziona invece al suo posto una sagoma ad Area Grande e determina la sua posizione finale secondo le normali regole dell'Attacco in Profondità.
Nota che la sagoma non può essere posizionata inizialmente su un Terreno Intransitabile o entro 1" da un qualsiasi modello.

Se l'Area devia sopra un Terreno Intransitabile, un Edificio, una Rovina, un Veicolo o una qualsiasi unità ingaggiata in Corpo a Corpo, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo. Un singolo Veicolo o unaFortificazione che ostruiscono l'arrivo della Trivella Termitica in questo modo subiscono immediatamente un colpo automatico a Fo 10 VP-, risolto contro la Corazza Laterale (risolvi il colpo contro l'unità più vicina alla posizione finale dell'Area). Tutte le unità ingaggiata in un Corpo a Corpo che ostruisce l'arrivo della Trivella Termitica in questo modo subiscono immediatamente D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP4.

Se la posizione finale dell'Area copre o tocca una qualsiasi altra unità (amica o nemica), questa subisce immediatamente D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP4.

Dopo aver risolto tutti i danni, posiziona la Trivella Termitica rivolta in qualsiasi direzione, fintantochè il centro della sagoma ad Area Grande si trova sotto lo scafo del veicolo e questo si trova ad almeno 1" da qualsiasi Veicolo, Fortificazione o unità ingaggiate in Corpo a Corpo. Il terreno coperto dalla sagoma ad Area Grande si considera inoltre un Terreno Accidentato fino al termine della partita. I giocatori possono, se lo desiderano, rappresentare l'area con un cratere o un altro elemento scenico adatto.

Se l'Area devia invece sopra un'unità che non ostruisce il posizionamento come descritto in precedenza, puoi posizionare la Trivella Termitica come se l'unità non fosse presente. Nel caso uno o più modelli si trovino sotto la posizione finale del veicolo, possono essere spostati dal giocatore che li controlla in modo da portarsi oltre 1" dalla Trivella (e da qualsiasi altra unità) secondo il percorso più breve, fintantochè mantengono la Coesione dell'Unità e si trovano sul tavolo di gioco. Qualsiasi modello che non può essere spostato in questo modo viene rimosso dal gioco come perdita senza poter effettuare alcun tiro salvezza.

SUPPORTI PESANTI

LEGION JETBIKE SKY SLAYER SUPPORT SQUADRON 165 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sky Slayer	4	4	4	5	1	4	1	8	2+
Sergente Sky Slayer	4	4	4	5	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 3 Sky Slayer

Tipo di Unità
- Sky Slayer: Moto a Reazione
- Sergente Sky Slayer: Moto a Reazione (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Pistola requiem
- Lama da combattimento o spada a catena
- Granate a frammentazione e perforanti
- Moto a reazione Scimitar degli Space Marine con multi-termico

Regole Speciali
- Legiones Astartes
- Attacco in Profondità

Opzioni
- Lo squadrone può includere:
  - Fino a 2 Sky Slayer addizionali ..... +45 punti/modello
- L'intera unità può sostituire il multi-termico con uno dei seguenti (tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo):
  - Colubrina Volkite ..... +10 punti/modello
  - Cannone plasma ..... +15 punti/modello
- Uno Sky Hunter può essere promosso a Sergente ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la pistola requiem con una delle seguenti:
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire la lama da combattimento o la spada a catena con una delle seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può avere:
  - Bombe Termiche ..... +5 punti

LEGION HEAVY SUPPORT SQUAD

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergente	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Space Marine
- 1 Space Marine Sergente

Tipo di Unità
- Space Marine: Fanteria
- Space Marine Sergente: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Requiem pesante
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes

Trasporto Apposito
- Finché include fino a 10 modelli, una Heavy Support Squad può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.
Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma.
Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, sfondamenti e corsa.

Opzioni
- Una Legion Heavy Support Squad può includere:
  - Fino a 5 Space Marine addizionali ..... +20 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il proprio requiem pesante con una delle seguenti armi. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati con la stessa arma.
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Cannone automatico ..... +5 punti/modello
  - Lanciamissili (con missili perforanti e a frammentazione) ..... +5 punti/modello
  - Multi-termico ..... +10 punti/modello
  - Colubrina Volkite ..... +10 punti/modello
  - Cannone plasma ..... +15 punti/modello
  - Cannone laser ..... +20 punti/modello
- Il Sergente può in alternativa sostituire il proprio requiem pesante con:
  - Arma da mischia e Nuncio-Vox ..... gratis
- Se non ha un'arma pesante, il Sergente può avere uno dei seguenti:
  - Fucile requiem ..... +2 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
- Se non ha un'arma pesante, il Sergente può sostituire la pistola requiem con:
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Se non ha un'arma pesante, il Sergente può sostituire la propria lama da combattimento/spada a catena con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Sergente può avere ciascuno dei seguenti:
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Bombe Termiche ..... +5 punti
- Il Sergente può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- Se la squadra è armata con lanciamissili, questi possono essere equipaggiati anche con Missili Antiaerei ..... +50 punti per l'intera squadra
- L'intera squadra può avere Armature Rinforzate ..... +25 punti

DEATHSTORM DROP POD

115 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Deathstorm	4	12	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Capsula Deathstorm

Tipo di Unità
- Veicolo (Scoperto)

Equipaggiamento
- Batteria lanciamissili Deathstorm
- Portelli a Reazione d'Impatto

Regole Speciali
- Area di Interdizione
- Assalto delle Capsule d'Atterraggio
- Attacco in Profondità
- Salva d'Atterraggio Deathstorm
- Sistema di Guida Inerziale

Le Capsule Deathstorm possono essere prese come Supporti Leggeri se si utilizza il Rito di Guerra Assalto Orbitale.

Batteria Lanciamissili Deathstorm
Quando utilizzi quest'arma, scegli uno dei seguenti profili:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
A Frammentazione	48"	5	4	Pesante 2, Area (3"), Inchiodamento
Perforanti	48"	8	3	Pesante 3

Portelli a Reazione d'Impatto
Appena una Capsula viene schierata, i portelloni si aprono automaticamente e devono essere completamente spalancati. Tutti i passeggeri devono immediatamente sbarcare, e nessun modello può quindi imbarcarsi nuovamente sulla Capsula nei turni successivi.

Una volta che è stata schierata, una Capsula d'Atterraggio non può muoversi e si considera come un veicolo che ha sofferto un risultato Immobilizzato che non può essere riparato in alcuna maniera (anche se non fa perdere alcun Punto Scafo alla Capsula.)

Area di Interdizione
I Test di Morale e/o di Inchiodamento superati, causati da una Capsula Deathstorm nel turno in cui entra in gioco devono essere ripetuti.

Assalto delle Capsule d'Atterraggio
Tutte le unità con questa regola speciale si considerano Capsule d'Atterraggio e devono entrare in gioco utilizzando le regole per l'Attacco in Profondità.
Qualsiasi unità che ha acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto apposito devono iniziare il gioco imbarcate in essa.
All'inizio del primo turno del giocatore che le controlla, questi deve scegliere la metà delle proprie Capsule d'Atterraggio (arrotondando per eccesso), che arriveranno automaticamente durante il suo primo turno.
Le rimanenti Capsule entreranno in gioco successivamente secondo le normali regole delle Riserve

Salva d'Atterraggio Deathstorm
Nella prima Fase di Tiro successiva al suo arrivo dalle Riserve, una Capsula Deathstorm non spara normalmente, ma segue invece le seguenti regole.
Tutte le unità (amiche o nemiche) con uno o più modelli entro 12" dallo scafo della Capsula Deathstorm subiscono un singolo attacco da tiro utilizzando il profilo delle armi della Capsula.
Nei turni successivi, la Capsula Deathstorm sparerà normalmente in una qualsiasi direzione dalla sua piattaforma arma.

Sistema di Guida Inerziale
Se una Capsula devia su un terreno intransitabile o su un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

LEGION PREDATOR STRIKE ARMOUR SQUADRON — 75 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Predator	4	13	11	10	3

Composizione dell'Unità
- 1-3 Predator

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Predator

Carro Comando di Squadrone
Fintantochè il Carro Comando di Squadrone non è stato distrutto, tutti i corazzati dello Squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:
- Ignorano i risultati Equipaggio Scosso con un tiro di 4+.
- Quando l'intero Squadrone spara ad un singolo bersaglio entro 24", guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro Comando di Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modellato o dotato di equipaggiamenti addizionali per identificarlo sul campo di battaglia.

Opzioni
- Qualsiasi Predator dello squadrone può scegliere uno dei seguenti set di armi laterali:
  - Due requiem pesanti ..... +20 punti/modello
  - Due lanciafiamme pesanti ..... +20 punti/modello
  - Due cannoni laser ..... +40 punti/modello
- Qualsiasi Predator dello squadrone può sostituire il cannone Predator con uno dei seguenti:
  - Cannone Tempesta di Fiamme ..... +15 punti/modello
  - Raggio convertitore pesante ..... +35 punti/modello
  - Cannone magna-melta ..... +45 punti/modello
  - Distruttore plasma Executioner ..... +55 punti/modello
- Qualsiasi Predator dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
  - Spirito Macchina ..... +25 punti/modello
- Qualsiasi Predator dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Combi-requiem ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +10 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
- In uno squadrone di tre veicoli, un Predator può essere promosso a:
  - Carro Comando di Squadrone ..... +35 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Predator	48"	7	4	Pesante 4
Cannone Magna-Melta	18"	8	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico
Cannone Tempesta di Fiamme	Sagoma	6	3	Pesante 1
Distruttore Plasma Executioner	36"	7	2	Pesante 3, Area (3")
Raggio Convertitore Pesante	Varie*	Var.*	Var.*	Pesante 1, Area Grande (5"), Calibrazione di Fuoco*

Calibrazione di Fuoco: *Un'arma con questa regola speciale non può fare fuoco se il modello si è mosso durante la Fase di Movimento, indipendentemente dalla regola speciale Irriducibile, dal fatto che è montata su un veicolo ecc.*

LEGION LAND RAIDER BATTLE SQUADRON

LAND RAIDER PHOBOS	225 Punti/Modello
LAND RAIDER PROTEUS	180 Punti/Modello
LAND RAIDER ACHILLES	275 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Land Raider Phobos	4	14	14	14	4
Land Raider Proteus	4	14	14	14	4
Land Raider Achilles	4	14	14	14	4

Composizione dell'Unità
- 1-3 Land Raider, di qualsiasi tipo, di cui al massimo 1 può essere un Land Raider Achilles.

Tipo di Unità (Tutti)
- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Capacità di Trasporto
- Land Raider Phobos: 10 modelli
- Land Raider Proteus: 10 modelli
- Land Raider Achilles: 6 modelli

Punti di Fuoco (Tutti)
- Nessuno

Punti di Accesso
- Tutti i Land Raider hanno un accesso su ogni lato dello scafo. I Land Raider Phonos hanno anche una rampa di accesso sul fronte.

Regole Speciali
- Land Raider Phobos: Veicolo d'Assalto
- Land Raider Proteus: Nessuna
- Land Raider Achilles: Invulnerabilità Ferromantica

Equipaggiamento (Land Raider Phobos)
- Due cannoni laser binati laterali
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Fumogeni
- Riflettore
- Spirito Macchina

Equipaggiamento (Land Raider Proteus)
- Due cannoni laser binati laterali
- Fumogeni
- Riflettore
- Spirito Macchina

Equipaggiamento (Land Raider Achilles)
- Due multi-termici binati laterali
- Mortaio Quad mondato sullo scafo (equipaggiato con munizioni a frammentazione e anticarro)
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore
- Rivestimento in ceramite
- Spirito Macchina

Lanciagranate d'Assalto
Se un'unità assalta un nemico nello stesso turno in cui è sbarcata da un veicolo con questo equipaggiamento, si considera equipaggiata con granate a frammentazione.

Rete di Sensori di Perlustrazione
Un Land Raider Proteus con questo equipaggiamento guadagna la regola speciale Esploratore, ma la sua capacità di trasporto è ridotta a 8 modelli.
All'inizio di ogni suo Turno, prima di effettuare i Tiri per le Riserve, il giocatore può scegliere una delle due modalità di funzionamento dei sensori, che avrà effetto fino all'inizio del suo prossimo turno:

- **Interferenza:** I Tiri per le Riserve nemiche soffrono una penalità di -1.
- **Trasmissione:** Il giocatore può ripetere tutti i propri Tiri per le Riserve (riusciti e falliti).

Nota che anche nel caso di diversi Land Raider Proteus con questo equipaggiamento, può essere attivata una sola modalità per turno.

Carro Comando di Squadrone
Fintantochè il Carro Comando di Squadrone non è stato distrutto, tutti i corazzati dello Squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Ignorano i risultati Equipaggio Scosso con un tiro di 4+.
- Quando l'intero Squadrone spara ad un singolo bersaglio entro 24", guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro Comando di Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modellato o dotato di equipaggiamenti addizionali per identificarlo sul campo di battaglia.

Invulnerabilità Ferromantica
Un Land Raider Achilles ignora gli effetti delle regole speciali Lancia e Termico. In aggiunta, tutti i tiri effettuati sulla Tabella dei Danni ai Veicoli da un Land Raider Achilles a seguito di un Danno Penetrante sono risolti con una penalità di -1 (questo non si applica nel caso di Armi Distruttrici).

Opzioni (Tutti)

- Qualsiasi Land Raider dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti (se già non lo possiede):
  - Pala ..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi Land Raider dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +10 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
- In uno squadrone da tre veicoli, un Land Raider può essere promosso a:
  - Carro Comando di Squadrone ..... +35 punti

Opzioni Addizionali (Land Raider Phobos)

- Qualsiasi Land Raider Phobos dello squadrone può avere:
  - Lanciagranate d'assalto ..... +10 punti/modello

Opzioni Addizionali (Land Raider Proteus)

- Qualsiasi Land Raider Proteus dello squadrone può avere:
  - Rete di Sensori di Perlustrazione ..... +50 punti/modello
- Qualsiasi Land Raider Proteus dello squadrone può avere una delle seguenti armi montate sullo scafo:
  - Requiem pesante binato ..... +20 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante binato ..... +20 punti/modello
  - Cannone laser binato ..... +30 punti/modello

Opzioni Addizionali (Land Raider Achilles)

- Il Mortaio Quad di un Land Raider Achilles può essere equipaggiati con qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali.
  - Munizioni incendiarie ..... +5 punti
  - Munizioni a scheggia ..... +10 punti
- Se il Distaccamento di cui il Land Raider Achilles fa parte include anche un Console Maestro d'Assedio, il Mortaio Quad del veicolo può essere equipaggiato con munizioni phosphex.
  - Munizioni phosphex ..... +20 punti

ACHILLES-ALPHA PATTERN LAND RAIDER — 300 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Achilles Alpha	4	14	14	14	4

Composizione dell'Unità
- 1 Land Raider Achilles-Alpha

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento
- Due Colubrine Volkite binate laterali
- Mortaio Quad montato sullo scafo (equipaggiato con munizioni a frammentazione e anticarro)
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 6 Modelli.

Punti di Accesso
- Un Achilles-Alpha ha un punto di accesso su ciascuno dei due lati dello scafo.

Punti di Fuoco
- Nessuno

Regole Speciali
- Invulnerabilità Ferromantica Avanzata
- Sistema di Trazione Galvanico

Opzioni Addizionali
- Il Mortaio Quad di un Achilles-Alpha può essere equipaggiato con qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali.
  - Munizioni incendiarie..... +5 punti
  - Munizioni a scheggia ..... +10 punti
- Se il Distaccamento di cui il Land Raider Achilles-Alpha fa parte include anche un Console Maestro d'Assedio, il Mortaio Quad del veicolo può essere equipaggiato con munizioni phosphex.
  - Munizioni phosphex..... +20 punti

Invulnerabilità Ferromantica Avanzata
Un Achilles-Alpha ignora gli effetti delle regole speciali Lancia e Termico. In aggiunta tutti i tiri effettuati sulla Tabella dei Danni ai Veicoli da un Land Raider Achilles a seguito di un Danno Penetrante sono risolti con una penalità di -1 (questo non si applica nel caso di Armi Distruttrici).
Nota che questa riduzione è applicata anche ad ogni valore di VP che conferirebbe un bonus al tiro sulla Tabella dei Danni. Pertanto un'arma a VP1 otterrebbe soltanto un bonus di +1 al tiro anziché di +2 come di consueto.

Sistema di Trazione Galvanico
Un Land Raider Achilles-Alpha deve ripetere tutti i test di Terreno Pericoloso falliti.

LEGION FIRE RAPTOR GUNSHIP — 200 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Fire Raptor	4	12	12	12	4

Composizione dell'Unità
- 1 Cannoniera Fire Raptor

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante, Fluttuante)

Equipaggiamento
- Cannone Requiem Vendicatore binato montato sullo scafo
- Due requiem pesanti quad montati su torrette
- Quattro missili Tempesta montati sotto le ali
- Corazza rinforzata
- Spirito Macchina

Regole Speciali
- Attacco in Profondità
- Attacco Radente
- Torrette di Fuoco Indipendenti

Opzioni
- Una Fire Raptor può sostituire entrambi i requiem pesanti quad con:
  - Due batterie di cannoni automatici mietitori ..... +10 punti
- Una Fire Raptor può sostituire i quattro missili Tempesta con uno dei seguenti:
  - Quattro missili Hellstrike ..... +20 punti
- Una Fire Raptor può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore ..... +1 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Requiem Vendicatore	36"	6	3	Pesante 7
Missile Tempesta	60"	6	4	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso
Missili Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso
Batteria di Cannoni Autom. Mietitore	36"	7	4	Pesante 4, Binato
Requiem pesante quad	36"	5	4	Pesante 6, Binato

Penetrante: *Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.*

Torrette di Fuoco Indipendenti
Fintantochè una Fire Raptor può sparare con un'arma nella Fase di Tiro, le due torrette possono fare fuoco ad un bersaglio differente rispetto alle altre armi, e non vengono considerate per il numero di armi con cui una Fire Raptor può sparare in ogni turno.

LEGION WHIRLWIND SCORPIUS — 115 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Whirlwind Scorpius	4	13	12	10	3

Composizione dell'Unità
- 1 Whirlwind Scorpius

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Fucile requiem binato
- Lanciamissili Multiplo Scorpius

Opzioni
- Un Whirlwind Scorpius può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
- Un Whirlwind Scorpius può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +10 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Multiplo Scorpius	48"	8	3	Pesante 1, Bombardamento, Area, Bombardamento Missilistico*

Bombardamento Missilistico: *Se il Whirlwind Scorpius non si è mosso nella sua precedente Fase di Movimento, la cadenza di fuoco del lanciamissili è aumentata a Pesante 1+D3.*

0-1 LEGION ARTILLERY TANK SQUADRON

LEGION BASILISK	140 Punti/Modello
LEGION MEDUSA	155 Punti/Modello
LEGION WHIRLWIND	75 Punti/Modello

			Corazza		
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Legion Basilisk	4	12	10	10	3
Legion Medusa	4	12	10	10	3
Legion Whirlwind	4	11	11	10	3

Composizione dell'Unità
- 1-3 Veicoli in qualsiasi combinazione.

Tipo di Unità (Tutti)
- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento (Basilisk)
- Cannone Earthshaker
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Fumogeni
- Riflettore

Equipaggiamento (Medusa)
- Cannone d'Assedio Medusa
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Fumogeni
- Riflettore

Equipaggiamento (Whirlwind)
- Lanciamissili Multiplo Turbine (con missili Vendetta e missili incendiari Castellano)
- Fucile requiem binato
- Fumogeni
- Riflettore

Opzioni
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +10 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
- Un veicolo di uno squadrone di tre veicoli può essere promosso a:
  - Carro Comando di Squadrone ..... +35 punti

Opzioni Addizionali (Whirlwind)
- Qualsiasi Whirlwind dello squadrone può sostituire i missili Vendetta e i missili incendiari Castellano con:
  - Missili Antiaerei Hyperios ..... gratis

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettatrice, Ricerca di Calore
Cannone Earthshaker	36"-240"	9	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone d'Assedio Medusa	36"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento

Ricerca di Calore: *Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.*

Carro Comando di Squadrone
Fintantochè il Carro Comando di Squadrone non è stato distrutto, tutti i corazzati dello Squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:
- Ignorano i risultati Equipaggio Scosso con un tiro di 4+.
- Quando l'intero Squadrone spara ad un singolo bersaglio entro 24", guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro Comando di Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modellato o dotato di equipaggiamenti addizionali per identificarlo sul campo di battaglia.

LEGION VINDICATOR SIEGE TANK SQUADRON — 120 Punti/modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Vindicator	4	13	11	10	3

Composizione dell'Unità
- 1-3 Vindicator

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento
- Riflettore
- Fumogeni
- Cannone Demolitore
- Combi-bolter

Carro Comando di Squadrone
Fintantochè il Carro Comando di Squadrone non è stato distrutto, tutti i corazzati dello Squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:
- Ignorano i risultati Equipaggio Scosso con un tiro di 4+.
- Quando l'intero Squadrone spara ad un singolo bersaglio entro 24", guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro Comando di Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modellato o dotato di equipaggiamenti addizionali per identificarlo sul campo di battaglia.

Batteria di Distruttori Laser
La menzione tra le regole della Batteria di Distruttori Laser (Laser Destroyer Array), è presente solo in un ridottissimo (non più di 2 o 3) numero di pubblicazioni HH, e differisce dal normale Distruttore Laser (Laser Destroyer) per la gittata aumentata a 48" rispetto ai 36" dell'arma normale. In tutti gli altri volumi compresi tutti quelle relativi alle Legioni di Space Marine (sia digitali che cartacei), e nel più recente Age of Darkness Rulebook, non vi è alcun riferimento alla Batteria di Distruttori Laser. Per questo motivo personalmente ritengo sia più corretto seguire quanto indicato nella maggioranza delle pubblicazioni, e che entrambe le armi vadano quindi usate con il medesimo profilo e una gittata di 36".

In attesa di una FAQ ufficiale FW accordatevi con il vostro avversario su come utilizzarla, e non sentitevi obbligati ad utilizzarla secondo il mio parere. [NdHG]

Opzioni
- Un Vindicator può sostituire il cannone demolitore con:
  - Batteria di Distruttori Laser* con Accumulatore di Potenza ..... +10 punti/modello
- Un Vindicator può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
  - Spirito Macchina ..... +25 punti/modello
- Un Vindicator può avere una delle seguenti dotazioni:
  - Pala ..... +5 punti/modello
  - Dragamine ..... +10 punti/modello
- Un Vindicator può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Combi-requiem ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +15 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
- In uno squadrone da tre veicoli, un Vindicator può essere promosso a:
  - Carro Comando di Squadrone ..... +35 punti

Accumulatore di Potenza
Se un Vindicator con questo equipaggiamento non si è mosso nella precedente Fase di Movimento, può sparare con il proprio Laser Destroyer come se fosse un'arma Artiglieria 2, Binata, oppure può utilizzare il Fuoco Sovralimentato.

Fuoco Sovralimentato
Se un Vindicator equipaggiato con un Accumulatore di Potenza non si è mosso nella precedente Fase di Movimento, il giocatore può scegliere sovraccaricare le celle di energia, e può sparare con il proprio Laser Destroyer come se fosse un'arma Artiglieria 3, Binata. Dopo aver utilizzato questa modalità, tira un D6. Con un risultato di 1, il Vindicator subisce un Punto Scafo di danno.

LEGION SPARTAN ASSAULT TANK — 305 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Spartan	4	14	14	14	5

Composizione dell'Unità
- 1 Spartan

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento
- Due cannoni laser quad laterali
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Corazza rinforzata
- Spirito Macchina
- Fumogeni
- Riflettore

Capacità di Trasporto
- 25 Modelli.

Punti di Accesso
- Uno Spartan ha un punto d'accesso su entrambi i lati dello scafo e una rampa sul fronte.

Regole Speciali
- Veicolo d'Assalto

Opzioni
- Uno Spartan può sostituire entrambi i cannoni laser quad laterali con:
  - Distruttori laser ..... gratis
- Uno Spartan può sostituire il requiem pesante binato con:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
- Uno Spartan può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
  - Lanciagranate d'assalto ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
  - Scudo Flare ..... +45 punti
- Uno Spartan può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Scudo Flare
I colpi delle armi da fuoco risolti contro il Fronte di uno Spartan equipaggiato con uno Scudo Flare subiscono una penalità di -1 alla propria Forza. I colpi delle armi ad Area e a Sagoma subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2).
Uno Scudo Flare non ha effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro Armi Distruttrici.

LEGION CAESTUS ASSAULT RAM — 305 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Caestus	4	13	13	11	4

Composizione dell'Unità
- 1 Caestus

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato*, Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Cannone Magna-melta binato montato sullo scafo
- Due lanciamissili Havoc montati sulle ali
- Corazza rinforzata
- Rivestimento in ceramite
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 10 Modelli (vedi Regole Speciali)

Punti di Accesso
- Una Caestus ha due punti di accesso sul fronte.

Regole Speciali
- Ariete Caestus
- Attacco in Profondità
- Misericordia
- Veicolo d'Assalto

**Una Caestus può effettuare Speronamenti come se fosse un Corazzato. Questo deve essere dichiarato all'inizio della Fase di Movimento del giocatore.*

Opzioni
- Una Caestus può sostituire entrambi i lanciamissili Havoc con:
  - Due lanciamissili montati sotto le ali (equipaggiati con missili perforanti e a frammentazione) ..... +10 punti
- Una Caestus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Lanciagranate d'Assalto..... ..... +10 punti
  - Sistema di guida ausiliario..... ..... +10 punti

Ariete Caestus
Quando effettua uno Speronamento, una Caestus tira due dadi e sceglie il risultato più alto per determinare la penetrazione della corazza, e aggiunge +1 a qualsiasi risultato tirato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.
Gli Speronamenti di una Caestus vengono sempre risolti a Forza 10.
Una Caestus ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco risolto contro la sua corazza frontale, incluso qualsiasi danno causato da uno Speronamento causato e/o subito.

Misericordia
Una Caestus ha una capacità di trasporto di 10 modelli, ma può trasportare soltanto modelli equipaggiati con un'Armatura Potenziata, un'Armatura dell'Artefice o una Armatura Terminator (in quest'ultimo caso ignora la regola Ingombrante).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Magna-melta	18"	8	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico
Lanciamissili Havoc	48"	5	5	Pesante 1, Area (3"), Inchiodamento

LEGION SICARAN VENATOR TANK DESTROYER — 190 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Sicaran Venator	4	13	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Sicaran Venator

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento
- Laser a Raggio Neutronico montato sullo scafo
- Requiem pesante brandeggiabile
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali
- Nucleo del Reattore Pericoloso

Nucleo del Reattore Pericoloso: Se un'unità nemica infligge un Colpo Penetrante contro un Sicaran Venator, può ripetere qualsiasi risultato di 1 ottenuto nella Tabella dei Danni ai Veicoli. In aggiunta, quando un Sicaran Ventator subisce un risultato di Esplode!, aggiungi +D3" al raggio dell'esplosione.

Opzioni
- Un Sicaran Venator può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Sicaran Venator può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
  - Due requiem pesanti ..... +20 punti
  - Due cannoni laser ..... +40 punti
- Un Sicaran Venator può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Laser a Raggio Neutronico	36"	10	1	Artiglieria 2, Concussione, Impulso Elettrico

Impulso Elettrico: *Qualsiasi veicolo (inclusi i Veicoli Superpesanti) che subiscono uno o più Colpi Penetranti da un'arma con questa regola speciale, possono sparare soltanto Alla Cieca nel successivo Turno di Gioco.*

LEGION SICARAN BATTLE TANK — 165 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Sicaran	4	13	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Sicaran

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento
- Cannone ad Accelerazione binato su torretta
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

Opzioni
- Un Sicaran può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Sicaran può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
  - Due requiem pesanti ..... +20 punti
  - Due cannoni laser ..... +40 punti
- Un Sicaran può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone ad Accelerazione	48"	7	4	Pesante 6, Dilaniante Agganciamento Rapido

Agganciamento Rapido: *Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.*

LEGION SICARAN PUNISHER ASSAULT TANK [RSP] — 180 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Sicaran Punisher	4	13	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Sicaran Punisher

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento
- Batteria Plasma Omega su torretta
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali
- Tuono Rotante

Opzioni
- Un Sicaran Punisher può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Sicaran Punisher può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
  - Due requiem pesanti ..... +20 punti
  - Due cannoni laser ..... +40 punti
- Un Sicaran Punisher può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Tuono Rotante
In qualsiasi turno in cui un Sicaran Punisher non si è mosso né nella fase di Movimento né in quella di Tiro, può scegliere di guadagnare la Regola Speciale Dilaniante quando spara con il proprio Cannone Rotante Punisher
Se sceglie questa opzione tuttavia, il Cannone Rotante Punisher non può essere utilizzato durante il proprio successivo Turno del Giocatore.

Cannone Rotante Punisher

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Rotante Punisher	36"	5	4	Pesante 18

LEGION SICARAN ARCUS STRIKE TANK [RSP] — 205 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Sicaran Arcus	4	13	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Sicaran Arcus

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento
- Doppio Lanciamissili Arcus su torretta (equipaggiato con Testate Arcus)
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali
- Fuoco a Ripetizione

Fuoco a Ripetizione
In qualsiasi turno in cui un Sicaran Arcus non si è mosso né nella fase di Movimento né in quella di Tiro, può scegliere di sparare due volte con il proprio Lanciamissili binato Arcus.
Se sceglie questa opzione, entrambi gli attacchi devono essere risolti con lo stesso tipo di munzione e contro lo stesso bersaglio.

Opzioni
- Un Sicaran Arcus può avere qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali:
  - Testate Lancia del Cielo ..... +15 punti
  - Testate Pyrax ..... +20 punti
  - Testate a Flusso Neutronico ..... +30 punti
- Un Sicaran Arcus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Sicaran Arcus può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
  - Due requiem pesanti ..... +20 punti
  - Due cannoni laser ..... +40 punti
- Un Sicaran Arcus può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Doppio Lanciamissili Arcus

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Testate Arcus	36"	8	2	Pesante 4, Testate a Grappolo, Tracciamento Terminale
Testate Lancia del Cielo	48"	7	3	Pesante 4, Tracciamento Terminale, Contraerea, Intercettazione
Testate Pyrax	36"	5	4	Pesante 2, Area Grande (5"), Ignora la Copertura
Testate a flusso neutronico	24"	7	4	Pesante 4, Tracciamento Terminale, Flusso Neutronico

Testate a Grappolo: *Ogni volta che un'arma con questa regola speciale infligge un Colpo Penetrante contro un Veicolo, tira D3 volte sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e scegli il risultato più alto.*
Tracciamento Terminale: *I Tiri Copertura e i Tiri Zigzagare effettuati con successo contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.*
Flusso Neutronico: *Un'arma con questa regola speciale guadagna la regola speciale Morte Immediata quando viene usata contro un modello con la regola speciale Cybernetica Cortex.*

LEGION SICARAN OMEGA TANKS DESTROYER [RSP] 235 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Sicaran Omega	4	13	12	12	3

Composizione dell'Unità
- 1 Sicaran Omega

Tipo di Unità
- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento
- Batteria Plasma Omega su torretta
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali
- Contenimento volatile di plasma

Contenimento Volatile di plasma
Quando un Sicaran Omega subisce un risultato "Esplode!" sulla tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +2 alla Forza e +3" al raggio dell'area dei colpi.

Opzioni
- Un Sicaran Omega può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di guida ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Sicaran Omega può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
  - Due requiem pesanti ..... +20 punti
  - Due cannoni laser ..... +40 punti
- Un Sicaran Omega può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti

Batteria Plasma Omega

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Proiettili Plasma	24"	7	2	Pesante 6, Binato
Fuoco Sostenuto	24"	9	2	Pesante 1, Bruciatura Plasma, Binato, Surriscaldamento

Bruciatura Plasma: *Quando un attacco con questa regola speciale danneggia un Veicolo infliggendo con successo uno o più Punti Scafo, tira un D6. Con un risultato di 4+, il veicolo bersaglio subisce dei danni supplementari che non concedono alcun Tiro Copertura. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Superficiale, il veicolo subisce la perdita di 1 Punto Scafo aggiuntivo.. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Penetrante, il veicolo subisce invece la perdita di D3 Punti Scafo aggiuntivi.*

LEGION KHARYBDIS ASSAULT CLAW

235 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Kharybdis	4	12	12	12	5

Composizione dell'Unità
- 1 Kharybdis

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Ariete Termico
- Cinque lanciagranate Kharybdis
- Lanciagranate d'assalto

Regole Speciali
- Assalto delle Capsule d'Atterraggio
- Attacco in Profondità
- Scarica Termica
- Sistema di Guida Inerziale
- Spiriti Macchina Indipendenti
- Veicolo d'Assalto

Capacità di Trasporto
- Una Kharybdis può trasportare 20 modelli oppure una singola unità di Rapier (compresi i serventi) oppure oppure un singolo Dreadnought di uno dei seguenti tipi: Legion Dreadnought, Contemptor Dreadnought, Contemptor-Cortus Dreadnought., Leviathan Dreadnought

Punti d'Accesso
- Un punto di accesso al di sotto dello scafo. In pratica, i passeggeri possono sbarcare misurando la distanza di sbarco partendo dalla parte di scafo a contatto con il tavolo da gioco.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate Kharybdis	24"	6	5	Pesante 2, Inchiodamento, Binato

Ariete Termico
Anche se è un veicolo Volante, una Kharybdis può speronare i veicoli nemici come se fosse un Corazzato. Per Speronare deve muoversi in modalità Fluttuante e non può eseguire questo attacco nel turno in cui entra in gioco in Attacco in Profondità, se ha imbarcato e/o sbarcato dei passeggeri o se utilizza una Scarica Termica nello stesso turno. Nota che i veicoli volanti nemici non possono essere oggetti di speronamento.

Assalto delle Capsule d'Atterraggio
Tutte le unità con questa regola speciale si considerano Capsule d'Atterraggio e devono entrare in gioco utilizzando le regole per l'Attacco in Profondità.
Qualsiasi unità che ha acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto apposito devono iniziare il gioco imbarcate in essa.
All'inizio del primo turno del giocatore che le controlla, questi deve scegliere la metà delle proprie Capsule d'Atterraggio (arrotondando per eccesso), che arriveranno automaticamente durante il suo primo turno.
Le rimanenti Capsule entreranno in gioco successivamente secondo le normali regole delle Riserve

Scarica Termica
Il giocatore può rilasciare una Scarica Termica quando la Kharybdis arriva tramite Attacco in Profondità oppure se si è mossa in modalità Fluttuante. Una Scarica Termica non può mai colpire Veicoli Volanti Sfreccianti o Creature Mostruose Volanti in Picchiata.
Tira un D6 ogni volta che utilizzi una Scarica Termica. Con un risultato di 1, la Capsula si considera subire un Colpo Penetrante che non consente alcun tiro salvezza.

Scarica Termica (Attacco in Profondità)
Subito dopo che il modello è stato posizionato secondo le regole dell'Attacco in Profondità, misura D3+3" in tutte le direzioni, partendo dalla parte principale dello scafo (ignorando quindi alettoni, punte ecc.). Tutti i modelli entro questa distanza subiscono un colpo a Fo6 VP5 che ignorano i Tiri Copertura. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso. Questo è considerato un attacco effettuata con un'arma di tipo lanciafiamme. Se una Kharybdis utilizza questa tipologia di attacco, non è possibile imbarcare o sbarcare modelli da essa nello stesso turno.

Scarica Termica (Movimento)
Se il giocatore lo desidera, qualsiasi unità sorvolata dalla Capsula nella Fase di Movimento appena effettuata subisce D6 colpi a Fo6 VP5 che ignorano i Tiri Copertura. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso. Questo è considerato un attacco effettuata con un'arma di tipo lanciafiamme. I colpi contro un'unità sono risolti nell'ordine che preferisce il giocatore che li subisce.

Sistema di Guida Inerziale
Se una Capsula devia su un terreno intransitabile o su un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

Spiriti Macchina Indipendenti
Una Kharybdis può prendere di mira un'unità diversa con ciascuna delle proprie armi.

LEGION DEREDEO PATTERN DREADNOUGHT

185 Punti

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Deredeo	4	5	6	13	12	11	4	1	3

Composizione dell'Unità
- 1 Deredeo

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Corazza rinforzata
- Una batteria di cannoni automatici binati Anvilus*
- Requiem pesante binato montato sul torso

**Entrambi i cannoni automatici laterali del modello costituiscono questa singola arma, che può pertanto essere distrutta con un singolo risultato Arma Distrutta.*

Regole Speciali
- Scudo Atomantico
- Sensori di Tracciamento Elicoidali

Opzioni
- Un Deredeo può sostituire la batteria di cannoni automatici Anvilus con uno dei seguenti:
  - Una singola batteria plasma Hellfire binato ..... +35 punti
  - Una singola batteria di cannoni laser pesanti Arachnus..... +50 punti
- Un Deredeo può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... Gratis
- Un Deredeo può avere:
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Deredeo può avere uno dei seguenti equipaggiamenti dorsali:
  - Lanciamissili Aiolos dorsale..... +35 punti
  - Pavese Atomantico ..... +50 punti

Arma	**Gittata**	**Fo**	**VP**	**Tipo**
Batteria di cannoni automatici Anvilus	48"	8	4	Pesante 4, Penetrante
Batteria di cannoni laser pesanti Arachnus	48"	10	2	Pesante 2, Shock Strutturale
Batteria plasma Hellfire				
(Fuoco sostenuto)	36"	7	2	Pesante 4
(Sovraccarico)	36"	7	2	Pesante 1, Surriscaldamento, Area Grande
Lanciamissili Multiplo Aiolos	60"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento, Tracciamento Indipendente

Shock Strutturale: *Se un'arma con questa regola speciale infligge con successo un Danno Grave ad un veicolo nemico, tira un D6. Con un risultato di 4+, infligge un secondo Danno Grave automatico contro cui non è possibile effettuare Tiri Copertura.*
Tracciamento Indipendente: *Un'arma con questa regola speciale può sparare ad un bersaglio diverso da quello delle altre armi del modello e ignora qualsiasi ostacolo alla linea di vista su terreni aperti. Quando spara ad un veicolo, quest'arma colpisce sempre la Corazza Laterale.*

Sensori di Tracciamento Elicoidali
Un Deredeo può, all'inizio del proprio turno, dichiarare di utilizzare questa abilità. Se lo fa non può muovere né correre per quel turno, ma tutte le sue armi guadagnano le Regole Speciali Contraerea e Intercettazione fino all'inizio del suo successivo turno.
Se decide di non utilizzare questa regola, può muovere e sparare normalmente alle unità a terra.

Scudo Atomantico
Un Deredeo ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi 1" al raggio dell'esplosione.

Pavese Atomantico
Un Pavese migliora al 4+ il Tiro Invulnerabilità contro gli attacchi da tiro conferito dallo Scudo Atomantico di un Deredeo, e contro gli attacchi da tiro migliora di +1 (fino ad un massimo di 3+) il Tiro Invulnerabilità posseduto dai modelli di Fanteria amici entro 3" dalla sua basetta (o conferisce un TI 6+ ai modelli che ne sono sprovvisti).
Se è equipaggiato con un Pavese Atomatinco, il raggio di esplosione di un Deredeo è aumentato di +D3" anziché di solo +1 e i colpi causati dall'esplosione sono risolti a Forza 5.
Un Pavese Atomantico non ha alcun effetto sui Tiri Invulnerabilità in corpo a corpo e il suo effetto non è cumulabile con altri Pavesi o regole speciali, poteri psionici e/o equipaggiamenti che migliorano un Tiro Invulnerabilità posseduto dal modello.

LEVIATHAN PATTERN SIEGE DREADNOUGHT

270 Punti/modello

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Leviathan	5	5	8	13	13	12	4	4	4

Composizione dell'Unità
- 1-3 Leviathan Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Corazza rinforzata
- Due artigli da assedio Leviathan, ciascuno dei quali con un fucile termico integrato*
- Due lanciafiamme pesanti montati sul torso
- Granate a frammentazione

**L'Attacco bonus conferito dal possesso di due armi da mischia è già incluso nel profilo del Leviathan. Ciascuna opzione indicata con (1) che viene scelta, diminuisce gli attacchi di un Leviathan di 1.*

Regole Speciali
- Carica Frantumante
- Dreadnougt Talon
- Movimento in Copertura
- Scudo Atomantico Rinforzato

Trasporto Apposito
- Se l'unità è composta da un solo Dreadnought, può scegliere una Legion Dreadnought Drop Pod o un Kharybdis Assault Claw come Trasporto Apposito. Un Leviathan Dreadnought non può essere trasportato in altri tipi di Capsule d'Atterraggio.

Dreadnought Talon
Quando l'unità viene schierata (durante lo Schieramento o quando arriva dalla Riserva) tutti i Dreadnought dell'unità devono essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché non sono considerati uno Squadrone di Veicoli ma agiscono indipendentemente uno dagli altri come unità separate, sia per quanto riguarda qualsiasi azione che per quanto riguarda guadagnare Punti Vittoria nelle Missioni che utilizza dei Punti Vittoria per aver distrutto un'unità.

Opzioni
- Un Leviathan può sostituire ciascun lanciafiamme pesante con:
  - Moschetto Volkite binato ..... +5 punti ciascuno
- Un Leviathan può sostituire ciascun artiglio da assedio Leviathan con fucile termico incorporato con uno dei seguenti:
  - Trivella da assedio Leviathan con fucile termico incorporato..... +5 punti/ciascuno
  - Cannone tempesta Leviathan (1) ..... +10 punti/ciascuno
  - Bombarda a flusso gravitazionale (1)..... +20 punti/ciascuno
  - Lancia Termica Ciclonica (1)..... +20 punti/ciascuno
- Un Leviathan può avere:
  - Lanciagranate Phosphex ..... +15 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio da assedio	-	x2	2	Mischia, Demolitore, Colpo Tranciante
Trivella da assedio	-	x2	2	Mischia, Demolitore, Sfondacorazze
Bombarda a flusso gravitazionale	18"	X	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Ignora la Copertura, Inchiodamento, Collasso Graviton, Torsione Schiacciante
Cannone tempesta Leviathan	24"	7	3	Pesante 6, Penetrante
Lanciagranate Phosphex	6"-18"	5	2	Pesante 3, Un Solo Uso, Area (3"), Bombardamento, Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante, Morte Persistente
Lancia termica ciclonica	18"	9	1	Pesante 3, Termico

Colpo Tranciante: *Ogni volta che un modello non veicolo subisce una Ferita non salvata da un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 4+, il modello subisce ulteriori D3 Ferite, che dovrà salvare separatamente, risolte utilizzando il profilo dell'arma (nota che queste non causano a loro volta ferite addizionali).*
Collasso Graviton: *Invece che tirare per Ferire normalmente, tutti i modelli colpiti da un'arma con questa regola speciale devono ottenere un valore pari o inferiore alla propria Forza su 2D6, o subire una Ferita. Contro bersagli con un Valore di Corazza tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza. Dopo che un'arma con questa regola speciale ha fatto fuoco, lascia in gioco il segnalino ad Area. Nel turno successivo, considera l'Area come un Terreno Accidentato e Pericoloso.*
Torsione Schiacciante: *Un veicolo colpito da un'arma con questa regola speciale raddoppia il numero di Punti Scafo persi a seguito del danno.*
Fuoco Strisciante: *Dopo che il segnalino ad Area dell'arma è stato posizionato, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino a 2" in qualsiasi direzione, fintantoché colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.*
Morte Persistente: *Dopo che i colpi di un'arma ad area con questa regola speciale sono stati risolti, lascia il segnalino ad Area sul tavolo per il resto della partita. L'area viene considerata come Terreno Pericoloso per qualsiasi modelli dotato di un valore di Resistenza e per i Veicoli Scoperti.*
Nota: è consigliabile avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

Carica Frantumante
Quando assalta, un Leviathan infligge 2 colpi Martello dell'Ira e guadagna +1 Iniziativa in qualsiasi Fase di Assalto in cui ha caricato.

Scudo Atomantico Rinforzato
Un Leviathan ha un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, se subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi +D3 alla Forza dei colpi inflitti e +D3" al raggio dall'esplosione.

LEGION MALCADOR ASSAULT TANK — 275 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Malcador	4	14	13	12	6

Composizione dell'Unità
- 1-3 Malcador

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone da Battaglia trasversale
- Due piattaforme laterali ciascuna con un requiem pesante
- Requiem pesante montato sullo scafo

Regole Speciali
- Reattore Sub-atomantico
- Velocità di Battaglia

Carro Comando di Squadrone
Fintantochè il Carro Comando di Squadrone non è stato distrutto, tutti i corazzati dello Squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:
- Ignorano i risultati Equipaggio Scosso con un tiro di 4+.
- Quando l'intero Squadrone spara ad un singolo bersaglio entro 24", guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro Comando di Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modellato o dotato di equipaggiamenti addizionali per identificarlo sul campo di battaglia.

Opzioni
- Un Malcador può sostituire il Cannone da Battaglia con:
  - Cannone laser binato ..... gratis
- Un Malcador può sostituire il requiem pesante sullo scafo con:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Cannone automatico ..... +5 punti
  - Cannone laser ..... +10 punti
  - Cannone Demolitore ..... +35 punti
- Un Malcador può sostituire entrambi i requiem pesanti delle piattaforme laterali con una delle seguenti armi:
  - Lanciafiamme pesanti ..... gratis
  - Cannoni automatici ..... +10 punti
  - Cannoni laser ..... +15 punti
- Un Malcador può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Sistema di Guida Ausiliario ..... +10 punti
  - Dragamine ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
  - Scudo Flare ..... +35 punti
- Un Malcador può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Combi-requiem ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +15 punti/modello
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
- In uno squadrone da tre veicoli, un Legion Malcador può essere promosso a:
  - Carro Comando di Squadrone ..... +35 punti

Reattore Sub-atomantico
Quando un Malcador effettua un tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici e/o su quella del Travolgimento Tonante, tira 2D6 e scegli il risultato più basso.

Velocità di Battaglia
Un Malcador che si è mosso "a Tavoletta" nella Fase di Tiro può comunque sparare con il proprio Cannone da Battaglia trasversale o con il proprio Cannone laser binato, sparando prima o dopo il movimento, ad AB piena (nota che non può tuttavia sparare con nessun altra delle proprie armi).

LEGION STORMBLADE SUPER-HEAVY TANK — 455 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Stormblade	3	14	13	12	9

Composizione dell'Unità
- 1 Stormblade

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Devastatore Plasma
- Requiem pesante montato sullo scafo

Opzioni
- Uno Stormblade può avere:
  - Fino a due coppie di piattaforme laterali, ciascuna armata con un cannone laser e un requiem pesante binato ..... +50 punti/coppia
- Uno Stormblade può sostituire qualsiasi requiem pesante binato delle piattaforme laterali con:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
- Uno Stormblade può avere ciascuno dei seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Uno Stormblade può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +15 punti
- Uno Stormblade può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Equipaggio di Space Marine ..... +15 punti
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Devastatore Plasma

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fuoco rapido	72"	8	2	Arma Primaria 2, Area Enorme (7")
Sovraccarico	96"	10	2	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10")

Carro di Comando Superpesante
Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Superpesante possono ripetere i Test di Morale falliti.

Equipaggio di Space Marine
L'AB di un veicolo con un Equipaggio di Space Marine è aumentata a 4.

LEGION CERBERUS HEAVY TANK DESTROYER 395 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Cerberus	4	14	14	13	6

Composizione dell'Unità
- 1 Cerberus

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Scudo Flare
- Batteria laser a raggio Neutronico binata

Regole Speciali
- Esplosione del Reattore

Opzioni
- Un Cerberus può avere uno dei seguenti set di due piattaforme laterali:
  - Requiem pesanti ..... +20 punti
  - Cannoni laser ..... +40 punti
- Un Cerberus può avere ciascuno dei seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Cerberus può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc
  - Multi-termico ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria laser a raggio Neutronico	72"	10	1	Arma Primaria D3, Concussione, Contraccolpo, Impulso Elettrico

Contraccolpo: *Se un'arma con questa regola speciale non riesce a Penetrare una Corazza o fallisce il Tiro per Ferire contro un modello bersaglio, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello che ha sparato subisce 1 Punto Scafo o una Ferita automatica.*
Impulso Elettrico: *Qualsiasi veicolo (inclusi i Veicoli Superpesanti) che subiscono uno o più Colpi Penetranti da un'arma con questa regola speciale, possono sparare soltanto Alla Cieca nel successivo Turno di Gioco.*

Esplosione del Reattore
Quando un Cerberus perde l'ultimo Punto Scafo, aggiungi +1 al tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici, dopodichè rimuovi il veicolo.

LEGION TYPHON HEAVY SIEGE TANK — 395 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Typhon	4	14	14	14	6

Composizione dell'Unità
- 1 Typhon

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone d'assedio Dreadhammer

Regole Speciali
- Peso Schiacciante

Opzioni
- Un Typhon può avere uno dei seguenti set di due piattaforme laterali:
  - Requiem pesanti ..... +20 punti
  - Cannoni laser ..... +40 punti
- Un Typhon può avere ciascuno dei seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Typhon può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +5 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Requiem pesante ..... +10 punti
  - Lanciamissili Havoc
  - Multi-termico ..... +15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone d'Assedio Dreadhammer	24"/48"*	10	1	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Ignora la Copertura

**Un Cannone d'Assedio Dreadhammer può sparare fino a 48" se non si è mosso nella sua precedente fase di Movimento, altrimenti può sparare solo fino a 24".*

Peso Schiacciante
Un Veicolo Super-pesante con questa regola speciale ha un bonus di +1 ai tiri sulla tabella del Travolgimento Tonante quando Travolgono o Speronano un'unità nemica.

LEGION FALCHION SUPER-HEAVY TANK DESTROYER 525 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Falchion	3	14	13	12	12

Composizione dell'Unità
- 1 Falchion

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Volcano binato montato sullo scafo
- Due piattaforme laterali ciascuna con un Cannone Laser Quad

Opzioni
- Un Falchion può avere ciascuno dei seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +10 punti
  - Sistema di Guida Ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Un Falchion può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +15 punti
  - Requiem pesante ..... +15 punti
  - Lanciamissili Havoc ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +20 punti
- Un Falchion può equipaggiare il proprio cannone Volcano binato con:
  - Generatore di onde neutroniche ..... +35 punti
- Un Falchion può scegliere uno dei seguenti miglioramenti:
  - Equipaggio di Space Marine ..... +15 punti

Cannone Volcano

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Volcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")

Generatore di Onde Neutroniche
Un Cannone Volcano equipaggiato con un generatore di onde neutroniche si considera avere le regole speciali Contraccolpo e Impulso Elettrico.
Contraccolpo: *Se un'arma con questa regola speciale non riesce a Penetrare una Corazza o fallisce il Tiro per Ferire contro un modello bersaglio, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello che ha sparato subisce 1 Punto Scafo o una Ferita automatica.*
Impulso Elettrico: *Qualsiasi veicolo (inclusi i Veicoli Superpesanti) che subiscono uno o più Colpi Penetranti da un'arma con questa regola speciale, possono sparare soltanto Alla Cieca nel successivo Turno di Gioco.*

Equipaggio di Space Marine
L'AB di un veicolo con un Equipaggio di Space Marine è aumentata a 4.

LEGION FELLBLADE SUPER-HEAVY TANK — 525 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Fellblade	3	14	13	12	12

Composizione dell'Unità
- 1 Fellblade

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone ad accelerazione Fellblade binato su torretta
- Due piattaforme laterali ciascuna con un Cannone laser quad
- Cannone Demolitore montato sullo scafo
- Requiem pesante binato montato sullo scafo

Opzioni
- Un Fellblade può sostituire i cannoni laser quad delle piattaforme laterali con:
  - Distruttori Laser ..... gratis
- Un Fellblade può sostituire il requiem pesante binato con:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
- Un Fellblade può avere ciascuno dei seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Un Fellblade può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +15 punti
  - Requiem pesante ..... +15 punti
  - Multi-termico ..... +20 punti
- Un Fellblade può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Equipaggio di Space Marine ..... +15 punti
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Cannone ad accelerazione Fellblade

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Munizioni HE	100"	8	3	Artiglieria 1, Area Enorme (7")
Munizioni AP	100"	9	2	Pesante 1, Sfondacorazze, Area (3")

Carro di Comando Superpesante
Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Superpesante possono ripetere i Test di Morale falliti.

Equipaggio di Space Marine
L'AB di un veicolo con un Equipaggio di Space Marine è aumentata a 4.

LEGION GLAIVE SUPER-HEAVY SPECIAL WEAPONS TANK 625 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Glaive	4	14	13	12	12

Composizione dell'Unità
- 1 Glaive

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante

Equipaggiamento
- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Pesante Volkite su torretta
- Due piattaforme laterali ciascuna con un Cannone laser quad
- Requiem pesante binato montato sullo scafo

Opzioni
- Un Glaive può sostituire i cannoni laser quad delle piattaforme laterali con:
  - Distruttori Laser..... gratis
- Un Glaive può sostituire il requiem pesante binato con:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
- Un Glaive può avere ciascuno dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Pesante Volkite	48"	8	2	Arma Primaria 1, Elettromagnetico, Deflagrazione, Ignora la Copertura, Raggio Mortale

Deflagrazione: *Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale, risolvi immediatamente contro la stessa unità un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma originale. I colpi aggiuntivi possono essere salvati normalmente e i modelli colpiti devono essere entro la gittata dell'arma per poter avere effetto. I colpi aggiuntivi così generati non causano a loro volta altri colpi.*

Raggio Mortale: *Quando quest'arma spara, tira una linea immaginaria larga 1" che parte dalla canna dell'arma e lunga quanto la gittata massima dell'arma stessa. Il primo modello colpito dalla linea deve essere un modello nemico.*

Tutti i modelli (amici e nemici) sotto la linea (ad eccezione del carro che spara), subiscono un colpo automatico risolto con il profilo dell'arma.

Veicoli Volanti Sfrecciantie Creature Mostruose Volanti in Picchiata e le Creature Gargantuesche Volanti non possono essere colpite né scelte come bersaglio.

Le unità colpite subiscono un numero di colpi pari al numero di modelli sotto la linea. Le perdite sono rimosse secondo le normali regole del Tiro.

Se la linea colpisce un Veicolo Superpesante, una Creatura Gargantuesca o un Edificio/Fortificazione di grandi dimensioni (come un Bastione o più grandi), l'attacco viene fermato e la linea non procederà oltre questi. Il bersaglio subirà tuttavia 1+D3 colpi (risolti separatamente) anziché uno soltanto.

Se un veicolo da Trasporto subisce un colpo penetrante da quest'arma, i passeggeri subiscono D6 colpi automatici a Fo4 VP- con la regola Deflagrazione, in aggiunta a qualsiasi altro effetto causato dal colpo penetrante. Le perdite di questi colpi sono assegnati dal giocatore che li subisce.

LEGION THUNDERHAWK TRANSPORTER — 400 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Thunderhawk Transporter	4	12	12	10	9

Composizione dell'Unità
- 1 Thunderhawk

Tipo di Unità
- Veicolo Volante Super-pesante (Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Quattro requiem pesanti binati
- Rivestimento in ceramite

Capacità di Trasporto
- 15 Modelli
- Una Thunderhawk Transporter può inoltre trasportare fino a 2 veicoli di dimensioni simili ad un Rhino oppure 1 veicolo di dimensioni simili ad un Land Raider (i veicoli trasportati possono a loro volta trasportare passeggeri).

Punti di Accesso
- Un punto di accesso su ciascun lato della parte anteriore della cabina.

Opzioni
- Una Thunderhawk Transporter può avere ciascuno dei seguenti:
  - Illum flare ..... +5 punti
  - Contromisure Chaff ..... +10 punti
  - Abitacolo corazzato ..... +15 punti
  - Scafo extra-atmosferico ..... +35 punti
  - Scudo Flare ..... +50 punti
  - Griglia di diffrazione del reattore ..... +50 punti
- Una Thunderhawk Transporter può avere:
  - Fino a sei Missili Hellstrike ..... +10 punti/missile

Caricare un Veicolo
Una Thunderhawk Transporter vuota può caricare un veicolo stazionario muovendosi sopra di esso in modalità Fluttuante. Il veicolo non deve aver mosso durante il turno in corso. Nel turno successivo, la Thunderhawk si può muovere portando il veicolo caricato con sé.

Scaricare un Veicolo
Un veicolo può sbarcare da una Thunderhawk Transporter muovendosi normalmente via da essa in un qualsiasi turno in cui la Thunderhawk si trova in modalità fluttuante e non si è mossa.

Scafo Extra-Atmosferico
Una Thunderhawk Transporter con questo equipaggiamento considera il proprio valore di Corazza Posteriore aumentato a 12.

LEGION THUNDERHAWK GUNSHIP

685 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Thunderhawk Gunship	4	12	12	10	9

Composizione dell'Unità
- 1 Thunderhawk Gunship

Tipo di Unità
- Veicolo Volante Super-pesante (Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Cannone Thunderhawk montato sullo scafo.
- Quattro requiem pesanti binati
- Due cannoni laser montati sulla scafo
- Sei missili Hellstrike
- Rivestimento in ceramite
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 30 Modelli. Una Thunderhawk può trasportare Legion Dreadnought (contano ciascuno come 10 modelli e possono sbarcare/imbarcarsi solo dalla rampa frontale), Fanteria ad Avvicinamento Rapido e Moto.

Punti di Accesso
- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo e una rampa d'assalto frontale.

Regole Speciali
- Veicolo d'Assalto

Opzioni
- Una Thunderhawk può sostituire il Cannone Thunderhawk con:
  - Turbolaser Destructor ..... +90 punti
- Una Thunderhawk può sostituire i sei Missili Hellstrike con:
  - Sei Bombe a Grappolo Thunderhawk ..... +60 punti
- Una Thunderhawk può avere ciascuno dei seguenti:
  - Contromisure Chaff ..... +10 punti
  - Abitacolo corazzato ..... +15 punti
  - Scafo extra-atmosferico ..... +35 punti
  - Scudo Flare ..... +50 punti
  - Griglia di diffrazione del reattore ..... +50 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Turbolaser Desctuctor	96"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande
Cannone Thunderhawk	72"	8	3	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")
Bombe a Grappolo Thunderhawk	-	6	4	Bomba 1, Bombardamento Apocalittico (6), Un Solo Uso
Missili Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso

Corse di Bombardamento
Una Thunderhawk può sgancaire due Bombe per ogni corsa di Bombardamento, che causano un singolo colpo risolto con il profilo sopra indicato. In totale una Thunderhawk ha abbastanza bombe per compiere tre Corse di Bombardamento in ogni partita.

Scafo Extra-Atmosferico
Una Thunderhawk con questo equipaggiamento considera il proprio valore di Corazza Posteriore aumentato a 12.

LEGION SOKAR PATTERN STORMBIRD — 850 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Stormbird	4	14	13	12	12

Composizione dell'Unità
- 1 Stormbird

Tipo di Unità
- Veicolo Volante Super-pesante (Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Quattro cannoni laser binati su torretta
- Tre requiem pesanti binati
- Sei Missili Dreadstrike montati sotto le ali
- Due Generatori di Scudi Vacuum
- Riverstimento in ceramite
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 50 Modelli. Una Stormbird può trasportare Dreadnought di qualsiasi tipo (contano ciascuno come 10 modelli e possono sbarcare/imbarcarsi solo dalla rampa sul retro), Fanteria ad Avvicinamento Rapido, Moto*, Moto a Reazione* e Batterie Rapier. Può trasportare anche un singolo Rhino (che conta come 25 modelli). Il Rhino può a sua volta trasportare passeggeri e può sbarcare/imbarcarsi solo dalla rampa sul retro.

**Si considerano modelli Estremamente Imponenti.*

Punti di Accesso
- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo e una rampa d'assalto posteriore.

Regole Speciali
- Proiettori di Scudi
- Struttura Rinforzata
- Veicolo d'Assalto

Opzioni
- Una Stormbird può sostituire i sei Missili Dreadstrike con:
  - Una singola Macro-bomba a grappolo..... +50 punti
- Una Stormbird può essere equipaggiata con:
  - Bombardamento Orbitale..... ..... +150 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missili Dreadstrike	120"	10	2	Artiglieria 1, Area, Un Solo Uso
Macro-bomba a grappolo	-	8	3	Bomba 1, Penetrante, Bombardamento Apocalittico (3D6), Un Solo Uso
Bombardamento Orbitale	Infinito	D	1	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Bombardamento*

**Un Bombardamento Orbitale può essere utilizzato solamente con la modalità di fuoco Indiretto.*

Generatore di Scudi Vacuum
Finché gli Scudi Vacuum sono attivi, qualsiasi colpo rivolto contro una Stormbird è invece risolto contro gli Scudi. Ogni Scudo ha un Valore di Corazza pari a 12 e viene disattivato non appena subisce un colpo Superficiale o un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'Arma Distruttrice. Tutti i colpi successivi al collasso di entrambi gli Scudi della Stormbird sono invece normalmente risolti contro il bersaglio.
Al termine di ciascuno dei turni del giocatore che controlla la Stormbird, tira un D6 per ciascun Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Proiettore di Scudi
Se la Stormbird si trova in modalità Fluttuante e rimane stazionaria, all'inizio del proprio turno può decidere di utilizzare questo equipaggiamento. Gli Scudi Vacuum della Stormbird si considerano estendersi per 12" a partire dallo scafo e dalle ali del veicolo, proteggendo anche le unità che si trovano all'interno di questa distanza.

Struttura Rinforzata
Una Stormbird ha un Tiro Invulnerabilità 5+ contro qualsiasi attacco che ha perforato i suoi Scudi Vacuum.

LEGION MASTODON HEAVY ASSAULT TRANSPORT

700 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Mastodon	4	14	14	14	10

Composizione dell'Unità
- 1 Mastodon

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante (Trasporto)

Equipaggiamento
- Una batteria termica d'assedio frontale
- Due cannoni laser laterali
- Due lanciafiamme pesanti laterali
- Una batteria Skyreaper su torretta
- Due generatori di Scudi Vacuum
- Fumogeni
- Riflettore
- Rivestimento in ceramite

Capacità di Trasporto
- 40 Modelli. Un Mastodon può trasportare fino ad un massimo di due Dreadnought o Contemptor Dreadnought (contano ciascuno come 10 modelli).

Punti di Accesso
- Un punto di accesso sul fronte e uno sul retro.

Regole Speciali
- Fuoco Difensivo Migliorato
- Scafo Rinforzato
- Veicolo d'Assalto

Opzioni
- Un Mastodon può avere:
  - Fino a quattro missili cacciatore ..... +5 punti/ciascuno
- Un Mastodon può sostituire la propria batteria Skyreaper con:
  - Sistema di Comunicazione di Comando ..... +25 punti
- Un Mastodon può essere promosso a:
  - Carro di Comando Superpesante ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria termica d'assedio	12"	9	1	Pesante 4, Area (3"), Termico, Spaccapietre
Batteria Skyreaper	48"	7	4	Pesante 5, Contraera, Intercettazione, Binata

Spaccapietre: *Un'arma con questa regola speciale infligge D3 colpi Penetranti anziché uno solo quando penetra con successo la corazza di un edificio o di una fortificazione.*

Generatore di Scudi Vacuum
Finché gli Scudi Vacuum sono attivi, qualsiasi colpo rivolto contro un Mastodon è invece risolto contro gli Scudi. Ogni Scudo ha un Valore di Corazza pari a 12 e viene disattivato non appena subisce un colpo Superficiale o un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'Arma Distruttrice. Tutti i colpi successivi al collasso di entrambi gli Scudi del Mastodon sono invece normalmente risolti contro il bersaglio.
Al termine di ciascuno dei turni del giocatore che controlla il veicolo, tira un D6 per ciascun Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Sistema di Comunicazione di Comando
Se il Mastodon è in gioco, il giocatore può scegliere se aggiungere +1 o sottrarre -1 da qualsiasi Tiro per le Riserve effettuato. In aggiunta tutti i tiri per gli Incidenti dell'Attacco in Profondità effettuati da un'unità nemica subiscono una penalità di -1, se il Mastodon è in gioco.

CARRO DI COMANDO SUPERPESANTE
Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando possono ripetere i Test di Morale falliti.

Fuoco Difensivo Migliorato
Fintantochè almeno un'unità è all'interno di un Mastodon questo può Sparare di Reazione con tutte le sue armi montate su piattaforme laterali quando viene assaltato. Ogni arma può sparare di reazione una volta, contro un'unità che si trova all'interno dell'arco di vista dell'arma. In aggiunta, il Tiro di Reazione dei Cannoni Laser di un Mastodon viene risolto ad AB 2, e i suoi Lanciafiamme Pesanti infliggono D3+1 colpi automatici anziché D3 come di consueto.

Scafo Rinforzato
Quando un Mastodon perde il suo ultimo Punto Scafo, riduci di -2 il tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici. Se il risultato dopo la modifica è "0" o "-1", il Mastodon non esplode (anche se si considera comunque distrutto per il calcolo dei Punti Vittoria o per ogni altro obiettivo della Missione). Tutti i modelli imbarcati subiscono un colpo automatico a Forza 4 (i veicoli sono colpiti sul lato con Valore di Corazza più basso). Da questo momento il Mastodon viene considerato come una Rovina anziché come un Rottame, e i suoi punti di accesso vengono considerati come passaggi liberi verso l'interno dello scafo.

FORTIFICAZIONI

IMPERIAL CASTELLUM STRONGHOLD — 275 Punti+Opzioni

Composizione
- 1 Castellum Stronghold, consistente in un Bunker principale e tre Bunker annessi

Tipo di Terreno
- Edificio composito. Il Bunker principale è un edificio grande (Valore di Corazza 14) con tetto. I Bunker annessi sono edifici medi (Valore di Corazza 14) con tetto. L'edificio è composto da una singola sezione compatibile con i Tavoli Regno della Guerra.

Equipaggiamento
- Nessuno

Regole Speciali
- Struttura Difensiva
- Cancelli con Campo di Forza

Punti di Accesso e di Fuoco
- Vedi modello

Opzioni
Le postazioni arma dei Bunker della Fortificazione possono essere utilizzate dalle unità che li occupano con la propria AB, altrimenti si considerano avere la regola speciale Fuoco Automatico e sono controllati dal giocatore che ha acquistato la Fortificazione. Le postazioni arma non possono essere colpite separatamente e si considerano distrutte assieme all'edificio su cui sono montate.
- Il Bunker principale può avere fino a due Piattaforme Arma scelte tra le seguenti. Ciascuno dei Bunker annessi può avere una Piattaforma Arma scelta tra le seguenti:
  - Requiem pesante binato ..... +10 punti/postazione
  - Lanciafiamme pesante binato ..... +10 punti/postazione
  - Multi-termico e riflettore ..... +10 punti/postazione
  - Cannone laser binato ..... +20 punti/postazione
  - Lanciamissili Antiaereo Hyperios ..... +30 punti/postazione
  - Lanciamissili Whirlwind (equipaggiato con missili Vendetta e missili incendiari Castellano) ..... +35 punti
  - Cannone laser Icarus ..... +35 punti/postazione
  - Cannone Quad ..... +50 punti/postazione
- Il Bunker principale può inoltre avere qualsiasi delle seguenti Opzioni in aggiunta alle armi dell'elenco precedente:
  - Piattaforma di comando Hyperios ..... +20 punti/postazione
  - Cannone da Battaglia ..... +50 punti/postazione
  - Cannone laser quad Icarus ..... +75 punti/postazione
- Il Bunker principale può inoltre avere ciascuno dei seguenti:
  - Relè di Comunicazione ..... +20 punti
  - Disturbatore di segnali ..... +20 punti

Cancelli con Campo di Forza
All'inizio di ciascuno dei propri Turni, il giocatore che controlla la Fortificazione può decidere se attivare o disattivare il Campo di Forza. All'inizio della partita il campo di forza è considerato automaticamente attivato.
Un campo di forza attivo è considerato un Terreno Intransitabile, ma non blocca la linea di vista. Contro i colpi sparati attraverso il campo di forza è possibile effettuare un Tiro Invulnerabilità di 3+. Se il Bunker principale viene distrutto, il campo di forza non può più essere utilizzato e si disattiva permanentemente.

Struttura Difensiva
I tetti degli edifici della Fortificazione conferiscono un Tiro Copertura di 4+ ai modelli che si trovano al loro interno.
Andare a terra in qualsiasi punto della Fortificazione conferisce un bonus di +2 al proprio Tiro Copertura anziché di +1.
Tutti i Bunker della Fortificazione hanno un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco da tiro diretto contro di loro o contro le unità al loro interno.

Relè di Comunicazione
Se il Bunker principale non è stato distrutto ed è occupato da un'unità amica, il giocatore può ripetere qualsiasi Tiro per le Riserve.

Disturbatore di Segnali
Se il Bunker principale non è stato distrutto ed è occupato da un'unità amica, tira un D6 per ogni unità nemica che sta provando ad entrare in gioco tramite Attacco in Profondità entro 12" da qualsiasi punto della Fortificazione (da qualsiasi bordo della mattonella). Con un risultato di 4+ l'unità subisce automaticamente un Incidente dell'Attacco in Profondità.

Piattaforma di Comando Hyperios (Castellum Stronghold)
Finché almeno una Piattaforma di Comando Hyperios è in gioco, tutte le piattaforme dotate di Lanciamissili Hyperios, Cannoni Quad, Cannoni Laser Icarus e Cannoni Laser Quad Icarus della Fortificazione si considerano avere AB3 per la regola Fuoco Automatico.

In aggiunta, qualsiasi arma della Fortificazione dotata della regola Contraerea può sparare a veicoli volanti e/o a Aeromobili Volanti al posto che al bersaglio più vicino quando utilizza la modalità di fuoco automatico.

IMPERIAL PRIMUS REDOUBT

650 Punti

Composizione
- 1 Primus Redoubt

Tipo di Terreno
- Edificio grande (Valore di Corazza 15, 10 Punti Scafo), con due postazioni secondarie annessi

Equipaggiamento
- Un Turbo-laser Destructor a doppia canna su torretta.
- Guglia Energetica

Regole Speciali
- Bastione Possente
- Breccia del Reattore
- Fortificazione Super-pesante

Punti di Accesso e di Fuoco
- Vedi modello per i Punti di Accesso. Un Primus Redoubt non ha Punti di Fuoco.

Opzioni
- Un Primus Redoubt è dotato di una predisposizione per una Piattaforma Arma che può essere equipaggiata con una delle seguenti:
  - Requiem pesante binato ..... +15 punti
  - Cannone laser binato ..... +20 punti
  - Lanciamissili Antiaereo Hyperios ..... +30 punti
  - Lanciamissili Whirlwind (equipaggiato con missili Vendetta e missili incendiari Castellano) ..... +35 punti
- Ciascuna delle due postazioni secondarie può avere una Piattaforma Arma equipaggiato con una delle seguenti armi:
  - Requiem pesante ..... +10 punti/postazione
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/postazione
  - Multi-termico ..... +15 punti/postazione
  - Cannone laser ..... +15 punti/postazione
- Un Primus Redoubt può avere qualsiasi equipaggiamento e opaionze scelta dalla lista delle Dotazioni delle Fortificazioni presente in Assalto alla Fortezza, se la Battaglia prevede l'utilizzo di questo Supplemento.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Turbo-laser a doppia canna	96"	D	2	Arma Primaria 2, Area Grande (5")

Schieramento
A meno che la missione preveda il contrario, un Imperial Primus Redoubt può essere selezionato solo in un Esercito da almeno 2.500 punti.

Guglia Energetica
Un Imperial Primus Redoubt e qualsaisi unità all'interno del suo perimetro si considera avere un Tiro Invulnerabilità di 4+ contro qualsiasi attacco da tiro, che viene migliorato a 3+ contro le armi da tiro di tipo Bombardamento.

Breccia del Reattore
Se un Imperial Primus Redoubt subisce un risultato di Detonazione sulla Tabella dei Danni degli Edifici, dopo aver risolto tutti i relativi effetti, tira anche sulla Tabella dei Danni Catastrofici come se fosse stato distrutto un Veicolo Superpesante, posizionando la sagoma Apocalittica sul centro della torretta equipaggiato con il Turbo-laser.

Fortificazione Super-pesante
Un Imperial Primus Redoubt può essere controllato da un giocatore avversario solo se uno o più modelli si trovano all'interno della Fortificazione. Muovere un modello sopra una delle postazioni secondarie non è sufficiente a controllare un Imperial Primus Redoubt. Se nessun modello si trova al suo interno, un Imperial Primus Redoubt si considera sempre controllato dal giocatore che lo ha acquistato come Fortificazione.
La torretta equipaggiata con il Turbo-laser Destructor a doppia canna non può mai essere danneggiato né gli può mai essere impedito di sparare a seguito di qualsiasi risultato della Tabella dei Danni agli Edifici. Solo la completa distruzione dell'Imperial Primus Redoubt ne causerà la rimozione assieme all'intera Fortificazione.
Nonostante sia considerato un unico edificio, all'interno di un Imperial Primus Redoubt possono imbarcarsi unità multiple, ed è possibile che più unità entrino/escano dalla Fortificazione simultaneamente, fintantochè ciascuna di essere utilizza un Punto di Accesso diverso.

UNITA' ADDIZIONALI

LEGION CASTELLAX CLASS BATTLE-AUTOMATA [TAL] 105 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Castellax	3	4	6	7	4	3	2	7	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Castellax

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento
- Cannone requiem Mauler
- Caricatori elettrici
- Due fucili requiem
- Scudo Atomantico

Regole Speciali
- Cybernetica Cortex
- Esplosione del Reattore
- Rabbia
- Unità di Supporto

SUPPORTI PESANTI ADDIZIONALI
Per ogni modello equipaggiato con un Controllore Corticale, una singola unità di Castellax Class Battle-Automata **oppure** una singola Thallax Cohort possono essere scelti come Supporto Pesante all'interno del medesimo Distaccamento del modello.

SCELTA TRUPPA ADDIZIONALE
Le unità di Castellax Class Battle-Automata possono essere incluse come Scelta Truppa **non obbligatoria** in qualsiasi Distaccamento utilizzi il Rito di Battaglia Fratellanza di Ferro (vedi la descrizione del Rito per le modalità di inclusione dell'unità).

UNITÀ ADDIZIONALE
Una singola unità di Legion Castellax **oppure** di Legion Vorax deve essere scelta come parte dell'unità di un Console Praevian (vedi la descrizione del Console per le modalità di inclusione dell'unità).

Opzioni
- L'unità può includere:
  - Fino a quattro Castellax addizionali ..... +105 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere qualsiasi dei seguenti (tutti i modelli devono avere gli stessi equipaggiamenti):
  - Riflettore..... ..... +1 punti/modello
  - Infravisore .... +5 punti/modello
  - Granate a frammentazione..... ..... +5 punti/modello
  - Sistema di Tracciamento Avanzato..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Castellax dell'unità può sostituire il cannone requiem Mauler con uno dei seguenti:
  - Multi-termico..... ..... gratis
  - Cannone a Fuoco Oscuro .... +20 punti/modello
- Qualsiasi Castellax dell'unità può sostituire qualsiasi fucile requiem con:
  - Lanciafiamme..... ..... +5 punti/ciascuno
- Qualsiasi Castellax dell'unità può sostituire i caricatori elettrici con con uno dei seguenti:
  - Lame potenziate .... +10 punti/modello
  - Demolitore d'assedio* .... +20 punti/modello
- Una singola unità composta da un singolo Castellax nel Distaccamento può avere:
  - La regola speciale Campione del Metallo ..... +35 punti

**Un modello equipaggiato con un Demolitore da Assedio perde uno dei propri fucili requiem.*

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento
Cannone a fuoco oscuro	60"	7	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surriscaldamento
Demolitore da assedio	-	10	2	Mischia, Concussione, Arma Specialistica, Demolitore
Lame potenziate	-	Mod	2	Mischia, Dilaniante, Coppia di Armi

Demolitore: *Le armi con questa regola speciale possono ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni, ed Edifici, e hanno un bonus di +1 a tutti i tiri sulla Tabella dei Danni agli Edifici. Se un attacco con questa regola speciale colpisce un elemento scenico, una fortificazione o un edificio e lo distrugge, rimuovi l'elemento dal gioco (se possibile).*
Coppia di Armi: *Un Castellax equipaggiato con delle lame potenziate si considera essere equipaggiato con un'arma da mischia addizionale e beneficia quindi di +1 Attacco.*

Caricatori Elettrici
Un modello equipaggiato con dei caricatori elettrici guadagna la regola speciale Concussione per tutti i suoi attacchi da mischia (in aggiunta a qualsiasi altra regola speciale delle armi utilizzate), compresi gli attacchi Martello dell'Ira. I caricatori elettrici non sono un'arma e non hanno quindi un profilo né conferiscono attacchi bonus se utilizzati in associazione ad altre armi da mischia.

Scudo Atomantico
Un Castellax ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo.

Esplosione del Reattore
Quando un modello con questa regola speicale perde la sua ultima Ferita, tira un D6. Con un risultato di 6 infligge un colpo automatico a Fo4 VP- a tutti i modelli entro D6".

Unità di Supporto
Le unità di Supporto non possono essere scelte per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno che una Legione non abbia una regola speciale che lo permetta).

Campione del Metallo
Un Castellax con la regola speciale Campione del Metallo non è soggetto alla regola Comportamento Programmato e guadagna le regole speciali Difficile da Abbattere e Frenesia.
In aggiunta è mai considerata un'Unità Valida.

Cybernetica Cortex: Un modello con questa regola si considera avere le seguenti regole speciali:

Implacabile

Volontà Adamantina

Comportamento Programmato: A meno che non si trovino ingaggiati in combattimento oppure entro 12" da un modello appartenente al medesimo Distaccamento equipaggiato con un Controllore Corticale all'inizio del proprio Turno di Gioco, le unità con questa regola speciale devono eseguire i seguenti comportamenti programmati.

- **Metodico**: I Castellax non possono effettuare Sfondamenti e non possono Correre.
- **Bersaglio Prioritario**: Se vi sono modelli nemici in vista ed entro 12" dall'unità durante la Fase di Fuoco, i Castellax devono sparare contro l'unità nemica visibile più vicina che sono in grado di danneggiare. In caso contrario possono scegliere il proprio bersaglio normalmente.
- **Massacro**: Se vi sono modelli nemici entro 12" dall'unità durante la Fase di Assalto, i Castellax devono provare ad assaltare l'unità nemica più vicina, se ne sono in grado. Nota che l'unità può comunque a caricare solo l'unità contro cui ha sparato nella fase di Tiro. Eventuali consolidamenti al termine del combattimento devono essere effettuati in direzione del modello nemico più vicino, se ve ne sono entro 12" dall'unità.

Creature Macchina: Le unità con questa regola speciale non sono mai considerate Unità Valide, indipendentemente dalle regole speciali della Missione o della Tabella di Selezione d'Armata. Sono invece normalmente considerate Unità di Opposizione.

Protocolli di Fuoco: Un modello con questa regola speciale può fare fuoco con un massimo di tre armi in ogni Fase di Tiro (nota che le armi devono comunque sparare tutte contro il medesimo bersaglio).

Relisienza Cibernetica: Le ferite causate a modelli con questa regola speciale da attacchi con le regole speciali Avvelenato o Corruttore devono essere ripetute. In aggiunta, gli attacchi con la regola speciale Elettromagnetico infliggono una ferita addizionale ai modelli con questa regola speciale in caso di Tiro per Ferire di 6 (tira separatamente eventuali Tiri Salvezza relativi a questa ferita addizionale).

Sensori di Tracciamento Avanzati
Un modello con questo equipaggiamento si considera avere un bonus di +1 alla propria AB e riduce di -1 tutti i Tiri Copertura effettuati da un suo bersaglio.

LEGION THALLAX COHORT [TAL]

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Thallax	3	4	5	5	3	2	2	8	4+

Composizione dell'Unità
- 3 Thallax

Tipo di Unità
- Fanteria a Reazione

Equipaggiamento
- Arma da mischia
- Fucile fulminante
- Granate a frammentazione
- Lorica Thallax

Regole Speciali
- Ingombrante
- Risoluto
- Vista Djinn

Trasporto Apposito
Una Thallax Cohort può avere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito (per costi e opzioni si veda il Mechanicum Taghmata Army List). Nota che i Thallax possono essere trasportati sul Triaros anche se sono Fanteria a Reazione.
In questo caso, solo l'unità di Thallax che ha acquistato il Triaros e nessun altro modello può essere trasportato in esso.

SUPPORTI PESANTI ADDIZIONALI
Per ogni modello nel Distaccamento, equipaggiato con un Controllore Corticale una singola unità di Castellax Class Battle-Automata **oppure** una singola Thallax Cohort possono essere scelti come Supporto Pesante all'interno del medesimo Distaccamento del modello.

Opzioni
- Una Thallax Cohort può includere:
  - Fino a sei Thallax addizionali .. .. +40 punti/modello
- L'intera unità può avere:
  - Bombe termiche .... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire la propria arma da mischia con:
  - Spada a catena pesante .... +5 punti/modello
- Un modello ogni tre può sostituire il proprio fucile fulminante con uno dei seguenti:
  - Multi-laser..... ..... +5 punti/modello
  - Fucile plasma fasico..... ..... +10 punti/modello
  - Proiettore Irad .... +10 punti/modello
  - Multi-termico..... ..... +15 punti/modello
  - Fucile fotonico..... ..... +25 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile fotonico	48"	6	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surriscaldamento
Fucile fulminante	18"	7	5	Pesante 1, Lacerante, Dilaniante
Fucile plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Multi-laser	36"	6	6	Pesante 3
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corruttore, Radioattivo

Radioattivo: *Un modello che subisce una o più ferite da un'arma con questa regola speciale, si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.*

Vista Djinn
Qualsiasi modello con questa regola speciale riduce di -2 qualsiasi Tiro Copertura di qualsiasi bersaglio nemico a cui sta sparando (un Tiro Copertura di 4+ diventa quindi 6+, un Tiro Copertura di 5+ viene invece completamente ignorato ecc.). In aggiunta, gli Infiltratori nemici non possono essere posizionati entro 24" da un modello con questa regola speciale, indipendentemente dalla linea di vista.

Lorica Thallax
Un modello con questo equipaggiamento ha un Tiro Armatura di 4+ e la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), tuttavia non può mai effettuare Sfondamenti.

LEGION VORAX CLASS BATTLE AUTOMATA [TAL] 65 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Vorax	4	4	6	6	3	4	2(3)	7	4+

Composizione dell'Unità
- 1 Vorax

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento
- Due cannoni rotanti
- Fucile fulminante
- Lame potenziate
- Infravisore

Regole Speciali
- Cybernetica Cortex*
- Esplorazione
- Rapidità

**vedi la descrizione del Legion Castellax Class Battle-Automata.*

SCELTA SUPPORTO LEGGERO ADDIZIONALE
Le unità di Legion Vorax Class Battle Automata possono essere incluse come Scelta Supporto Leggero **non obbligatoria** in qualsiasi Distaccamento utilizzi il Rito di Battaglia Fratellanza di Ferro (vedi la descrizione del Rito per le modalità di inclusione dell'unità).

UNITÀ ADDIZIONALE
Una singola unità di Legion Castellax **oppure** di Legion Vorax deve essere scelta come parte dell'unità di un Console Praevian (vedi la descrizione del Console per le modalità di inclusione dell'unità).

Opzioni
- Un'unità può includere:
  - Fino a cinque Vorax addizionali..... +65 punti/modello
- L'intera unità può avere qualsiasi dei seguenti (tutti i modelli devono avere gli stessi equipaggiamenti):
  - Riflettore..... +1 punti/modello
  - Granate a frammentazione..... +5 punti/modello
  - Sensori di tracciamento avanzati..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio fucile fulminante con uno dei seguenti:
  - Proiettore Irad ..... +10 punti/modello
- L'intera unità può equipaggiare tutti i cannoni rotanti con munizioni bio-corrosive ..... +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile fulminante	18"	7	5	Pesante 1, Lacerante, Dilaniante
Lame potenziate	-	Mod	2	Mischia, Dilaniante, Coppia di Armi
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corruttore, Radioattivo
Cannone Rotante	30"	3	6	Raffica 3/4
Munizioni Bio-corrosive	15"	X	6	Raffica 3/4, Avvelenato (4+)

Coppia di Armi: *Un Castellax equipaggiato con delle lame potenziate si considera essere equipaggiato con un'arma da mischia addizionale e beneficia quindi di +1 Attacco.*
Radioattivo: *Un modello che subisce una o più ferite da un'arma con questa regola speciale, si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.*

Infravisore
Un modello con questo equipaggiamento ha la regola speciale Visione Notturna ma lui e l'eventuale unità a cui è aggregato si considerano avere I1 per tutti i Test di Accecare.

DOMITAR CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE [TAL]

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Domitar	4	3	7	7	4	3	3	7	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Domitar

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento
- Due martelli graviton+
- Lanciamissili equipaggiato con missili perforanti e missili incendiari
- Scudo Atomantico

+il profilo del modello include già l'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia.

Regole Speciali
- Carica Brutale
- Crociato*
- Cybernetica Cortex**
- Esplosione del Reattore**

**l'unità deve trovarsi entro il raggio di funzionamento di un Controllore Corticale per poter utilizzare questa regola speciale.*
***vedi la descrizione del Legion Castellax Class Battle-Automata.*

SCELTA ÈLITE ADDIZIONALE
Le unità di Domitar Class Battle-Automata possono essere incluse come Scelta Èlite Leggero **non obbligatoria** in qualsiasi Distaccamento utilizzi il Rito di Battaglia Fratellanza di Ferro (vedi la descrizione del Rito per le modalità di inclusione dell'unità).

Opzioni
- Un'unità può includere:
  - Fino a quattro Domitar addizionali.....+175 punti/modello
- L'intera unità può avere qualsiasi dei seguenti (tutti i modelli devono avere gli stessi equipaggiamenti):
  - Riflettore..... ..... +1 punti/modello
  - Granate a frammentazione..... ..... +5 punti/modello
  - Missili antiaerei..... ..... +5 punti/modello

Carica Brutale
Un modello con questa regola speciale infligge D3 Attacchi Martello dell'Ira quando carica. Nel caso l'unità includa più di un Domitar, tira una sola volta e applica il risultato a ciascun modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili				
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 1
(missili incendiari)	48"	5	6	Pesante 1, Area (3"), Ignora la Copertura
(missili antiaerei)	48"	7	4	Pesante 1, Contraerea
Martello graviton	-	10	2	Mischia, Concussione, Demolitore

Demolitore: *Le armi con questa regola speciale possono ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni, ed Edifici, e hanno un bonus di +1 a tutti i tiri sulla Tabella dei Danni agli Edifici. Se un attacco con questa regola speciale colpisce un elemento scenico, una fortificazione o un edificio e lo distrugge, rimuovi l'elemento dal gioco (se possibile).*

REGOLE SPECIALI

LEGIONES ASTARTES

- Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- Le unità con questa regola speciale hanno ulteriori regole ed abilità specifiche dipendenti dalla propria Legione.

Un esercito di Space Marine può possedere una sola tipologia di questa regola speciale, relativa ad una sola Legione (ad Esempio Legiones Astartes – Figli di Horus). Per poter schierare modelli appartenenti a Legioni diverse è possibile ricorrere ad un Distaccamento Alleato, come descritto in precedenza.

Legioni non ancora pubblicate.
Nel caso in cui si desideri giocare una Legione che non possiede ancora delle regole complete ufficiali, puoi scegliere se dare a tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes una regola a scelta tra Carica Furiosa oppure Risoluti.

PRIMARCA

Un modello con la regola speciale Primarca è automaticamente il Generale dell'esercito, ma non tira alcun Tratto del Generale (il "tratto" di ogni Primarca è incluso tra le sue regole speciali).
A meno di giocare una partita di Apocalisse, nessun esercito può includere più di un Primarca.

Un modello con questa regola speciale si considera inoltre possedere le seguenti regole:

- Colpi di Precisione
- Difficile da Abbattere
- Guerriero Eterno
- Implacabile
- Maestro della Legione
- Paura
- Personaggio Indipendente
- Rapidità
- Tiri di Precisione
- Volontà Adamantina

Utilizzare un Primarca permette inoltre di schierare una Legion Command Squad (in armatura dell'Artefice o in Armatura Terminator) [FAQ].

FABBRO DA BATTAGLIA

Un modello con questa abilità può provare a riparare un veicolo danneggiato con cui è a contatto di base o su cui è imbarcato. Per fare ciò, tira un D6 durante la Fase di Tiro invece che sparare con un'arma, fintantoché non è Andato a Terra o non sta ripiegando. Se il risultato ottenuto è 5 o più, scegli uno degli effetti seguenti e applicalo al veicolo bersaglio.

- Recupero di un Punto Scafo precedentemente perso.
- Riparazione di un risultato Arma Distrutta (nota che non viene recuperato alcun Punto Scafo). L'arma riparata può sparare a partire dalla successiva fase di Tiro.
- Riparazione di un risultato Immobilizzato (nota che non viene recuperato alcun Punto Scafo).

Un Fabbro da Battaglia equipaggiato anche con un Controllore Corticale può utilizzare questa abilità per far recuperare una singola Ferita ad un modello di Automa da Battaglia.

GUERRIERI SCELTI

Un modello con questa regola speciale può lanciare ed accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non conferisce al modello alcuna altra regola associata con l'essere un Personaggio.

CARRO DI COMANDO SQUADRONE

Fintantochè il Carro Comando di Squadrone non è stato distrutto, tutti i corazzati dello Squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Ignorano i risultati Equipaggio Scosso con un tiro di 4+.
- Quando l'intero Squadrone spara ad un singolo bersaglio entro 24", guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro Comando di Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modellato o dotato di equipaggiamenti addizionali per identificarlo sul campo di battaglia.

CARRO DI COMANDO SUPERPESANTE

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando possono ripetere i Test di Morale falliti.

ARMI CO-ASSIALI

Un'arma con questa regola speciale è collegata ad un'altra arma montata sullo stesso veicolo. Quando scegli un bersaglio, spara prima con l'arma co-assiale, se il bersaglio scelto è entro gittata. Se l'arma co-assiale colpisce il bersaglio, la seconda arma può ripetere i tiri per colpire falliti.

VEICOLI VOLANTI E ATTACCO IN PROFONDITÀ

In aggiunta ad entrare in gioco normalmente dalle Riserve, i Veicoli Volanti che possiedono anche la regola speciale Attacco in Profondità, possono entrare in gioco anche in questo modo.
Prima di tirare per la deviazione, dichiara se il veicolo entrerà in gioco in modalità Fluttuante oppure in modalità Sfrecciante.
Se entra in gioco in modalità Fluttuante, risolvi l'Attacco in Profondità normalmente come se si trattasse di un Aeromobile Veloce. Se entra in gioco in modalità Sfrecciante, il veicolo si considera aver mosso a velocità di crociera (18") e non può muovere in alcun modo fino all'inizio del suo prossimo turno (non può quindi muoversi a tavoletta, zigzagare, effettuare corse di bombardamento né far sbarcare eventuali modelli trasportati). Nei turni successivi il veicolo volante può muoversi normalmente.
A causa della pericolosità della manovra di picchiata rappresentata da questo modo di entrare in gioco, si applicano le regole degli Incidenti dell'Attacco in Profondità anche nel caso di un veicolo volante Sfrecciante (che normalmente ignorerebbe i terreni ecc.).

ARTIGLIERIA IMMOBILE

Un modello di Artiglieria di tipo Immobile non può essere mosso dopo essere stato posizionato sul campo di battaglia (a meno di utilizzare veicoli o altri modelli che lo consentono) e ignorano qualsiasi effetto che causerebbe un loro movimento.
I serventi delle batterie possono invece muoversi normalmente e seguono tutte le normali regole delle unità di Artiglieria. Se i serventi sono costretti a ripiegare, le batterie vengono abbandonate e sono quindi rimosse come perdite.
Nota che le unità di questo tipo possono comunque normalmente effettuare movimenti di Esplorazione o entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità.
Un'unità contenente modelli di questo tipo può essere lasciata in Riserva soltanto se può entrare in gioco tramite Attacco in Profondità.

EQUIPAGGIAMENTI DELLE LEGIONI

ARMA PERFEZIONATA
Il possessore di un'arma perfezionata può ripetere un Tiro per Colpire fallito con quell'arma in ogni Turno.

AUREOLA DI FERRO
Conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 4+.

CAMALEOLINA
Conferisce al possessore la regola speciale Furtività.

CAMPO DI RIFRAZIONE
Conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 5+.

COGNIS SIGNUM
Un modello equipaggiato con un Cognis Signum si considera avere uno Scanner Predittivo e guadagna la regola speciale Visione Notturna.
In aggiunta, durante la propria Fase di Tiro, al posto che fare fuoco con le proprie armi, indica un'unità amica entro 6" di distanza dal modello equipaggiato con un Cognis Signum (ad esclusione di Personaggi Indipendenti o veicoli Super-Pesanti). L'unità scelta ottiene un bonus di +1 alla propria AB per quella Fase di Tiro.

CONTROLLORE CORTICALE
Un modello equipaggiato con un Controllore Corticale permette di ignorare la regola Comportamento Programmato da parte di qualsiasi unità amica entro 12" di distanza all'inizio di qualsiasi Fase di gioco.
Per ogni modello nel Distaccmaento equipaggiato con un Controllore Corticale, una singola unità di Castellax Class Battle-Automata **oppure** una singola Thallax Cohort (non possono scegliere Miglioramenti) possono essere scelti come Supporto Pesante all'interno del medesimo Distaccamento del modello.

CYBER-FAMIGLIO
Conferisce al possessore un bonus di +1 a qualsiasi Tiro Invulnerabilità posseduto dal modello (o gliene conferisce uno di 6+ nel caso ne fosse sprovvisto), fino ad un massimo di 3+. Inoltre consente di ripetere qualsiasi Test sulle caratteristiche fallito (ad eccezione dei Test di Disciplina) e i Test di Terreno Pericoloso falliti.
Nota modellistica: un Cyber-famiglio può essere rappresentato sia come parte del modello del personaggio sia come modello a sé stante, su una base separata, tenuto in coesione con il proprietario. In quest'ultimo caso ignora il modello del Cyber-famiglio per qualsiasi regola od effetto di gioco e consideralo semplicemente un segnalino (quindi non occupa spazio nei trasporti, non si considera un modello colpito in caso di sagome od aree , può essere spostato a piacimento per far posto ad altri modelli amici o nemici, ecc.)

LASER DIGITALI
Conferiscono al possessore un bonus di +1 Attacchi.

MOTO E MOTO D'ASSALTO
Le Moto e le Moto d'Assalto seguono le normali regole delle Moto dell'Age of Darkness Rulebook. Le moto sono equipaggiate con un fucile requiem binato, le moto d'assalto con un fucile requiem binato e un requiem pesante manovrato dal passeggero.

MOTO A REAZIONE SCIMITAR
Le Moto a Reazione Scimitar seguono le normali regole delle Moto a Reazione dell'Age of Darkness Rulebook. Tutti i modelli che acquistano una Moto a Reazione Scimitar come opzione ottengono un bonus di +1 alla propria Resistenza e un Tiro Armatura di 2+. Le Moto a Reazione Scimitar sono equipaggiate con un requiem pesante.

NARTHECIUM
Finché il modello equipaggiato con un Narthecium è vivo, lui e tutti i modelli della stessa unità (compresi eventuali Personaggi Indipendenti aggregati) che possiedono la regola speciale Legiones Astartes, guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore.

NUNCIO-VOX
Qualsiasi unità amica entri in gioco tramite Attacco in Profondità non devia se il primo modello viene posizionato entro 6" da un'unità equipaggiata con un Nuncio-Vox. In aggiunta, la linea di vista di qualsiasi arma amica da bombardamento può essere tracciata anche da un modello equipaggiato con un Nuncio-Vox (nota che la gittata viene comunque misurata dall'arma).
Un Nuncio-Vox deve essere già sul tavolo di gioco all'inizio del turno in cui si desidera utilizzarlo (e pertanto non può essere usato dall'interno di un veicolo).

REATTORI DORSALI
I modelli equipaggiati con dei reattori dorsali diventano del tipo Ad Avvicinamento Rapido e seguono tutte le relative regole dell'Age of Darkness Rulebook.

SCANNER PREDITTIVO
Le unità nemiche non possono essere Infiltrate entro 18" da un modello con questo equipaggiamento.
In aggiunta fintantochè un'unità include almeno un modello equipaggiato con uno Scanner Predittivo, tutte le armi da fuoco dell'unità guadagnano la regola speciale Intercettazione..

SCUDO DA COMBATTIMENTO
Conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 6+, che viene migliorato a 5+ in corpo a corpo.

SCUDO DA ABBORDAGGIO
Conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 6+, che viene migliorato a 5+ in corpo a corpo. Inoltre non può mai beneficiare dell'attacco bonus dato dal possedere due armi da mischia e non può utilizzare alcun'arma con la regola speciale A Due Mani. Qualsiasi modello che assalta con successo un'unità in cui la maggioranza dei modelli è equipaggiata con uno Scudo da Abbordaggio, non guadagna alcun Attacco bonus per aver caricato. Nota che se l'unità carciata è già ingaggiata in corpo a corpo dal Turno precedente, gli attaccanti guadagnano normalmente l'Attacco supplementare,

SERVO-BRACCIO
Un modello con la regola speciale Fabbro da Battaglia equipaggiato con un Servo-braccio può aggiungere +1 a tutti i tiri per la Riparazione di un veicolo. In aggiunta un modello equipaggiato con un Servo-braccio può effettuare un attacco aggiuntivo in ogni turno, risolto con il profilo seguente.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Servo-braccio	-	x2	2	Mischia, Ingombrante

SUPPORTI ANTIGRAVITAZIONALI
Un'arma Pesante con questo equipaggiamento può essere utilizzata durante la propria Fase di Tiro come se fosse un'arma di tipo Assalto (con tutte le conseguenze del caso, come sparare ad AB piena dopo essersi mossi ecc), ma la sua gittata massima viene dimezzata (ad esempio un requiem pesante con supporti antigravitazionali può sparare come se fosse un'arma Assalto 3 e gittata 18").

VESSILLO DELLA LEGIONE
Un'unità equipaggiata con un Vessillo della Legione può ripetere tutti i Test di Morale falliti.

STENDARDO DELLA LEGIONE
Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) sono Implacabili.

GRANATE & BOMBE

Le regole per i seguenti equipaggiamenti possono essere trovate nell'Age of Darkness Rulebook:
- *Bombe Termiche*
- *Granate a frammentazione*
- *Granate perforanti*

BOMBE FUMOGENE
Le Bombe Fumogene si considerano Granate Difensive (vedi l'Age of Darkness Rulebook). In aggiunta qualsiasi modello che desidera caricare un'unità equipaggiata con delle Bombe Fumogene deve prima superare un Test di Disciplina. Veicoli, Demoni, Creature Mostruose Gigantesche e unità con la regola speciale Visione Notturna si considerano superare automaticamente il Test.

BOMBE PHOSPHEX
Vedi la sezione Armi da Tiro.

CARICA DA DEMOLIZIONE
Un modello equipaggiato con una Carica da Demolizione può utilizzarla durante la Fase di Assalto al posto che effettuare i suoi normali attacchi. Il modello effettua un unico attacco (indipendentemente dal numero di attacchi sul suo profilo, bonus per la carica o altro). Posiziona la sagoma ad Area (3") a contatto di base col modello, in modo che colpisca soltanto modelli nemici. Tira per colpire contro la AC di maggioranza dell'unità nemica (edifici, veicoli stazionari e immobilizzati e postazioni arma sono colpiti automaticamente). Se il tiro per colpire fallisce, tira un Dado Deviazione e capovolgi la sagoma nella direzione indicata dalla freccia (ritira in caso di "Colpito" fino ad ottenere una freccia), altrimenti la sagoma rimane nella posizione originaria.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carica da Demolizione	Speciale	8	2	Mischia, Area (3"), Un Solo Uso, Demolitore

GRANATE RAD
Le unità nemiche assaltate (o che assaltano) da un'unità equipaggiata con Granate Rad subiscono una penalità di -1 alla Resistenza fino al termine della Fase di Assalto. Nota che questa penalità viene considerata nel verificare l'eventualità di Morte Immediata dei modelli.

ARMATURE

ARMATURA DA ESPLORATORE
Conferisce un Tiro Armatura 4+.

ARMATURA POTENZIATA
Conferisce un Tiro Armatura 3+.

ARMATURA DELL'ARTEFICE
Conferisce un Tiro Armatura 2+.

ARMATURE TERMINATOR
Qualsiasi Armatura Terminator conferisce un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 5+ e le regole speciali Irriducibile ed Imponente. Un modello in Armatura Terminator non può essere trasportato in un Rhino e non può effettuare Sfondamenti.
In aggiunta a queste regole, alcuni modelli particolari di Armatura Terminator garantiscono regole speciali supplementari.

ARMATURA TERMINATOR TARTAROS
Un modello in Armatura Terminator Tartaros può effettuare Sfondamenti. Se un'unità include modelli con un diverso tipo di Armatura Terminator, questa abilità viene perduta.

ARMATURA TERMINATOR CATAPHRACTII
Un'Armatura Terminator Cataphractii conferisce un Tiro Invulnerabilità 4+ ma non può Correre né Tirare di Reazione. Un'unità che includa uno o più modelli in Armatura Cataphractii non può Correre né effettuare Sfondamenti, ma i modelli che non sono equipaggiati con questa armatura possono Tirare di Reazione normalmente.

ARMATURE TERMINATOR SPECIALI
Nel caso di unità o modelli equipaggiate con particolari tipologie di Armature Terminator (ad esempio, i Gorgon Terminator delle Mani di Ferro o alcuni Primarchi), le regole relative a tali armature saranno specificate nella relativa descrizione.

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola. Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma. Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, sfondamenti e corsa.

DOTAZIONI DEI VEICOLI

Le regole per le seguenti dotazioni dei veicoli possono essere trovate nell'Age of Darkness Rulebook:

- *Corazza rinforzata*
- *Fumogeni*
- *Missile Cacciatore*
- *Pala*
- *Riflettore*

ABITACOLO RINFORZATO
Un veicolo volante con questa dotazione può ignorare i Risultati Equipaggio Scosso e Equipaggio Stordito con un risultato di 4+ su un D6.

CONTROMISURE CHAFF
Una volta per partita, un veicolo volante con questa dotazione può utilizzarle per ottenere un Tiro Invulnerabilità di 4+ contro qualsiasi danno inflitto da delle armi di tipo Missile nella stessa fase di Tiro.

DRAGAMINE
Un veicolo equipaggiato con un dragamine tira 2D6 quando effettua un Test di Terreno Pericoloso anziché un dado solo, e fallisce il test soltanto con un risultato di doppio 1. In aggiunta, quando un veicolo equipaggiato con un dragamine effettua un Travolgimento contro un'unità di Fanteria nemica e non viene distrutto, infliffe D3+1 colpi automatici contro l'unità nemica, risolti a Fo2 VP-.

GRIGLIA DI RIFRAZIONE DEL REATTORE
Un veicolo volante con questa dotazione riduce di -1 la Forza di tutti i colpi delle armi da tiro diretti contro la corazza laterale e quella posteriore del velivolo, ma il modello non può beneficiare dei bonus al Tiro Copertura conferiti dal Combattimento Notturno.

ILIUM FLARE
Questo equipaggiamento può essere utilizzato soltanto da un veicolo Volante che Sfreccia. Un Veicolo può utilizzare un singolo Ilium Flare per turno, lanciandolo esattamente come se si trattasse di una Bomba. Dopo aver risolto la deviazione posiziona un segnalino nel punto di arrivo e lascialo in gioco fino al termine del turno. Tutti i modelli che sparano contro un'unità nemica entro 12" da un segnalino si considerano avere la regola speciale Visione Notturna (nota che se l'unità che fa fuoco ha anche la regola speciale Fuoco Separato, beneficia di questa regola solo chi spara effettivamente ad un'unità con almeno un modello entro 12" dal segnalino).

RIVESTIMENTO IN CERAMITE
Contro un veicolo con questa dotazione non si tira il dado aggiuntivo per la penetrazione della corazza conferito dalla regola Termico.

SCUDO FLARE
I colpi delle armi da fuoco risolti contro il Fronte di un veicolo equipaggiato con uno Scudo Flare subiscono una penalità di -1 alla propria Forza. I colpi delle armi ad Area e a Sagoma subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2). Uno Scudo Flare non ha effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro Armi Distruttrici.

SENSORI DI TRACCIAMENTO TERRESTRE
Questa dotazione conferisce la regola speciale Attacco Radente

SERVO-PILOTA DA BATTAGLIA
Questa dotazione conferisce la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati

SISTEMA DI GUIDA AUSILIARIO
Un veicolo Immobilizzato con questa dotazione può provare a riparare il danno, ottenendo 4+ su un D6 all'inizio di ciascuna delle sue Fasi di Movimento (nota che non viene recuperato alcun Punto Scafo).

SPIRITO MACCHINA
Questa dotazione conferisce al veicolo la regola speciale Potere dello Spirito Macchina.

ARMI DELLE LEGIONI DI SPACE MARINE

ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di Cannoni Automatici Mietitore	36"	7	4	Pesante 4, Binato
Batteria di cannoni laser pesanti Arachnus	48"	10	2	Pesante 2, Shock Strutturale[29]
Batteria di Distrutttori laser*	48"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Batteria Laser a Raggio Neutronico	72"	10	1	Arma Primaria D3, Concussione, Contraccolpo[1], Impulso Elettrico[2]
Batteria Plasma Omega				
(proiettili plasma)	24"	7	2	Pesante 6, Binato
(fuoco sostenuto)	24"	9	2	Pesante 1, Binato, Surriscaldamento, Bruciatura Plasma[31]
Batteria Skyreaper	48"	7	4	Pesante 5, Binata, Antiaerea, Intercettazione
Batteria termica d'assedio	12"	9	1	Pesante 4, Area (3"), Termico, Spaccapietre[28]
Bombarda a Flusso Gravitazionale	18"	X	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Inchiodamento, Ignora la Copertura, Collasso Graviton[3], Torsione Schiacciante[4]
Bombardamento Orbitale (Maestro dei Segnali)	Illimitato	8	3	Artiglieria D3, Area Grande (5"), Bombardamento
Bombardamento Orbitale (Stormbird)	Illimitato	D	1	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Bombardamento
Bombardamento Orbitale di Precisione (Rhino Damocles)	Illimitato	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Lancia, Binato
Bombe a grappolo Phosphex	-	5	2	Bomba 2, Area (3"), Avvelenato (3+), Bombardamento, Bombe a Grappolo[5], Fuoco Strisciante[6], Morte Persistente[7], Carico Mortale[8], Un Solo Uso
Bombe a grappolo Thunderhawk	-	6	4	Bomba 1, Bombardamento Apocalittico (6), Un Solo Uso
Bombe Phosphex	6"	5	2	Assalto 1, Area (3"), Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante[6], Morte Persistente[7]
Cannone ad Accelerazione	48"	7	4	Pesante 6, Dilaniante, Agganciamento Rapido[9]
Cannone ad accelerazione Fellblade				
(Munizioni HE)	100"	8	3	Artiglieria 1, Area Enorme (7")
(Munizioni AP)	100"	9	2	Pesante 1, Area (3"), Sfondacorazze
Cannone automatico	48"	7	4	Pesante 2
Cannone automatico mietitore	36"	7	4	Pesante 2, Binato
Cannone da Battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone d'Assalto Kheres	24"	6	4	Pesante 6, Dilaniante
Cannone d'Assedio Dreadhammer	24"/48"	10	1	Artiglieria 1, Area Enorme (7"), Ignora la Copertura
Cannone d'Assedio Medusa	36"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone d'Assedio Medusa (Testate Phosphex)	36"	5	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante[6], Morte Persistente[7]
Cannone Demolitore	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone Earthshaker	36"-240"	9	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Graviton	36"	X	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton[10]
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone laser Icarus	96"	9	2	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione
Cannone laser quad	48"	9	2	Pesante 2, binato
Cannone laser quad Icarus	96"	9	2	Pesante 2, Contraerea, Intercettazione, Binato
Cannone Magna-melta	18"	8	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico
Cannone plasma	36"	7	2	Pesante 1, Area (3"), Surriscaldamento
Cannone Pesante Volkite	48"	8	2	Arma Primaria 1, Elettromagnetico, Ignora la Copertura, Deflagrazione[11], Raggio Mortale[12]
Cannone Plasma Hellfire				
(Fuoco sostenuto)	36"	7	2	Pesante 4
(Sovraccarico)	36"	7	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Surriscaldamento
Cannone Predator	48"	7	4	Pesante 4
Cannone Rotante Punisher	36"	5	4	Pesante 18
Cannone Quad	48"	7	4	Pesante 4, Contraerea, Intercettazione
Cannone requiem Vendicatore	36"	6	3	Pesante 7
Cannone rotante	30"	3	6	Raffica 3/4
Cannone Tempesta di Fiamme	Sagoma	6	3	Pesante 1
Cannone tempesta Leviathan	24"	7	3	Pesante 6, Penetrante[13]
Cannone Thunderhawk	72"	8	3	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")
Cannone Volcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")
Cannoni Automatici Anvilus	48"	8	4	Pesante 4, Penetrante[13]
Carica elettromag. Tempesta	-	3	4	Bomba 1, Area Grande (5"), Elettromagnetico, Concussione, Un Solo Uso

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Colubrina Volkite	45″	6	5	Pesante 4, Deflagrazione[11]
Combi-arma				
(-lanciafiamme)	Sagoma	4	5	Assalto 1, Un Solo Uso
(-lanciagranate a frammentazione)[14]	24″	3	6	Assalto 1, Area (3″)
(-lanciagranate perforanti)[14]	24″	6	4	Assalto 1
(-plasma)	24″	7	2	Cadenza Rapida, Surriscaldamento, Un Solo Uso
(-termico)	12″	8	1	Assalto 1, Termico, Un Solo Uso
(-volkite)	15″	5	5	Assalto 2, Deflagrazione[11]
Combi-requiem	24″	4	5	Cadenza Rapida, Binato
Devastatore Plasma				
(Fuoco Rapido)	72″	8	2	Arma Primaria 2, Area Enorme (7″)
(Sovraccarico)	96″	10	2	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10″)
Distruttore laser	36″	9	1	Artiglieria 1, Binato
Distruttore plasma	18″	7	2	Assalto 2, Surriscaldamento
Distruttore plasma Executioner	36″	7	2	Pesante 3, Area (3″)
Doppio Lanciamissili Arcus				
(Testate Arcus)	36″	8	2	Pes. 4, Testate a Grappolo[19], Tracciamento Terminale[20]
(Testate Lancia del Cielo)	48″	7	3	Pes. 4, Tracciamento Terminale[20], Contraerea, Interc.
(Testate Pyrax)	36″	5	4	Pesante 2, Area Grande (5″), Ignora la Copertura
(Testate a flusso neutronico)	24″	7	4	Pesante 4, Tracciamento Terminale[20], Flusso Neutronico[30]
Fucile a pompa degli Space Marine	12″	4	-	Assalto 2
Fucile di precisione	36″	X	6	Pesante 1, Precisione
Fucile Graviton	18″	X	4	Pesante 1, Area (3″), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton[10]
Fucile plasma	24″	7	2	Cadenza Rapida, Surriscaldamento
Fucile Requiem	24″	4	5	Cadenza Rapida
Fucile termico	12″	8	1	Assalto 1, Termico
Fucile Volkite	15″	5	5	Assalto 2, Deflagrazione[11]
Granate a Frammentazione	8″	3	-	Assalto 1, Area (3″)
Granate Perforanti	8″	6	4	Assalto 1
Lancia termica ciclonica	18″	9	1	Pesante 3, Termico
Lanciafiamme	Sagoma	4	5	Assalto 1
Lanciafiamme Pesante	Sagoma	5	4	Assalto 1
Lanciagranate				
(granate a frammentazione)	24″	3	6	Cadenza Rapida, Area (3″)
(granate perforanti)	24″	6	4	Cadenza Rapida
Lanciagranate d'assalto	8″	3	-	Assalto 2, Area (3″), Un Solo Uso
Lanciagranate Kharybdis	24″	6	5	Pesante 2, Inchiodamento, Binato
Lanciagranate Phosphex	6″-18″	5	2	Pesante 3, Area (3″), Avvelenato (3+), Bombardamento, Fuoco Strisciante[6], Morte Persistente[7], Un Solo Uso
Lanciamissili				
(missili a frammentazione)	48″	3	6	Pesante 1, Area (3″)
(missili perforanti)	48″	8	3	Pesante 1
(missili antiaerei)	48″	7	4	Pesante 1, Contraerea
(missili Rad)	48″	4	3	Pesante 1, Area (3″), Corruttore, Radioattivo[15]
Lanciamissili Antiaereo Hyperios	48″	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione, Ricerca di Calore[16]
Lanciamissili Ciclone				
(missili a frammentazione)	48″	3	6	Pesante 2, Area (3″)
(missili perforanti)	48″	8	3	Pesante 2
Lanciamissili a frammentazione Deathstorm	48″	5	4	Pesante 1, Area (3″), Inchiodamento
Lanciamissili perforanti Deathstorm	48″	8	3	Pesante 2
Lanciamissili Havoc	48″	5	5	Pesante 1, Area (3″), Binato
Lanciamissili multiplo Aiolos	60″	6	3	Pesante 3, Inchiodamento, Tracciamento Indipendente[17]
Lanciamissili Multiplo Scorpius	48″	8	3	Pesante 1, Area (3″), Bombardamento, Bombardamento Missilistico[18]
Lanciamissili Multiplo Turbine				
(missili Vendetta)	12″-48″	5	4	Artiglieria 1, Area Grande (5″), Bombardamento
(missili incendiari Castellano)	12″-48″	4	5	Art. 1, Area Grande (5″), Bomb., Ignora la Copertura
Lanciamissili Vendetta	48″	5	4	Pesante 2, Area Grande (5″)
Lanciamissili Xiphon	60″	8	2	Pesante 2, Testate a Grappolo[19], Tracciamento Terminale[20]
Laser a Raggio Neutronico	36″	10	1	Artiglieria 2, Concussione, Impulso Elettrico[2]
Macro-bomba a grappolo	-	8	3	Bomba 1, Bombardamento Apocalittico (3D6), Penetrante[13], Un Solo Uso

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile Cacciatore	Illimitato	8	3	Pesante 1, Un Solo Uso
Missile Dreadstrike	120″	10	2	Artiglieria 1, Area (3″), Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72″	8	2	Pesante 1, Penetrante[13], Un Solo Uso
Missile penetratore Kraken	36″	8	1	Pesante 1, Missile, Sfondacorazze, Un Solo Uso
Missile Sunfury	36″	6	3	Pesante 1, Area Grande (5″), Missile, Surriscaldamento, Un Solo Uso
Missile Tempesta	60″	6	4	Pesante 1, Penetrante[13], Un Solo Uso
Mitragliatore pesante	36″	4	-	Pesante 3
Mortaio Quad				
(munizioni anticarro)	36″	8	4	Pesante 4, Penetrante[13]
(munizioni a frammentazione)	12″-60″	5	5	Pesante 4, Area (3″), Bombardamento
(munizioni a scheggia)	12″-36″	2	4	Pesante 4, Area (3″), Bombardamento, Dilaniante
(munizioni incendiarie)	12″-60″	4	5	Pesante 4, Area (3″), Bombardamento, Ignora la Copertura
(munizioni Phosphex)	12″-36″	4	3	Pesante 4, Area (3″), Bombardamento, Fuoco Strisciante[6], Morte Persistente[7]
Moschetto Volkite	30″	6	5	Pesante 2, Deflagrazione[11]
Multi-termico	24″	8	1	Pesante 1, Termico
Munizioni Speciali				
(proiettili Kraken)	30″	4	4	Cadenza Rapida
(proiettili Scorpius)	24″	5	2	Pesante 1, Lacerante
(proiettili Tempest)	18″	3	6	Cadenza Rapida, Area (3″)
Pistola ad aghi	12″	2	5	Pistola, Avvelenata (4+), Dilaniante
Pistola Archeotech	12″	6	3	Pistola, Perfezionata
Pistola Inferno	6″	8	1	Pistola, Termica
Pistola lanciafiamme	Sagoma	3	6	Pistola
Pistola plasma	12″	7	2	Pistola, Surriscaldamento
Pistola Requiem	12″	4	5	Pistola
Raggio convertitore				
	0″-18″	6	-	Pesante 1, Area (3″)
	18″-42″	8	4	Pesante 1, Area (3″)
	42″-72″	10	1	Pesante 1, Area (3″)
Raggio convertitore pesante				
	0″-18″	6	-	Pesante 1, Area Grande (5″), Calibrazione di Fuoco[22]
	18″-42″	8	4	Pesante 1, Area Grande (5″), Calibrazione di Fuoco[22]
	42″-72″	10	1	Pesante 1, Area Grande (5″), Calibrazione di Fuoco[22]
Requiem pesante	36″	5	4	Pesante 3
Requiem pesante quad	36″	5	4	Pesante 6, Binato
Turbolaser Destructor	96″	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5″)
Volkite Serpenta	10″	5	5	Pistola, Deflagrazione[11]

Batteria di Distruttori Laser

La menzione tra le regole della Batteria di Distruttori Laser (Laser Destroyer Array), è presente solo in un ridotto (non più di 2 o 3) numero di pubblicazioni HH, e differisce dal normale Distruttore Laser (Laser Destroyer) per la gittata aumentata a 48″ rispetto ai 36″ dell'arma normale. Nei rimanenti volumi compresi tutti quelle relativi alle Legioni di Space Marine (sia digitali che cartacei), e nel più recente Age of Darkness Rulebook, non vi è alcun riferimento alla Batteria di Distruttori Laser.
È opinione comune nella comunità HH utilizzare per la Batteria di Distruttori Laser una gittata migliorata.

In attesa di FAQ ufficiali FW accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo il mio parere. [NdHG]

ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma da combattimento dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia
Artiglio da assedio Leviathan	-	x2	2	Mischia, Demolitore[23], Colpo Tranciante[24]
Artiglio Fulmine	-	Mod	3	Mischia, Lacerante, Arma Specialistica
Ascia a catena	-	+1	4	Mischia
Ascia potenziata	-	+1	2	Mischia, Ingombrante
Ascia psichica	-	+1	2	Mischia, Psichica, Ingombrante
Bastone psichico	-	+2	4	Mischia, Concussione, Psichica
Carica da demolizione[++]	Spec.	8	3	Mischia, Area (3"), Demolitore[23], Un Solo Uso
Fresa laser	-	9	2	Mischia, Ingombrante, Molto Ingombrante[25]
Granata perforante	-	6	4	Mischia
Lama del Campione	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida[26]
Lancia potenziata	-	+1/M	3/4	Mischia
Maglio a catena	-	x2	2	Mischia, Ingombrante , Sfondacorazze, Arma Specialistica
Maglio a caterna dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia, Sfondacorazze
Maglio d'assedio	-	10	2	Mischia, Concussione, Arma Specialistia, Demolitore[23]
Maglio potenziato	-	x2	2	Mischia, Ingombrante , Arma Specialistica
Martello Tuono	-	x2	2	Mischia, Ingombrante , Concussione, Arma Specialistica
Mazza potenziata	-	+2	4	Mischia, Concussione
Sciabola Charnabal	-	Mod	-	Mischia, Dilaniante, Lama da Duellante[27]
Servo-braccio[++]	-	x2	2	Mischia, Ingombrante
Spada a catena/lama da combattimento	-	Mod	-	Mischia
Spada a catena pesante	-	+2	5	Mischia, A Due Mani
Spada potenziata	-	Mod	3	Mischia
Spada psichica	-	Mod	3	Mischia, Psichica
Trivella da assedio Leviathan	-	x2	2	Mischia, Demolitore[23], Sfondacorazze

REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELLE LEGIONI

++. Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Equipaggiamento delle Legioni.

1. **Contraccolpo:** Se un'arma con questa regola speciale non riesce a Penetrare una Corazza o fallisce il Tiro per Ferire contro un modello bersaglio, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello che ha sparato subisce 1 Punto Scafo o una Ferita automatica.
2. **Impulso Elettrico:** Qualsiasi veicolo (inclusi i Veicoli Superpesanti) che subiscono uno o più Colpi Penetranti da un'arma con questa regola speciale, possono sparare soltanto Alla Cieca nel successivo Turno di Gioco.
3. **Collasso Graviton:** Invece che tirare per Ferire normalmente, tutti i modelli colpiti da un'arma con questa regola speciale devono ottenere un valore pari o inferiore alla propria Forza su 2D6, o subire una Ferita. Contro bersagli con un Valore di Corazza tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza. Dopo che un'arma con questa regola speciale ha fatto fuoco, lascia in gioco il segnalino ad Area. Nel turno successivo, considera l'Area come un Terreno Accidentato e Pericoloso.
4. **Torsione Schiacciante:** Un veicolo colpito da un'arma con questa regola speciale raddoppia il numero di Punti Scafo persi a seguito del danno.
5. **Bombe a Grappolo:** Un veicolo volante può utilizzare un qualsiasi numero di Bombe a Grappolo in ciascuna Corsa di Bombardamento, fino al numero massimo di Bombe che possiede. Seleziona un singolo modello come bersaglio di tutte le Bombe a Grappolo (deve essere un modello che il veicolo volante ha sorvolato durante la Fase di Movimento). La prima Bomba devia di D6", mentre le ulteriori Bombe lanciate deviano come se si trattasse di un Bombardamento Multiplo d'Artiglieria
6. **Fuoco Strisciante:** Dopo che il segnalino ad Area dell'arma è stato posizionato, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino a 2" in qualsiasi direzione, fintantoché colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.
7. **Morte Persistente:** Dopo che i colpi di un'arma ad area con questa regola speciale sono stati risolti, lascia il segnalino ad Area sul tavolo per il resto della partita. L'area viene considerata come Terreno Pericoloso per qualsiasi modelli dotato di un valore di Resistenza e per i Veicoli Scoperti.
   Nota: è consigliabile avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere
8. **Carico Mortale:** Un Veicolo Volante che possiede armi con questa regola speciale non ancora utilizzate subisce un qualsiasi danno ma non è distrutto, tira un D6. Con un risultato di 6 il velivolo subisce un risultato di Esploso sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.
9. **Agganciamento Rapido:** Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.
10. **Impulso Graviton:** Invece che tirare normalmente per Ferire, tira un D6 per ogni modello colpito da un'arma con questa regola speciale. Il modello deve ottenere un risultato pari o inferiore alla propria Forza (un risultato di 6 è sempre considerato un fallimento) o subire una Ferita. Dopo aver risolto i colpi dell'arma che ha sparato, lascia la sagoma ad Area in gioco. Fino al termine del turno successivo, l'Area si considera Terreno Accidentato e Pericoloso.
11. **Deflagrazione:** Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale, risolvi immediatamente contro la stessa unità un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma originale. I colpi aggiuntivi possono essere salvati normalmente e i modelli colpiti devono essere entro la gittata dell'arma per poter avere effetto. I colpi aggiuntivi così generati non causano a loro volta altri colpi.
12. **Raggio Mortale:** Quando quest'arma spara, tira una linea immaginaria larga 1" che parte dalla canna dell'arma e lunga quanto la gittata massima dell'arma stessa. Il primo modello colpito dalla linea deve essere un modello nemico. Tutti i modelli (amici e nemici) sotto la linea (ad eccezione del carro che spara), subiscono un colpo automatico risolto con il profilo dell'arma. Veicoli Volanti Sfreccianti e Creature Mostruose Volanti in Picchiata e le Creature Gargantuesche Volanti non possono essere colpite né scelte come bersaglio. Le unità colpite subiscono un numero di colpi pari al numero di modelli sotto la linea. Le perdite sono rimosse secondo le normali regole del Tiro. Se la linea colpisce un Veicolo Superpesante, una Creatura Gargantuesca o un Edificio/Fortificazione di grandi dimensioni (come un Bastione o più grandi), l'attacco viene fermato e la linea non procederà oltre questi. Il bersaglio subirà tuttavia D3 colpi (risolti separatamente) anziché uno soltanto. Se un veicolo da Trasporto subisce un colpo penetrante da quest'arma, i passeggeri subiscono D6 colpi automatici a Fo4 con la regola Deflagrate, in aggiunta a qualsiasi altro effetto causato dal colpo penetrante. Le perdite di questi colpi sono assegnati dal giocatore che li subisce
13. **Penetrante:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.
14. **Combi-lanciagranate:** Una combiarma che include un lanciagranate come arma secondaria, può scegliere quale tipo di granata utilizzare quando la utilizza.
15. **Radioattivo:** Un modello che subisce una o più ferite da un'arma con questa regola speciale, si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.
16. **A Ricerca di Calore:** Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.
17. **Tracciamento Indipendente:** Un'arma con questa regola speciale può sparare ad un bersaglio diverso da quello delle altre armi del modello e ignora qualsiasi ostacolo alla linea di vista su terreni aperti. Quando spara ad un veicolo, quest'arma colpisce sempre la Corazza Laterale.
18. **Bombardamento Missilistico:** Un velivolo con questa regola speciale può sparare fino a quattro Missili in ogni Fase di Tiro, anziché soltanto due (questi contano normalmente per il limite di armi utilizzabili da un Veicolo Volante Sfrecciante)
19. **Testate a Grappolo:** Ogni volta che un'arma con questa regola speciale infligge un Colpo Penetrante contro un Veicolo, tira D3 volte sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e scegli il risultato più alto.
20. **Tracciamento Terminale:** I Tiri Copertura e i Tiri Zigzagare effettuati con successo contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.
21. **Colpo Traumatico:** I Test di Inchiodamento causati da un'arma con questa regola speciale hanno una penalità di -1 alla Disciplina.

22. **Calibrazione di Fuoco:** Un'arma con questa regola speciale non può fare fuoco se il modello si è mosso durante la Fase di Movimento, indipendentemente dalla regola speciale Irriducibile, dal fatto che è montata su un veicolo ecc.
23. **Demolitore:** Le armi con questa regola speciale possono ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni, ed Edifici, e hanno un bonus di +1 a tutti i tiri sulla Tabella dei Danni agli Edifici. Se un attacco con questa regola speciale colpisce un elemento scenico, una fortificazione o un edificio e lo distrugge, rimuovi l'elemento dal gioco (se possibile).
24. **Colpo Tranciante:** Ogni volta che un modello non veicolo subisce una Ferita non salvata da un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 4+, il modello subisce ulteriori D3 Ferite, che dovrà salvare separatamente, risolte utilizzando il profilo dell'arma (nota che queste non causano a loro volta ferite addizionali).
25. **Molto Ingombrante:** Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può effettuare un unico attacco in corpo a corpo, risolto ad AC1, indipendentemente dal numero di attacchi sul suo profilo, bonus per la carica o altre regole speciali.
26. **Colpo Omicida:** Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.
27. **Lama da Duellante:** In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.
28. **Spaccapietre:** Un'arma con questa regola speciale infligge D3 colpi Penetranti anziché uno solo quando penetra con successo la corazza di un edificio o di una fortificazione.
29. **Shock Strutturale:** Se un'arma con questa regola speciale infligge con successo un Danno Grave ad un veicolo nemico, tira un D6. Con un risultato di 4+, infligge un secondo Danno Grave automatico contro cui non è possibile effettuare Tiri Copertura.
30. **Flusso Neutronico:** Un'arma con questa regola speciale guadagna la regola speciale Morte Immediata quando viene utilizzata contro un modello con la regola speciale Cybernetica Cortex.
31. **Bruciatura Plasma:** Quando un attacco con questa regola speciale danneggia un Veicolo infliggendo con successo uno o più Punti Scafo, tira un D6. Con un risultato di 4+, il veicolo bersaglio subisce dei danni supplementari che non concedono alcun Tiro Copertura. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Superficiale, il veicolo subisce la perdita di 1 Punto Scafo aggiuntivo.. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Penetrante, il veicolo subisce invece la perdita di D3 Punti Scafo aggiuntivi.

LEGIONI DEGLI SPACE MARINES

LEALISTI E TRADITORI

Nelle pagine seguenti, saranno presentate le regole per le unità e personaggi speciali delle varie Legioni di Space Marines. All'interno delle partite giocate al tempo dell'Eresia, alcune queste possono essere incluse soltanto in un esercito rappresentante soltanto uno specifico schieramento, quello Lealista o quello Traditore.

Nella scheda di tali unità sarà indicata chiaramente l'appartenenza ad una delle due fazioni in lotta.

Le unità per cui non è indicata una specifica Fazione possono invece essere utilizzate liberamente da entrambi gli schieramenti.

I – ANGELI OSCURI

LEGIONES ASTARTES (ANGELI OSCURI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Conclave della Morte:** Se al termine di una partita, l'esercito nemico ha ancora in gioco un numero di unità maggiore rispetto a quelle rimaste ad un esercito che include un Distaccamento Primarie di Angeli Oscuri, il giocatore avversario guadagna D3 Punti Vittoria addizionali. Le unità che stanno Ripiegando non contano per determinare il numero di unità ancora in gioco.
- **Maestria della Spada:** Quando combatte in corpo a corpo con una delle seguenti armi: lama da combattimento, spada a catena, spada a catena pesante, spada potenziata, Spadone Terranico, Spada da Guerra Calibanita e Lame del Campione modellate a forma di spada, e quando combatte contro un modello con pari valore di AC, un modello con questa regola speciale colpisce con un risultato di 3+.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Le Armi della Lunga Notte:

- Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che può acquistare una Spada Potenziata come opzione, può al suo posto scegliere una Spada da Guerra Calibanita per +10 punti, o può sostituire una Spada potenziata che è parte del suo equipaggiamento base con una Spada da Guerra Calibanita senza alcun costo aggiuntivo.
- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che ha accesso ad un Fucile Plasma come opzione, può al suo posto scegliere un Fucile Plasma a Ripetizione per +20 punti. Nel caso di unità con più Fucili Plasma, tutti i modelli devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di arma.
- Qualsiasi Pretore, Centurione o Console con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che può acquistare un Maglio Potenziato come opzione, può al suo posto scegliere uno Spadone Terranico per +15 punti.

Munizioni Speciali

- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) equipaggiato con un Lanciagranate, un Lanciagranate binato o un Lanciamissili, può acquistare proiettili a Stasi come munizione addizionale per +5 punti/modello.
- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) e qualsiasi Dreadnought (di ogni tipo) in un Distaccamento di Angeli Oscuri equipaggiato con un Requiem Pesante o con un Requiem Pesante binato può acquistare Munizioni Acide Molecolari come munizioni addizionali per +5 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spadone Terranico	-	+2	3	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata
Spada da Guerra Calibanita	-	+1	3	Mischia
Fucile plasma a ripetizione	12"	6	2	Raffica 2/3, Binato, Surriscaldamento
Proiettili a Stasi -lanciagranate	12"	3	-	Assalto 1, Area (3"), Anomalia di Stasi
-lanciamissili	24"	4	-	Pesante 1, Area (3"), Anomalia di Stasi
Munizioni acide molecolari	36"	2	D6*	Pesante 3, Avvelenato (2+)

**Tira ogni volta che l'arma fa fuoco.*

Anomalia di Stasi: *Tutti i modelli in un'unità colpita da uno o più armi con questa regola speciale soffrono di una penalità di -1 alla propria AC e alla propria I fino al termine del turno.*

RITO DI BATTAGLIA – PROTOCOLLO ALA DEL CORVO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Angeli Oscuri.

Effetti:

- **Cacciateli Fino alla Fine:** Tutte le unità in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può ripetere qualsiasi Tiro per gli Sfondamenti, se il Giocatore lo desidera.
- **Cavalieri Comandanti:** I Personaggi Indipendenti in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia possono ripetere qualsiasi Tiro per Ferire quando combattono in corpo a corpo contro un nemico con Resistenza pari o superiore a 5. Inoltre loro e qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) a cui sono aggregati ignorano qualsiasi penalità alla Disciplina durante la Fase di Assalto.
- **Cavalieri di Ferro:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può includere come Scelta Truppa solamente Legion Jetbike Sky Hunter Squadron e Legion Outrider Squad. Tutti i Personaggi Indipendenti inclusi in un Distaccamento che utilizzi questo Rito di Battaglia devono inoltre essere equipaggiati con una Moto a Reazione o con una Moto degli Space Marine. Nota che questo significa che alcuni tipi di Personaggi non possono essere utilizzati in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- **Devastare la Terra:** Qualsiasi Personaggio in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può essere equipaggiato con Granate Rad per +5 punti ciascuno.
- **Ricerca & Distruzione:** Le Moto a Reazione e i veicoli di tipo Aeromobile (incluse quelle prese come equipaggiamento di un Personaggio Indipendente), possono abbandonare il tavolo durante la propria Fase di Movimento, entrando a far parte delle Riserve Provvisorie. Queste unità rientreranno in gioco automaticamente nel turno successivo utilizzando la regola speciale Aggirare.

Limitazioni:

- Gli unici veicoli che possono essere incluso nell'esercito sono quelli con Tipo Volante o Aeromobile.
- Tutte le unità di Fanteria dell'esercito devono iniziare la partita schierate all'interno di un veicolo Volante con sufficiente capacità di Trasporto e devono iniziare la partita in Riserva.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato o Fortificazioni e può includere scelte Sovrano della Guerra solo di tipo Volante.
- **Inviolati & Soli:** Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può mai beneficiare della Disciplina o di qualsiasi bonus alla Disciplina dato da qualsiasi modello privo della regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) o Sire degli Angeli Oscuri. In aggiunta alle unità facenti parte di questo Distaccamento non possono mai essere aggregati Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

RITO DI BATTAGLIA – PROTOCOLLO ALA DEL FERRO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Angeli Oscuri.

Effetti:

- **Fuoco Concatenato:** Tutti i veicoli Corazzati inclusi in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, aumentano la propria AB a 5 fintantochè fanno parte di uno Squadrone che contiene almeno due Corazzati.
- **Giganti della Guerra:** Tutti i Dreadnought (di tutti i tipi) inclusi in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno le regole speciali Paura e Cacciatori di Veicoli Corazzati.
- **Polvere di Innumerevoli Mondi:** Tutti i veicoli Corazzati inclusi in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia ignorano il primo Test di Terreno Pericoloso fallito e possono aggiungere +1" alla distanza di movimento "a Tavoletta".
- **Sterminatori:** Quando sparano con Pistole, armi a Cadenza Rapida o Armi a Raffica con Forza 5 o inferiore, contro modelli nemici entro 12", tutti i modelli di Fanteria inclusi in Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno un bonus di +1 ai Tiri per Ferire.

Limitazioni:

- Tutte le unità di Fanteria dell'esercito devono cominciare la partita imbarcati su un veicolo di tipo Corazzato che abbia sufficiente capacità di Trasporto.
- Almeno metà delle unità dell'esercito devono essere Veicoli di tipo Corazzato.
- Se tutti i Corazzati del Distaccamento sono distrutti, il nemico guadagna un Punto Vittoria supplementare.
- Non è possibile includere un Distaccamento Alleato o una Fortificazione.

III – FIGLI DELL'IMPERATORE

LEGIONES ASTARTES (FIGLI DELL'IMPERATORE)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Esecuzione Perfetta:** I modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) guadagnano un bonus di +1 Iniziativa in qualsiasi turno abbiano Assaltato il nemico, a meno che non abbiano fatto una Carica Scomposta [ADL]
- **Guerrieri Esemplari:** Le unità con questa regola speciale hanno la regola speciale Crociato e aggiungono +D3 a qualsiasi tiro di dado per uno Sfondamento (tira una volta per ogni combattimento). In aggiunta, i Personaggi con questa regola speciale si considerano avere un bonus di +1 Iniziativa quando combattono in una Sfida.
- **Orgoglio Guerriero:** I Personaggi con questa regola speciale devono sempre lanciare/accettare una Sfida se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli in grado di farlo il giocatore può scegliere con quale lanciare/accettare una Sfida). Tuttavia, se un Personaggio con questa regola speciale viene ucciso durante una Sfida e l'unità perde il combattimento, subisce una penalità ulteriore di -1 al test di Morale per il Risultato del Combattimento.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Figli dell'Imperatore possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Phoenix Terminator Squad:** Élite (tutti)
- **Palatine Blade Squad:** Élite (tutti)
- **Capitano Saul Tarvitz:** QG (solo Lealisti)
- **Rylanor l'Inflessibile:** Élite (solo Lealisti)
- **Lord Comandante Eidolon:** QG (solo Traditori)
- **Kakophoni:** Supporto Pesante (solo Traditori)
- **Fulgrim:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Distorsori Sonici: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) può avere questo equipaggiamento per +5 punti a modello.
I modelli nemici in contatto di base durante un assalto con un modello o un'unità equipaggiato con dei Distorsori Sonici subisce una penalità di -1 alla propria AC. I modelli immuni alla Paura sono anche immuni a questo effetto.

Lancia Potenziata Fenice: Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) che può acquistare un Maglio Potenziato come opzione, può al suo posto scegliere una Lancia Potenziata Fenice per lo stesso costo. Una Lancia Potenziata Fenice è un'arma da mischia con il seguente profilo (il primo valore viene utilizzato nel Turno del Giocatore in cui un modello equipaggiato con quest'arma ha caricato, il secondo in tutti gli altri turni).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia Potenziata Fenice	-	+1/M	2/3	Mischia, A Due Mani

RITO DI BATTAGLIA – IL MARU SKARA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Figli dell'Imperatore.

Effetti:

- **La Lama In Vista:** Tutte unità schierate in campo con un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia aggiungono +1" al loro Movimento, alla Corsa ella distanza di Assalto durante il loro primo Turno del Giocatore.
- **La Lama Nascosta:** Durante lo Schieramento, il giocatore deve scegliere da un minimo di una ad un massimo di tre unità tra le proprie scelte Élite e/o Supporti Leggeri. Queste unità (compresi gli eventuali Personaggi Indipendenti aggregati), sono automaticamente tenuti in Riserva, e vengono ignorate per qualsiasi altra regola relativa alle Riserve e/o allo Schieramento (ad esempio le eventuali Capsule schierate in questo modo non si considerano per la regola Assalto delle Capsule d'Atterraggio ecc.).
  Il giocatore deve quindi indicare su un foglio di carta un turno a sua scelta in cui fare arrivare le unità appartenenti alla Lama Nascosta, scegliendolo tra secondo, terzo o quarto turno. Al turno scelto, il giocatore dovrà mostrare il foglio al proprio avversario, e tutte le unità entreranno automaticamente in gioco dalla Riserva, guadagnando inoltre la regola speciale Aggirare.

Limitazioni:

- Le unità con le regole speciali Immobile, Pesante e/o Lenti e Determinati non possono essere scelte come parte di un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia.
- Un Campione della Legione deve essere incluso nell'esercito come seconda scelta QG obbligatoria.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.
- Se la Missione giocata prevede l'obiettivo secondario Uccidi il Generale, l'avversario guadagna 1 Punto Vittoria se il giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia non riesce ad uccidere il Generale nemico.

RITO DI BATTAGLIA – ÈLITE DELLA 3ª COMPAGNIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Figli dell'Imperatore.

Effetti:

- **Assalto Sonico:** Qualsiasi unità di Fanteria equipaggiata con un'armatura potenziata o armatura dell'artefice può essere equipaggiata con dei Distorsori Sonici per +2 punti/modello. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati nel caso questo opzione venga scelta.
- **Scelti da Vairosean**: Le unità di Kakophoni possono essere prese come scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. In aggiunta, tutte le unità di Kakophoni dell'esercito guadagnano la regola speciale Irriducibile.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Figli dell'Imperatore appartenente alla Fazione Traditrice.
- Non è possibile includere un Distaccamento Alleato di Space Marine.
- Qualsiasi Alleato dell'esercito si considera come un livello di alleanza peggiore rispetto al normale, secondo la Tabelle delle Alleanze dell'Era dell'Oscurità (Compagni Guerrieri si considerano quindi Alleati Diffidenti per esempio).

PHOENIX TERMINATOR SQUAD

265 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Fenice	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Campione Fenice	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator Fenici
- 1 Campione Fenice

Tipo di Unità
- Terminator: Fanteria
- Campione: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Tartaros
- Lancia potenziata Fenice

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Avanzata Implacabile
- Colpo Improvviso
- Icone Viventi
- Risoluti

Trasporto Apposito
- Una Phoenix Terminator Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus [ADL] o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Phoenix Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +40 punti/modello
- Il Campione può avere:
  - Lanciagranate d'assalto ..... +10 punti
- L'intera squadra può avere Distorsori Sonici ..... +15 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Colpo Improvviso
I modelli con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 Iniziativa in qualsiasi Turno abbiano caricato. Nota che questo è cumulabile con altri bonus all'iniziativa ottenuti da altri equipaggiamenti e/o regole speciali.

Icone Viventi
Un'unità con questa regola speciale e tutte le unità amiche con almeno un modello entro 6" da essa sono considerate aver vinto di uno qualsiasi combattimento che sarebbe invece terminato con un pareggio.

ÉLITE
Le Phoenix Terminator Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Figli dell'Imperatore.

PALATINE BLADE SQUAD

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Guerriero Palatino	5	4	4	4	1	4	2	8	3+
Prefetto Palatino	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Guerrieri Palatini
- 1 Prefetto Palatino

Tipo di Unità
- Guerrieri Palatini: Fanteria
- Prefetto Palatino: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Potenziata
- Armatura dell'Artefice (solo Prefetto Palatino)
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Sciabola Charnabal

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Contrattacco
- Guerrieri Scelti

Trasporto Apposito
- Una Palatine Blade Squad può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Palatine Blade Squad può includere:
  - Fino a 5 Guerrieri Palatini addizionali ..... +20 punti/modello
- Ogni modello dell'unità può sostituire la propria Sciabola Charnabal con una delle seguenti armi:
  - Spada potenziata..... ..... +5 punti/modello
  - Lancia potenziata..... ..... +5 punti/modello
  - Lancia potenziata Fenice..... ..... +10 punti/modello
- Il Prefetto Palatino può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma..... ..... +15 punti
- Il Prefetto Palatino può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- L'intera squadra può avere:
  - Distorsori Sonici..... ..... +2 punti/modello
  - Reattori dorsali..... ..... +10 punti/modello

Guerrieri Scelti
Un modello con questa regola speciale può lanciare ed accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non conferisce al modello alcuna altra regola associata con l'essere un Personaggio.

ÉLITE
Le Palatine Blade Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Figli dell'Imperatore.

CAPITANO SAUL TARVITZ

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Saul Tarvitz	6	4	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Fucile di precisione
- Pistola requiem
- Spadone Charnabal

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Generale (Maestro della Difesa)
- Maestro della Legione
- Nemico Favorito (Figli dell'Imperatore)*
- Personaggio Indipendente

**Questa regola speciale si applica soltanto in caso di partite giocate contro uno schieramento di Traditori.*

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Saul Tarvitz ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Maestro della Difesa:** Saul Tarvitz e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Contrattacco fintantoché si trovano nella propria area di schieramento.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spadone Charnabal	-	+1	5	Mischia, Dilaniante, A Due Mani, Lama da Duellante

Lama da Duellante: *In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.*

QG - LEALISTI
Saul Tarvitz è una Scelta QG per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla Fazione Lealista.

RYLANOR L'INFLESSIBILE

255 Punti

				Corazza					
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Rylanor	6	5	7	13	12	10	4	2	3

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Arma da mischia dei Dreadnought con un lanciafiamme pesante incorporato
- Cannone d'Assalto Kheres
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali
- Crociato
- Manto di Gloria
- Rapidità
- Scudo Atomantico
- Venerabile

Manto di Gloria
Le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) nello stesso esercito di Rylanor possono ripetere i Test di Morale falliti e aggiungere +1 alla Risoluzione del Combattimento fintantoché si trovano entro 24" da lui.

Scudo Atomantico
Un Contemptor Dreadnought ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se un Contemptor subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi 1" al raggio dell'esplosione.

Venerabile
Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro effettuato contro Rylanor sulla Tabella dei Danni ai Veicoli. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato anche se peggiore del primo.

ÈLITE - LEALISTI
Rylanor l'Inflessibile è una Scelta Èlite per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla Fazione Lealista.

LORD COMANDANTE EIDOLON

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Lord Comandante Eidolon	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Distorsori sonici
- Granate perforanti e a frammentazione
- Martello Tuono perfezionato
- Pistola Archeotech

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Carica Tonante
- Colpi di Precisione [FAQ]
- Generale (Assalto Coordinato)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Urlo Mortale

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Eidolon ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Assalto Coordinato:** Eidolon e tutte le unità amiche entro 12" da lui aggiungono +1" a tutti i tiri per determinare la distanza di carica.

Opzioni
- Eidolon può avere dei reattori dorsali ..... +20 punti

Carica Tonante
Nel turno in cui carica, Eidolon può ignorare la regola Ingombrante del suo Martello Tuono.

Generale Orgoglioso
Eidolon deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Fulgrim.

Urlo Mortale
Eidolon può utilizzare l'Urlo Mortale una volta per partita. Usare l'Urlo si considera come sparare con un'arma.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Urlo Mortale	Sagoma	2	-	Assalto 1, Dilaniante, Inchiodamento, Un Solo Uso

QG - TRADITORI
Eidolon è una Scelta QG per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla Fazione Traditrice.

KAKOPHONI

145 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Chora	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Orchestratore	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Chora
- 1 Orchestratore

Tipo di Unità
- Chora: Fanteria
- Orchestratore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Potenziata
- Distorsori sonici
- Fucile Cacofonico
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Risoluti

Trasporto Apposito
- Una unità di Kakophoni può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- L'unità può includere:
  - Fino a 5 Chora addizionali ..... +20 punti/modello
- L'Orchestratore può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma ..... +10 punti
- L'Orchestratore può sostituire la propria spada a catena con:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- L'Orchestratore può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- L'Orchestratore può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

Fucile Cacofonico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile Cacofonico	36"	6	5	Pesante 2 Inchiodamento, Surriscaldamento, Shock Bio-psichico

Shock Bio-psichico: *Tieni conto delle ferite inflitte ad un'unità dalle armi con questa regola speciale. Al termine della Fase di Tiro, tutte le unità che hanno subito una o più ferite da un'arma con questa regola speciale, con l'eccezione delle unità Implacabili, devono effettuare un test di Disciplina con una penalità pari al numero di ferite subite.*
Se il test viene fallito, l'unità subisce automaticamente D6 Ferite a VP2 con la regola speciale Morte Immediata, allocate dal giocatore che controlla l'unità colpita (i modelli feriti non devono essere necessariamente i più vicini al tiratore).

SUPPORTI PESANTI - TRADITORI
Le squadre di Kakophoni sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla Fazione Traditrice.

FULGRIM – PRIMARCA DEI FIGLI DELL'IMPERATORE

380 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Fulgrim	8	6	6	6	6	8	5	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Granate perforanti e a frammentazione
- Marchio di Fuoco
- Lama dei Laer*
- La Panoplia Dorata

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Figli dell'Imperatore
- Imponente
- Pianificazione Strategica
- Spadaccino Leggendario

***Lama di Fuoco**
Nelle partite ambientate durante la Grande Crociata, Fulgrim è equipaggiato con la Lama di Fuoco al posto della Lama dei Laer. La Lama di Fuoco è una Lama del Campione perfezionata che infligge un Colpo Omicida con un risultato di 5+ anziché solo con un 6.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Figli dell'Imperatore: Fulgrim ha la regola speciale Crociato e deve sempre lanciare e accettare una Sfida contro un modello nemico con AC pari o superiore a 5. In aggiunta, finché Fulgrim è presente sul tavolo, lui e tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) beneficiano di un bonus di +2 per determinare il risultato di tutti i Combattimenti, e tutti i tiri per le Riserve effettuati dal giocatore che lo controlla possono essere ripetuti (compresi i tiri riusciti).

Pianificazione Strategica: All'inizio della partita, Fulgrim può scegliere uno dei Tratti del Generale a piacere, tra i Tratti Strategici dell'Age of Darkness Rulebook o tra i Tratti delle Legioni di Space Marine.

Spadaccino Leggendario : In mischia Fulgrim beneficia di un Tiro Invulnerabilità di 3+. In aggiunta, quando è impegnato in una Sfida, Fulgrim guadagna un attacco addizionale per ogni punto di Iniziativa in più rispetto al suo avversario (quindi se si trova in Sfida contro un modello con Iniziativa 5 otterrà 3 attacchi bonus).

EQUIPAGGIAMENTO

Lama dei Laer

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama dei Laer	-	Mod	2	Mischia, Dilaniante, Arma Specialistica, A Due Mani

La Panoplia Dorata: Fulgrim ha un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 5+ (che viene incrementato a 3+ in corpo a corpo grazie alla regola speciale Spadaccino Leggendario). In aggiunta, durante un assalto, se Fulgrim supera un Tiro Armatura o un Tiro Invulnerabilità con un risultato pari a 6, l'unità che ha inflitto il colpo deve effettuare un Test di Iniziativa come se fosse stata appena colpita da un'arma con la regola speciale Acciecare.

Marchio di Fuoco

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Marchio di Fuoco	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione, Lacerante, Perfezionato

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Fulgrim è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla Fazione Traditrice.

IV – GUERRIERI DI FERRO

LEGIONES ASTARTES (GUERRIERI DI FERRO)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Devastazione & Rovina:** I modelli con questa regola speciale non devono effettuare alcun Test di Morale a seguito delle perdite subite in Fase di Tiro e possono ripetere i Test di Inchiodamento falliti. In aggiunta tutte le granate e le Bombe Termiche utilizzate da modelli con questa regola speciale si considerano avere la regola speciale Demolitore, in aggiunta a tutte le normali regole proprie dell'arma usata.
- **Fine Amara:** In una Missione a durata variabile, l'avversario di un'armata con questa regola speciale può decidere di giocare 6 turni completi anziché tirare per la fine o la continuazione del gioco.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Guerrieri di Ferro possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **"Circolo del Ferro":** Èlite (tutti)
- **Tyrant Siege Terminator Squad:** Supporto Pesante (tutti)
- **Iron Havoc Support Squad:** Supporto Pesante (tutti)
- **Kyr Vhalen:** QG (solo Lealisti)
- **Erasmus Golg:** QG (solo Traditori)
- **Narik Dreygur:** QG (tutti)
- **Perturabo:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

FABBRO DA GUERRA – QG SPECIALE
Un singolo Pretore dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) può essere promosso a Fabbro da Guerra per nessun costo aggiuntivo.
Un Fabbro da Guerra può avere un Servobraccio e la regola speciale Fabbro da Battaglia per +35 punti.
Un Fabbro da Guerra non può essere equipaggiato con dei reattori dorsali, una Moto degli Space Marine o una Moto a Reazione Scimitar.
Un Fabbro da Guerra ha la regola speciale Risoluto e deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno nella stessa armata sia presente anche Perturabo, e il nemico guadagna un Punto Vittoria addizionale se riesce ad uccidere il Fabbro da Guerra in una Missione in cui sono utilizzati i Punti Vittoria.
Un Fabbro da Guerra non tira i Tratti del Generale ma ha il Tratto Distruggere le Difese, qui in seguito descritto.

Distruggete le Difese: Dopo lo schieramento ma prima dell'Infiltrazione e dei movimenti di Esplorazione, scegli un elemento scenico sul campo di battaglia all'interno della zona di schieramento nemica (elementi o fortificazioni acquistati come parte dell'armata nemica non possono essere scelti). I Tiri Copertura conferiti dall'elemento scenico scelto sono peggiorati di -1. Nota che ogni elemento scenico può essere "distrutto" soltanto una volta.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Controllore Corticale: Qualsiasi Fabbro da Guerra, Maestro della Forgia o Techmarine dei Guerrieri di Ferro possono essere equipaggiati con un Controllore Corticale per +15 punti.

Proiettili a Frammentazione: Qualsiasi unità dell'esercito armata con Requiem Pesanti o Requiem Pesanti Quad può essere equipaggiata gratuitamente con Proiettili a Frammentazione al posto delle normali munizioni (nel caso di un'unità, tutti i modelli dell'unità equipaggiati con armi adatte devono sostituirli). Un'arma con Proiettili a Frammentazione guadagna la regola speciale Inchiodamento ma si considera avere VP5 anziché VP4.

RITO DI BATTAGLIA – IL MARTELLO DI OLYMPIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guerrieri di Ferro

Effetti:

- **Foderati con l'Acciaio:** Tutti i veicoli di tipo Corazzato e Camminatore scelti come parte di un'armata che utilizza questo Rito sono equipaggiati gratuitamente con una Corazza Rinforzata.
- **Grandine di Fuoco:** I modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) che fanno parte di un'armata che utilizza questo Rito possono dichiarare un Assalto anche dopo aver fatto fuoco con armi a Cadenza Rapida, ma si considerano effettuare una Carica Disorganizzata. Nota che sono comunque obbligati ad assaltare l'unità contro cui hanno fatto fuoco e che non possono assaltare se hanno utilizzato un attacco Furia della Legione.
- **Ingegneri d'Assedio:** Un distaccamento primario che utilizza questo Rito di Battaglia può utilizzare una scelta Supporto Pesante in più rispetto al normale.

Limitazioni:

- Un Fabbro da Guerra o un Maestro d'Assedio devono essere scelti come scelta QG obbligatoria di un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere più scelte Supporto Pesante rispetto alle scelte Supporto Leggero (quindi se include 3 Supporti Pesanti può includere al massimo 2 Supporti Leggeri).
- Non è possibile avere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – FUOCO DI FERRO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guerrieri di Ferro

Effetti:

- **Bombardamenti a Ripetizione:** Le armi a Bombardamento che colpiscono un qualsiasi punto entro 12" da un'unità amica di Guerrieri Ferro deviano di un solo D6" anziché 2D6". Dopo aver risolto un Bombardamento con questa regola, lascia un segnalino "Fuoco di Ferro" a indicare il punto in cui il centro dell'area ha colpito. Armi da Bombardamento che fanno fuoco successivamente e che colpiscono un punto che si trovi contemporaneamente entro 18" da uno di questi segnalini e entro 6" da un'unità amica di Guerrieri di Ferro non devia affatto. Se al termine di una Fase di Fuoco non sono stati piazzati nuovi segnalini, al termine della Fase rimuovi tutti i segnalini in gioco.
- **Cavalcando il Fuoco di Ferro:** Le unità amiche di Guerrieri di Ferro entro 6" da un segnalino "Fuoco di Ferro" sono Implacabili.

Limitazioni:

- In una Missione in cui i due giocatori sono suddivisi tra Attaccante e Difensore, il giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia deve sempre essere l'Attaccante.
- In un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia non è possibile includere un Distaccamento Alleato o una Fortificazione.

CIRCOLO DEL FERRO
DOMITAR-FERRUM CLASS BATTLE AUTOMATA MANIPLE

205 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Domitar Ferrum	4	4	7	7	4	3	2	8	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Domitar-Ferrum

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento
- Cannone requiem modello Olympia
- Granate a Frammentazione
- Mazza Graviton
- Riflettore
- Scudo da Battaglia Karceri

Regole Speciali
- Bastioni Semoventi
- Carica Brutale
- Cybernetica Cortex

LO SCUDO DEL TIRANNO DI FERRO
Se l'esercito include Perturabo, allora può includere anche un'unità speciale di Circolo del Ferro composta da almeno quattro modelli al posto di una Legion Command Squad.
Questa unità speciale deve iniziare la partita aggregata a Perturabo, e nessun altro Personaggio Indipendente può unirsi ad essa.
I Domitar-Ferrum di questa unità speciale possono scegliere uno dei seguenti miglioramenti senza alcun costo aggiuntivo.
- +1 AC
- +1 D
- +1 Iniziativa
- Insensibile al Dolore (6+)

Opzioni
- Il manipolo può includere:
  - Fino a 5 Domitar-Ferrum addizionali.....+205 punti/modello

Cannone requiem Modello Olympia

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Requiem Modello Olympia	36"	5	4	Pesante 5, Inchiodamento

Mazza Graviton

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Mazza Graviton	-	10	2	Mischia, Concussione, Demolitore, Sfondamento

Sfondamento: *Un Tiro per Colpire di 6 genera un colpo automatico addizionale da risolversi contro il bersaglio.*

Scudo da Battaglia Karceri
Conferisce un Tiro Invulnerabilità di 5+. In aggiunta, le unità che assaltano un'unità di Circolo del Ferro che non si trovi già ingaggiata si considerano effettuare una Carica Scomposta.

Bastioni Semoventi
Se due o più Domitar-Ferrum appartenenti alla medesima unità si trovano in contatto di base tra loro, il loro Tiro Invulnerabilità è migliorato a 4+ e possono ripetere qualsaisi Tiro Armatura e Tiro Invulnerabilità fallito contro armi a Sagoma o ad Area.
In aggiunta, un singolo Personaggio Indipendente con la Regola Speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) o il Primarca Perturabo può aggregarsi ad un'unità di Circolo del Ferro, in eccezione alle normali regole per l'aggregazione. Il Personaggio che si è aggregato all'unità beneficia delle regole date dagli Scudi da Battaglia Karceri e dalla regola speciale Bastioni Semoventi (anche se mantiene il proprio Tiro Invulnerabilità, se migliore di quello conferito da queste regole).

Carica Brutale
I modelli con questa regola speciale infliggono D3 colpi Martello dell'Ira anziché uno soltanto quando assaltano. Nel caso di un'unità composta da più Domitar-Ferrum, tira il dado una volta sola e applica il risultato a tutti i modelli.

Cybernetica Cortex
Vedi la descrizione dei Legion Castellax Class Battle Automata (tra i Supporti Pesanti delle Legioni)

ÈLITE
Il Circolo del Ferro è una Scelta Èlite per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

TYRANT SIEGE TERMINATOR SQUAD

295 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Terminator Sergente d'Assedio	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator
- 1 Terminator Sergente d'Assedio

Tipo di Unità
- Terminator: Fanteria
- Terminator Sergente d'Assedio: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Lanciamissili Ciclone*
- Maglio potenziato
- Omniscopio (solo Sergente d'Assedio)

**I modelli dell'unità possono sparare con il proprio combi-requiem in aggiunta al Lanciamissili Ciclone durante la Fase di Tiro. [FAQ]*

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Demolitore (si applica a tutti gli attacchi da Tiro e da Corpo a Corpo dell'unità)

Trasporto Apposito
- Una Tyrant Siege Terminator Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus [ADL] o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Tyrant Siege Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +50 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio maglio potenziato con:
  - Maglio a catena .... +5 punti/modello
- Il Sergente può sostituire il proprio Combi-requiem con:
  - Combi-arma .... +5 punti

Omniscopio
Un modello equipaggiato con un Omniscopio ha le regole speciali Visione Notturna e Fuoco Separato.

SUPPORTO PESANTE
Le Tyrant Siege Terminator Squad sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Guerrieri di Ferro. [ADL]

IRON HAVOC SUPPORT SQUAD

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Distruttori di Ferro	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Distruttore di Ferro	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Distruttori di Ferro
- 1 Sergente Distruttore di Ferro

Tipo di Unità
- Distruttori di Ferro: Fanteria
- Sergente Distruttore di Ferro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Requiem pesante con proiettili a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Armature Rinforzate
- Cacciatori di Veicoli Corazzati
- Mira Mortale

Trasporto Apposito
- Una Iron Havoc Support Squad può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Iron Havoc Support Squad può includere:
  - Fino a 5 Distruttori di Ferro addizionali ..... +25 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio requiem pesante con proiettili a frammentazione con una delle seguenti armi:
  - Cannone automatico..... ..... gratis
  - Lanciamissili (con missili perforanti, a frammentazione e antiaerei) ..... +5 punti/modello
  - Cannone laser..... ..... +15 punti/modello
- Il Sergente può sostituire il proprio requiem pesante con proiettili a frammentazione con una delle seguenti opzioni:
  - Nuncio-Vox e arma potenziata..... +5 punti
  - Nuncio-Vox e maglio potenziato..... +10 punti
- Il Sergente può avere qualsiasi delle seguenti opzioni:
  - Bombe Termiche..... ..... +5 punti
  - Scanner predittivo..... ..... +5 punti
- Il Sergente sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice..... ..... +10 punti

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.
Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma.
Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, sfondamenti e corsa.

Mira Mortale
I Tiri Copertura dei bersagli di un modello con questa regola speciale sono peggiorati di -1 (quindi un Tiro Copertura di 5+ diventa 6+ ecc.)

SUPPORTO PESANTE
Le Iron Havoc Support Squad sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

KYR VHALEN

195 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Kyr Vhalen	6	5	4	4	4	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di Ferro
- Bombe Termiche
- Controllore Corticale
- Fucile Volkite
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama del Campione [ADL]
- Servo-braccio

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Fabbro da Guerra
- Frantumare l'Assalto
- Geloso del Comando
- Generale (Logistica di Guerra)
- Insensibile al Dolore (6+)
- Maestro della Legione
- Maestro delle Fortificazioni
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Kyr Vhalen ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Logistica di Guerra:** Durante lo Schieramento, indica una qualsiasi unità sul tavolo di gioco. L'unità scelta può ripetere tutti i Tiri per Colpire pari ad 1 finché si trova nella propria Zona di Schieramento. Questa abilità non può essere usata con armi con la regola speciale Surriscaldamento.

Frantumare l'Assalto
Una volta per partita Vhalen può utilizzare questa abilità contro la prima unità che ha dichiarato un assalto contro lui o la sua unità in quel turno.
L'unità che sta assaltando si considera effettuare una Carica Disorganizzata e non può effettuare alcun attacco Martello dell'Ira.

Geloso del Comando*
Kyr Vhalen deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Perturabo.

Maestro delle Fortificazioni
All'inizio della partita, indica una singola Fortificazione acquistata come parte dell'armata. La Fortificazione scelta ottiene un bonus di +1 a tutti i propri valori di corazza (fino ad un massimo di Corazza 15) oppure permette di ripetere tutti i Tiri Copertura pari ad 1 conferiti dalla Fortificazione stessa, a scelta del giocatore.

**Questa regola speciale si applica ovviamente soltanto nelle partite giocate durante la Grande Crociata o al di fuori del sistema di Fazioni di Horus Heresy.*

QG - LEALISTI
Kyr Vhalen è una Scelta QG per tutte le armate di Guerrieri di Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

ERASMUS GOLG

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Erasmus Golg	6	5	4	4	3	5	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-termico
- Maglio a catena
- Nuncio-Vox

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Assalto Terminator
- Carica Brutale
- Comandante Severo
- Generale (Sanguinario)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Erasmus Golg ha automaticamente il Tratto del Generale "Sanguinario", della Tabella dei Tratti delle Legioni di Space Marine.

Assalto Terminator
Un Distaccamento che include Erasmus Golg come proprio Generale può scegliere le Legion Terminator Squad come Scelta Truppa.

Carica Brutale
Erasmus Golg e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato hanno la regola speciale Martello dell'Ira.

Comandante Severo
Finché Erasmus Gold si trova sul tavolo, tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) possono utilizzare la sua Disciplina anziché la propria quando effettuano un Test di Morale.

QG - TRADITORI
Erasmus Golg è una Scelta QG per tutte le armate di Guerrieri di Ferro appartenenti alla Fazione Traditrice.

NARIK DREYGUR

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Narik Dreygur	5	5	4	4	3	5	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Calibratore Corticale
- Campo di Rifrazione
- Controllore Corticale
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Console: Praevian
- La Pedina del Redivivo
- Maestro della Cibernetica*
- Reclute della Legione (Narik Dreygur)
- Ufficiale di Supporto

Reclute della Legione (Narik Dreygur)
L'unità di Automa da Battaglia scelta insieme a Narik guadagna la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) oppure una delle seguenti regole speciali a scelta: Carica Furiosa, Cacciatori di Veicoli Corazzati, Esploratore (se viene scelta la regola speciale Esploratore, si applica anche al Praevian). Queste regole speciali non costano alcun punto addizionale.

La Pedina del Redivivo
Narik Dreygur può essere incluso come Scelta QG in qualsiasi armata lealista he contenga anche Cassian Dracos oppure Xiaphas Jurr come Generale. In questo caso Narik mantiene la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) e guadagna le regole speciali Zelota e Rabbia quando si trova entro 12" da Cassian Dracos.
Oltre a Narik l'armata può includere anche una singola unità di Legion Veteran Tactical Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro), che non occupa alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell'armata e che non conta per il numero minimo di scelte dell'esercito. Narik e questa unità sono considerati Alleati Disperati da qualsiasi altra unità dell'esercito, a parte che da Cassian Draco e da Xiaphas Jurr.

***Maestro della Cibernetica**
L'eventuale manipolo di Automa da Battaglia deve essere acquistato separatamente e il loro costo non è incluso in quello di Narik Dreygur.

QG – GUERRIERI DI FERRO
In aggiunta a quanto descritto dalla regola speciale La Pedina del Redivivo, Narik Dreygur è una Scelta QG per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

PERTURABO – PRIMARCA DEI GUERRIERI DI FERRO

455 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Perturabo	8	6	7	6	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Granate a frammentazione
- La Logos

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Guerrieri di Ferro
- Bombardamento di Precisione
- Molto Imponente
- Stratega Implacabile

LO SCUDO DEL TIRANNO DI FERRO
Se l'esercito include Perturabo, allora può includere anche un'unità speciale di Circolo del Ferro composta da almeno quattro modelli al posto di una Legion Command Squad.
Questa unità speciale deve iniziare la partita aggregata a Perturabo, e nessun altro Personaggio Indipendente può unirsi ad essa.
Tutti i Domitar-Ferrum di questa unità speciale possono scegliere uno dei seguenti miglioramenti senza alcun costo aggiuntivo. [ADL]
- +1 AC
- +1 D
- +1 Iniziativa
- Insensibile al Dolore (6+)

REGOLE SPECIALI
Sire dei Guerrieri di Ferro: Perturabo ha le regole speciali Cacciatore di Veicoli Corazzati e Demolitore (si applicano a tutti i suoi attacchi da tiro e da corpo a corpo).
In aggiunta, finché Perturabo è presente sul tavolo, lui e tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) hanno la regola speciale Risoluto.

Bombardamento di Precisione: Una volta per partita, fintantoché non è ingaggiato in corpo a corpo, Perturabo può utilizzare un bombardamento orbitale. L'attacco è risolto durante la Fase di Tiro e non è considerato come un'arma utilizzata da Perturabo.
La linea di vista dell'attacco può essere tracciata da Perturabo o da qualsiasi modello amico equipaggiato con un Nuncio-Vox o un Controllore Corticale.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento di Precisione	Infinita	9	2	Artiglieria D3, Binato, Bombardamento, Area Grande (5")

Stratega Implacabile: Tutte le unità nello stesso esercito di Perturabo guadagnano la regola speciale Carica Furiosa quando si trovano nella Zona di Schieramento nemica. In aggiunta un'armata che include Perturabo come Generale può scegliere in che turno Perturabo (e l'unità a cui è aggregato) arriverà dalla Riserva, partire dal primo turno (anziché dal secondo come di consueto).

EQUIPAGGIAMENTO
La Logos: La Logos conferisce a Perturabo un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 3+ e l'immunità alle regole speciali Accecare e Concussione. In aggiunta, tutti gli attacchi in corpo a corpo di Perturabo sono risolti a VP2.
La Logos include inoltre i seguenti equipaggiamenti: Cognis Signum, Controllore Corticale, Faro di Teletrasporto, Nuncio-Vox.
Perturabo e tutti i Terminator (di qualsiasi tipo) con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) dell'esercito guadagnano la regola speciale Attacco in Profondità.
La Logos include inoltre un Cannone da Polso, che utilizza il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone da Polso	24"	6	3	Assalto 3, Binato, Dilaniante

DOPO ISSTVAAN - Spaccaforgia
Nelle partite ambientate dopo il massacro di Isstvaan V, Perturabo può essere equipaggiato con Spaccaforgia, il martello di Ferrus Manus donatogli da Horus e ulteriormente modificato da parte di Perturabo stesso. Equipaggiare Perturabo con Spaccaforgia ha un costo di +35 punti, e l'arma utilizza il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spaccaforgia	-	x2	1	Mischia, Accecare, Atterrare, Concussione, Ingombrante

Trasporto Apposito: Tormentor: Perturabo può scegliere il Tormentor come Trasporto Apposito in qualsiasi partita da almeno 3001 punti (vedi la pagina seguente).
Il Tormentor è una variante unica di un Legion Shadowsword modificata personalmente da Perturabo.
Il Tormentor non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo non si considera assieme a quello di Perturabo per determinare il 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Perturabo è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Guerrieri di Ferro alla Fazione Traditrice.

TORMENTOR

600 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Tormentor	4	14	13	12	9

Composizione dell'Unità
- 1 Tormentor (Unico)

Tipo di Unità
- Veicolo Super-pesante (Trasporto)

Equipaggiamento
- Cannone Vulcano
- Corazza rinforzata
- Coppia di piattaforme laterali, ciascuna equipaggiata con un cannone laser e un requiem pesante binato.
- Fumogeni
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Riflettore

Capacità di Trasporto
- 15 Modelli

Punti di Fuoco
- Nessuno

Punti di Accesso
- Il Tormentor ha un punto di accesso sul retro.

Regole Speciali
- Tormento
- Scudo Vacuum (1)

Trasporto Apposito: Tormentor: Il Tormentor può essere scelto come Trasporto Apposito di Perturabo in qualsiasi partita da almeno 3001.
Il Tormentor non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo non si considera assieme a quello di Perturabo per determinare il 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

Scudo Vacuum
Finché gli Scudi Vacuum sono attivi, qualsiasi colpo rivolto contro il Tormentor è invece risolto contro il suo scudo Scudo. Lo Scudo ha un Valore di Corazza pari a 12 e viene disattivato non appena subisce un colpo Superficiale o un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'Arma Distruttrice. Tutti i colpi successivi al collasso dello scudo del Tormentor sono invece normalmente risolti contro il bersaglio.
Al termine di ciascuno dei turni del giocatore che controlla il Tormentor, tira un D6 per ciascun Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Tormento
Se il Tormentor spara con tutte le proprie armi contro lo stesso bersaglio, guadagna le regole speciali Cacciatori di Veicoli Corazzati e Cacciatore di Mostri con tutti i suoi attacchi.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Vulcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")

V – FURIE BIANCHE

LEGIONES ASTARTES (FURIE BIANCHE)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Azione Rapida:** In un qualsiasi turno in cui un'unità con questa regola speciale termina la Fase di Movimento almeno a 6" di distanza (12" nel caso di Veicoli, Moto o Moto a Reazione) dal punto in cui la Fase è iniziata, guadagna i seguenti bonus fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore.
  - Ripetere tutti gli 1 nei Tiri per Ferire con tutti gli attacchi.
  - Guadagna un Tiro Copertura di 6+, o migliora un Tiro Copertura esistente di +1, fino ad un massimo di 3+.
- **L'Occhio della Tempesta:** Un esercito il cui Generale possiede la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) ha un bonus di +1 al tiro per determinare quale giocatore avrà il primo turno, al tiro per Rubare l'Iniziativa e al primo Tiro per le Riserve di ogni Turno.
- **Nati in Sella:** Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) hanno la regola speciale Abili Piloti.
- **Ridendo in Faccia alla Morte:** Un'armata il cui Distaccamento Primario è composto da Furie Bianche deve includere una Scelta Supporto Leggero prima di poter includere qualsiasi Scelta Supporto Pesante. Questa limitazione non si applica nelle partite di Zone Mortalis.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI

Cyber-falco
Qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) può avere un Cyber-falco per +10 punti.
Il Cyber-falco è rappresentato da un modello o da un segnalino, che il giocatore che lo controlla può posizionare ovunque sul tavolo (nota che il segnalino deve poter essere fisicamente posizionato) all'inizio di ciascuno dei propri Turni del Giocatore. Il segnalino non può essere attaccato né attaccare, non blocca la linea di vista e non ha alcuna altra rilevanza in gioco se non quanto specificato qui nel seguito.
Qualsiasi unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) che sta sparando ad un'unità nemica con almeno un modello entro 6" dal segnalino può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari ad 1 e può ripetere il Tiro per la distanza di carica se assaltano una tale unità nemica.

Spadone Potenziato
Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) che può acquistare un'Arma Potenziata come opzione, può al suo posto scegliere uno Spadone Potenziato per +15 punti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spadone Potenziato				
- a una mano	-	Mod	3	Mischia, Versatile
- a due mani	-	+1	2	Mischia, Versatile

Versatile: *Uno spadone potenziato può essere utilizzato a una mano (nel qual caso utilizza il primo profilo) oppure a due mani. In questo caso utilizza il secondo profilo e si considera avere la regola speciale A Due Mani.*

RITO DI BATTAGLIA – FRATELLANZA CHOGORIANA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Furie Bianche.

Effetti:

- **Attacco Fulmineo:** Le unità di questo Distaccamento guadagnano le seguenti regole speciali a seconda del loro Tipo di Unità:
  - Moto e Moto a Reazione: Mordi & Fuggi.
  - Unità di Fanteria in cui nessun modello è equipaggiato con armi di tipo Pesante, Raffica o Artiglieria: Mordi & Fuggi e Aggirare.
  - Unità di Fanteria in cui uno o più modelli sono equipaggiati con armi di tipo Pesante, Raffica o Artiglieria: Aggirare.
  - Le unità di Fanteria che non iniziano la partita imbarcate su un Veicolo da Trasporto e/o tutti i Veicoli con più di 3 Punti Scafo che non sono di Tipo Veloce devono iniziare la partita in Riserva, se la Missione lo consente.
- **Cavalca come il Vento:** In un Distaccamento che usa questo Rito di Battaglia, i Legion Jetbike Sky Hunter Squadron e le Legion Outrider Squad sono una Scelta Truppa (e un'Unità Valida).

Limitazioni:

- Il Generale dell'Esercito deve essere equipaggiato con una Moto a Reazione o con una Moto degli Space Marine.
- Tutte le scelte Truppe Obbligatoria devono essere composte da Legion Jetbike Sky Hunter Squadron o da Legion Outrider Squad.
- L'esercito non può includere più scelte Supporto Pesante rispetto alle scelte Supporto Leggere.

RITO DI BATTAGLIA – SAGYAR MAZAN

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo se l'armata include un Personaggio con la regola Maestro della Legione con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) e solo quando questi sta guidando un esercito composto secondo le regole delle Legioni Spezzate.

Effetti:

- **Cercatori di Morte:** Al termine di ogni partita in cui il risultato è determinato dai Punti Vittoria, tira un D6 per ogni unità di questo Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes che sono state distrutte e che hanno dato dei Punti Vittoria al nemico. Con un risultato di 4, 5 o 6 il nemico non guadagna alcun Punto Vittoria per la distruzione dell'unità. Se il risultato è un 6, in aggiunta a quanto specificato in precedenza, il giocatore che controllava l'unità guadagna un Punto Vittoria addizionale al posto del suo avversario.
- **L'Occhio del Serpente:** Tutti i modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes sono Implacabili nel primo turno di qualsiasi Assalto.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.
- L'esercito non può mai contenere più Veicoli rispetto al numero di unità di Fanteria.

VI – LUPI SIDERALI

LEGIONES ASTARTES (LUPI SIDERALI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Andatura del Predatore:** I modelli di Fanteria con questa regola speciale aggiungono +1" a qualsiasi tiro di Corsa e/o di Consolidamento, fintantochè non sono equipaggiati con un'Armatura Terminator (di qualsiasi tipo) o un Reattore Dorsale.
- **Selvaggità Bestiale:** I modelli con questa regola speciale guadagnano +1 AC in qualsiasi turno abbiano caricato con successo. In aggiunta guadagnano la regola speciale Contrattacco e, se vincono un corpo a corpo in un qualsiasi turno in cui hanno caricato o controcaricato, devono effettuare uno Sfondamento.
- **Sensi Sovrannaturali:** I modelli con questa regola speciale ignorano gli effetti del Combattimento Notturno e possono ripetere il tiro per determinare da quale lato del tavolo entrano in gioco quando Fiancheggiano. In aggiunta, le unità nemiche non possono essere schierate tramite Infiltrazione entro 18" da un modello con questa regola speciale, indipendentemente dalla linea di vista.

SELEZIONE DELL'ARMATA DEI LUPI SIDERALI
Quando selezioni un esercito di Lupi Siderali, le normali regole di selezione d'armata sono modificate secondo le seguenti specifiche:

- Qualsiasi Distaccamento di Lupi Siderali **deve** occupare le scelte QG obbligatorie con un Pretore o un Centurione (rappresentanti rispettivamente un Lord Lupo o un Leader del Branco) o con un personaggio Unico con la regola speciale Legiones Astarrtes (Lupi Siderali). Altri QG e/o le varie tipologie di Console non possono essere scelti come QG obbligatori.
- Qualsiasi Distaccamento di Lupi Siderali **deve** includere almeno una scelta QG per ogni 1.000 punti (o parte) di armata, indipendentemente dalle scelte QG disponibili nella Tabella di Selezione d'Armata utilizzata. Quindi in armate da meno di 1.000 punti sarà necessario includere almeno un QG, in eserciti tra i 1.001 e i 1.999 punti ne dovranno essere inclusi almeno due e così via. Nota che questa regola ha la precedenza su eventuali limitazioni alle scelte QG disponibili in un Distaccamento o una Missione.
- I Consoli di tipo Bibliotecario, Cappellano e Primus Medicae **non possono** essere scelti in un esercito di Lupi Siderali (al loro posto i Lupi Siderali hanno accesso ai Sacerdoti di Fenris, dettagliati in seguito).
- Solo le unità di Grey Slayers possono essere prese come Truppe Obbligtorie in un qualsiasi Distaccamento di Lupi Siderali. Tutte le altre Truppe presenti nella Legiones Astartes Army List guadagnano (se già non la possiedono) la regola speciale Squadra di Supporto quando sono utilizzate in un Distaccamento di Lupi Siderali (compreso un Distaccamento Alleato). Nota che nel caso di Riti di Battaglia che permettano l'utilizzo di particolari Truppe Obbligatorie, un Distaccamento di Lupi Siderali può utilizzare le unità indicate nella descrizione del Rito.

SAGHE DEL SANGUE E DELLA NOTTE
Il Tratto del Generale per un modello con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) **deve** essere determinato dalla tabella seguente e non dalle tabelle normalmente disponibili ad un Generale delle Legioni di Space Marines. I Pretori (rappresentanti i Lord Lupo) possono tirare due D6 e scegliere il risultato che preferiscono.
D6

- **Il Tocco del Wyrm**
  Prima che la partita cominci, scegli e annota D3 unità di Fanteria composte da 5 o più modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali). Queste unità si considerano equipaggiate con Granate Difensive e guadagnano la regola speciale Paura.
- **Ululato del Lupo della Morte**
  Una volta per partita, il Generale può utilizzare questa regola speciale all'inizio del proprio Turno del Giocatore. Per la durata di quel Turno del Giovatore, puoi ripetere qualsiasi tiro per la Corsa e per la Carica effettuato dai modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali).
- **La Fame del Vuoto**
  Il Generale ha la regola speciale Rabbia.
- **Il Distruttore delle Terre**
  Il Generale e qualsiasi unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) a cui è aggregato guadagnano la regola speciale Movimento in Copertura. In aggiunta, quando sparano contro bersagli entro 12" di distanza, si considerano avere la regola speciale Ignora la Copertura.
- **Spezzacorone**
  Il Generale ha la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi Indipendenti) e Insensibile al Dolore (5+) quando combatte una Sfida.
- **Lo Scudo del Re Lupo**
  Il Generale e qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) a cui è aggregato guadagnano la regola speciale Risoluto.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Lupi Siderali possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Sacerdote di Fenris:** QG (tutti)
- **Grey Slayers Pack:** Truppa (tutti)
- **Deathsworn Pack:** Èlite (tutti)
- **Varagyr Wolf Guard Terminator Squad:** Èlite (tutti)
- **Geigor Fell-Hand:** QG (solo Lealisti)
- **Hvarl Red-Blade:** QG (solo Lealisti)
- **Leman Russ:** Sovrano della Guerra (solo Lealisti)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI

Armatura Runica: Qualsiasi Pretore (rappresentante un Lord Lupo), qualsiasi Console di tipo Signore della Forgia, Praevian o Maestro dei Segnali (rappresentanti un Sacerdote del Ferro) con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali), e qualsiasi Sacerdote di Fenris possono sostituire la propria Armatura dell'Artefice con un'Armatura Runica per +20 punti.
Un'Armatura Runica conferisce un Tiro Armatura 2+ e +1 Ferita. In aggiunta consente di ripetere i Tiri Blocca il Potere per i poteri Psionici rivolti contro il proprietario o l'unità a cui è aggregato.

Armi del Gelo: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) equipaggiato con un'Arma Potenziata può sostituirla con un'Arma del Gelo (Spada del Gelo, Ascia del Gelo o Artiglio del Gelo) per +5 punti oppure con una Grande Lama del Gelo per +10 punti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada del Gelo	-	+1	3	Mischia, Arma Specialistica
Ascia del Gelo	-	+2	2	Mischia, Arma Specialistica, Ingombrante
Artiglio del Gelo	-	+1	3	Mischia, Arma Specialistica, Lacerante
Grande Lama del Gelo	-	+1	2	Mischia, Perfezionata, A Due Mani, Spazzata

Spazzata: *Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 I in corpo a corpo. In aggiunta, se è in contatto di base con più di un nemico durante il proprio Livello di Iniziativa, guadagna +1 Attacco.*

LUPI FENRISIANI

Qualsiasi Pretore o Centurione con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) che non siano equipaggiati con dei Reattori Dorsali possono acquistare fino a due Lupi Fenrisiani per +10 punti ciascuno.
I Lupi Fenrisiani sono acquistati come un equipaggiamento e non come una normale unità. I Lupi fornano un'unità unica con il loro proprietario e che non possono essere separati. Nota che questo non impedisce al personaggio di aggregarsi ad un'unità come di consueto (semplicemente i Lupi si aggregheranno alla squadra assieme a lui).
I Lupi Fenrisiani non si considerano mai come perdite per determinare se un'unità deve effettuare un Test a seguito dei morti causati da un attascco da tiro.
Qualora sia rilevante, i Lupi Fenrisiani si considerano avere Tipo di Unità di Tipo (Fanteria) e Composizione dell'Unità: 1.

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Lupo Fenrisiano	4	0	4	4	1	4	2	5	6+

Regole Speciali: Ingombrante, Contrattacco, Sensi Sovrannaturali.

Cyberlupi: Qualsiasi Lupo Fenrisiano può essere migliorato a Cyberlupo per +5 punti ciascuno, guadagnando la regola speciale Insenbile al Dolore (5+).

RITO DI BATTAGLIA – I CACCIATORI PALLIDI

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Lupi Siderali.

Effetti:

- **Lupi Accerchianti:** Tutte le unità che appartengono ad un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno un bonus di +1 ai propri Tiri per le Riserve (nota che un tiro di dado pari a "1" si considera comunque un fallimento e non farà entrare in gioco l'unità).
- **Razziatori Insanguinati:** Tutti i modelli di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) che fanno parte di un Distaccamento che utilizza questo Rito, ad eccezione dei modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator, guadagnano la regola speciale Mordi & Fuggi, ma tirano soltanto 2D6 anziché 3D6 come di consueto per determinare la distanza di movimento quando usano questa regola.
- **La Furia del Branco:** Se un'unità di Lupi Siderali appartenente ad un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia carica con successo un'unità nemica che si trova già ingaggiata in Corpo a Corpo, guadagna +1 Attacco addizionale aggiuntivo come bonus per la carica.

Limitazioni:

- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere unità di tipo Artiglieria, Fortificazioni o Capsule di qualsiasi tipo.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere una sola scelta Supporto Pesante.

RITO DI BATTAGLIA – GLI ARTIGLI INSANGUINATI

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Lupi Siderali.

Effetti:

- **Giuramento dell'Artiglio Insanguinato:** Tutte le unità di Grey Slayers e di Assault Squad incluse in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia guadagnano la regola speciale Carica Furiosa ma deveono sempre cercare di Caricare un'unità nemica se ne hanno la possibilità. Se un'unità può potenzialmente caricare più bersagli, il giocatore può scegliere liberamente quale assaltare.
- **Assalto Soverchiante:** Tutte le unità in un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia beneficiano di un bonus di +1 al Risultato del Combattimento quando si trovano nella Zona di Schieramento nemica.
- **Ululato del Lupo della Morte:** Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia guadagna la regola speciale Ululato del Lupo della Morte (vedi Saghe del Sangue e della Notte). Nota che se anche il Generale dell'esercito possiede regola speciale grazie al Tratto del Generale, l'abilità può essere usata due volte nell'arco della partita.

Limitazioni:

- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere unità di tipo Artiglieria, Immobili o con la regola speciale Lenti e Determinati.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere un Distaccamento Alleato appartenente ad un'altra Legione di Space Marines.

SACERDOTI DI FENRIS

105 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sacerdote di Fenris	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Sacerdote di Fenris (a scelta tra Oracolo dei Morti o Lanciatore di Rune)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (tutti)
- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola Requiem

Equipaggiamento (solo Oracolo dei Morti)
- Balsami Curativi
- Fiala di Sangue Caldo
- Mazza potenziata

Equipaggiamento (solo Lanciatore di Rune)
- Arma Psichica (ascia, bastone o spada)
- Matrice Runica

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Personaggio Indipendente
- Sacerdote di Fenris

Regole Speciali (Oracolo dei Morti)
- Giuramento dei Morti
- Implacabile

Regole Speciali (Lanciatore di Rune)
- Psionico (Livello di Maestria 1)

POTERI PSIONICI
Un Lanciatore di Rune può generare i propri poteri solo dalle Discipline di Biomanzia, Divinazione o Telecinesi.

Opzioni
- Un Sacerdote di Fenris può avere uno dei seguenti:
  - Fucile Requiem ..... +2 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire la propria pistola Requiem con una dei seguenti:
  - Pistola lanciafiamme ..... +5 punti
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Scudo da combattimento ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +15 punti
  - Maglio potenziato ..... +20 punti
  - Artiglio potenziato (singolo) ..... +20 punti
- Un Sacerdote di Fenris può avere bombe termiche ..... +5 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire la propria armatura potenziata con uno dei seguenti:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
  - Armatura Terminator (*vedi sotto*) con combi-requiem ..... +30 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire la propria Armatura dell'Artefice con un'Armatura Runia ..... +20 punti

Opzioni (solo Lanciatore di Rune)
- Promozione a Psionico (Livello di Maestria 2) ..... +20 punti

Opzioni (solo Terminator)
Un Sacerdote di Fenris equipaggiato con un'Armatura Terminator ha accesso alle opzioni presenti nella lista seguente anziché a quelle precedentemente indicate.
- Un Sacerdote di Fenris in Terminator può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +7 punti
  - Fucile Volkite ..... +7 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire la propria arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine ..... +5 punti
  - Maglio a catena ..... +10 punti
  - Martello Tuono ..... +10 punti
- Un Sacerdote di Fenris in Terminator può sostituire il combi-requiem e la propria arma potenziata con una coppia di Artigli Fulmine ..... +15 punti

QG
Un Sacerdote di Fenris è una Scelta QG per tutte le armate di Lupi Siderali.

REGOLE SPECIALI

Sacerdote di Fenris

Quando acquisti un Sacerdote di Fenris devi indicare immediatamente se si tratta di un Oracolo dei Morti o di un Lanciatore di Rune. Il modello guadagna quindi tutti gli equipaggiamenti e le regole speciali indicate per la sua tipologia.

Giuramento dei Morti

Un Oracolo dei Morti e qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) a cui è aggregato hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria).

EQUIPAGGIAMENTI

Balsami Curativi

Un modello equipaggiato con dei Balsami Curativi e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (5+), a meno che già non possiedano la regola grazie ad altre fonti.

Fiala di Sangue Caldo

Una volta per partita, una Fiale di Sangue Caldo può essere utilizzata come Arma da Tiro col seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fiala di Sangue Caldo	8"	1	-	Assalto D3+1, Un Solo Uso, Avvelenata (4+), Dilaniante

Matrice Runica

Un modello equipaggiato con una Matrice Runica può ripetere un singolo tiro Blocca il Potere per Turno, tuttavia non può mai provare a manifestare un Potere Psionico utilizzando più di 4 Cariche Warp.

SACERDOTI DEL FERRO

In un esercito di Lupi Siderali, i Sacerdoti del Ferro sono rappresentati dai Consoli di tipo Maestro della Forgia, Praevian e Maestro dei Segnali. Questi seguono le normali regole per il relativo tipo di Console, con le seguenti eccezioni:

- Possono sostituire la loro Armatura dell'Artefice con un'Armatura Runica per +20 punti.
- I Signori della Forgia possono acquistare dei Cyberlupi al posto dei Servo-automata, per +15 punti/modello.
- Gli Auotomata da Battaglia aggregati ad un Praevian possono acquistare la regola speciale Contrattacco al costo di +15 punti/modello.

GREY SLAYER PACK

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cacciatore Grigio	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Uscarlo	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 9 Cacciatori Grigi
- 1 Uscarlo

Tipo di Unità
- Cacciatori Grigi: Fanteria
- Uscarlo: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Lama da combattimento o spada a catena
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Coraggio del Guerriero

Trasporto Apposito
- Finché include non più di 10 modelli, un Grey Slayer Pack può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Un Grey Slayer Pack può includere:
  - Fino a 10 Cacciatori Grigi addizionali ..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Fucile requiem ..... +2 punti/modello
  - Scudo da combattimento ..... +3 punti/modello
  - Spada a catena pesante ..... +3 punti/modello
  - Sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento con un'arma potenziata ..... +5 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un modello può scegliere una delle seguenti opzioni al posto di quelle indicate nel punto precedente:
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
  - Sostituire la propria pistola requiem con una pistola lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Sostituire la propria pistola requiem con una pistola plasma ..... +10 punti/modello
  - Sostituire la propria arma da corpo a corpo con un maglio potenziato ..... +10 punti/modello
  - Sostituire la propria arma da corpo a corpo con un artiglio Fulmine ..... +10 punti/modello
- Un Cacciatore Grigio dell'unità può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Un Cacciatore Grigio dell'unità può avere:
  - Vessillo della Legione ..... +10 punti
- L'Uscarlo può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Sostituire la spada a catena con un maglio potenziato ..... +10 punti
  - Sostituire la spada a catena con un artiglio Fulmine ..... +10 punti
  - Sostituire la spada a catena con un'Arma del Gelo ..... +15 punti
  - Sostituire la spada a catena con un martello Tuono ..... +20 punti
  - Sostituire la pistola requiem con una pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Sostituire la pistola requiem con una pistola plasma ..... +10 punti
  - Sostituire la spada a catena e la pistola requiem con una coppia di Artigli Fulmine ..... +15 punti
- L'Uscarlo può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- L'Uscarlo può avere:
  - Bombe Termiche ..... +5 punti

Coraggio del Guerriero
I modelli con questa Regola Speciale non possono Andare a Terra volontariamente, ma possono ripetere i Test di Inchiodamento Falliti e possono Assaltare anche dopo aver Corso e/o aver sparato al nemico con i propri fucili Requiem, ma in questo caso subiscono una penalità di -1" alla propria Distanza di Carica. Se un Personaggio Indipendente privo di questa regola speciale è aggregato ad un'unità di Cacciatori Grigi, l'unità non può utilizzare questa regola speciale fintantochè il Personaggio Indipendente non abbandona l'unità.

TRUPPA
Un Grey Slayer Pack è una Scelta Truppa per tutte le armate di Lupi Siderali.

DEATHSWORN PACK

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Deathsworn	4	4	4	4	1	4	2	8	2+

Composizione dell'Unità
- 5 Deathsworn

Tipo di Unità
- Deathsworn: Fanteria

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Ascia potenziata
- Bombe a stasi Yimira
- Pistola requiem
- Granate a frammentazione e perforanti

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Culto di Morkai
- I Sogni del Lupo della Morte

Trasporto Apposito
- Un Deathsworn Pack può scegliere un Rhino, un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

ÈLITE
Un Deathsworn Pack è una Scelta Èlite per tutte le armate di Lupi Siderali.

Opzioni
- Un Deathsworn Pack può includere:
  - Fino a 5 Deathsworn addizionali ..... +25 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un modello può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Sostituire la propria ascia potenziata con un maglio potenziato..... ..... +5 punti/modello
  - Sostituire la propria ascia potenziata con un martello Tuono .... +10 punti/modello
  - Sostituire la propria ascia potenziata con una Grande Arma del Gelo..... ..... +10 punti/modello
- L'intera unità può avere una tra le seguenti opzioni:
  - Bombe Termiche..... ..... +20 punti
  - Granate Rad..... ..... +30 punti

Culto di Morkai
Ad un'unità con questa Regola Speciale non si possono mai aggregare Personaggi Indipendenti, ad eccezione dei Sacerdoti di Fenris.
In aggiunta, i Sacerdoti di Fenris di tipo Oracolo dei Morti possono prendere un'unità di Deathsworn al posto di una Squadra Comando.

I Sogni del Lupo della Morte
Un'unità di Deathsworn si considera Implacabile quando si trova ingaggiata in corpo a corpo. In aggiunta, un modello di Deathsworn ucciso in corpo a corpo prima che abbia attaccato, può comunque effettuare i propri attacchi al Livello di Iniziativa 1, come se fosse ancora vivo, fintantochè almeno un modello dell'unità è ancora vivo.

Bombe a Stasi Yimira
Un'unità equipaggiata con delle Bombe a Stasi Yimira si considera equipaggiata con Granate Difensive. In aggiunta qualsiasi nemico fugga da un combattimento con questa unità deve tirare un D6 addizionale e selezionare il risultato più basso per determinare la distanza di Ripiegamento.

Nella Fase di Tiro, un modello in un'unità equipaggiata con delle Bombe a Stasi Yimira può lanciarla, secondo il profilo seguente.

Bombe a Stasi Yimira

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombe a Stasi Yimira	6"	X*	2	Area (3"), Inchiodamento, Surriscaldamento, Corruttore (2+)*

VARAGYR WOLF GUARD TERMINATOR SQUAD 270 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Varagyr	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Thegn Varagyr	5	4	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator Varagyr
- 1 Thegn Varagyr

Tipo di Unità
- Terminator Varagyr: Fanteria
- Thegn Varagyr: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Arma del Gelo (ascia, artiglio o spada)

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Avanzata Implacabile
- Carica Dirompente
- Flagello dei Lord
- Paura
- Risoluti

Trasporto Apposito
- Una Terminator Wolf Guard Varagyr composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da 6-10 modelli.

Opzioni
- Una Varagyr Wolf Guard Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator Varagyr addizionali..... +42 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria arma del Gelo con una delle seguenti opzioni:
  - Maglio potenziato..... gratis
  - Maglio a catena ..... +5 punti/modello
  - Martello Tuono..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti opzioni:
  - Combi-arma ..... +5 punti/modello
  - Arma del Gelo (ascia, artiglio o spada)..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Cannone automatico Mietitore..... +15 punti/modello
- Il Thegn Varagyr può avere un lanciagranate d'assalto..... +10 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Carica Dirompente
Un modello con questa regola speciale che effettui con successo un movimento di Assalto di almeno 6", può effettuare un Attacco Martello dell'Ira risolto a Forza 5.

Flagello dei Lord
Un modello con questa regola speciale può lanciare e accettare Sfide come se fosse un Personaggio. In aggiunta, se un Personaggio nemico è ucciso in una Sfida da un modello con questa regola speciale, applica un ulteriore bonus di +1 al Risultato del Combattimento.

TRUPPA
Una Varagyr Wolf Guard Terminator Squad è una Scelta Èlite per tutte le armate di Lupi Siderali.

GEIGOR FELL-HAND

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Geigor Fell-Hand	5	5	4	4	3	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Mano Crudele
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Coraggio del Guerriero
- Generale (Spezzacorone)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Geigor Fell-Hand ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Spezzacorone:** Geigor ha la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi Indipendenti) e Insensibile al Dolore (5+) quando combatte una Sfida.

Coraggio del Guerriero
I modelli con questa Regola Speciale non possono Andare a Terra volontariamente, ma possono ripetere i Test di Inchiodamento Falliti e possono Assaltare anche dopo aver Corso e/o aver sparato al nemico con i propri fucili Requiem, ma in questo caso subiscono una penalità di -1" alla propria Distanza di Carica.

La Mano Crudele

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Mano Crudele	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Lacerante, Perfezionata

QG - LEALISTI
Geigor Fell-Hand è una Scelta QG per tutte le armate di Lupi Siderali appartenenti alla Fazione Lealista.

HVARL RED-BLADE

210 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Hvarl Red-Blade	6	5	4	4	4	5	4	9	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Tartaros
- Aureola di Ferro
- La Distruttrice del Focolare
- Lanciagranate d'assalto
- Requiem pesante

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Astuzia da Battaglia
- Generale (Spicca-teste)
- Maestro della Legione
- Paura
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Hvarl Red-Blade ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Spiccateste:** Hvarl e qualsiasi unità amica con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) entro 12" da lui hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria).

Astuzia da Battaglia
Fino a tre unità di Fanteria dello stesso Distaccamento di Hvarl possono guadagnare la regola speciale Esploratore.

La Distruttrice del Focolare

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Distruttrice del Focolare	-	+2	2	Mischia, Sfondacorazze

QG - LEALISTI
Hvarl Red-Blade è una Scelta QG per tutte le armate di Lupi Siderali appartenenti alla Fazione Lealista.

LEMAN RUSS - PRIMARCA DEI LUPI SIDERALI

455 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Leman Russ	9	6	6	6	6	7	6	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Elavagar
- Granate a frammentazione
- L'Ascia di Helvinter
- La Spada di Balenight
- Sputa-disprezzo

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Lupi Siderali
- Distruttore di Scudi, Portatore di Rovina
- Imponente

I Fratelli-Lupo di Leman Russ
Un Esercito che includa Leman Russ può includere anche i suoi fratelli-lupo Freki e Geri (vedi la pagina successiva).
Freki e Geri non occupano alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata, ma sono considerati per tutto il resto come una Scelta QG.

REGOLE SPECIALI
Sire dei Lupi Siderali: Leman Russ ha le regola speciali Visione Notturna, Contrattacco, Andatura del Predatore e Sensi Sovrannaturali (vedi la regola speciale Legiones Astartes – Lupi Siderali). In aggiunta Leman Russ ha la regola speciale L'Ululato del Lupo della Morte (vedi i Tratti del Generale dei Lupi Siderali) e può usarlo una volta per partita.
Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) in un esercito che includa Leman Russ come Generale hanno +1 D, fino ad un massimo di D10.

Il Circolo dei Varagyr
Le Varagyr Wolf Guard Terminator Squad e le Legion Veteran Tactical Squad* possono essere schierate come Scelta Truppa Obbligatoria in qualsiasi Distaccamento Primario che includa Leman Russ come Generale.
**Le Legion Veteran Tactical Squad scelte in questo modo possono scegliere la regola speciale Coraggio del Guerriero al posto di una delle consuete Tattiche Veterane.*

Distruttore di Scudi, Portatore di Rovina: Leman Russ è armato con due diverse armi da mischia, l'Ascia di Helvinter e la Spada di Balenight, e può suddividere i suoi attacchi tra le due armi come preferisce (inclusi gli eventuali attacchi addizionali dovuti alla Carica o alla regola speciale Contrattacco). Nota che l'Attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel Profilo di Leman Russ.

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura Elavagar: L'Armatura Aura conferisce a Leman Russ un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+, che viene migiorato in 3+ contro qualsiasi arma di tipo plasma o lanciafiamme. In aggiunta, tutti i modelli nemici a contatto di base con Leman Russ subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire in corpo a corpo, fino ad un massimo di 6+.

L'Ascia di Helvinter

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia di Helvinter	-	+2	2	Mischia, Perfezionata, Penetrante

La Spada di Balenight

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada di Balenight	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Risucchia Vita

Risucchia Vita: *Se un modello subisce una o più ferite, ma non è ucciso, da un'arma con questa regola speciale, tira 2D6. Se il totale ottenuto è superiore al valore attuale di Resistenza del modello ferito, questo subisce ulteriori D3 Ferite automatiche, risolte a VP2. Le Ferite automatiche generate da questa regola speciale non vengono mai passate ad altri modelli dell'unità.*

Sputa-disprezzo

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Sputa-disprezzo	12"	4	3	Assalto 3, Dilaniante

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI
Leman Russ è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Lupi Siderali appartenenti alla Fazione Lealista.

FREKI & GERI

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Freki	5	0	5	5	4	5	3	8	5+
Geri	5	0	5	5	4	5	3	8	5+

Composizione dell'Unità
- Freki (Unico)
- Geri (Unico)

Tipo di Unità
- Bestia (Personaggio)

Equipaggiamento
- Zanne e Artigli

Regole Speciali
- Fratelli-Lupo di Russ
- Frenesia
- Implacabile
- Insensibile al Dolore (5+)
- Molto Imponente
- Paura
- Sensi Sovrannaturali
- Crociato (solo Freki)
- Colpi di Precisione (solo Geri)

Fratelli-Lupo di Russ
Freki e Geri possono essere inclusi soltanto in un Esercito che includa anche Leman Russ. Freki e Geri non occupano alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata, ma sono considerati per tutto il resto come una Scelta QG.

Freki e Geri devono essere schierati a inizio partita entro 6" da Leman Russ, ma dopodichè sono considerati ciascuno come un'unità separata che non può mai aggregarsi ad altre unità.
Se Freki e/o Geri si trovano entro 6" da Leman Russ, il Primarca può tuttavia utilizzare la regola speciale Attento, Signore! anche se non sono parte della sua unità.

Se Leman Russ inizia la partita in Riserva e/o imbarcato in un Trasporto, Freki e Geri devono essere tenuti in Riserva e/o imbarcarsi assieme a lui.
Freki e Geri possono imbarcarsi in un Trasporto (ricorda che sono entrambi modelli Molto Imponenti) solo se nello stesso Trasporto è imbarcato anche Leman Russ.

Freki e Geri non sono mai considerati un'Unità Valida, ma possono contestare gli obiettivi nemici normalmente, se la Missione lo prevede.

Zanne e Artigli

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Zanne e Artigli	-	Mod.	4	Mischia, Dilaniante

VII – MAGLI IMPERIALI

LEGIONES ASTARTES (MAGLI IMPERIALI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Difesa Incrollabile:** I modelli con questa regola speciale sono immuni all'Inchiodamento quando si trovano in copertura/combattono da una fortificazione o da una barricata. [ADL]
- **Fine Amara:** In una Missione a Durata Variabile, l'avversario di un'armata con questa regola speciale può decidere di giocare 6 turni completi anziché tirare per la fine o la continuazione del gioco.
- **Fuoco Disciplinato:** Le unità con questa regola speciale hanno un bonus di +1 alla propria AB quando sparano con un fucile requiem (compresa la componente requiem di una combi-arma), un requiem pesante o un requiem pesante quad. Le Heavy Support Squad con questa regola speciale guadagnano inoltre la regola Cacciatori di Veicoli Corazzati.
- **Sangue e Onore:** I modelli con questa regola speciale non possono mai scegliere di fallire un Test di Morale. In aggiunta, i Personaggi con questa regola speciale devono sempre lanciare/accettare una Sfida se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli in grado di farlo il giocatore può scegliere con quale lanciare/accettare una Sfida). Tutti i modelli con questa regola speciale devono ripetere i Tiri per Colpire pari ad 1 quando combattono una Sfida. [ADL]

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Magli Imperiali possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Templar Brethren:** Élite (tutti)
- **Phalanx Warden Squad:** Supporto Leggero (tutti)
- **Sigismund:** QG (solo Lealisti)
- **Alexis Polux:** QG (solo Lealisti)
- **Rogal Dorn:** Sovrano della Guerra (solo Lealisti)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Cannone d'Assalto Modello Iliastus: Le Legion Terminator Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) possono sostituire qualsiasi Lanciafiamme Pesante con un Cannone d'Assalto Modello Iliastus per +5 punti ciascuno.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone d'Assalto Mod. Iliastus	24"	6	4	Pesante 4, Dilaniante, Malfunzionamento

Malfunzionamento: *Se il Tiro per Colpire presenta tre o più risultati di 1, l'arma si inceppa e non può più essere utilizzata per il resto della parttia.*

Guanto Potenziato Solarita: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) che può acquistare un Martello Tuono come opzione, può al suo posto scegliere un Guanto Potenziato Solarita per lo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Guanto Potenziato Solarita	-	x2	1	Mischia, Perfezionato, Ingombrante

Scudo Tempesta Modello Vigil: Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) in Armatura Terminator può essere equipaggiato con uno Scudo Tempesta Modello Vigil, che gli conferisce un Tiro Invulnerabilità di 3+, al posto del proprio combi-requiem. Un modello con questo equipaggiamento non può mai beneficiare del bonus di +1 Attacchi conferito da un'arma da mischia addizionale. Uno Scudo Tempesta Modello Vigil ha un costo di +15 punti/modello per i modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator Tartaros e di +10 punti/modello per i modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator Cataphractii.

Transponder di Teletrasporto: Qualsiasi Legion Terminator Squad o Legion Command Squad equipaggiata con delle Armature Terminator con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare la regola speciale Attacco in Profondità per +15 punti per l'intera unità. I Personaggi Indipendenti in Armatura Terminator possono acquistare la regola speciale Attacco in Profondità per +10 punti a modello.

RITO DI BATTAGLIA – IL GUANTO DI PIETRA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Magli Imperiali.

Effetti:

- Le Phalanx Warden Squad possono essere schierate come una Scelta Truppa in un'armata che utilizza questo Rito di Battaglia.
- **Carica di Scudi:** Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) equipaggiato con uno Scudo da Abbordaggio o uno Scudo Tempesta che si trova in coerenza con almeno altri due modelli della stessa unità guadagna la regola speciale Martello dell'Ira.
- **Solidi come una Roccia:** Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) equipaggiato con uno Scudo da Abbordaggio o uno Scudo Tempesta che si trova in coerenza con almeno altri due modelli della stessa unità guadagna un bonus di +1 alla propria Resistenza. Questo bonus non può essere utilizzato se l'unità ha corso, assaltato o effettuato uno sfondamento in quel turno del giocatore.

Limitazioni:

- Le Legion Breacher Squad devono essere scelte come scelte Truppa obbligatorie di un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- In un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non è possibile schierare modelli tramite Attacco in Profondità (e pertanto non è possibile utilizzare modelli che devono entrare in gioco in tale modo).
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere un totale di scelte Élite e Supporto Leggero superiore al numero di scelte Truppa dell'esercito (quindi se include 3 Truppe può includere al massimo 3 unità scelte tra Élite e/o Supporti Leggeri).
- Con l'eccezione del Campione della Legione, un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può avere un singolo Console come Scelta QG.

RITO DI BATTAGLIA – FORZA D'ASSALTO HAMMERFALL

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Magli Imperiali.

Effetti:

- **Forza d'Atterraggio:** Le Phalanx Warden Squad possono essere schierate come una Scelta Truppa in un'armata che utilizza questo Rito di Battaglia.
- **Griglia di Teletrasporto:** Qualsiasi unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare un Trasponder di Teletrasporto per +15 punti. Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare un Trasponder di Teletrasporto per +10 punti.
- **Lampo Accecante:** Le unità appartenti a questo Distaccamento che entrano in gioco in Attacco in Profondità tramite un teletrasporto guadagnano la regola speciale Ammantato dal momento in cui sono posizionate sul tavolo fino all'inizio del loro successivo Turno del Giocatore. In aggiunta, tutte le unità nemiche entro 12" e in linea di vista da una di queste unità devono effettuare un Test di Accecare al termine della Fase.

Limitazioni:

- Tutti i veicoli dell'esercito devono iniziare la partita in Riserva.
- Non è possibile includere un Distaccamento Alleato o una Fortificazione.

TEMPLAR BRETHREN

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Templare	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Campione del Capitolo	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Templari
- 1 Campione del Capitolo

Tipo di Unità
- Templare: Fanteria
- Campione del Capitolo: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada potenziata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Carica Furiosa

Trasporto Apposito
- Una Templar Brethren può scegliere un Rhino, un Land Raider Proteus o un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Templar Brethren può includere:
  - Fino a 5 Templari addizionali.. ..... +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere uno scudo da combattimento ..... +5 punti/modello
- Fino a due Templari possono sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma..... +15 punti/modello
- Un Templare può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Un Templare può avere:
  - Vessillo della Legione..... +10 punti
- L'intera unità può avere Bombe Termiche..... +25 punti
- Il Campione del Capitolo può sostituire la propria spada potenziata con:
  - Ascia potenziata o mazza potenziata ..... gratis
  - Maglio potenziato..... +5 punti
  - Martello Tuono..... +10 punti
  - Guanto potenziato Solarita..... +10 punti
- Il Campione del Capitolo può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma..... +15 punti
  - Pistola archeotech..... +20 punti
- Una delle armi del Campione può diventare perfezionata..... +10 punti

ÉLITE
Le Templar Brethren sono una Scelta Élite per tutte le armate di Magli Imperiali.

PHALANX WARDEN SQUAD

255 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Guardia della Phalanx	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 9 Guardie della Phalanx
- 1 Sergente Veterano

Tipo di Unità
- Guardia della Phalanx: Fanteria
- Sergente Veterano: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Scudo da abbordaggio

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Muro di Scudi
- Armature Rinforzate

Trasporto Apposito
- Una Phalanx Warden Squad composta da dieci modelli può scegliere un Land Raider Proteus o un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci o più modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Phalanx Warden Squad può includere:
  - Fino 10 Guardie addizionali ... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio fucile requiem con:
  - Ascia potenziata ... +10 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, una Guardia della Phalanx può sostituire il proprio fucile requiem con:
  - Combi-arma ... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme ... +5 punti/modello
  - Una carica da demolizione ... +10 punti/modello
  - Fucile termico ... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ... +15 punti/modello
  - Martello Tuono ... +20 punti/modello
- Una Guardia della Phalanx può avere:
  - Nuncio-Vox ... +10 punti
- Una Guardia della Phalanx può avere:
  - Vessillo della Legione ... +15 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire la propria pistola requiem o il proprio fucile requiem con:
  - Arma potenziata ... +10 punti
  - Maglio potenziato ... +15 punti
  - Pistola plasma ... +15 punti
  - Martello Tuono ... +20 punti
- Il Sergente Veterano può avere Bombe Termiche ... +5 punti
- Il Sergente sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ... +10 punti

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.
Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma.
Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, sfondamenti e corsa.

Muro di Scudi
Un'unità non ingaggiata in corpo a corpo con almeno 5 modelli ancora in vita con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 AC in qualsiasi turno in cui sono stati caricati dal nemico. Modelli amici aggregati all'unità beneficiano del bonus fintantoché ci sono almeno 5 modelli con questa regola speciale ancora in vita.

SUPPORTI LEGGERI
Le Phalanx Warden Squad sono una Scelta Supporti Leggeri per tutte le armate di Magli Imperiali.

SIGISMUND

230 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sigismund	7	4	4	4	4	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di Ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Spada Nera
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Campione della Morte
- Colpi di Precisione
- Generale (Sterminatore di Re)
- Guerriero Eterno
- Guerriero Impareggiabile
- Implacabile
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Volontà Adamantina

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Sigismund ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Sterminatore di Re:** Se Sigismund uccide il Generale nemico in una Sfida, guadagna 1 Punto Vittoria supplementare e da quel momento puoi aggiungere un bonus di +1 a tutti i risultati dei Combattimenti di tutta l'armata fino al termine della battaglia.

Campione della Morte
Sigismund e la sua unità, se possiede la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali), guadagnano un bonus di +1 Iniziativa nel turno in cui caricano e possono ripetere il tiro per la distanza di carica e per gli Sfondamenti.
Un Distaccamento che include Sigismund può inoltre schierare le Templar Brethren come Scelta Truppa.

Guerriero Impareggiabile
Sigismund deve sempre lanciare/accettare una Sfida se ne ha la possibilità (nota che questo ha la precedenza sulla equivalente regola della Legione). Quando combatte una Sfida, gli attacchi di Sigismund hanno la regola speciale Morte Immediata e tutti i Tiri Invulnerabilità riusciti contro i suoi attacchi devono essere ripetuti.

La Spada Nera

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Spada Nera	-	+2	2	Mischia, A Due Mani

QG - LEALISTI
Sigismund è una Scelta QG per tutte le armate di Magli Imperiali appartenenti alla Fazione Lealista.

ALEXIS POLUX

165 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Alexis Polux	6	4	5	4	3	5	3	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata rinforzata
- Aureola di Ferro
- Combi-termico
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato perfezionato
- Scudo Tempesta Modello Vigil

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Colpo di Martello
- Comandante del Vuoto
- Generale (Genio Tattico)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Alexis Polux ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Genio Tattico:** Dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati, ma prima che si determini chi avrà il primo turno, il giocatore può rischierare una delle sue unità secondo i limiti posti dalla Missione giocata. Nota che in questo modo può mettere in Riserva un'unità precedentemente schierata o può schierare un'unità precedentemente lasciata in Riserva.

Colpo di Martello
All'inizio di ogni Fase di Assalto, Polux può decidere di ridurre il proprio numero di Attacchi ad 1 (nota che in carica avrà comunque due Attacchi), ma di ignorare la regola Ingombrante del proprio maglio potenziato.

Comandante del Vuoto
Polux e l'unità a cui è aggregata possono scegliere se passare o fallire qualsiasi test di Morale o di Inchiodamento che sono costretti a fare. In aggiunta, un'unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) dell'armata può entrare in gioco tramite Attacco in Profondità (si considera entrare in gioco tramite teletrasporto).

QG - LEALISTI
Alexis Polux è una Scelta QG per tutte le armate di Magli Imperiali appartenenti alla Fazione Lealista.

ROGAL DORN - PRIMARCA DEI MAGLI IMPERIALI 385 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Rogal Dorn	8	5	6	6	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Aurea
- Faro di Teletrasporto
- Granate a frammentazione
- La Voce della Terra
- Zanne della Tempesta

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Magli Imperiali
- Colpo Devastante
- Difesa Incrollabile
- Imponente

Trasporto Apposito: La Aetos Dios
Rogal Dorn può scegliere la Aetos Dios come Trasporto Apposito in qualsiasi partita da almeno 3001 punti.
La Aetos Dios è una variante personalizzata di Legion Thunderhawk Gunship, modificata dal Magos Telluria
La Aetos Dios non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo non si considera assieme a quello di Rogal Dorn per determinare il 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

REGOLE SPECIALI
Sire dei Magli Imperiali: Rogal Dorn e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno le regole speciali Carica Furiosa e Crociato.
In aggiunta, finché Rogal Dorn è presente sul tavolo, lui e tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) possono usare la sua Disciplina per qualsiasi Test di Morale e di Inchiodamento.
Rogal Dorn e qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) aggiungono +D3 a qualsiasi Risultato del Combattimento in cui sono coinvolti.
Le Legion Terminator Squad e le Phalanx Warden Squad possono essere schierate come Scelta Truppa in qualsiasi Distaccamento che include Rogal Dorn come Generale.

Colpo Devastante: Rogal Dorn può decidere di dimezzare per difetto i propri Attacchi (dopo aver conteggiato qualsiasi attacco bonus dati dalla carica, dalla regola speciale Frenesia ecc.) e ottenere un bonus di +2 alla Forza e la regola speciale Morte Immediata per tutti i suoi attacchi.

Difesa Incrollabile: Se Rogal Dorn è il Generale dell'esercito, al termine dello Schieramento ma prima che inizi il primo turno, indica fino a tre fortificazioni e/o elementi scenici sul tavolo. I tiri copertura pari a 1 e i test di Inchiodamento da parte di modelli protetti dagli elementi rinforzati possono essere ripetuti.

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura Aurea: L'Armatura Aura conferisce a Rogal Dorn un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+. In aggiunta, nessun attacco può mai ferire Rogal Dorn con un risultato migliore di 3+ (nota che le Armi Distruttrici non sono influenzate da questa regola).

La Voce della Terra

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Voce della Terra	24"	5	4	Raffica 3/5, Dilaniante

Zanne della Tempesta

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Zanne della Tempesta	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Frenesia, Spazzata

Spazzata: *Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 I in corpo a corpo. In aggiunta, se è in contatto di base con più di un nemico durante il proprio Livello di Iniziativa, guadagna +1 Attacco.*

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI
Rogal Dorn è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Magli Imperiali appartenenti alla Fazione Lealista.

AETOS DIOS

700 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Aetos Dios	4	12	12	12	9

Composizione dell'Unità
- 1 Aetos Dios (Unica)

Tipo di Unità
- Veicolo Volante Super-pesante (Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Turbolaser Destructor montato sullo scafo.
- Quattro requiem pesanti binati
- Due cannoni laser montati sulla scafo
- Sei missili Hellstrike
- Contromisure Chaff
- Rivestimento in ceramite
- Scafo extra-atmosferico (già incluso nel profilo)
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 40 Modelli. La Aetos Dios può trasportare Legion Dreadnought e Legion Contemptor Dreadnought (contano ciascuno come 10 modelli e possono sbarcare/imbarcarsi solo dalla rampa frontale), Fanteria ad Avvicinamento Rapido e Moto.

Punti di Fuoco
- Nessuno

Punti di Accesso
- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo e una rampa d'assalto frontale.

Regole Speciali
- Difficile da Abbattere
- Scudo Vacuum (1)
- Veicolo d'Assalto

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Turbolaser Desctuctor	96"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande
Missili Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso

Trasporto Apposito: La Aetos Dios
La Aetos Dios può essere scelta come Trasporto Apposito di Rogal Dorn in qualsiasi partita da almeno 3001 punti.
La Aetos Dios è una variante personalizzata di Legion Thunderhawk Gunship, modificata dal Magos Telluria
La Aetos Dios non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo non si considera assieme a quello di Rogal Dorn per determinare il 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

VIII – SIGNORI DELLA NOTTE

LEGIONES ASTARTES (SIGNORI DELLA NOTTE)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **...Dalle Ombre:** Tutti i modelli con questa regola speciale hanno un Tiro Copertura di 5+ durante il primo turno di gioco, anche se si trovano su terreno aperto. Nota che questo può essere migliorato da regole come Furtività ecc., ma non si cumula ad altre forme di copertura (ad esempio quella data da un elemento scenico). [ADL]
- **Semi del Dissenso:** Se il Generale dell'Esercito è ucciso, tutte le unità con questa regola speciale devono effettuare immediatamente un Test di Morale come se avessero subito il 25% delle perdite durante la Fase di Tiro.
- **Stirpe di Nostramo:** Tutti i modelli con questa regola speciale ripiegano di 1" in più rispetto al normale. In aggiunta quando falliscono un Test di Inchiodamento, possono decidere di ripiegare invece che buttarsi a terra, come se avessero fallito un Test di Morale a seguito delle perdite durante la Fase di Tiro.
- **Talento per l'Omicidio:** Quando durante un corpo a corpo i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) superano in numero i modelli nemici durante il Livello di Iniziativa in cui combattono, ottengono un bonus di +1 a tutti i Tiri per Colpire e per Ferire. Ai fini di questa regola considera (per entrambe le parti) i modelli Imponenti come se fossero due modelli, e quelli Molto Imponenti come se fossero tre. [ADL]
- **Visione Notturna:** Tutti i modelli in un distaccamento principale di Signori della Notte, e non soltanto quelli con la regola Legiones Astartes (Signori della Notte), hanno la regola speciale Visione Notturna.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Signori della Notte possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Terror Squad:** Élite (tutti)
- **Night Raptor Squad:** Supporto Leggero (tutti)
- **"Sevatar":** QG (solo Traditori)
- **Mawdeym Llanshai:** QG (solo Traditori)
- **Kheron Ophion:** QG (solo Traditori) [ADL]
- **Konrad Curze:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Falcione a catena di Nostramo: Qualsiasi Personaggio o Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) che può acquistare un'arma potenziata come opzione, può al suo posto scegliere un Falcione a catena di Nostramo per lo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Falcione a catena di Nostramo	-	+1	3	Mischia, Dilaniante, A Due Mani

Transponder di Teletrasporto: Qualsiasi unità in Armatura Terminator con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può acquistare la regola speciale Attacco in Profondità per +15 punti per l'intera unità. I Personaggi Indipendenti in Armatura Terminator possono acquistare la regola speciale Attacco in Profondità per +10 punti a modello.

Trofei del Giudizio: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può acquistare dei Trofei del Giudizio per +5 punti/modello.
Un modello con questo equipaggiamento ha la regola speciale Paura.

RITO DI BATTAGLIA – ASSALTO TERRORIZZANTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Signori della Notte.

Effetti:

- **Assalto degli Artigli:** Le unità di Legion Tactical Squad, Legion Veteran Squad e di Terror Squad possono avere una Dreadclaw Drop Pod o una Legion Drop Pod come trasporto apposito, fintantoché non eccedono la capacità massima di trasporto (nota che nel caso devono iniziare la partita imbarcati nelle capsule).
- **Manto delle Tenebre:** Un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia può imporre il Combattimento Notturno durante il primo Turno di Gioco di qualsiasi missione con un risultato di 2+ su un D6 (se questo già non si verifica normalmente). Il Combattimento Notturno può essere fatto proseguire per il secondo turno di gioco con un risultato di 4+ e per il terzo turno con un risultato di 6. Mentre il Combattimento Notturno è in vigore, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) hanno un bonus di +1 Iniziativa e +1" alla Corsa. [ADL]
- **Tattiche di Terrore:** Le Terror Squad devono essere schierate come Scelte Truppe obbligatorie in un'armata che utilizza questo Rito di Battaglia, e possono essere incluse come Scelta Truppa addizionale.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere al massimo una Scelta Supporto Pesante.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere soltanto un singolo Console.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – CULTO DEL TERRORE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Signori della Notte.

Effetti:

- **Culto dei Raptor:** Le unità di Night Raptor Squad possono essere prese come scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- **Oltre ogni Giudizio:** Qualsiasi unità del Distaccamento può essere equipaggiata con dei Trofei del Giudizio per +25 punti/unità.
- **Grinfie della Paura:** Qualsiasi unità di Fanteria da dieci o più modelli del Distaccamento può avere una Kharibdis Assault Claw come Trasporto Apposito.

Limitazioni:

- I modelli di questo Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) devono sempre dichiarare una Carica, se hanno almeno un modello nemico che possono danneggiare entro 12" di distanza all'inizio della Fase di Assalto.
- Non è possibile includere un Distaccamento Alleato di Space Marine o una Fortificazione.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Signori della Notte appartenente alla Fazione Traditrice.

TERROR SQUAD

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sicario	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Carnefice	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Sicari
- 1 Carnefice

Tipo di Unità
- Sicario: Fanteria
- Carnefice: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Colpi di Precisione
- Infiltrazione
- Nemico Favorito (Fanteria)
- Paura
- Tiri di Precisione [FAQ]

Trasporto Apposito
- Una Terror Squad può scegliere una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Terror Squad può includere:
  - Fino a 5 Sicari addizionali ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi:
  - Fucile requiem ..... +2 punti/modello
  - Fucile Volkite ..... +5 punti/modello
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti/modello
- Un modello dell'unità può avere:
  - Cannone Rotante o lanciafiamme ..... +10 punti
- Il Carnefice può sostituire la propria spada a catena con:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Falcione a catena di Nostramo ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Carnefice può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Carnefice può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- Il Carnefice sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

ÉLITE
Le Terror Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Signori della Notte.

NIGHT RAPTOR SQUAD

150 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cacciatore	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Maestro di Caccia	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Cacciatori
- 1 Maestro di Caccia

Tipo di Unità
- Cacciatori: Fanteria ad Avvicinamento Rapido
- Maestro di Caccia: Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Reattori dorsali
- Spada a catena o lama da combattimento

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Massacro

Opzioni
- Una Night Raptor Squad può includere:
  - Fino a 10 Cacciatori addizionali ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria spada a catena con una delle seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti/modello
  - Falcione a catena di Nostramo ..... +10 punti/modello
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Cacciatore può sostituire la propria pistola requiem con una delle seguenti:
  - Lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello
  - Pistola plasma ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria spada a catena e la propria pistola requiem con:
  - Coppia di artigli Fulmine ..... +20 punti/modello
- Il Maestro di Caccia può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
- Il Maestro di Caccia può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- Il Maestro di Caccia può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

Massacro
Nel turno in cui carica, un modello con questa regola speciale guadagna +D3 Attacchi anziché +1 come di consueto. Nel caso di un'unità che includa più modelli con questa regola speciale, tira il D3 una sola volta e applica il risultato a tutti i modelli dell'unità.

SUPPORTO LEGGERO
Le Night Raptor Squad sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Signori della Notte.

JAGO "SEVATAR" SEVATARION

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sevatar	7	5	4	4	3	6	4	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Aureola di Ferro
- Granate a frammentazione e perforanti
- Falcione a catena di Nostramo perfezionato
- Pistola requiem
- Trofei del Giudizio

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Colpi di Precisione
- Comandante dell'Atramentar
- Combattente Sleale
- Generale (Maestro dell'Imboscata)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Psionico Represso
- Tiri di Precisione [FAQ]

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Sevatar ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Maestro dell'Imboscata:** Tutte le unità amiche che Fiancheggiano si considerano avere automaticamente la regola speciale Sensi Acuti.

Comandante dell'Atramentar
Le unità di Legion Terminator Squad e di Legion Command Squad dei Signori della Notte nello stesso Distaccamento di Sevatar non deviano se entrano in gioco tramite Attacco in Profondità entro 6" da lui.

Combattente Sleale
Durante una Sfida, tutti i suoi attacchi guadagnano la regola speciale Morte Immediata.

Psionico Represso
Sevatar è uno Psionico con Livello di Maestria 1 che conosce il potere di Divinazione Precognizione. Tuttavia, per manifestare il proprio potere non può tentare di manipolare più di due Cariche Warp. Inoltre, nel caso di Pericoli del Warp, Sevatar si considera avere Disciplina 7.

QG - TRADITORI
Sevatar è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla Fazione Traditrice.

MAWDRYM LLHANSAI

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Mawdrym Llhansai	5	4	4	4	2	5	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Granate a frammentazione e perforanti
- Il Jaqa Rosso
- Narthecium
- Pistola archeotech

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Fortuna del Diavolo
- Implacabile
- Inadatto al Comando
- Paura
- Personaggio Indipendente

Fortuna del Diavolo
Llhansai può ripetere i tiri falliti di Attento, Signore! e di Insensibile al Dolore.

Inadatto al Comando
Llhansai non può mai essere schierato come Scelta QG obbligatoria in un Distaccamento e non può mai essere il Generale dell'esercito.

Il Jaqa Rosso

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Jaqa Rosso	-	-1	3	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.

QG - TRADITORI
Llhansai è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla Fazione Traditrice.

KHERON OPHION [HH6]

165 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Kheron Ophion	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Bombe termiche
- Campo di Rifrazione
- Egida Insanguinata
- Granate a frammentazione e perforanti
- Volkite Serpenta

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Generale (Coraggio Aberrante)
- Il Codardo
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Kheron ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Coraggio Aberrante:** Fintantochè il giocatore che controlla Ophion ha meno Punti Vittoria del suo avversario, Ophion e qualsiasi unità di Signori della Notte entro 12" da lui guadagnano la regola speciale Risoluti. In aggiunta, Ophion può sempre decidere se ripetere o se far ripetere al proprio avversario un tiro fallito per determinare la durata variabile di una Missione.

Egida Insanguinata
Il Tiro Invulnerabilità di Ophion è incrementato a 3+ in corpo a corpo. In aggiunta, qualsiasi modello che attacca direttamente Ophion in corpo a corpo e ottiene un risultato di 1 su uno o più Tiro per Colpire, considererà la propria AC dimezzata quando sarà a sua volta colpito dagli attacchi di Ophion, fino all'inizio del successivo Turno di Gioco.

Il Codardo
Kheron Ophion guadagna la regola speciale Insensibile al Dolore (4+) dopo aver perso almeno una Ferita.
Quando Kheron Ophion rimane con una sola Ferita, questa regola viene migliorata a Insensibile al Dolore (3+).

QG - TRADITORI
Kheron Ophion è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla Fazione Traditrice.

KONRAD CURZE - PRIMARCA DEI SIGNORI DELLA NOTTE 435 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Konrad Curze	8	6	6	6	6	7	5	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento
- Creatrice di Vedove
- Il Mantello degli Incubi
- Pietà & Perdono
- Granate a frammentazione

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Signori della Notte
- Ammantato
- Furtività
- Mordi e Fuggi
- Re del Terrore
- Imponente

REGOLE SPECIALI

Sire dei Signori della Notte: Konrad Curze ha le regole speciali Sensi Acuti e Visione Notturna e un'armata che lo includa può decidere di imporre il Combattimento Notturno nel primo turno di gioco di qualsiasi Missione.
Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) in un Distaccamento primario che includa Konrad Curze hanno la regola speciale Paura. Le unità che già possiedono questa regola speciale, beneficiano invece di una penalità di -1 per tutti i test di Paura contro di loro.

Re del Terrore: I test di Paura causati da Konrad Curze sono risolti con una penalità di -3 alla Disciplina. In aggiunta, se un'unità viene distrutta in un corpo a corpo a cui partecipa Konrad Curze, tutte le unità nemiche soggette alla paura entro 12" e con linea di vista sul combattimento devono effettuare un test di Morale o ripiegare immediatamente.

EQUIPAGGIAMENTO

Creatrice di Vedove

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Creatrice di Vedove	12"	4	5	Assalto 3, Precisione Letale

Precisione Letale: *Creatrice di Vedove infligge Tiri di Precisione con un risultato di 4+ e, con un tiro per Ferire di 6, ignora qualsiasi Tiro Armatura e Tiro Invulnerabilità del bersaglio.*

Il Mantello degli Incubi: Conferisce a Konrad Curze un Tiro Armatura di 2+e un Tiro Invulnerabilità di 4+.
In aggiunta, quando assalta Konrad Curze infligge D3 colpi di Martello dell'Ira.

Pietà & Perdono

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pietà & Perdono	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Arma Specialistica, Colpo Omicida, Coppia di Armi

Coppia di Armi: *Pietà & Perdono conferiscono a Konrad Curze +1 Attacchi.*
Colpo Omicida: *Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.*

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Konrad Curze è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla Fazione Traditrice.

IX – ANGELI SANGUINARI

LEGIONES ASTARTES (ANGELI SANGUINARI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Furia Encarmine:** Tutti i modelli con questa regola speciale hanno un bonus di +1 a tutti i Tiri per Ferire quando combatte in corpo a corpo con un'arma di tipo Mischia, fino ad un massimo di 2+.
- **La Schiera degli Angeli:** Con l'eccezione dei Trasporti Appositi, un Distaccamento di Angeli Sanguinari non può mai includere più unità di Veicoli rispetto al numero di unità con la regole speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari). Nota che a causa di questa regola speciale alcuni Riti di Battaglia potrebbero essere non utilizzabili da un esercito di Angeli Sanguinari.
- **Senza Rimorso, Senza Cedere:** I modelli con questa regola speciale devono sempre effettuare uno Sfondamento e non possono Andare a Terra.

Fuoco Mortale e Passaggio delle Ferite
Per come è scritta la regola, le ferite raddoppiate dovrebbero essere spalmate tra i modelli dell'unità, poiché il raddoppio viene effettuato prima dei Tiri Salvezza, entrando quindi a far parte del cumulo di Ferite assegnate all'unità. Tuttavia questa soluzione porterebbe a situazioni abbastanza surreali dove un Pretore in carica potrebbe tranquillamente uccidere da solo fino ad anche 12 modelli nemici.
Per evitare tali situazioni è comunmente accettato nella Comunità di Horus Heresy l'utilizzo della Lama della Perdizione evitando il passaggio delle Ferite raddoppiate tra modelli diversi. Nota che anche nel caso di un modello monoferita in pratica, la regola speciale lo obbligherebbe ad effettuare due distinti Tiri Invulnerabilità/Insensibile al dolore, raddoppiando le possibilità che venga ucciso. Nel caso di modelli multiferita, il fallimento di entrambi i tiri ovviamente causerebbe la perdita di 2 Ferite separate.
In attesa di una FAQ/Chiarimento ufficiale FW accordatevi con il vostro avversario su come utilizzarla, e non sentitevi obbligati ad utilizzarla secondo il mio parere. [NdHG]

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
I Fuochi dei Cieli:

- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) che può acquistare una Volkite Serpenta come opzione, può al suo posto scegliere una Pistola Lanciafiamme per +15 punti.
- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) che può acquistare una Pistola Plasma come opzione, può al suo posto scegliere una Pistola Inferno per +15 punti.
- Qualsiasi Pretore, Centurione o Console con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) che può acquistare un Maglio Potenziato come opzione, può al suo posto scegliere una Lama della Perdizione per +20 punti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola Lanciafiamme	Sagoma	3	6	Pistola
Pistola Inferno	6"	8	1	Pistola, Termica
Lama della Perdizione	-	Mod	2	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Fuoco Mortale

Fuoco Mortale: *Qualsiasi Ferita causata da un'arma con questa regola speciale è raddoppiata e si considera come due Ferite. Tira separatamente i Tiri Salvezza contro ciascuna Ferita.**

Cannone d'Assalto Modello Iliastus: Qualsiasi modello in un Distaccamento di Angeli Sanguinari (compresi i Veicoli) possono sostituire qualsiasi Lanciafiamme Pesante con un Cannone d'Assalto Modello Iliastus per +5 punti ciascuno.
I Legion Predator possono inoltre sostituire il loro Cannone Predator con un Cannone d'Assalto Modello Iliastus binato senza alcun costo aggiuntivo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone d'Assalto Mod. Iliastus	24"	6	4	Pesante 4, Dilaniante, Malfunzionamento

Malfunzionamento: *Se il Tiro per Colpire presenta tre o più risultati di 1, l'arma si inceppa e non può più essere utilizzata per il resto della parttia.*

RITO DI BATTAGLIA – IL GIORNO DELLA RIVELAZIONE
Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Angeli Sanguinari.
Effetti:

- **L'Arrivo della Schiera:** Tutte le unità di Fanteria ad Avvicinamento Rapido del Distaccamento devono essere schierate in Riserva ed entrare in gioco tramite Attacco in Profondità durante il primo Turno di Gioco, senza dover effettuare alcun tiro per le Riserve.
- **Con Fuoco e Tuoni:** Tutte le unità del Distaccamento che entrano in gioco tramite Attacco in Profondità guadagnano un Tiro Copertura di 5+ per tutto il Turno in cui sono entrati in gioco.
- **Il Giudizio degli Angeli:** Tutte le unità di questo Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) hanno un bonus di +1 I in qualsiasi turno effettuino un Assalto.
- **L'Apertura del Sigillo:** Tutte le armi da fuoco utilizzate da unità di Fanteria ad Avvicinamento Rapido si considerano avere la regola speciale Inchiodamento nella Fase di Fuoco del Turno in cui sono entrati in gioco tramite Attacco in Profondità.
- **Vincolati dall'Onore:** Tutti i Personaggi di questo Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) devono sempre accettare una Sfida se questa viene lanciata (se vi sono più modelli che possono accettare il giocatore può decidere con quale accettare).

Limitazioni:

- Le scelte QG e Truppe obbligatorie di un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia devono essere composte da unità equipaggiate con Reattori Dorsali.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una scelta Supporto Leggero obbligatoria composta da un Veicolo Volante o da un'unità con la regola speciale Attacco in Profondità.
- Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere alcuna Fortificazione o unità di Tarantula Sentry Gun. In aggiunta può includere soltanto dei veicoli Volanti o il Primarca Sanguinius come scelta Sovrano della Guerra.

RITO DI BATTAGLIA – IL GIORNO DEL DOLORE
Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Angeli Sanguinari.
Effetti:

- **Aura di Furia:** Qualsiasi unità nemica che perda un corpo a corpo contro unità composte per la maggioranza da modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) subisce un'ulteriore penalità di -1 alla Disciplina per effettuare il Test di Morale. Le unità che sono immuni alla Paura sono anche immuni a questa regola speciale.
- **Difesa Risoluta:** Tutte le unità di questo Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) non possono essere Inchiodate e si considerano Risolute quando si trovano entro 3" da un Obiettivo nella propria Zona di Schieramento.
- **Giuramento di Sangue:** Quando un'unità con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) di questo Distaccamento viene ridotta sotto al 50% dei propri modelli iniziali, i modelli rimanenti guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (5+), a partire dal loro successivo Turno, fino al termine della partita.

Limitazione:

- **Sanguinari:** Tutti i Personaggi di questo Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) devono sempre accettare e lanciare una Sfida se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli che possono accettare il giocatore può decidere con quale accettare).
- **Verso l'Amara Fine:** Quando un'unità con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) di questo Distaccamento viene ridotta sotto al 50% dei propri modelli iniziali, l'unità non è più considerata Unità Valida e si considera distrutta ai fini degli obiettivi della Missione giocata. Eventuali Personaggi aggregati a queste unità non sono influenzati da questa regola.

X – MANI DI FERRO

LEGIONES ASTARTES (MANI DI FERRO)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Armature Inviolabili:** I modelli con questa regola speciale riducono di 1 la Forza di tutte le armi da tiro che sparano contro loro.
- **Resisti e Combatti:** Tutti i modelli con questa regola speciale devono superare un Test di Disciplina per poter effettuare uno Sfondamento dopo aver vinto un assalto e/o per poter Correre nella Fase di Tiro. In aggiunta i modelli con questa regola speciale non possono Andare a Terra volontariamente.
- **Tattiche Rigide:** Un Distaccamento di Mani di Ferro deve includere più modelli di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) rispetto ai numero totale di modelli di tipo Fanteria Volante, Moto e Moto a Reazione con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro). Nota che a causa di questa regola alcuni particolari Riti di Battaglia non possono essere utilizzati da un'armata di Mani di Ferro.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Mani di Ferro possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Gorgon Terminator Squad:** Élite (tutti)
- **Medusan Immortal Squad:** Élite (tutti)
- **Patriarca del Ferro Autek Mor:** QG (solo Lealisti)
- **Castrmen Orth:** QG (solo Lealisti)
- **Shadrak Meduson:** QG (solo Lealisti) [HH6]
- **Ferrus Manus:** Sovrano della Guerra (solo Lealisti)

PATRIARCA DEL FERRO – QG SPECIALE
Qualsiasi Pretore dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) può essere promosso a Patriarca del Ferro per +40 punti.
Un Patriarca del Ferro è equipaggiato con un Servobraccio e le regole speciale Fabbro da Battaglia e Insensibile al Dolore (6+).
Un Patriarca del Ferro non può essere equipaggiato con dei reattori dorsali, una Moto degli Space Marine o una Moto a Reazione Scimitar.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Autosimulacra Benedetta: Qualsiasi veicolo in un Distaccamento di Mani di Ferro può acqsuistare questo equipaggiamento per +10 punti.
Quando un veicolo con questo equipaggiamento ha perso uno o più Punti Scafo, tira un D6 al termine di ogni suo turno del giocatore. Con un risultato di 6, viene recuperato un Punto Scafo.

Cyber-famiglio: Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) che non lo abbia già come opzione, può acquistare un Cyber-famiglio per +15 punti.

RITO DI BATTAGLIA – LA TESTA DELLA GORGONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Mani di Ferro.

Effetti:

- **Accerchiamento Corazzato:** Tutti i veicoli di tipo Corazzato dello Schieramento (compresi gli eventuali Trasporti Appositi delle unità) lasciati in Riserva guadagnano la regola speciale Aggirare.
- **Figli del Ferro:** dei Manipoli di Automi da Battaglia della Legio Cybernetica possono essere inclusi in un Distaccamento che utilizza questo Rito come Scelta Elite. In aggiunta qualsiasi unità di tipo Fanteria da 10 modelli o meno che può normalmente scegliere un Rhino come Trasporto Apposito può al suo posto scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus.
- **Reliquie di Guerra:** Qualsiasi modello di tipo Fanteria nell'esercito equipaggiato con un lanciafiamme può sostituirlo con un fucile Graviton per +10 punti a modello (il modello deve ovviamente essere opportunamente modificato) e tutti i veicoli nel Distaccamento ottengono l'equipaggiamento Autosimulacra Benedetta senza alcun costo aggiuntivo.
- **Terreno Scelto:** Le unità di tipo Fanteria nel Distaccamento guadagnano la regola speciale Risoluto quando si trovano nella propria Area di Schieramento.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere una sola scelta Supporto Leggero.
- Con l'eccezione del Maestro della Forgia, un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può avere un singolo Console come Scelta QG.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – COMPAGNIA DEL FERRO AMARO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Mani di Ferro.

Effetti:

- **Compagnia di Immortali:** Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere unità di Medusan Immortal come scelta Truppa.
- **Dovere Amaro:** Le unità di Medusan Immortal la cui maggioranza dei modelli si trova nella zona di schieramento nemica hanno la regola speciale Risoluto.
- **Odio Immortale:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia hanno la regola speciale Odio (Traditori).

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Mani di Ferro appartenente alla Fazione Lealista.
- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un'armata di Legioni Spezzate.
- Non è possibile avere un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.
- Un esercito che utilizzi questo Rito di Battaglia non può includere Ferrus Manus.

GORGON TERMINATOR SQUAD

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Gorgone	4	4	4	4	1	3	2	8	2+
Martellatore Gorgone	4	4	4	4	1	3	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator
- 1 Martellatore

Tipo di Unità
- Terminator: Fanteria
- Martellatore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Gorgone
- Ascia potenziata (solo Terminator)
- Combi-requiem
- Martello Tuono (solo Martellatore)

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Avanzata Implacabile
- Insensibile al Dolore (5+)

Trasporto Apposito
- Una Gorgon Terminator Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Proteus, un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Gorgon Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +35 punti/modello
- Qualsiasi Terminator dell'unità può sostituire la propria ascia potenziata con:
  - Artiglio Fulmine (singolo) .... +5 punti/modello
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti/modello
  - Maglio a catena .... +10 punti/modello
- Qualsiasi Terminator dell'unità può sostituire la propria ascia potenziata e il proprio combi-requiem con:
  - Coppia di artigli Fulmine..... ..... +15 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità un Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante..... ..... +10 punti/modello
  - Cannone automatico Mietitore..... +15 punti/modello
  - Fucile Graviton..... ..... +15 punti/modello
- Il Martellatore può sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Combi-arma .... +7 punti
- Il Martellatore può avere un lanciagranate d'assalto ..... +10 punti
- Il Martellatore può avere un Cyber-famiglio..... +10 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Armatura Terminator Gorgone
Un'Armatura Terminator Gorgone si considera esattamente come una normale Armatura Terminator, ma in aggiunta possiede la seguente regola speciale.
Al termine di ogni fase in cui almeno un modello dell'unità ha superato almeno un Tiro Armatura o un Tiro Invulnerabilità, tira un singolo D6. Con un risultato di 4+, tutti i modelli entro 6" dall'unità devono superare un Test come se fossero stati colpiti da un'arma con la regola speciale Accecare. I modelli amici possono ripetere il test.

ÉLITE
Le Gorgon Terminator Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Mani di Ferro.

MEDUSAN IMMORTAL SQUAD

250 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Immortale	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 9 Immortali
- 1 Sergente Veterano

Tipo di Unità
- Immortali: Fanteria
- Sergente Veterano: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Scudo da abbordaggio

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Abbatteteli!
- Armature Rinforzate
- Insensibile al Dolore (5+)

Trasporto Apposito
- Una Medusan Immortal Squad composta può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito se è composta da dieci modelli o meno, oppure uno Spartan se composta da venti modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Medusan Immortal Squad può includere:
  - Fino a 10 Immortali addizionali ..... +12 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio fucile requiem con:
  - Spada a catena o lama da combattimento ..... gratis
  - Fucile Volkite ..... +5 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità un Immortale può sostituire il proprio fucile requiem con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Fresa laser ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile Graviton ..... +15 punti/modello
- Il Sergente Veterano può sostituire il proprio fucile requiem e/o la propria pistola requiem con uno dei seguenti (ogni opzione può essere scelta solo una volta):
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Martello Tuono ..... +20 punti
- Il Sergente Veterano può avere ciascuna delle seguenti:
  - Bombe Termiche ..... +5 punti
  - Una singola carica da demolizione ..... +10 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

Abbatteteli!
Invece che effettuare uno Sfondamento dopo aver vinto un Assalto, una Medusan Immortal Squad può invece effettuare un Test di Disciplina. Se il test viene superato può scegliere di sparare Alla Cieca contro una singola unità ripiegata dal corpo a corpo appena effettuato. Questo attacco è risolto prima di muovere i modelli in ripiegamento e le perdite sono rimosse come durante la fase di Assalto.
Se il test viene fallito, l'unità non spara e non può effettuare alcun Sfondamento.

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.
Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma.
Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, Sfondamenti e corsa.

ÉLITE
Le Medusan Immortal Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Mani di Ferro.

PATRIARCA DEL FERRO AUTEK MOR

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Autek Mor	6	5	5	5	3	4	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Controllore Corticale
- Fucile Volkite
- Lama del Campione
- Servo-braccio

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Fabbro da Guerra
- Geloso del Comando
- Generale (Arsenale Pericoloso)
- Implacabile
- Imponente
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Autek Mor ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Arsenale Pericoloso:** Durante lo Schieramento, indica una qualsiasi unità di tipo Fanteria sul tavolo di gioco. Autek Mor e l'unità scelta hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria).

Geloso del Comando
Autek Mor deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Ferrus Manus.

QG - LEALISTI
Autek Mor è una Scelta QG per tutte le armate di Mani Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

CENTURIONE DELL'AVANGUARDIA CORAZZATA CASTRMEN ORTH

80 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Castrmen Orth	5	5	4	4	2	4	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Cyber-famiglio
- Mazza potenziata
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Cacciatore di Veicoli Corazzati
- Comandante della Punta di Lancia
- Generale (Distruttore di Veicoli Corazzati)
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Castrmen Orth ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Distruttore di Veicoli Corazzati:** Tutti i veicoli di tipo Corazzato nello stesso Distaccamento di Castrmen Orth hanno un bonus di +1 a qualsiasi risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli quando effettuano uno Speronamento.

Comandante della Punta di Lancia
All'inizio della partita, Castrmen Orth deve sempre essere assegnato ad un veicolo Corazzato o ad un veicolo Super-pesante con almeno un valore di corazza frontale pari o superiore a 13.
Castrmen Orth non occupa alcun posto nella capacità di trasporto del veicolo e non può sbarcare finché il veicolo non è stato distrutto o non è stato Immobilizzato.
Quando il veicolo a cui è assegnato viene distrutto, considera Castrmen Orth come un normale passeggero. Dopo essere sbarcato dal veicolo a cui è stato assegnato, Castrmen Orth può imbarcarsi solo in veicoli con una capacità di trasporto, secondo le normali regole dei Trasporti.
Fintantoché Castrmen Orth si trova all'interno di un veicolo, questo può utilizzare la sua AB di 5 e beneficia della regola speciale Cacciatori di Veicoli Corazzati per tutti i suoi attacchi.

QG - LEALISTI
Castrmen Orth è una Scelta QG per tutte le armate di Mani Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

SHADRAK MEDUSON

195 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Shadrak Meduson	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di Ferro
- Fucile requiem perfezionato
- Gladio Albianico potenziato
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola archeotech

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Generale (L'Arrivo della Tempesta)
- Maestro delle Legioni Spezzate
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Shadrak Meduson ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **L'Arrivo della Tempesta:** Una volta per partita, all'inizio di un qualsiasi suo Turno del Giocatore, Shadrak Meduson può utilizzare questa abilità. Fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore, tutte le unità dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro), Legiones Astartes (Guardia del Corvo) e Legiones Astartes (Salamandre) guadagnano le regole speciali Carica Furiosa, Crociato e Odio (tutti).

Maestro delle Legioni Spezzate
Shadrak Meduson ha la regola speciale Maestro della Legione, ma in aggiunta ai Riti di Battaglia specifici delle Mani di Ferro, può utilizzare anche i Riti specifici della Guardia del Corvo e delle Salamandre. Ai fini dell'utilizzo (bonus o penalità comprese) di questi Riti, Shadrak Meduson si considera avere la relativa versione della regola speciale Legiones Astartes.

Gladio Albianico Potenziato

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gladio Albianico Potenziato	-	+1	3	Mischia, Dilaniante, Perfezionato

QG - LEALISTI
Shadrak Meduson è una Scelta QG per tutte le armate di Mani Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

FERRUS MANUS - PRIMARCA DELLE MANI DI FERRO

455 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Ferrus Manus	7	6	7	7	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Carapace di Medusa
- Spaccaforgia

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire delle Mani di Ferro
- Maestro dei Meccanismi
- Molto Imponente

LA MORTE DI FERRUS MANUS
In una partita narrativa ambientata durante gli eventi di Isstvaan V, Ferrus Manus non è più in possesso del suo martello Spaccaforgia, e il suo costo è pertanto ridotto a 415 punti.

REGOLE SPECIALI
Sire delle Mani di Ferro: Ferrus Manus ha le regole speciali Frantumatore e Irriducibile (la prima delle quali si applica a tutti i suoi attacchi in corpo a corpo in aggiunta alle regole delle armi utilizzate) e tutti gli attacchi da tiro risolti contro di lui subiscono una penalità di -1 alla propria Forza.
Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) in un esercito che includa Ferrus Manus hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), a meno che già non possiedano una versione migliore di tale regola.

Maestro dei Meccanismi: Ferrus Manus ha la regola speciale Fabbro da Battaglia, e supera qualsiasi tiro per la riparazione con un risultato di 3+. In aggiunta, in un Distaccamento primario che includa Ferrus Manus, tutti i veicoli con almeno un valore di corazza pari o superiore a 13 guadagnano la regola speciale Difficile da Abbattere.

EQUIPAGGIAMENTO
Carapace di Medusa: Conferisce a Ferrus Manus un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 3+.
Il Carapace di Medusa include inoltre un Nuncio-Vox ed un Servo-braccio.
L'armatura permette inoltre a Ferrus Manus di sparare in ogni Fase di Tiro con due delle seguenti armi a sua scelta (tutte le armi devono sparare contro la stessa unità):
- Distruttore plasma
- Fucile Graviton
- Lanciafiamme pesante
- Lanciagranate d'assalto (usi illimitati)

Spaccaforgia

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spaccaforgia	-	x2	1	Mischia, Atterrare, Concussione

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI
Ferrus Manus è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Mani di Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

XII – DIVORATORI DI MONDI

LEGIONES ASTARTES (DIVORATORI DI MONDI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Sete di Sangue:** Tutti i modelli con questa regola speciale devono Consolidare verso l'unità nemica più vicina che sono potenzialmente in grado di danneggiare. Quando un'unità con questa regola speciale fallisce un Test di Morale a seguito del risultato di un combattimento, tira un D6. Con un risultato di 4+ non fuggono (e contano quindi come aver superato il Test di Morale) e guadagnano la regola speciale Rabbia per il resto della partita. Utilizza un segnalino a fianco dell'unità per indicare questa eventualità
- **Violenza Incarnata:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) ripetono qualsiasi Tiro per Ferire pari a 1 in un qualsiasi turno in cui hanno caricato un'unità nemica, a meno che non abbiano effettuato una Carica Scomposta [ADL]. In aggiunta, i Personaggi con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 AC quando combattono in una Sfida.

L'ASCESA DELLA MAREA SELVAGGIA – IL DESTINO DEI DIVORATORI DI MONDI
Un esercito di Divoratori di Mondi appartenente alla Fazione Traditrice può, nelle partite ambientate dopo il massacro del sistema Isstvaan, sostituire la regola speciale Sete di Sangue con la seguente regola Pazzia Sanguinaria. La scelta deve sempre essere dichiarata prima che la partita cominci, e deve essere scelta la stessa regola per tutte le unità dell'esercito.

- **Pazzia Sanguinaria:** Tutti i modelli con questa regola speciale hanno la regola speciale Rabbia e devono sempre effettuare uno Sfondamento se ne hanno la possibilità e non possono Andare a Terra volontariamente o scegliere di fallire un Test di Morale. In aggiunta, al termine di un assalto, devono sempre Consolidare verso l'unità nemica più vicina che sono in grado di danneggiare.

ESORTAZIONE AL MASSACRO [HH6]
La seguente regola speciale è automaticamente guadagnata da qualsiasi Apotecario e Primus Medicae con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) nelle partite ambientate dopo la Crociata Ombra (008.M31). La scelta deve sempre essere dichiarata prima che la partita cominci.

- **Esortazione al Massacro:** Quando un modello con questa regola speciale è aggregato ad un'unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi), può attivare questa regola all'inizio di una qualsiasi Fase di Assalto. Tutti i modelli dell'unità a cui il modello è aggregato guadagnano un bonus di +1 A per la durata di quella Fase di Assalto. Al termine della Fase di Assalto, tira un dado per ogni modello dell'unità ancora in vita che ha beneficiato di questa regola. Con un risultato di 1, il modello viene rimosso dal gioco senza poter effettuare alcun Tiro Salvezza di nessun tipo. Questa regola speciale non ha effetto sui modelli di tipo Personaggio.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Divoratori di Mondi possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Rampager Squads:** Élite e Supporto Leggero (tutti)
- **Centurione Shabran Darr :** QG (solo Lealisti)
- **Kharn il Sanguinario:** QG (solo Traditori)
- **Gahlan Surlak:** QG (solo Traditori)
- **The Red Butchers:** Élite (solo Traditori)
- **Angron:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Ascia a Catena: Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) equipaggiato con una spada a catena (o con un'arma potenziata nel caso di modelli in Terminator) può scegliere al suo posto un'Ascia a Catena senza alcun costo aggiuntivo, fintantoché la scelta è correttamente rappresentata sul modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia a catena	-	+1	4	Mischia

Armi Caedere: Qualsiasi Personaggio o Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) può sostituire la propria spada a catena con una delle Armi Caedere per +15 punti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia scorticatrice	-	+1	3	Mischia, A Due Mani, Lacerante, Ingomb., Arma Specialistica
Falci gemelle	-	Mod	5	Mischia, +1 Attacco, Dilaniante, Arma Specialistica
Frusta uncinata	-	Mod	5	Mischia, Corruttore, Arma Specialistica
Martello meteoritico	-	+2	5	Mischia, A Due Mani, Concussione, Arma Special., +1 Iniziativa

RITO DI BATTAGLIA – ASSALTO BERSERKER

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Divoratori di Mondi.

Effetti:

- **Carica Berserker:** Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) in un Distaccamento che utilizza questo Rito hanno la regola speciale Odio fintantoché si trovano al di fuori dalla propria Area di Schieramento, e devono sempre tentare di effettuare uno Sfondamento.
- **Ondate Irrefrenabili:** Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) in un Distaccamento che utilizza questo Rito devono ripetere i Test di Inchiodamento falliti e devono ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Corsa.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere un numero di veicoli di tipo Corazzato o Volante superiore a quello delle unità di tipo Fanteria.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere un singolo Console e non può includere Bibliotecari.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – IL PERCORSO CREMISI

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Divoratori di Mondi.

Effetti:

- **Fino alla Morte:** Tutti i Personaggi Indipendenti con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia guadagnano la regola speciale Difficile da Abbattere quando si trovano nella zona di schieramento nemica. I modelli che già hanno questa regola speciale beneficiano di un bonus sul tiro di +1 (fino ad un massimo di 4+).
- **Speranza Perduta:** Tutti i modelli di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno la regola speciale Insensibile al Dolore quando si trovano nella zona di schieramento nemica. I modelli che già hanno questa regola speciale beneficiano di un bonus sul tiro di +1 (fino ad un massimo di 3+).

Limitazioni:

- Se la Missione giocata prevede gli Obiettivi Secondari Attrito o Incursione, il giocatore avversario guadagna un Punto Vittoria addizionale per ognuno di questi Obiettivi Secondari che l'esercito di Divoratori di Mondi non ottiene.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere alcuna unità di tipo Immobile o con la regola speciale Lenti & Determinati.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

RAMPAGER SQUAD

130 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Assalitore	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Campione	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Assalitori
- 1 Campione

Tipo di Unità
- Assalitore: Fanteria
- Campione: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Ascia a catena
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Guerrieri Scelti (solo Assalitori)
- Esploratori
- Insensibile al Dolore (6+)

Trasporto Apposito
- Una Rampager Squad composta da dieci modelli o meno e non equipaggiata con dei reattori dorsali può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Rampager Squad può includere:
  - Fino a 10 Assalitori addizionali ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria ascia a catena con:
  - Spada a catena pesante .... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria ascia a catena e la propria pistola requiem con:
  - Una delle armi Caedere .... +10 punti/modello
- Il Campione può sostituire la propria ascia a catena con:
  - Arma potenziata .... +10 punti
  - Maglio potenziato .... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) .... +15 punti
- Il Campione può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma .... +15 punti
- Il Campione può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice .... +10 punti
- L'intera unità può avere reattori dorsali* ..... +10 punti/modello

**Se l'unità è equipaggiata con dei reattori dorsali non può scegliere un Trasporto Apposito.*

Guerrieri Scelti
Un modello con questa regola speciale può lanciare ed accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non conferisce al modello alcuna altra regola associata con l'essere un Personaggio.

ÉLITE & SUPPORTO LEGGERO
Le Rampager Squad sono una Scelta Élite e/o una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Divoratori di Mondi.

CENTURIONE SHABRAN DARR 115 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Shabran Darr	6	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Ascia a catena perfezionata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Cacciatore di Teste
- Generale (Sanguinario)
- Insensibile al Dolore (6+)
- Odio (Space Marine Traditori)*
- Personaggio Indipendente
- Rabbia

**Questa regola speciale si applica soltanto nelle partite giocate utilizzndo il sistema di Fazioni di Horus Heresy si applica a tutti i modelli appartenenti ad un contingente Traditore che possideono la regola speciale Legiones Astartes.*

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Shabran Darr ha automaticamente il Tratto del Generale "Sanguinario" della Tabella dei Tratti delle Legioni di Space Marine.

Opzioni
- Shabran Darr può avere reattori dorsali ..... +20 punti

Cacciatore di Teste
Quando combatte in una Sfida, tutti gli attacchi di Shabran Darr hanno la regola speciale Dilaniante

QG - LEALISTI
Shabran Darr è una Scelta QG per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla Fazione Lealista.

KHARN IL SANGUINARIO

170 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Khârn	7	5	4	4	3	5	4	9	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Il "Taglierino"
- Pistola plasma

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Colpi di Precisione
- Eredità di Sangue
- Frenesia
- Generale (Assalto Selvaggio)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Khârn ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Assalto Selvaggio:** L'esercito di Khârn ha un bonus di +1 a tutti i tiri per determinare quale giocatore avrà il primo turno e per rubare l'Iniziativa (quando la Missione lo prevede).

Eredità di Sangue
Se nell'armata non è presente anche Angron, Khârn può sostituire il "Taglierino" con Gorechild, una delle asce del Primarca.
Questa opzione costa +20 punti e Gorechild utilizza il profilo descritto qui in seguito.

Generale Orgoglioso
Khârn deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Angron.

Marchiato da un Oscuro Destino
Nelle partite di Campagna o dove ferite e perdite tra una battaglia e l'altra sono un fattore considerato, Khârn può ripetere il tiro per tali effetti.

Il "Taglierino"

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Il "Taglierino"	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante

Gorechild

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gorechild	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida, Sfondacorazze

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.

QG - TRADITORI
Khârn è una Scelta QG per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla Fazione Traditrice.

GAHLAN SURLAK

110 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Gahlan Surlak	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Narthecium Primus
- Pistola ad aghi perfezionata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Esortazione al Massacro
- Maestro degli Inductii
- Personaggio Indipendente
- Sacro Dovere
- Ufficiale di Supporto

Esortazione al Massacro
Quando Gahlan Surlak è aggregato ad un'unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi), può attivare questa regola all'inizio di una qualsiasi Fase di Assalto. Tutti i modelli dell'unità a cui Gahlan è aggregato guadagnano un bonus di +1 A per la durata di quella Fase di Assalto. Al termine della Fase di Assalto, tira un dado per ogni modello dell'unità ancora in vita che ha beneficiato di questa regola. Con un risultato di 1, il modello viene rimosso dal gioco senza poter effettuare alcun Tiro Salvezza di nessun tipo. Questa regola speciale non ha effetto sui modelli di tipo Personaggio.

Maestro degli Inductii
Tutte le Legion Tactical Squad nell'esercito che include Gahlan Surlak possono essere indicate come "Inductii potenziati". Queste unità beneficiano di un bonus di +1 alla propria Forza e hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), ma subiscono una penalità di -1 alla propria AB e non si considerano più Unità Valide.
Solo Gahlan Surlak o un apotecario dei Divoratori di Mondi possono aggregarsi alle unità di Inductii, e nessun altro Personaggio può mai essere asseganto a una di queste unità. In aggiunta, l'avversario non guadagna mai alcun Punto Vittoria a seguito della distruzione di un'unità di Inductii, qualora questo sia rilevante.

Sacro Dovere
Nelle missioni in cui vengono guadagnati Punti Vittoria distruggendo un'unità, se un Gahlan si trova entro 6" da un'unità amica di Space Marine di tipo Fanteria o Fanteria ad Avvicinamento Rapido distrutta, tira un D6. Con un risultato di 5+ anche il giocatore che controllava l'unità distrutta guadagna un Punto Vittoria.

Ufficiale di Supporto
Gahlan Surlak non può essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento Primario.

Narthecium Primus
Gahlan Surlak e tutti i modelli dell'unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (4+). In aggiunta l'avversario deve ripetere qualsiasi tiro per ferire riuscito contro Gahlan o la sua unità con armi con la regola speciale Avvelenata.

QG - TRADITORI
Gahlan Surlak è una Scelta QG per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla Fazione Traditrice.

THE RED BUTCHERS

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Macellaio	5	2	4	4	2	4	2	8	2+
Il Divorato	5	2	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator
- 1 Divorato

Tipo di Unità
- Terminator: Fanteria
- Divorato: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Ascia potenziata
- Combi-requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Carica Irrefrenabile
- Follia Divorante
- Implacabili
- Insensibile al Dolore (6+)
- Odio (tutto)

Trasporto Apposito
- Una unità di Red Butchers composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Proteus, un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una unità di Red Butchers può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +45 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Una seconda ascia potenziata ..... gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria ascia potenziata e il proprio combi-requiem con:
  - Una coppia di artigli Fulmine . ..... +5 punti/modello
- Il Divorato può sostituire la propria ascia potenziata con:
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti
  - Maglio a catena .... +10 punti
  - Martello Tuono..... ..... +10 punti
- Il Divorato può sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Combi-arma .... +5 punti

Carica Irrefrenabile
Un'unità composta per la maggioranza da modelli con questa regola speciale può ripetere i tiri per determinare la distanza di carica.

Follia Divorante
I modelli con questa regola speciale sono colpiti in corpo a corpo sempre con un risultato di 3+, indipendentemente dall'AC del nemico. L'AC dei modelli con questa regola speciale è utilizzata per effettuare i propri Tiri per Colpire secondo le normali regole e per effettuare qualsiasi Test riguardante il valore di AC.
In aggiunta, i modelli con questa regola speciale non possono mai essere considerati unità valida, indipendentemente dalle regole della Missione giocata.

ÉLITE - TRADITORI
I Red Butchers sono una Scelta Élite per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla Fazione Traditrice.

ANGRON - PRIMARCA DEI DIVORATORI DI MONDI

400 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Angron	9	5	7	6	5	7	6	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura di Marte
- Fornace del Disprezzo
- Gorefather & Gorechild
- Granate a frammentazione
- Le Unghie del Macellaio

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Divoratori di Mondi
- Imponente
- Odio (tutto)
- Sabbie Rosse

REGOLE SPECIALI

Sire dei Divoratori di Mondi: Angron ha le regole speciali Carica Furiosa e Insensibile al Dolore (6+). In aggiunta, quando effettua un movimento di Consolidamento deve sempre muoversi verso l'unità nemica più vicina.
Tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) entro 12" da Angron sono Implacabili.

Sabbie Rosse: In ogni Fase di Assalto, Angron può lanciare e combattere quante Sfide desidera, fino al suo numero massimo di Attacchi e fino al numero di Personaggi Indipendenti o unità nemiche in combattimento contro di lui. Dichiara tutte le Sfide e combattile nell'ordine scelto dal giocatore che controlla Angron durante la sotto-fase delle Sfide di un Combattimento.
Angron deve suddividere i suoi Attacchi tra le varie Sfide, e deve allocare almeno un Attacco a ciascuna di esse.

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura di Marte: Conferisce ad Angron un Tiro Armatura di 3+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+.

Fornace del Disprezzo: La Fornace del Disprezzo è una Pistola plasma perfezionata.

Gorefather & Gorechild: Le due Asce di Angron gli conferiscono un bonus di +1 Attacco, già incluso nel suo profilo e vengono utilizzate come se fossero un'unica arma con questo profilo:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gorefather & Gorechild	-	+1	2	Mischia, Colpo Omicida, Sfondacorazze

Colpo Omicida: *Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.*

Le Unghie del Macellaio: Per ogni Personaggio Indipendente e/o unità di Fanteria uccise direttamente da Angron in corpo a corpo (deve sferrare personalmente il colpo che uccide l'ultimo modello dell'unità per beneficiare di questo bonus), Angron guadagna +1 Attacco per il resto della battaglia, fino ad un massimo di dieci.

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Angron è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla Fazione Traditrice.

XIII – ULTRAMARINES

LEGIONES ASTARTES (ULTRAMARINES)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Certezza & Risolutezza:** I modelli con questa regola speciale si considerano avere una Disciplina immodificabile pari a 10 quando effettuano i test di Paura e di Chiamata a Raccolta.
- **Rigida Catena di Comando:** Se tutte le unità QG di un distaccamento di Ultramarines sono uccise, l'avversario guadagna +1 Punto Vittoria addizionale. In aggiunta, se il Generale dell'esercito è ucciso, tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) devono effettuare immediatamente un Test di Inchiodamento, con l'eccezione dei Personaggi Indipendenti e delle unità a cui sono eventualmente aggregati.
- **Tattiche Concatenate (1):** Ogni volta che un'unità con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) spara contro un'unità nemica che è già stata colpita con successo da un'altra unità di Ultramarines* nella stessa Fase di Tiro, può ripetere qualsiasi tiro per Ferire o per penetrare la Corazza pari a 1. Questa regola non ha effetto se si spara Alla Cieca o sul fuoco delle armi ad Area.
- **Tattiche Concatenate (2):** Ogni volta che un'unità con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) carica un'unità nemica che è già ingaggiata da un'altra unità di Ultramarines*, deve ripetere il tiro per determinare la distanza di carica.

** ai fini di queste regole speciali, si intendono unità di Ultramarines qualsiasi unità nello stesso distaccamento e facente parte della Legion Crusade Army List, con l'eccezione di Veicoli Super-Pesanti, Volanti, Servitori da Battaglia e Automi da Battaglia di qualsiasi tipo.*

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Ultramarines possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Invictarus Suzerain Squad:** Élite (tutti)
- **Locutarus Storm Squad:** Supporto Leggero (tutti)
- **Fulmentarus Terminator Strike Squad:** Supporto Pesante (tutti)
- **Capitano Remus Ventanus:** QG (solo Lealisti)
- **Onorato Telemchrus :** Élite (solo Lealisti)
- **Roboute Guilliman:** Sovrano della Guerra (solo Lealisti)

DAMOCLES COMMAND RHINO
Un distaccamento primario di Ultramarines può includere un Damocles Command Rhino addizionale scelto come Trasporto Apposito per un Maestro dei Segnali.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Ascia del Legato: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) può sostituire la propria spada a catena con un'Ascia del Legato per +20 punti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia del Legato	-	Mod	2	Mischia, Arma Specialistia, Colpo Tagliente

Colpo Tagliente: *Qualsiasi Tiro per Colpire pari a 6 ferisce automaticamente il bersaglio.*

I Mantelli di Ultramar: Qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) può sostituire la propria armatura dell'artefice con uno dei Mantelli di Ultramar per +20 punti. Un Mantello di Ultramar conferisce un Tiro Armatura di 2+ e la regola speciale Insensibile al Dolore (5+).

OPZIONI SPECIFICHE ADDIZIONALI
Le seguenti unità generiche hanno accesso ad alcune opzioni addizionali quando sono scelte all'interno di un Distaccamento di Ultramarines.
A meno che non sia specificato il contrario, le unità non perdono alcuna delle opzioni normalmente loro disponibili.

Legion Breacher Siege Squad
Le unità di Legion Breacher Siege Squad in un Distaccamento di Ultramarines possono sostituire il proprio fucile requiem con una spada potenziata al costo di +5 punti/modello.

RITO DI BATTAGLIA – LOGOS LECTORA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Ultramarines.

Effetti:

All'inizio di ogni turno, scegli uno degli effetti sotto indicati. Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarins) e tutti i Dreadnought (di qualsiasi tipo) in un Distaccamento che utilizza questo Rito beneficiano delle regole speciali relative all'effetto scelto.

- **Fategliela Pagare!:** Le unità guadagnano la regola speciale Contrattacco.
- **In Marcia!:** Le unità possono ripetere qualsiasi tiro per la Corsa.
- **Tenete Duro!:** Le unità che sono rimaste stazionarie nel turno possono tirare di reazione ad AB2.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Maestro dei Segnali o un Damocles Command Rhino come scelta QG obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere un numero totale di veicoli di tipo Corazzato o Volante superiore a quello delle unità di tipo Fanteria.
- Le unità che fanno parte di un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non possono essere schierate utilizzando la regola speciale Infiltrazione e non possono entrare in gioco tramite Attacco in Profondità (nota che le unità possono invece entrare normalmente dalle Riserva, ecc.) e pertanto alcune unità che sono obbligate ad entrare in gioco in questo modo (come le Capsule d'Atterraggio) non possono essere prese come parte del distaccamento.

RITO DI BATTAGLIA – MISSIONE VIGIL OPERTII

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Ultramarines.

Effetti:

- **Avanguardia Ausiliaria:** Tutte le unità di Fanteria appartenenti al Distaccamento Alleato hanno la regola speciale Infiltrazione.
- **Sacro Dovere:** Tutte le unità di Fanteria appartenenti al Distaccamento Alleato hanno la regola speciale Avanzata Implacabile e sono pertanto considerate Unità Valide indipendentemente dal loro ruolo bellico.
- **Supervisori:** Le Legion Recon Squad in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia perdono la regola speciale Squadre di Supporto e possono pertanto essere utilizzate come scelta Truppa obbligatoria.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Ultramarines appartenente alla Fazione Lealista.
- Un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Distaccamento Alleato scelto dalla Imparialis Militia Army List appartenente alla Fazione Lealista, che deve essere dotato delle Provenienze Èlite Guerriera e Geneticamente Modificati.
- Il Distaccamento Alleato non può includere Inducted Levy Squads.
- Il Distaccamento Primario dell'esercito deve includere un Vigilator.

INVICTARUS SUZERAIN SQUAD

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Invictarus Suzerain	5	4	4	4	1	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità
- 5 Invictarus Suzerain

Tipo di Unità
- Fanteria

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Ascia del Legato
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Scudo da abbordaggio

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Ultramarines)
- Araldi dell'Onore
- Avanzata Implacabile
- Guerrieri Scelti
- Signori di Ultramar

Trasporto Apposito
- Una Invictarus Suzerain Squad Squad può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Invictarus Suzerain Squad può includere:
  - Fino a 5 Suzerain addizionali.. ..... +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola plasma..... ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria ascia del Legato con:
  - Martello Tuono..... ..... +15 punti/modello

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Araldi dell'Onore
Una Invictarus Suzerain Squad può essere scelta al posto di una Legion Command Squad per ogni Pretore della Legione degli Ultramarine (e per ogni personaggio Ultramarine con la regola Maestro della Legione). In questo caso, uno degli Invictarus Suzerain della squadra deve sostituire il proprio scudo da abbordaggio con uno Stendardo della Legione ed essere modificato adeguatamente.

Guerrieri Scelti
Un modello con questa regola speciale può lanciare ed accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non conferisce al modello alcuna altra regola associata con l'essere un Personaggio.

Signori di Ultramar
Le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) e le unità in un Distaccamento Alleato di Solar Auxilia o di Imperialis Militia entro 12" da un'unità di Invictarus Suzerain che non è Inchiodata o in ripiegamento, ha un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di D10).

ÉLITE
Le Invictarus Suzerain Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Ultramarines.

LOCUTARUS STORM SQUAD

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Locutarus	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Leader Locutarus	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Locutarus
- 1 Leader Locutarus

Tipo di Unità
- Locutarus: Fanteria ad Avvicinamento Rapido
- Leader Locutarus: Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Reattori dorsali
- Spada potenziata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Ultramarines)
- Intervento di Precisione
- Salva d'Apertura

Opzioni
- Una Locutarus Storm Squad può includere:
  - Fino a 5 Locutarus addizionali ..... +20 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Locutarus può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola lanciafiamme..... ..... +10 punti/modello
  - Pistola plasma..... ..... +15 punti/modello
- Il Leader Locutarus può sostituire la propria pistola requiem con:
  - Pistola lanciafiamme..... ..... +10 punti/modello
  - Pistola plasma..... ..... +15 punti/modello
- Il Leader Locutarus può sostituire la propria spada potenziata con:
  - Ascia potenziata..... ..... gratis
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) .... +5 punti
- Il Leader Locutarus può avere:
  - Bombe Termiche..... ..... +5 punti
  - Scudo da combattimento..... ..... +5 punti

Intervento di Precisione
Quando l'unità arriva tramite Attacco in Profondità può ripetere il dado Deviazione, ma deve accettare il secondo risultato.

Salva d'Apertura
Nel turno in cui sono entrati in gioco tramite un Attacco in Profondità, i modelli con questa regola speciale possono sparare due volte con le proprie armi di tipo Pistola durante la Fase di Tiro (tutti i colpi devono essere rivolti contro lo stesso bersaglio). Eventuali Personaggi aggregati all'unità non beneficiano di questa regola speciale.

SUPPORTO LEGGERO
Le Locutarus Storm Squad sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Ultramarines.

FULMENTARUS TERMINATOR STRIKE SQUAD 225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Fulmentarus	4	5	4	4	1	4	2	8	2+
Decurione Fulmentarus	4	5	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator Fulmentarus
- 1 Decurione Fulmentarus

Tipo di Unità
- Terminator Fulmentarus: Fanteria
- Decurione Fulmentarus: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Mazza potenziata
- Tracciatore Peritarch

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Ultramarines)

- Una Fulmentarus Terminator Strike Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Proteus, un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da 6-10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Fulmentarus Terminator Strike Squad può includere:
  - Fino a 5 Fulmentarus Terminator addizionali..... +35 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria mazza potenziata con:
  - Ascia potenziata..... ..... gratis
  - Spada potenziata..... ..... gratis
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti armi pesanti. Tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo.
  - Combi-termico..... ..... +5 punti/modello
  - Cannone automatico Mietitore..... +20 punti/modello
- Se non scelgono una delle armi pesanti sopra indicate, tutti i modelli dell'unità possono essere equipaggiati con un lanciamissili Ciclone*. Tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo.
  - Lanciamissili Ciclone..... ..... +30 punti/modello

**I modelli dell'unità possono sparare con il proprio combi-requiem in aggiunta al Lanciamissili Ciclone durante la Fase di Tiro.*

Tracciatore Peritarch
Un Tracciatore Peritarch garantisce diverse regole speciali a seconda del numero di modelli con questo equipaggiamento all'interno dell'unità.
- Finché nell'unità vi sono due o più modelli con questo equipaggiamento, l'intera unità guadagna la regola speciale Visione Notturna.
- Finché nell'unità vi sono cinque più modelli con questo equipaggiamento, l'intera unità guadagna la regola speciale Cacciatori di Veicoli Corazzati.
- Finché nell'unità vi sono otto o più modelli con questo equipaggiamento, i Tiri Copertura contro gli attacchi dell'intera unità subiscono una penalità di -1.

SUPPORTO PESANTE
Le Fulmentarus Terminator Strike Squad sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Ultramarines.

CAPITANO REMUS VENTANUS

155 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Remus Ventanus	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Aureola di Ferro
- Bombe Termiche
- Granate perforanti e a frammentazione
- Nuncio-Vox
- Pistola requiem
- Spada potenziata
- Stendardo della Legione

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Ultramarines)
- Maestro della Legione
- Generale (Pianificazione Risoluta)
- Personaggio Indipendente
- Stratega Insidioso
- Volontà Adamantina

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Remus Ventanus ha automaticamente seguente Tratto del Generale:
- **Pianificazione Risoluta:** Remus Ventanus e qualsiasi altra unità con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) nel medesimo esercito hanno la regola speciale Risoluto finchè si trovano con almeno un modello entro 3" da un Obiettivo.

Stratega Insidioso
Fintantoché Remus Ventanus è in vita, il giocatore può ripetere qualsiasi Tiro per le Riserve effettuato (compresi i tiri riusciti). In aggiunta, l'avversario subisce una penalità di -1 a tutti i suoi Tiri per le Riserve.

Stendardo della Legione
Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) sono Implacabili.

QG - LEALISTI
Remus Ventanus è una Scelta QG per tutte le armate di Ultramarines appartenenti alla Fazione Lealista.

ONORATO TELEMECHRUS

255 Punti

				Corazza					
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Onorato Telemechrus	6	5	7	13	12	10	4	3	4

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Arma da combattimento dei Dreadnought con un combi-requiem incorporato
- Armatura rinforzata
- Cannone d'Assalto Kheres
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali
- Carica Brutale
- Icona Vivente della Legione
- Ira nel Tradimento
- Rapidità
- Resiliente
- Scudo Atomantico

Carica Brutale
L'Onorato Telemechrus infligge D3 colpi Martello dell'Ira quando assalta un'unità anziché uno soltanto.

Icona Vivente della Legione
Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) con almeno un modello entro 12" dall'Onorato Telemechrus hanno un bonus di +1 ai Risultati del Combattimento e aggiungono +1" a tutti i tiri per gli Sfondamenti.

Ira nel Tradimento
L'Onorato Telemechrus ha la regola speciale Odio (Legioni Traditrici), che si applica a tutte le unità di una armata appartenente alla Fazione Traditrice.

Resiliente
Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro effettuato contro l'Onorato Telemechrus sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e sulla Tabella delle Armi Distruttrici. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato anche se peggiore del primo.

Scudo Atomantico
Un Contemptor Dreadnought ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se un Contemptor subisce un risultato di "Esplode" sulla Tabella dei Danni, aggiungi 1" al raggio dell'esplosione.

ÈLITE - LEALISTI
L'Onorato Telemechrus è una Scelta Èlite per tutte le armate di Ultramarines appartenenti alla Fazione Lealista.

ROBOUTE GUILLIMAN - PRIMARCA DEGLI ULTRAMARINES

400 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Roboute Guilliman	7	6	6	6	6	6	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Arbitrator
- Armatura della Ragione
- Cognis Signum
- Gladius Incandor e Mano del Domino
- Granate a frammentazione

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire degli Ultramarines
- Imponente
- Strategia Preternaturale
- Volontà Indomabile

REGOLE SPECIALI

Sire degli Ultramarines: Roboute Guilliman e qualsiasi unità a cui è aggregato possono ripetere i tiri per la distanza di carica e ignorano gli effetti della regola speciale Concussione.
Tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di D10) quando Guilliman è in gioco.
Le Invictarus Suzerain Squad e le Legion Terminator Squad possono essere schierate come Scelta Truppa in un Distaccamento Primario di Ultramarine che includa Roboute Guilliman come Generale.

Strategia Preternaturale: L'avversario deve ripetere qualsiasi tiro riuscito per Rubare l'Iniziativa contro un'armata che includa Roboute Guilliman.
Durante lo schieramento, scegli una singola unità del Distaccamento di Ultramarine che include Roboute Guilliman e scegli una delle seguenti regole speciali: Avanzata Implacabile, Cacciatore di Veicoli Corazzati o Intercettazione.
La regola si applica a tutti i modelli di tutte le unità con lo stesso nome e ruolo bellico dell'unità scelta, ma non ad eventuali Trasporti Appositi, Personaggi Aggregati o unità con lo stesso nome ma con altro ruolo bellico. Ad esempio, se viene scelta come unità una Legion Land Raider Battle Squadron come Supporto Pesante, la regola non sarebbe guadaganata da altri Land Raider presi come Trasporto Apposito da altre unità del Distaccamento.
In aggiunta, quando combatte una Sfida, Roboute Guilliman guadagna un bonus di +1 AC per ciascun Round di Combattimento dopo il primo (andando ad AC8 nel secondo round di Sfida, ad AC9 nel terzo e ad AC10 nel quarto e nei successivi round). Nota che l'aumento di AC si annulla al termine di ogni Sfida combattuta.

Volontà Indomabile: Roboute Guilliman non è mai soggetto a riduzioni di alcun tipo al proprio valore di Disciplina e può ripetere qualsiasi tiro di Bloccare il Potere.

EQUIPAGGIAMENTO

Arbitrator

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arbitrator	18"	6	3	Assalto 2, Dilaniante

Armatura della Ragione: Conferisce a Roboute Guilliman un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, il primo Tiro Invulnerabilità fallito da Guilliman in ogni Fase della partita può essere ripetuto.

Gladius Incandor e Mano del Dominio: Guilliman deve scegliere quale di queste due armi utilizzare all'inizio di ogni Fase di Assalto, ma in ogni caso beneficia di un bonus di +1 Attacco per essere armato con due armi.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gladius Incandor	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistia, Lacerante, Colpo Omicida
Mano del Dominio	-	10	1	Mischia, Arma Specialistia, Concussione, Ingombrante

Colpo Omicida: *Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.*

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI
Roboute Guilliman è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Ultramarines appartenenti alla Fazione Lealista.

XIV – GUARDIA DELLA MORTE

LEGIONES ASTARTES (GUARDIA DELLA MORTE)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Figli di Barbarus:** I modelli con questa regola speciale possono ripetere qualsiasi test di Terreno Pericoloso fallito e ottengono la regola speciale Insensibile al Dolore (4+) contro le ferite causate da armi con le regole speciali Avvelenato o Corruttore. Quest'ultima abilità non può essere combinata con altre fonti di Insensibile al Dolore. [ADL]
- **Intrattabili:** I modelli con questa regola speciale hanno una penalità di -1" a tutti i tiri per gli Sfondamenti.
- **Senza Rimorso:** I modelli con questa regola speciale sono immuni alla Paura e superano automaticamente qualsiasi Test di Inchiodamento.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Guardia della Morte possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Deasthshroud Terminator Squad:** QG e Élite (tutti)
- **Grave Warden Terminator Squad:** Supporto Pesante (tutti)
- **Capo-Sezione Crysos Morturg:** QG (solo Lealisti)
- **Calas Typhon: QG (solo Traditori)**
- **Maresciallo Durak Rask:** QG (solo Traditori)
- **Mortarion:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Falce Potenziata: Qualsiasi Personaggio o Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) che può acquistare un maglio potenziato come opzione, può al suo posto scegliere una falce potenziata per lo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Falce potenziata	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Spazzata

Spazzata: *Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 I in corpo a corpo. In aggiunta, se è in contatto di base con più di un nemico durante il proprio Livello di Iniziativa, guadagna +1 Attacco.*

Munizioni Chimiche: Qualsiasi arma di tipo Lanciafiamme (lanciafiamme, lanciafiamme pesanti, pistole lanciafiamme e cannoni Tempesta di Fiamme) all'interno di un Distaccamento di Guardia della Morte può essere equipaggiata con delle munizioni chimiche senza alcun costo aggiuntivo.
Un lanciafiamme con munizioni chimiche guadagna le regole speciali Lacerante e Surriscaldamento.
Se viene scelta questa opzione, tutti i lanciafiamme di un'unità (o di un veicolo) devono essere equipaggiati allo stesso modo.

RITO DI BATTAGLIA – LA MIETITURA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guardia della Morte.

Effetti:

- **Arsenale Oscuro:** Qualsiasi Personaggio o Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) in un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può essere equipaggiato con delle granate rad ad un costo di +10 punti/modello.
- **Implacabili:** Tutte le unità in un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno la regola speciale Movimento in Copertura.
- **Potenza di Fuoco Superiore:** In un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, le Veteran Tactical Squad e le Heavy Support Squad possono essere schierate come Scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- I modelli e le unità in un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non possono Correre o muoversi A Tavoletta.
- Le unità che fanno parte di un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non possono entrare in gioco tramite Attacco in Profondità e pertanto alcune unità che sono obbligate ad entrare in gioco in questo modo (come le Capsule d'Atterraggio) non possono essere prese come parte del distaccamento.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere una singola Scelta Supporto Leggero.

RITO DI BATTAGLIA – MORTE STRISCIANTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guardia della Morte.

Effetti:

- **Armi Tossiche:** Tutte le Granate e Frammentazione e i Missili a Frammentazione in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia si considerano essere a Forza 5.
- **Bombardamento Biologico:** Prima che la partita cominci, dopo che entrambi i giocatori hanno schierato gli Infiltratori e mosso gli Esploratori, tira un D6 per ogni terreno sul tavolo rappresentante un bosco o una giungla. Con un risultato di 4+, il terreno è ridotto ad un ammasso di vegetazione marcia e velenosa. Il Tiro Copertura concesso da questi elementi viene peggiorato di -1 e sono considerati Terreni Pericolosi da tutti i modelli privi della regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte).
- **Manto di Nebbia:** I modelli di Fanteria in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno un Tiro Copertura di 5+ quando si trovano in campo aperto e non vi sono modelli nemici entro 12" da loro.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo un'armata di Guardia della Morte appartenente alla Fazione Traditrice.
- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un'armata di Legioni Spezzate.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Maestro d'Assedio.
- In una Missione in cui i due giocatori sono suddivisi tra Attaccante e Difensore, il giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia deve sempre essere l'Attaccante.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere Fortificazioni né un Distaccamento Alleato.

DEATHSHROUD TERMINATOR SQUAD 90 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Mietitore	4	4	4	4	2	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità
- 2 Terminator Mietitori

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator
- Falce potenziata
- Pistola lanciafiamme con munizioni chimiche

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Avanzata Implacabile
- Favoriti di Mortarion

Trasporto Apposito
- Una Deathshroud Terminator Squad composta da 5 modelli o meno può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Deathshroud Terminator Squad può includere:
  - Fino a 8 Terminator addizionali ..... +40 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +5 punti/modello

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Favoriti di Mortarion
Una Deathshroud Terminator Squad può essere scelta al posto di una Legion Command Squad per ogni Pretore della Legione della Guardia della Morte equipaggiato con un'Amatura Terminator (o per Mortarion stesso).

QG & ÉLITE
Le Deathshroud Terminator sono una Scelta QG e Élite per tutte le armate di Guardia della Morte.

GRAVE WARDEN TERMINATOR SQUAD

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Custode del Sepolcro	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Chemio-mastro	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Custodi del Sepolcro
- 1 Chemio-mastro

Tipo di Unità
- Custodi del Sepolcro: Fanteria
- Chemio-mastro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Nube Mortale
- Lanciagranate chimico (equipaggiato con granate perforanti e chimiche)
- Maglio potenziato

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Avanzata Implacabile

Trasporto Apposito
- Una Grave Warden Terminator Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Proteus, un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Grave Warden Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Custodi del Sepolcro addizionali ..... +35 punti/modello
- Ogni modello dell'unità può sostituire il proprio maglio potenziato con:
  - Maglio a catena .... +5 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Custode del Sepolcro può sostituire il proprio lanciagranate con:
  - Lanciafiamme pesante con munizioni chimiche..... +10 punti/modello
- Il Chemio-mastro può sostituire il proprio lanciagranate con:
  - Combi-arma .... gratis

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Nube Mortale
Qualsiasi unità con un valore di Resistenza che assalti una Grave Warden Terminator Squad si considera effettuare una Carica Disorganizzata attraverso un Terreno Pericoloso, e deve effettuare tutti i test del caso.
In aggiunta la Nube Mortale può essere utilizzata come un'arma da fuoco con il profilo qui descritto e può essere utilizzata per Tirare di Reazione, in eccezione alle normali limitazioni delle Armature Terminator Cataphractii.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Nube Mortale	Sagoma	*	4	Assalto 1, Avvelenato (3+)

Lanciagranate chimico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate Chimico				
(Gran. perforante)	18"	6	4	Assalto 2
(Granata chimica)	18"	*	4	Assalto 2, Area (3"), Avvelenato (3+), Ignora la Copertura

SUPPORTI PESANTI
Le Grave Warden Terminator Squad sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Guardia della Morte.

CAPO-SEZIONE CRYSOS MORTURG

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Crysos Morturg	5	5	4	4	3	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Combi-fiamma
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada potenziata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Generale (Maestro delle Imboscate)
- Infiltrazione
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 1)
- Risoluto

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Crysos Morturg ha automaticamente il Tratto del Generale "Maestro delle Imboscate" della Tabella dei Tratti Strategici dell'Age of Darkness Rulebook.

Poteri Psionici:
- Resistenza (Biomanzia, vedi l'Age of Darkness Rulebook).

QG - LEALISTI
Crysos Morturg è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla Fazione Lealista.

MARESCIALLO DURAK RASK

165 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Durak Rask	5	5	4	4	3	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Martello Tuono
- Nuncio-Vox
- Una bomba Phosphex
- Volkite Serpenta

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Arte della Distruzione
- Generale (Bersaglio Prioritario)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Durak Rask ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **Bersaglio Prioritario:** Durak Rask e tutte le unità amiche entro 12" da lui possono ripetere tutti i Tiri per Colpire pari a 1 quando sparano ad un'unità nemica che si trova entro 3" da uno o più Obiettivi.

Arte della Distruzione
Durak Rask ha le regole speciali Cacciatore di Veicoli Corazzati e Demolitore, che si applicano a tutti i suoi attacchi e a tutte le armi pesanti di qualsiasi unità di Fanteria a cui è aggregato.

QG - TRADITORI
Durak Rask è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla Fazione Traditrice.

CALAS TYPHON

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Calas Typhon	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Falce potenziata perfezionata
- Granate rad
- Lanciagranate d'Assalto
- Nuncio-Vox
- Pistola lanciafiamme con munizioni chimiche

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Bombardamento Chimico
- Generale (La Venuta del Mietitore)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Sangue Stregato

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Typhon ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.
- **La Venuta del Mietitore:** Calas Typhon si considera un'unità di Opposizione e nessuna altra unità nemica entro 3" da lui può conquistare un Obiettivo.

Bombardamento Chimico
Una volta per partita, se non si è mosso nella precedente Fase di Movimento (nota che può comunque Assaltare nella successiva Fase di Assalto), Typhon può utilizzare un bombardamento chimico orbitale, risolto utilizzando il profilo descritto nel seguito durante la propria Fase di Tiro. Quando utilizza il Bombardamento Chimico, Typhon si considera aver sparato con una delle sue armi da fuoco.

Generale Orgoglioso
Typhon deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Mortarion.

Sangue Stregato
Typhon è uno Psionico con Livello di Maestria 1 che può generare un potere dalla Disciplina di Telepatia. Tuttavia non può utilizzare i propri poteri in qualsiasi partita sia presente anche Mortarion, a meno che la partita sia ambientata dopo gli eventi di Isstvaan III.

Bombardamento Chimico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento Chimico	Infinita	*	4	Artiglieria 3, Area Grande (5"), Avvelenato (4+), Bombardamento*, Ignora la Copertura

**Un Bombardamento Chimico devia sempre di 2D6" pieni, il valore di AB di Typhon e la linea di vista non possono modificare la distanza di deviazione.*

QG - TRADITORI
Calas Typhon è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla Fazione Traditrice.

MORTARION - PRIMARCA DELLA GUARDIA DELLA MORTE 425 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Mortarion	7	5	6	7	7	5	5	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Bombe Phosphex (utilizzi illimitati)
- Corazza di Barbarus
- Granate a frammentazione
- La Lanterna
- Silenzio

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Guardia della Morte
- Disprezzo delle Streghe
- L'Ombra del Mietitore
- Molto Imponente
- Resilienza Preternaturale

REGOLE SPECIALI

Sire della Guardia della Morte: Tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) nello stesso distaccamento di Mortarion hanno la regola speciale Risoluti (a meno che non siano già Implacabili).
In aggiunta, le Granate a Frammentazione, i Missili a Frammentazione e i Lanciamissili Havoc di tutto l'esercito guadagnano la regola speciale Avvenelato (4+).

Disprezzo delle Streghe: Mortarion supera qualsiasi tiro di Blocca il Potere con un risultato di 4+.

L'Ombra del Mietitore: Tutti i Test di Paura causati da Mortarion subiscono una penalità di -1 alla Disciplina, in aggiunta, durante la propria Fase di Tiro, al posto di sparare o di correre, Mortarion può, fintantoché non è ingaggiato in corpo a corpo o imbarcato in un veicolo, effettuare un Test di Disciplina per utilizzare uno speciale rischieramento.
Se il Test ha successo, Mortarion può spostarsi ovunque entro 10" dalla sua posizione originaria, senza poter terminare il proprio movimento su Terreni Intransitabili, all'interno di un Edificio o di un Veicolo o entro 3" da un modello nemico. Questo rischieramento non conta come un Movimento, e la tipologia di Terreni non influiscono su di esso in alcun modo.
Se Mortarion è aggregato ad un'unità, si disaggrega automaticamente da questa all'utilizzo di questa abilità.
In un turno in cui ha usato questa regola speciale, Mortarion può normalmente assaltare, ma se lo fa si considera effettuare una Carica Disorganizzata.

Resilienza Preternaturale: Mortarion può ripetere qualsiasi Test di Resistenza e tutti i tiri di Difficile da Abbattere e supera automaticamente qualsiasi Test di Terreno Pericoloso che si trova a dover compiere. In aggiunta, qualsiasi arma che ferisce con un risultato fisso anziché tirare normalmente per ferire contro la Resistenza di Mortarion (come nel caso delle regole speciali Avvelenato, Corruttore, ecc.), feriscono Mortarion solo con un risultato di 6 anziché che con il loro normale valore.

EQUIPAGGIAMENTO

Bombe Phosphex
Mortarion può utilizzare una Bomba Phosphex in ogni sua Fase di Tiro, lanciandole entro una gittata di 12".

Corazza di Barbarus: Conferisce a Mortarion un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+.

La Lanterna

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Lanterna	18"	8	2	Assalto 1, Penetrante

Penetrante: *Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.*

Silenzio

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Silenzio	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata, Penetrante, Spazzata

Spazzata: *Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 I in corpo a corpo. In aggiunta, se è in contatto di base con più di un nemico durante il proprio Livello di Iniziativa, guadagna +1 Attacco.*

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Mortarion è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla Fazione Traditrice.

XV – STIRPE DEI MILLE

LEGIONES ASTARTES (STIRPE DEI MILLE)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Conclave di Stregoni:** Durante la creazione della lista di un Distaccamento di Stirpe dei Mille devi determinare come prima cosa il suo Generale. Il Generale deve essere un Personaggio Indipendente con almeno un livello di Maestria Psionica e con il valore di Disciplina più alto dell'esercito. Nota che questo significa che alcuni Riti di Battaglia non saranno accessibili per un Distaccamento di Stirpe dei Mille.
- **Tradizioni Prosperine:** Gli Psionici appartenenti alla Stirpe dei Mille hanno accesso a qualsiasi Disciplina Psionica dell'Age of Darkness Rulebook, ad eccezione di Demonologia Malefica.

CULTI ARCANI
Durante la stesura della Lista, devi indicare a quale Culto Arcano appartengono le varie unità. A seconda del Culto scelto, l'unità guadagna i benefici indicati nella tabella seguente.
Le unità prese come Scelta Truppa Obbligatoria di un Distaccamento **devono** scegliere lo stesso Culto del Generale dell'Esercito (o della scelta QG Obbligatoria nel caso di un Distaccamento Alleato di Stirpe dei Mille).
Ogni Culto Arcano è associato ad una particolare Disciplina Psionica. Uno Psionico appartenente ad un Culto **deve** generare poteri appartenenti **solo** alla Disciplina associata al suo stesso Culto.

PRESAGI E PORTENTI

- Se un'unità appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille subisce una Ferita a seguito di un Attacco dei Pericoli del Warp, tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) devono effettuare immediatamente un Test di Inchiodamento.
- Se tutti i Personaggi Indipendenti di un Distaccamento di Stirpe dei Mille sono stati uccisi, tutte le unità rimanenti dello stesso Distaccamento subiscono una penalità di -1 alla propria Disciplina fino al termine della partita e non possono più effettuare Sfondamenti.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Stirpe dei Mille possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Sekhmet Terminator Cabal:** Élite (tutti)
- **Khenetai Occult Blade Cabal:** Élite (tutti)
- **Ammitara Occult Intercession Cabal:** Supporto Leggero (tutti)
- **Castellax-Achea Battle Automata Maniple:** Supporto Pesante (tutti)
- **Ahzek Ahriman:** QG (solo Traditori)
- **Magistus Amon:** QG (solo Traditori)
- **Magnus il Rosso:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

CULTI ARCANI DELLA STIRPE DEI MILLE

PAVONI
Disciplina associata: Biomanzia
Beneficio del Culto: L'unità aggiunge +1 a qualsiasi movimento di Corsa e di Sfondamento.

RAPTORA
Disciplina associata: Telecinesi
Beneficio del Culto: L'unità guadagna un Tiro Invulnerabilità di 6+, o migliora di 1 punto qualsiasi Tiro Invulnerabilità che già possiede, fino ad un massimo di 3+.

CORVIDAE
Disciplina associata: Divinazione
Beneficio del Culto: L'unità deve ripetere i Tiri per Colpire pari ad 1 quando effettua attacchi da tiro, se è rimasta stazionaria nella Fase di Movimento del turno in corso.

ATHANEAN
Disciplina associata: Telepatia
Beneficio del Culto: L'unità è immune alla Paura e possiede la regola speciale Volontà Adamantina..

PYRAE
Disciplina associata: Piromanzia
Beneficio del Culto: L'unità guadagna la regola speciale Martello dell'Ira. Se l'unità possiede già questa regola speciale, può effettuare 2 Attacchi Martello del'Ira anziché uno solo quando carica.

Personaggi Speciali e Fazione Traditrice:
Essendo Inferno ambientato durante la caduta di Prospero, prima quindi che l'Eresia entrasse nel vivo, i personaggi speciali non sono lì indicati come specificatamente Lealisti o Traditori.
Considerando il background e gli avvenimenti successivi, ho optato per indicarli come "solo Traditori".

In attesa di FAQ ufficiali FW accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo il mio parere. [NdHG]

OPZIONI SPECIFICHE ADDIZIONALI
Le seguenti unità generiche hanno accesso ad alcune opzioni addizionali quando sono scelte all'interno di un Distaccamento di Stirpe dei Mille.
A meno che non sia specificato il contrario, le unità non perdono alcuna delle opzioni normalmente loro disponibili.

Legion Praetor
Tutti i Legion Praetor appartenenti ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille sono Psionici e **devono** acquistare 1-3 Livelli di Maestria Psionica al costo di +25 punti/livello. Un Legion Praetor può sostituire un'Arma potenziata con cui sia stato equipaggiato con un'Arma Psichica per +5 punti. Nota che il modello deve prima acquistare (o essere equipaggiato in altri modi, ad esempio acquistando un'armatura Terminator) un'arma potenziata per poterla sostituire con un'arma psichica.

QG & Personaggi Indipendenti
Qualsiasi Personaggio Indipendente QG appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille che non sia uno Psionico, può acquistare un livello di Maestria Psionica per +20 punti, e può sostituire un'Arma potenziata con cui sia stato equipaggiato con un'Arma Psichica per +5 punti. Nota che il modello deve prima acquistare (o essere equipaggiato in altri modi, ad esempio acquistando un'armatura Terminator) un'arma potenziata per poterla sostituire con un'arma psichica.

Legion Veteran Tactical Squad
Qualsiasi Legion Veteran Tactical Squad appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può acquistare la regola speciale Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1) al costo di +25 punti per ciascuna unità.

Legion Terminator Squad
Qualsiasi Legion Terminator Squad appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può acquistare la regola speciale Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1) al costo di +25 punti per ciascuna unità.

Contemptor Dreadnought Talon [Osiron Dreadnought]
Qualsiasi Contemptor Dreadnought appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può essere promosso ad Osiron Dreadnought, al costo di +50 punti/modello.
Nel caso di un Dreadnought Talon, tutti i Contemptor appartenenti allo stesso Talon devono eventualmente essere promossi.
Un Osiron Dreadnought mantiene tutte le opzioni disponibili ad un normale Contemptor Dreadnought, con le seguenti eccezioni:

- Un Osiron Dreadnought ha la regola speciale Pilota Psionico (Livello di Maestria 1) e può generare i propri poteri dalle Discipline di Telecinesi, Telepatia, Divinazione o Piromanzia.
- Un Osiron Dreadnought ha la regola speciale Volontà Adamantina.
- Un Osiron Dreadnought **deve** sostituire la propria arma da mischia dei Dreadnought con combi-requiem incorporato con una Lama Psichica da Dreadnought con combi-requiem incorporato equipaggiato con Munizioni Asphyx.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Psichica da Dreadnought	-	x2	2	Mischia, Psichica

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Litanie Arcane (un solo uso): Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) e con almeno un Livello di Maestria Psionica può acquistare una singola Litania Arcana per +10 punti.
Il portatore di una Litania Arcana può ignorare il primo Attacco dei Pericolo del Warp a cui è soggetto durante la partita.
Questo effetto può accadere una sola volta in ciascuna partita.

Cannone a Fuoco Etereo: Qualsiasi modello equipaggiato con un Cannone Plasma appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può sostituirlo con un Cannone a Fuoco Etereo per +10 punti per ciascuna arma.
Nel caso in cui un'unità sia equipaggiata con più di un Cannone Plasma, allora tutti i Cannoni Plasma dell'unità devono essere eventualmente sostituiti con Cannoni a Fuoco Etereo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone a Fuoco Etereo	36"	7	2	Pesante 1, Area (3"), Surriscaldamento, Vampa dell'Anima

Munizioni Asphyx
Tutte le armi equipaggiate con dell munizioni Asphyx guadagnano la regola speciale Lacerante.

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) può essere equipaggiato con munizioni Asphyx per +5 punti/modello.
Qualsiasi Legion Terminator Squad e Legion Veteran Tactical Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) può essere equipaggiato con munizioni Asphyx per +20 punti per l'intera unità.

L'effetto delle munizioni Asphyx per le unità sopra indicate si applica esclusivamente alle pistole requiem, fucili requiem, combi-requiem e componenti requiem delle combi-armi possedute dai modelli.

Qualsiasi Legion Tactical Support Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) equipaggiata con dei Cannoni Rotanti può essere equipaggiata con delle Munizioni Asphyx per i Cannoni Rotanti per +25 punti per l'intera unità.

RITO DI BATTAGLIA – L'ASSE DELLA DISSOLUZIONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Stirpe dei Mille.

Effetti:

- **L'Alambicco di Adamantio:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) in un Distaccamento che utilizza questo Rito superano automaticamente qualsiasi Test di Morale o Inchiodamento se si trovano entro 6" da un Obiettivo al momento di effettuare il Test.
- **La Transizione del Vitriolo:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) in un Distaccamento che utilizza questo Rito possono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire e per Ferire effettuati contro modelli nemici che stanno Ripiegando.
- **Grazia Caustica:** Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) in un Distaccamento che utilizza questo Rito si considerano avere AB2 quando sparano di Reazione.

Limitazioni:

- Tutte le scelte Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia devono essere composte dal numero massimo possibile di modelli.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere più veicoli di tipo Volante rispetto al numero di unità di Fanteria.

RITO DI BATTAGLIA – LA GUARDIA DEL RE SCARLATTO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Stirpe dei Mille.

Effetti:

- **Avvolti nel Fulmine, Dilaniano il Velo:** Qualsiasi unità equipaggiata con un'Armatura Terminator presente in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, così come qualsiasi Personaggio Indipendente e il Primarca Magnus il Rosso, possono entrare in gioco tramite Attacco in Profondità (fintantochè non hanno acquistato alcun Trasporto Apposito). Quando queste unità arrivano tramite Attacco in Profondità, si considerano avere la regola speciale Paura, se già non la possiedono, e possono ripetere qualsiasi Tiro Invulnerabilità pari ad 1 fino all'inizio del loro prossimo Turno del Giocatore.
- **Combattimento Astrale:** Quando deve generare il numero di Cariche Warp disponibili all'inizio della Fase Psionica, il giocatore che controlla un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può tirare un D6 addizionale e scegliere il risultato più alto.
- **Iniziati dello Scarabeo:** Le Sekhmet Terminator Cabal devono essere prese come scelta Truppa Obbligatorie in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, e possono essere prese come scelta Truppa addizionale.
- **La Scommessa del Re Scarlatto:** Il Primarca Magnus il Rosso può essere preso come scelta QG Obbligatoria in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. Nota che in questo caso non si considera più come scelta Sovrano della Guerra.

Limitazioni:

- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve avere come Generale uno tra il Primarca Magnus il Rosso, Ahzek Ahriman o un Pretore della Stirpe dei Mille con Maestria Psionica di Livello 3.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere più unità di tirpo Veicolo (di qualsiasi tipo) rispetto alle unità con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille).
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

SEKHMET TERMINATOR CABAL

255 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Sekhmet	4	4	4	4	2	4	2	8	2+
Inceptor Sekhmet	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator Sekhmet
- 1 Inceptor Sekhmet

Tipo di Unità
- Terminator Sekhmet: Fanteria
- Inceptor Sekhmet: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii o Armatura Terminator Tartaros (tutta l'unità deve essere equipaggiata allo stesso modo)
- Arma psichica (ascia, bastone o spada)
- Combi-requiem equipaggiato con munizioni Asphyx

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Avanzata Implacabile
- Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 2)
- Risoluti

Trasporto Apposito
- Una Sekhmet Terminator Cabal composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da 6-10 modelli.

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Opzioni
- Una Sekhmet Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +35 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria arma psichica con:
  - Artiglio Fulmine (singolo) .... gratis
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti/modello
  - Maglio a catena .... +10 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Combi-arma* .... +5 punti/modello

**Nota che le munizioni Asphyx sono mantenute anche dalla parte requiem delle combi-armi.*

ÉLITE
Le Sekhmet Terminator Cabal sono una Scelta Élite per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

KHENETAI OCCULT BLADE CABAL

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Khenetai	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Maestro di Lame Khenetai	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Khenetai
- 1 Maestro di Lame Khenetai

Tipo di Unità
- Khenetai: Fanteria
- Maestro di Lame Khenetai: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Due spade psichiche
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1)
- Psio-canzone delle Lame

Poteri Psionici
- Una Khenetai Occult Blade Cabal può generare i propri poteri da qualsiasi Disciplina normalmente accessibile alla Stirpe dei Mille.

Trasporto Apposito
- Una Khenetai Occult Blade Cabal può scegliere un Rhino, un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari

Opzioni
- Una Khenetai Occult Blade Cabal può includere:
  - Fino a 5 Khenetai addizionali.. ..... +25 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Khenetai può sostituire la propria pistola requiem con una delle seguenti:
  - Pistola lanciafiamme..... ..... +10 punti/modello
  - Pistola plasma..... ..... +15 punti/modello
- Il Maestro di Lame Khenetai può avere qualsiasi delle seguenti opzioni:
  - Bombe termiche .... +5 punti
  - Armatura dell'artefice..... ..... +10 punti

Psio-canzone delle Lame
A seconda del numero di modelli (considera solo i Khenetai/Maestri di Lame Khenetai dell'unità), tutti i modelli con questa regola speciale dell'unità beneficiano dei seguenti modificatori:
- Da 1 a 3 modelli: +1 Attacco.
- Da 4 a 8 modelli: +1 Attacco, +1 AC
- Da 9 a 10 modelli: +2 Attacchi, +1 AC

ÉLITE
Le Khenetai Occult Blade Cabal sono una Scelta Élite per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

AMMITTARA OCCULT INTERCESSION CABAL

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Intercessore Ammittara	4	5	4	4	1	4	1	8	4+
Fato Ammittara	4	5	4	4	1	4	2	9	4+

Composizione dell'Unità
- 4 Intercessori Ammittara
- 1 Fato Ammittara

Tipo di Unità
- Intercessori Ammittara: Fanteria
- Fato Ammittara: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura da esploratore
- Bombe fumogene
- Fucile di precisione
- Granate a frammentazione e perforanti
- Lama da combattimento
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1)
- Esplorazione
- Furtività
- Infiltrazione
- Movimento in Copertura

Poteri Psionici
- Una Ammittara Occult Intercessor Cabal non genera i propri poteri normalmente, ma ha invece accesso ad un singolo potere psionico speciale, Assassino Mentale.

Trasporto Apposito
- Una Ammittara Occult Intercessor Cabal può scegliere una Cannoniera Storm Eagle Trasporto Apposito.

Opzioni
- Una Ammittara Occult Intercessor Cabal può includere:
  - Fino a 5 Intercessori Ammittara addizionali ..... +20 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Intercessore Ammittara può sostituire il proprio fucile di precisione con una delle seguenti:
  - Fucile termico ..... +5 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +10 punti/modello
- Il Fato Ammittara può avere qualsiasi delle seguenti opzioni:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti

Assassino Mentale **Carica Warp 2**
Assassino Mentale è una **benedizione** che ha effetto sull'unità dello Psionico. Finchè il potere ha effetto, l'unità può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire e Tiro per Ferire. In aggiunta tutti gli attacchi da tiro dell'unità hanno la regola speciale Ignora la Copertura.

SUPPORTO LEGGERO
Le Ammittara Occult Intercessor Blade Cabal sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

CASTELLAX-ACHEA BATTLE-AUTOMATA MANIPLE 135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Castellax-Achea	3	4	6	7	4	4	2	7	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Castellax-Achea

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento
- Cannone requiem Mauler equipaggiato con munizioni Asphyx
- Due magli potenziati, ciascuno dei quali con un fucile requiem integrato equipaggiato con munizioni Asphyx
- Campo di Rifrazione

Regole Speciali
- Difficile da Abbattere
- Esplosione del Reattore
- Implacabile
- Matrice di Controllo Psionica
- Rabbia

Opzioni
- L'unità può includere:
  - Fino a quattro Castellax-Achea addizionali .....+135 punti/modello
- Qualsiasi Castellax-Achea dell'unità può sostituire il cannone requiem Mauler equipaggiato con munizioni Asphyx con:
  - Cannone a fuoco Etereo..... .....+15 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento
Cannone a Fuoco Etereo	36"	7	2	Pesante 1, Area (3"), Surriscaldamento, Vampa dell'Anima

Esplosione del Reattore
Quando un Castellax perde la sua ultima Ferita, tira un D6. Con un risultato di 6 infligge un colpo automatico a Fo4 VP- a tutti i modelli entro D6".

Matrice di Controllo Psionica
Le unità di Castellax-Achea si considerano avere le seguenti regole speciali:
- **Controllo Psicometrico:** Fintantochè almeno un'unità amica con la regola speciale Maestria Psionica almeno a Livello 1 e Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) si trova in gioco ed entro 24" da un'unità di Castellax-Achea all'inizio del proprio Turno del Giocatore, quest'ultima può agire normalmente senza alcuna limitazione di sorta. In caso contrario, l'unità non può Caricare, Correre o effettuare Sfondamenti, anche se può sparare normalmente e combattere, nel caso si trovi ingaggiata in corpo a corpo.
- **Raffica di Fuoco:** I Castellax-Achea possono sparare con un massimo di 3 armi in ciascuna Fase di Fuoco.
- **Locus Psionico:** Gli Psionici amici con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) che si trovino entro 12" da un'unità di Castellax-Achea quando tentano di manifestare un potere psionico di tipo Fuoco Psichico o Maledizione, possono considerare l'unità di Castellax-Achea come punto di origine del potere ai fini di misurare linea di vista e gittata del potere al posto dello Psionico stesso.
- **Svincolamento Malevolo:** Se uno Psionico qualsiasi (amico o nemico) subisce un Attacco dei Pericoli del Warp mentre si trova entro 12" da un'unità di Castellax-Achea, effettua un Test di Disciplina per ciascuna unità di Castellax-Achea entro questa distanza. Se il test viene fallito, l'unità subisce D6 Ferite automatiche senza poter effettuare alcun Tiro Armatura o Tiro Invulnerabilità. Qualsiasi Castellax-Achea che venga distrutti a seguito di queste Ferite, esplode immediatamente come descritto nella regola speciale Esplosione del Reattore (in questo caso non tirare per determinare il raggio dell'esplosione ma applica automaticamente il massimo raggio possibile per l'Area).

SUPPORTO PESANTE
I Castellax-Achea Battle-Automata Maniple sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

AHZEK AHRIMAN

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Ahzek Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Ascia psichica perfezionata
- Aureola di Ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Litanie Arcane
- Pistola requiem perfezionata equipaggiata con munizioni Asphyx

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille – Culto Arcano: Corvidae)
- Cabala di Ahriman
- Colpi di Precisione
- Generale (Il Disegno del Destino)
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 4)
- Volontà Adamantina

Poteri Psionici
- Ahriman genera i propri poteri psionici dalla Disciplina di Divinazione.

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Ahriman ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Il Disegno del Destino:** Prima che inizi lo schieramento degli eserciti, indica fino a 3 unità Truppa con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille). Le unità scelte guadagnano la regola speciale Esploratore.

Cabala di Ahriman
L'eventuale unità di Legion Command Squad scelta come seguito di Ahriman, **deve** acquistate la regola speciale Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 2) per +50 punti.
L'unità **deve** inoltre appartenere al Culto Arcano: Corvidae e generare i propri poteri psionici dalla Disciplina di Divinazione.

Marchiato da un Oscuro Destino
Nelle partite di Campagna o dove ferite e perdite tra una battaglia e l'altra sono un fattore considerato, Ahriman può ripetere il tiro per tali effetti.

QG - TRADITORI
Ahzek Ahriman è una Scelta QG per tutte le armate di Stirpe dei Mille appartenenti alla Fazione Traditrice.

MAGISTUS AMON

170 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Magistus Amon	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura delle Ombre
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Polvere dei Divoratori
- Litanie Arcane
- Pistola Archeotech
- Spada psichica perfezionata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille – Culto Arcano: Corvidae & Athanean)
- Generale (Signore dei Sentieri Nascosti)
- Infiltrazione
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 3)
- Servitori Nascosti e Oracoli Segreti

Poteri Psionici
- Amon genera i propri poteri psionici dalla Disciplina di Divinazione o da quella di Telepatia

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Amon ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Signore dei Sentieri Nascosti:** Se Amon è il Generale dell'Esercito, prima che inizi la partita scegli una singola unità dell'esercito che non sia di tipo Super-pesante o Volante. L'unità scelta deve essere schierata in Riserva, ma entrerà automaticamente in gioco utilizzando la regola speciale Fiancheggiare all'inizio di un qualsiasi turno (successivo al Primo Turno) scelto dal giocatore dopo lo schieramento delle armate. Annota segretamente su un foglietto il turno in cui l'unità entrerà in gioco. All'inizio del turno scelto, mostra la nota al tuo avversario e fai entrare in gioco l'unità scelta (non è necessario alcun Tiro per le Riserve).

Armatura delle Ombre
L'Armatura delle Ombre conferisce ad Amon un Tiro Armatura 2+.
In aggiunta conferisce ad Amon un Tiro Copertura 4+, persino se si trova in terreno aperto, o migliora di +2 qualsiasi Tiro Copertura già posseduto da Amon, fino ad un massimo di 2+.
Se Amon è aggregato ad un'unità, questa guadagna un Tiro Copertura 6+, persino se si trova in terreno aperto, o migliora di +1 qualsiasi Tiro Copertura già posseduto dall'unità, fino ad un massimo di 2+.

La Polvere dei Divoratori
Una volta per partita, durante la Fase di Assalto, invece che effettuare i suoi normali attacchi, Amon può scegliere di scatenare il potere della Polvere dei Divoratori. Questo attacco è risolto al Livello di Iniziativa di Amon, e infligge D6 colpi automatici sull'unità con cui si trova al momento ingaggiato, se quest'ultima è composta da 5 modelli o meno, o 2D6 colpi automatici se è composta da 6 modelli o più. Gli attacchi non hanno un valore di Forza, ma possiedono la regola speciale Avvelenato (4+) e VP4.

Servitori Nascosti e Oracoli Segreti
Se Amon è incluso nel Distaccamento Primario dell'esercito, puoi ripetere qualsiasi Tiro per Rubare l'Iniziativa, dove questo è rilevante. In aggiunta, le unità nemiche che entrano in gioco tramite Fiancheggiamento non possono entrare in gioco entro 24" da Amon, a meno che non entrtino in campo dal proprio bordo del tavolo, mentre le unità nemiche che entrano in gioco tramite Attacco in Profondità non possono essere posizionate entro 12" da Amon.

QG - TRADITORI
Magistus Amon è una Scelta QG per tutte le armate di Stirpe dei Mille appartenenti alla Fazione Traditrice.

MAGNUS IL ROSSO – PRIMARCA DELLA STIRPE DEI MILLE

495 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Magnus il Rosso	7	5	7	6	6	6	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- La Lama di Ahn-Nunurta
- Litanie Arcane
- Tunica Cornuta
- Pistola a Fuoco Psichico

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei della Stirpe dei Mille
- Arcistregone
- Aura Fantasma
- Furia Mentale
- L'Occhio del Re Scarlatto
- Molto Imponente

REGOLE SPECIALI

Sire della Stirpe dei Mille: Qualsiasi unità a cui è aggregato ha la regola speciale Implacabile. Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) nello stesso esercito di Magnus possono utilizzare la sua Disciplina al posto della loro per tutti i Test di Morale e di Inchiodamento, così come per tutti i test di Disciplina effettuati a seguito di un potere psionico, fintantochè Magnus si trova in gioco.
In aggiunta, tutti i tiri per le Riserve effettuati da un esercito che abbia Magnus come Generale possono essere ripetuti, se il giocatore lo desidera.
Un Distaccamento Primario di Stirpe dei Mille che includa Magnus il Rosso come Generale, può includere le Sekhmet Terminator Cabal e le Legion Terminator Squad come scelta Truppa. In questo caso, la normale limitazione sul Culto Arcano delle Truppe non si applica.

Arcistregone: Magnus il Rosso ha la regola speciale Psionico (Livello di Maestria 5), e può generare casualmente i propri poteri da qualsiasi delle seguenti Discipline Psioniche (nota che può scegliere poteri anche da diverse Discipline contemporaneamente): Telecinesi, Piromanzia, Divinazione, Telepatia, Demonologia Santa e Biomanzia. In aggiunta, Magnus il Rosso manipola le Cariche Warp con un risultato di 3+ quando prova a manifestare un potere psionico e subisce un Attacco dei Pericoli del Warp solo se ottiene tre o più 6 (al posto che con almeno due come di consueto), e può ripetere qualsiasi risultato di "1" ottenuto sulla tabella dei Pericoli del Warp.

Aura Fantasma: Qualsiasi attacco diretto contro Magnus il Rosso o contro l'unità a cui è aggregato subisce una penalità di -1 ai Tiri per Colpire. Le armi di tipo Bombardamento dirette contro Magnus o la sua unità aumentano di +1" la distanza di deviazione, quando applicabile.

Furia Mentale: Quando prova a manifestare un potere psionico di tipo **Fuoco Psichico**, prima di tirare qualsiasi dado, puoi dichiarare che Magnus sta utilizzando questa regola speciale, e aumentare di +2 il numero di Cariche Warp richiesto per manifestare il potere. Se il potere viene manifestato con successo, aggiungi 2D6 alla Forza del potere e consideralo avere raggio raddoppiato. Se il totale della Forza del potere risulta essere pari o superiore a 11, risolvi l'attacco come se fosse quello di un'arma Distruttrice.

L'Occhio del Re Scarlatto: Quando sceglie il bersaglio di un Potere Psionico, Magnus considera tutti i modelli entro il raggio di effetto del potere come in linea di vista (con l'eccezione dei modelli imbarcati in un Veicolo o all'interno di un edificio). In aggiunta, tutti i poteri psionici di Magnus si considerano avere la regola speciale Ignora la Copertura.

EQUIPAGGIAMENTO

La Lama di Ahn-Nunurta

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ahn-Nunurta	-	+2	1	Mischia, A Due Mani, Psichica

Tunica Cornuta: Conferisce a Magnus un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, se Magnus viene colpito da un'arma Distruttrice, riduci di 1 il numero di Ferite che questa infligge.

Pistola a Fuoco Psichico:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola a Fuoco Psichico	15"	8	2	Assalto D3, Vampa dell'Anima

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Magnus il Rosso è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Stirpe dei Mille appartenenti alla Fazione Traditrice.

XVI – FIGLI DI HORUS

LEGIONES ASTARTES (FIGLI DI HORUS)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Combattenti Senza Pietà:** Quando durante un corpo a corpo i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) superano in numero i modelli nemici durante il Livello di Iniziativa 1, tutti i modelli con questa regola speciale che hanno già combattuto in quel corpo a corpo possono effettuare un singolo attacco addizionale. Ai fini di questa regola considera i modelli Imponenti come se fossero due modelli, e quelli Molto Imponenti come se fossero tre.
- **Dispensatori di Morte:** I modelli con questa regola speciale hanno un bonus di +1 AB quando sparano con armi di tipo Pistola, Assalto e Cadenza Rapida contro bersagli che si trovano entro 12" di distanza (nota che questa regola non si applica nel caso di tiri Alla Cieca, Fuoco a Ripetizione o attacchi Furia della Legione). [ADL]
- **La Lama della Lancia:** Le unità con questa regola speciale che sono lasciate in Riserva (compreso qualsiasi trasporto su cui sono imbarcati) possono, se il giocatore lo desidera, ripetere i risultati di 1 quando tirano le le Riserve.
- **Molto Orgogliosi:** I modelli con questa regola speciale non possono beneficiare del Tratto del Generale o del valore di Disciplina di un Personaggio alleato.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Figli di Horus possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Justaerin Terminator Squad:** Élite (tutti)
- **Reaver Attack Squad:** Supporto Leggero (tutti)
- **Garviel Loken:** QG (solo Lealisti)
- **Ezekyle Abaddon:** QG (solo Traditori)
- **Maloghurst il Contorto:** QG (solo Traditori)
- **Tybalt Marr:** QG (solo Traditori)
- **Horus il Signore della Guerra:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

ANVILLUS PATTERN DREADCLAW DROP POD
Un distaccamento dei Figli di Horus può scegliere una Anvillus Pattern Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito per le seguenti unità, fintantoché non eccedono la sua capacità di Trasporto. Ogni unità che acquista una Dreadclaw come Trasporto Apposito deve cominciare la partita imbarcata su di essa.

- Legion Command Squad
- Justaerin Terminator Squad
- Legion Terminator Squad
- Legion Dreadnought Talon (solo Talon da 1 modello)
- Legion Seeker Squad
- Reaver Attack Squad

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Munizioni Banestrike: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) possono equipaggiare qualsiasi fucile requiem o combi-requiem con munizioni Banestrike per +5 punti/modello.
Le Legion Seeker Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) possono sostituire le munizioni Scorpius con munizioni Banestrike senza alcun costo aggiuntivo.
Un fucile requiem o un combi-requiem con questo equipaggiamento utilizza il profilo qui di seguito riportato.

Munizioni Banestrike

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem	18"	4	5	Cadenza Rapida, Anatema dei Nemici*
Combi-requiem	18"	4	5	Cadenza Rapida, Binato, Anatema dei Nemici*

Anatema dei Nemici: *Qualsiasi Tiro per Ferire pari a 6 effettuato da un'arma con questa regola speciale si considera avere VP3.*

RITO DI BATTAGLIA – LA NERA RAZZIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Figli di Horus.

Effetti:

- **Abbattete il Nemico:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) in un Distaccamento che utilizza questo Rito hanno la regola speciale Rabbia quando assaltano un'unità nemica già ingaggiata in corpo a corpo.
- **Accerchiamento:** Tutte le unità non veicolo che entrano in gioco dalle Riserve (ad eccezione delle unità che arrivano tramite un Attacco in Profondità), hanno la regola Rapidità nel turno in cui arrivano.
- **L'Occhio del Signore della Guerra:** Le Justaerin Terminator Squad in un Distaccamento che utilizza questo Rito hanno la regola speciale Attacco in Profondità.
- **Razzia Sanguinaria:** Le Reaver Attack Squad possono essere incluse come Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Maestro dei Segnali come scelta QG obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere più scelte Supporto Leggero rispetto alle scelte Supporto Pesante (quindi se include 3 Supporti Leggeri può includere al massimo 2 Supporti Pesanti).
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – LA LUNGA MARCIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Figli di Horus.

Effetti:

- **Marcia Irriducibile:** Le unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia guadagnano le seguenti regole speciali a seconda della zona di tavolo in cui si trova la maggior parte dei suoi modelli all'inizio di ogni proprio Turno del Giocatore. Le regole speciali sono mantenute fino al termine del successivo Turno del Giocatore avversario.
  - *Propria Zona di Schieramento*: Irriducibili.
  - *"Terra di Nessuno"* (le zone di tavolo che non fanno parte delle Zone di Schieramento dei giocatori): Rapidità.
  - *Zona di Schieramento nemica*: Crociato.
- **La Porzione del Warmaster:** Nel primo turno della partita un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può ripetere qualsaisi Tiro per Colpire pari ad 1. In aggiunta le Legion Terminator Squad possono essere presi come scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Figli di Horus appartenente alla Fazione Traditrice.
- Questo Rito di Battaglia non può essere usato da un'armata di Legioni Spezzate.
- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere modelli con la regola speciale Lenti & Determinati, a meno che entrino in gioco tramite Attacco in Profondità o non inizino la partita imbarcati su un veicolo da Trasporto.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

JUSTAERIN TERMINATOR SQUAD

255 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Justaerin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 5 Terminator Justerein

Tipo di Unità
- Justaerin Terminator: Fanteria

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Arma potenziata
- Combi-requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Avanzata Implacabile
- Carica Furiosa
- Favoriti di Horus
- Guerrieri Scelti
- Risoluti

Trasporto Apposito
- Una Justaerin Terminator Squad composta da cinque modelli o meno può scegliere un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Justaerin Terminator Squad può includere:
  - Fino a 7 Terminator addizionali ..... +40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria arma potenziata con:
  - Artiglio Fulmine (singolo) .... +5 punti/modello
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti/modello
  - Maglio a catena .... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria arma potenziata e il proprio combi-requiem con:
  - Coppia di artigli Fulmine..... ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Combi-arma .... +7 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità un Justaerin Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante .... +10 punti/modello
  - Cannone automatico Mietitore..... +15 punti/modello
  - Multi-termico..... ..... +25 punti/modello

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Favoriti di Horus
Una Justaerin Terminator Squad può essere scelta al posto di una Legion Command Squad per ogni Pretore dei Figli di Horus equipaggiato con un'Amatura Terminator (o per Horus stesso).

Guerrieri Scelti
Un modello con questa regola speciale può lanciare ed accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non conferisce al modello alcuna altra regola associata con l'essere un Personaggio.

ÉLITE
Le Justaerin Terminator Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Figli di Horus.

REAVER ATTACK SQUAD

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Razziatore	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Capo Razziatore	4	4	4	4	1	4	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Razziatori
- 1 Capo Razziatore

Tipo di Unità
- Razziatori: Fanteria
- Capo Razziatore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Aggirare
- Occhio dell'Assassino

Trasporto Apposito
- Una Reaver Attack Squad che includa dieci modelli o meno e non equipaggiata con dei reattori dorsali può scegliere un Rhino o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Reaver Attack Squad può includere:
  - Fino a 10 Razziatori addizionali ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Fucile requiem con munizioni Banestrike ..... +5 punti/modello
  - Fucile Volkite ..... +7 punti/modello
  - Combi-arma con munizioni Banestrike per la parte requiem ..... +10 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità un modello (può essere il Capo Razziatore) può avere una delle seguenti opzioni al posto di quelle indicate in precedenza:
  - Lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello
  - Pistola plasma ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria spada a catena con:
  - Ascia a catena ..... +1 punti/modello
  - Arma potenziata ..... +10 punti/modello
  - Maglio potenziato ..... +15 punti/modello
- Il Capo Razziatore può avere qualsiasi delle seguenti opzioni:
  - Bombe Termiche ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +5 punti
- Il Capo Razziatore può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti
- L'intera unità può avere reattori dorsali* ..... +50 punti

**Se l'unità è equipaggiata con dei reattori dorsali non può scegliere un Trasporto Apposito.*

Occhio dell'Assassino
Un modello con questa regola speciale si considera avere le regole speciali Colpi di Precisione e Tiri di Precisione.

SUPPORTO LEGGERO
Le Reaver Attack Squad sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Figli di Horus.

GARVIEL LOKEN

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Garviel Loken	6	5	4	4	3	6	4	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Aureola di Ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama del Campione
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Generale (Presenza Ispiratrice)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Sopravvissuto

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Loken ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Presenza Ispiratrice:** Tutte le unità amiche entro 12" da Loken possono utilizzare il suo valore di Disciplina anziché il proprio.

Sopravvissuto
La prima volta che Loken dovrebbe essere rimosso come perdita durante la partita, tira un D6. Con un risultato di 2+ rimane in vita con una sola Ferita rimasta.

QG - LEALISTI
Garviel Loken è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Lealista.

EZEKYLE ABADDON

215 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Ezekyle Abaddon	7	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura da Combattimento Justaerin
- Combi-requiem o spada potenziata
- Lanciagranate d'Assalto
- Maglio potenziato perfezionato

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Attacco Teletrasportato
- Generale (Presenza Intimidatrice)
- Implacabile
- Imponente
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Abaddon ha automaticamente il Tratto del Generale "Presenza Intimidatrice" dei Tratti di Comando dell'Age of Darkness Rulebook.

Attacco Teletrasportato
Abaddon e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato hanno la regola speciale Attacco in Profondità. In aggiunta, possono ripetere il risultato sulla tabella degli Incidenti dell'Attaco in Profondità, ma devono accettare il secondo risultato.

Marchiato da un Oscuro Destino
Nelle partite di Campagna o dove ferite e perdite tra una battaglia e l'altra sono un fattore considerato, Abaddon può ripetere il tiro per tali effetti.

Armatura da Combattimento Justaerin
Conferisce ad Abaddon un Tiro Armatura di 2+, un Tiro Invulnerabilità di 4+ e la regola speciale Irriducibile.

QG - TRADITORI
Ezekyle Abaddon è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

MALOGHURST IL CONTORTO

140 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Maloghurst	5	5	4	4	3	4	2	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Fucile requiem con munizioni Banestrike
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola requiem
- Spada potenziata
- Stendardo della Legione

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Generale (Stendardo da Battaglia della Ribellione)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Portatore dell'Occhio
- Spezzato nel Corpo
- Volontà Adamantina

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Maloghurst ha automaticamente seguente Tratto del Generale:
- **Stendardo da Battaglia della Ribellione:** Maloghurst si considera una unità valida in tutte le partite in cui anche le Truppe sono considerate un'unità valida.

Portatore dell'Occhio
In un distaccamento che include Maloghurst, le Veteran Tactical Squad dei Figli di Horus e le Reaver Attack Squad possono essere incluse come scelta Truppa.

Spezzato nel Corpo
Maloghurst e qualsiasi unità a cui è aggregato non possono Correre né effettuare Sfondamenti.

Stendardo della Legione
Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) sono Implacabili.

QG - TRADITORI
Maloghurst è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

TYBALT MARR

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Tybalt Marr	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di Ferro
- Granate a frammentazione e perforanti
- Lama da esecuzione Chtoniana
- Pistola requiem perfezionata con munizioni Banestrike

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Generale (Luna del Cacciatore)
- Maestro della Legione
- Nemico Favorito (Legioni Lealiste)
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Tybalt Marr ha automaticamente seguente Tratto del Generale:
- **Luna del Cacciatore:** Qualsiasi modello nemico che viene schierato entro 24" da Tybalt Marr (dopo Infiltrazioni e Esplorazioni), deve effettuare un Test di Inchiodamento all'inizio del primo Turno di Gioco.

Lama da Esecuzione Chtoniana

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama da Esecuzione Chtoniana	-	Mod	-	Mischia, Perfezionata, Dilaniante, Lama da Duellante, Colpo Omicida.

Colpo Omicida: *Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.*

Lama da Duellante: *In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.*

QG - TRADITORI
Tybalt Marr è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

HORUS IL SIGNORE DELLA GUERRA – PRIMARCA DEI FIGLI DI HORUS

500 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Horus	8	5	7	6	6	6	5	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Artiglio del Signore della Guerra
- Cognis Signum
- Granate a frammentazione
- Matrice di Teletrasporto
- La Scaglia del Serpente
- Spezzamondi

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Figli di Horus
- Dio della Battaglia
- La Punta della Lancia
- Maestria Guerriera
- Molto Imponente

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Horus è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Figli di Horus: Horus guadagna +D3 Attacchi (tira all'inizio di ciascuna sottofase di Combattimento) quando sta combattendo contro un'unità o un Personaggio con AC pari o inferiore a 4. In aggiunta lui e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato possono scegliere il turno in cui arrivare dalle Riserve anziché tirare normalmente (può essere scelto qualsiasi turno a partire dal secondo).

Dio della Battaglia: Horus può Rubare l'Iniziativa con un risultato di 4+ anziché di 6 (se la Missione prevede questa possibilità) e qualsiasi unità in un esercito che includa Horus guadagna la regola speciale Aggirare quando viene lasciata in Riserva.
In aggiunta, qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) nello stesso esercito di Horus guadagnano un bonus di +1 alla loro Disciplina (fino ad un massimo di D10).

La Punta della Lancia
Un distaccamento primario che includa Horus come Generale può includere Veteran Tactical Squad e Justaerin Terminator Squad come scelta Truppa.
In aggiunta, se non è ingaggiato in corpo a corpo o in Riserva, Horus può utilizzare un Bombardamento di Precisione una volta per partita, durante la Fase di Tiro, utilizzando il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento di Precisione (Horus)	Infinito	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Lancia, Binato

Maestria Guerriera
Horus è equipaggiato con due armi da corpo a corpo e può suddividere i propri attacchi tra le due armi come preferisce.

EQUIPAGGIAMENTO

Artiglio del Signore della Guerra: L'Artiglio di Horus include uno speciale fucile requiem che può essere usato durante la Fase di Tiro.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio di Horus	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Colpo Debilitante
	24"	5	3	Assalto 3, Binato

Colpo Debilitante: *Un modello ferito ma non ucciso dall'Artiglio del Signore della Guerra in una particolare Fase di Assalto, subisce una penalità di -1 alla propria AC e alla propria Forza fino al termine della partita. Nota che questa penalità è cumulativa se un modello viene ferito in diverse Fasi di Assalto.*

La Scaglia del Serpente: Conferisce ad Horus un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 3+. In aggiunta, permette ad Horus di annullare qualsiasi attacco psionico diretto contro di lui o qualsiasi effetto che modificherebbe temporaneamente qualsiasi sua caratteristica con un risultato di 3+ su un D6.
Questa abilità non può essere usata per evitare di subire una Ferita o effetti che modificano permanentemente una Caratteristica (ad esempio l'effetto di un'arma con la regola speciale Radioattivo) [FAQ]

Matrice di Teletrasporto: Horus e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato hanno la regola speciale Attacco in Profondità e non deviano quando entrano in gioco in questo modo.

Spezzamondi

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spezzamondi	-	10	2	Mischia, Concussione, Perfezionata. Ingombrante

XVII – PREDICATORI

LEGIONES ASTARTES (PREDICATORI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Abbatteteli:** Tutte le unità con questa regola speciale devono sempre effettuare uno Sfondamento se ne hanno la possibilità e devono ripetere qualsiasi risultato di 1 quando effettuano uno Sfondamento.
- **Leadership Carismatica:** Qualsiasi distaccamento primario di Predicatori deve sempre includere una seconda scelta QG obbligatoria (quando è possibile includere una seconda scelta), che deve essere un Centurione o un Cappellano.
- **Veri Credenti:** Tutte le unità con questa regola speciale effettuano tutti i Test di Morale tirando 3D6 e utilizzando i due risultati più bassi.

NEL CUORE DELL'ERESIA:
Tutte le unità, gli equipaggiamenti, le opzioni e i Riti specifici qui riportate sono disponibili soltanto ad un'armata di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Predicatori possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Primo Cappellano Erebus:** QG (solo Traditori)
- **Kor Phaeron:** QG (solo Traditori)
- **Zardu Layak, l'Apostolo Cremisi:** QG (solo Traditori)
- **Anakatis Kul Blade-Slaves**: QG (solo Traditori)
- **Hol Beloth**: QG (solo Traditori)
- **Ashen Circle Squad:** Supporto Leggero (solo Traditori)
- **Gal Vorbak Dark Brethren:** Èlite (solo Traditori)
- **Mhara Gal Tainted Dreadnought:** Èlite (solo Traditori)
- **Lorgar:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)
- **Samus:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)
- **Cor'bax Utterblight:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

UNITÀ AGGIUNTIVE DEMONIACHE
Un distaccamento primario di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice può includere come Scelta Sovrano della Guerra le seguenti unità demoniache.

- Cor'bax Utterblight
- Samus

DIABOLISTA – QG SPECIALE
La Legione dei Predicatori ha accesso ad un Console speciale in aggiunta a quelli indicati nella Legiones Astartes Crusade Army List, il Diabolista.
Qualsiasi Centurione dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) può essere promosso a Diabolista per +35 punti.

- Un Diabolista ha la regola speciale Demonico e Nemico Favorito (Space Marine Lealisti), che si applica a tutti i suoi attacchi da corpo a corpo.
- Un Diabolista non può essere equipaggiato con una Moto degli Space Marine, una Moto a Reazione Scimitar, un'Armatura Terminator, un maglio potenziato o un martello Tuono.
- Un esercito che include un Diabolista ha accesso alla Canalizzazione Oscura (descritta in seguito) per alcune delle sue unità.

Canalizzazione Oscura
La Canalizzazione Oscura è un'opzione aggiuntiva disponibile alle seguenti unità appartenenti ad un distaccamento primario di Predicatori che include almeno un Diabolista: Legion Tactical Squad, Legion Veteran Tactical Squad, Legion Breacher Siege Squad, Legion Terminator Squad, Legion Assault Squad.
Questa opzione ha un costo di +25 punti per unità.
All'inizio della partita, tira un D6 per ciascuna unità che ha acquistato questa opzione, e applica il risultato ottenuto (nota che eventuali personaggi o altri modelli aggregati all'unità non beneficiano della Canalizzazione Oscura).

D6	Risultato
1-3	L'unità guadagna la regola speciale Zelota.
4-5	L'unità guadagna +1 Forza per tutta la partita.
6	L'unità guadagna la regola speciale Demonico per tutta la partita.*

**Se l'unità guadagna la regola speciale Demonico, non può essere mai considerata un'unità valida indipendentemente dal tipo e si considera distrutta al termine della partita (ai fini del calcolo di Punti Vittoria o dove questo è rilevante).*

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Armi Demoniche: Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) che ha accesso ad un'arma potenziata come opzione può scegliere al suo posto un'Arma Demonica allo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma Demonica	-	Mod	-	Mischia, Arma Specialistica, Morte Immediata

Conoscenza Ardente
Qualsiasi Pretore, Centurione, Cappellano o Diabolista con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) può avere questa opzione al costo di +30 punti/modello.
Un modello con questa opzione si considera uno Psionico con Livello di Maestria 1 che ha accesso alle Discipline di Biomanzia o Telepatia.

Demonologia Malefica
I Bibliotecari con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) hanno accesso alla Disciplina di Demonologia Malefica.

RITO DI BATTAGLIA – LA FRATELLANZA OSCURA
Effetti:

- **Arci-traditori:** Tutti i Personaggi Indipendenti con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) in un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia hanno la regola speciale Nemico Favorito (Space Marine Lealisti).
- **Dall'Abisso:** Un distaccamento primario che utilizza questo Rito di Battaglia può avere un distaccamento Alleato scelto dal Codex: Demoni del Caos, considerandolo di tipo "Fratello Giurato".
- **E l'Inferno Giunse Con Loro:** Tutte le ferite causate dai Pericoli del Warp subiti dagli psionici avversari hanno la regola speciale Morte Immediata.
- **Segni & Presagi:** Appena prima che inizi il primo turno, scegli una singola unità Truppa appartenente ad un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia e tira un D6. Con un risultato di 1-3 tutte le unità nemiche hanno la regola speciale Nemico Favorito contro l'unicà scelta. Con un risultato di 4-6 l'unità scelta ha la regola speciale Nemico Favorito contro tutte le unità nemiche.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere almeno un Diabolista come scelta QG.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere al massimo una scelta Supporto Pesante.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito e tutti gli alleati (con l'eccezione dei Demoni) sono considerati "Solo Al Comando del Warmaster".
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice.

RITO DI BATTAGLIA – GLI ULTIMI DEL SOLE DENTATO
Effetti:

- **Compagnia di Mostri:** Le Gal Vorbak Dark Brethren possono essere prese come Scelta Truppa in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia. In aggiunta, tutte le unità di Gal Vorbak devono acquistare una Legion Drop Pod o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito.
- **Èlite d'Atterraggio:** Tutte le unità che possono normalmente acquistare un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare una Legion Drop Pod.
- **Sole Infuocato:** Tutte le unità nemiche che si trovano entro 12" dal punto di atterraggio (considerando la posizione finale di arrivo) di una Legion Drop Pod o di una Dreadclaw Drop Pod che entra in gioco tramite Attacco in Profondità, devono effettuare un Test di Inchiodamento.

Limitazioni:

- Tutte le unità di Fanteria in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia devono entrare in gioco tramite Teletrasporto (se possiede questa opzione) oppure imbarcate in una Capsula d'Atterraggio in Attacco in Profondità o in un Veicolo Volante con sufficiente capacità di Trasporto.
- L'Esercito non può includere alcuna unità di tipo Immobile (con l'eccezione delle Capsule d'Atteraggio).
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice.

PRIMO CAPPELLANO EREBUS

195 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Erebus	5	4	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mazza potenziata perfezionata
- Pistola plasma

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Predicatori)
- Araldo del Caos
- Conoscenza Ardente
- Generale (Presenza Intimidatrice)
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente
- Volontà Adamantina
- Zelota

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Erebus ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Presenza Intimidatrice:** Tutte le unità nemiche entro 12" da Erebus devono utilizzare il loro valore più basso di Disciplina, non il più alto.

Araldo del Caos
Se Erebus è il Generale dell'Esercito, le unità possono beneficiare della Canalizzazione Oscura e può essere incluso un Distaccamento Alleato scelto dal Codex: Demoni del Caos.

Marchiato da un Oscuro Destino
Nelle partite di Campagna o dove ferite e perdite tra una battaglia e l'altra sono un fattore considerato, Erebus può ripetere il tiro per tali effetti.

CAPPELLANO & DIABOLISTA
Ai fini delle regole speciali dei Predicatori, Erebus si considera sia un Cappellano che un Diabolista.

QG - TRADITORI
Erebus è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

KOR PHAERON

155 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Kor Phaeron	4	4	4	3	4	3	2	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Coppia di artigli Fulmine
- Digi-fiamma
- Terminus Consolaris

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Predicatori)
- Araldo del Caos
- Conoscenza Ardente
- Generale (Oratoria Oscura)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Kor Phaeron ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Oratoria Oscura:** Finchè Kor Phaeron è in gioco, tutte le unità alleate con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) nello stesso distaccamento primario hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di D10).

Araldo del Caos
Se Kor Phaeron è il Generale dell'Esercito, le unità possono beneficiare della Canalizzazione Oscura e può essere incluso un Distaccamento Alleato scelto dal Codex: Demoni del Caos.

Generale Orgoglioso
Kor Phaeron deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Lorgar.

Digi-fiamma

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Digi-fiamma	Sagoma	3	6	Assalto 1, Un Solo Uso

Terminus Consolaris
La Terminus Consolaris si considera un'Armatura Terminator Cataphractii che conferisce a Kor Phaeron la regola speciale Insensibile al Dolore (6+).

DIABOLISTA
Ai fini delle regole speciali dei Predicatori, Kor Phaeron si considera un Diabolista.

QG - TRADITORI
Kor Phaeron è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

ZARDU LAYAK – L'APOSTOLO CREMISI

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Zardu Layak	5	5	4	5	2	5	2	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Azurda Char'is
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Panoplia della Fiamma
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Predicatori)
- Demonico
- Generale (Regno del Fuoco)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 2)
- Vincolatore di Anime
- Zelota

Poteri Psionici
- Zardu Layak genera i propri poteri psionici dalle Disciplina di Piromanzia o di Demonologia Malefica.

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Zardu Layak ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Regno del Fuoco:** In un Distaccamento primario che ha Zardu Layak come Generale, le Ashen Circle Squad possono essere inclusde come Scelta Truppa invece che come Supporto Leggero (diventando quindi Unità Valide). Se vengono scelte devono inoltre acquistare separatamente l'opzione Canalizzazione Oscura per +25 punti/unità.

Opzioni
- Zardu Layak può essere accompagnato dalle sue Anakatis Kul Blade-Slaves al posto di una normale Legion Command Squad..... +100 punti

Zardu e le Anakatis Kul Blade-Slaves formano un'unica Scelta QG e Zardu non può abbandonare l'unità fintantochè almeno una delle Anakatis Kul Blade-Slaves è in vita.

Vincolatore di Anime
In un esercito che include Zardu Layak le unità possono beneficiare della Canalizzazione Oscura e tutti i tiri sulla tabella della Canalizzazione Oscura beneificiano di un modificatore di +1. In aggiunta, nell'esercito può essere incluso un Distaccamento Alleato scelto dal Codex: Demoni del Caos.

Azurda Char'is
In aggiunta alle sue normali regole come Arma Psichica, una volta per partita la Azurda Char'is permette a Zardu Layek di ripetere un qualsiasi tentativo per manifestare un Potere Psionico.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Azurda Char'is	-	+2	4	Mischia, Psichica, A Due Mani

La Panoplia della Fiamma
Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) entro 12" da Zardu beneficiano di un modificatore di +1 a qualsiasi Risultato del Combattimento e di +1" a tutti i tiri per gli Sfondamenti.
In aggiunta, una volta per partita, la Panoplia può essere utilizzata come arma da tiro, risolvendo l'attacco come se fosse un Lanciafiamme Pesante (nota che quando utilizza questa abilità Zardu si considera utilizzare un'arma da tiro).

DIABOLISTA
Ai fini delle regole speciali dei Predicatori, Zardu Layak si considera un Diabolista.

QG - TRADITORI
Zardu Layak è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

ANAKATIS KUL BLADE-SLAVES

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Anakatis Kul	5	4	6	5	3	5	3	8	3+

Composizione dell'Unità
- 2 Anakatis Kul

Tipo di Unità
- Fanteria

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Lama Anakatis
- Pistola plasma

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Predicatori)
- Assassini Istintivi
- Demonico
- Difficile da Abbattere
- Imponente
- Rabbia

Assassini Istintivi
Se Zardu Layek viene ucciso o è rimosso dal gioco in qualsiasi altro modo, le Anakatis Kul Blade-Slaves ancora in vita non possono essere controllate dal giocatore, ma seguono una serie di comportamenti istintivi secondo quanto indicato in questa regola speciale. A meno che non siano ingaggiati in corpo a corpo, all'inizio di ciascuna loro Fase di Movimento le Anakatis Kul devono immediatamente muovere verso l'unità (amica o nemica) più vicina di tipo Fanteria o Creatura Mostruosa e provare ad assaltarla durante la successiva Fase di Assalto. Quando sono ingaggiate in corpo a corpo, le Anakatis Kul devono combattere normalmente contro l'unità (amica o nemica) che ha più modelli a contatto di base con loro. Se vi sono più unità con lo stesso numero di modelli a contatto di base, il giocatore può decidere contro chi combatteranno. Se ne hanno la possibiità, le Anakatis Kul devono sempre effettuare uno Sfondamento.

Lama Anakatis

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Anakatis	-	Mod	3	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Decapitante

Colpo Decapitante: *Qualsiasi Tiro per Ferire di 5 o 6 inflitto da un'arma con questa regola speciale si considera avere VP2 e infligge due ferite anziché una soltanto (effettua seperatamente eventuali Tiri Salvezza per ciascuna delle due ferite).*

UNITÀ SPECIALE - TRADITORI
Le Anakatis Kul Blade-Slaves possono essere incluse solo se l'armata include anche Zardu Layak, andando a formare un'unica Scelta QG insieme a lui, per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

HOL BELOTH

165 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Hol Beloth	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Arma demonica
- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato perfezionato
- Pistola plasma

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Predicatori)
- Esortazioni di Battaglia
- Generale (Sanguinario)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Sigillo Esaglifico

Tratto del Generale
Se è il Generale dell'esercito, Hol Beloth ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Sanguinario:** Hol Beloth e qualsiasi unità a cui è aggregato causano Paura.

Esortazioni di Battaglia
Fintantochè Hol Beloth è in gioco e non sta ripiegando, può utilizzare questa abilità una volta per partita, all'inizio della propria Fase di Assalto. Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) dell'esercito si considerano avere AC 5 per tutta la durata della Fase di Assalto, a meno che non abbiano già un valore di AC superiore.

Sigillo Esaglifico
Hol Beloth ignora la prima Ferita subita durante la partita a seguito dal fallimento di un Tiro Salvezza, anche in caso in cui la ferita causerebbe Morte Immediata.

QG - TRADITORI
Hol Beloth è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

ASHEN CIRCLE SQUAD

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Incendiario	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Iconoclasta	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Incendiari
- 1 Iconoclasta

Tipo di Unità
- Incendiari: Fanteria ad Avvicinamento Rapido
- Iconoclasta: Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Ascia-picozza
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola lanciafiamme
- Reattori dorsali

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Predicatori)
- Armature Rinforzate
- Compito Ingrato
- Calata Incandescente
- Terra Bruciata

Opzioni
- Una Ashen Circle Squad può includere:
  - Fino a 5 Incendiari addizionali ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria ascia-picozza con:
  - Ascia potenziata..... ..... +5 punti/modello
- L'Iconoclasta dell'unità può sostituire la propria pistola lanciafiamme con:
  - Pistola Inferno..... ..... +10 punti
  - Pistola plasma..... ..... +15 punti
- L'Iconoclasta può avere ciascuna delle seguenti opzioni:
  - Bombe Termiche..... ..... +5 punti
  - Fino a tre Bombe Phosphex.... ..... +10 punti/ciascuna
- L'Iconoclasta può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice..... ..... +10 punti

Armature Rinforzate
Le armature rinforzate si considerano automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.
Inoltre, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi ad area o a sagoma.
Le unità dotate di armature rinforzate riducono di 1" la distanza per la carica, consolidamento e corsa.

Compito Ingrato
Nessun Personaggio Indipendente amico può aggregarsi ad un'unità con questa regola speciale.

Calata Incandescente
Tutti i modelli che si trovano entro D6" da un modello con questa regola speciale che è appena entrato in gioco tramite un Attacco in Profondità subisce un colpo automatico risolto immediatamente a Fo3 VP5.

Terra Bruciata
Un'unità con questa regola speciale può sempre utilizzare i propri attacchi Martello dell'Ira anche se ha utilizzato i reattori dorsali durante la Fase di Movimento. In aggiunta, gli attacchi Martello dell'Ira di questa unità sono risolti a Fo5 e sono considerati sferrati da un'arma di tipo lanciafiamme.

Ascia-picozza

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia-picozza	-	+1	6	Mischia, Uncinata

Uncinata:*Le unità nemiche che Ripiegano a seguito di un assalto perso contro un'unità equipaggiata con un'arma con questa regola speciale subiscono una penalità di -1" alla distanza di Ripiegamento.*

SUPPORTO LEGGERO - TRADITORI
Le Ashen Circle Squad sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice.

GAL VORBAK DARK BRETHREN 200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Fratello Oscuro	5	4	5	5	2	5	2	8	3+
Martire Oscuro	5	4	5	5	3	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Fratelli Oscuri
- 1 Martire Oscuro

Tipo di Unità
- Fratello Oscuro: Fanteria
- Martire Oscuro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- Spada a catena o lama da combattimento
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Attacco in Profondità
- Dannati
- Demonico
- Dilaniante*
- Imponente
- Rabbia
- Risoluti

** Questa regola speciale si applica solo agli attacchi in corpo a corpo del modello, in aggiunta alle regole delle eventuali armi da mischia utilizzate.*

Opzioni
- Una Gal Vorbak Dark Brethren può includere:
  - Fino a 5 Fratelli Oscuri addizionali ..... +30 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Fratello Oscuro può sostituire il proprio fucile requiem con una delle seguenti:
  - Lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Arma potenziata ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello
- Il Martire Oscuro può sostituire la propria spada a catena con:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
- Il Martire Oscuro può sostituire la propria spada a catena, la propria pistola requiem e il proprio fucile requiem con:
  - Una coppia di artigli Fulmine . ..... +20 punti
- Il Martire Oscudo può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- Il Martire Oscuro può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

Dannati
Un'unità con questa regola speciale non è mai considerata Unità Valida indipendentemente dalle regole della Missione giocata.

ÉLITE - TRADITORI
Le Gal Vorbak Dark Brethren sono una Scelta Élite per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

MHARA GAL TAINTED DREADNOUGHT

305 Punti

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Mhara Gal	6	3	7	13	12	11	5	3	4

Composizione dell'Unità
- 1 Mhara Gal Dreadnought

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Artiglio demonico con un requiem maledetto incorporato
- Cannone a plasma warp

Regole Speciali
- Che la Terra Retroceda
- Demonico
- Difficile da Abbattere
- Maledetto
- Manto di Fuoco Oscuro
- Rapidità
- Volontà Adamantina

ÉLITE - TRADITORI
Un Mhara Gal Tainted Dreadnought è una Scelta Élite per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

Opzioni
- Un Mhara Gal Dreadnought può sostituire il proprio artiglio demonico con requiem maledetto incorporato con una delle seguenti armi:
  - Cannone automatico binato* ..... gratis
  - Multi-termico* ..... gratis
  - Cannone laser binato* ..... +10 punti
  - Cannone plasma warp ..... +15 punti

**La regola speciale Morte Ululante è aggiunta alle regole speciali di queste armi senza alcun costo aggiuntivo.*

- Un Mhara Gal Dreadnought può sostituire il proprio cannone a plasma warp con una delle seguenti armi:
  - Artiglio demonico con requiem maledetto incorporato** ..... gratis

*** Scegliendo questa opzione un Mhara Gal Dreadnought guadagna +1 Attacco in quanto armato con due armi da mischia.*

Artiglio Demonico con Requiem Maledetto Incorporato

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio Demonico	-	10	2	Mischia, Rasoio Spirituale
Requiem Maledetto	24"	4	5	Cadenza Rapida, Accecare

Canonne a Plasma Warp

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Plasma Warp	36"	5	2	Pesante 1, Area (3"), Morte Ululante

Morte Ululante: Ogni unità che subisce almeno una perdita da un'arma con questa regola speciale deve effettuare un Test di Morale come se avesse subito il 25% delle perdite, con una penalità di -1 alla propria Disciplina.

Rasoio Spirituale: Tutti i Tiri Invulnerabilità riusciti contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.

Che la Terra Retroceda
Un Mhara Gal Dreadnought ignora gli effetti dei Terreni Accidentati e Pericolosi e può attraversare ostacoli con una altezza massima di 1" senza penalità al movimento.
Nota che un Mhara Gal Dreadnought non può comunque terminare il proprio movimento all'interno di un ostacolo o dove non vi sia spazio fisicamente sufficiente al suo posizionamento.

Maledetto
Tutti i test di Paura causati da un Mhara Gal soffrono di una penalità di -2 alla Disciplina e tutti i modelli (amici e nemici) con le regole speciali Demonico e/o Psionico e i modelli (amici e nemici) soggetti ad un Potere Psionico di tipo Benedizione entro 6" da un Mhara Gal subiscono un colpo automatico risolto a Fo5 VP2 al termine di ciascun turno del giocatore che controlla il Mhara Ghal Dreadnought.
In aggiunta, un Mhara Gal non può mai essere considerato un'Unità Valida, indipendentemente dalle regole della Missione (nota che continua ad essere Unità di Opposizione).

Manto di Fuoco Oscuro
Tutte le armi basate su tecnologia termica o plasma (per la maggior parte identificate dal tipo lanciafiamme, volkite, termico o plasma e dai termini fuoco o fusione nella loro descrizione) subiscono una penalità di -1 alla Forza dei propri colpi quando sono utilizzate contro un Mhara Gal Dreadnought.
Tutti i modelli con Resistenza inferiore a 7 o con un valore di Corazza Frontale inferiore a 13 subiscono una penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire quando combattono contro un Mhara Gal Dreadnought.
Se un Mhara Gal Dreadnought subisce un risultato di Esplode!, invece che risolvere normalmente gli effetti del danno, piazza la Sagoma Enorme (7") al posto del modello. Tutti i modelli sotto la sagoma subiscono un colpo automatico a Fo6 VP5 con la regola speciale Vampa dell'Anima, risolti come se si trattasse un colpo sferrato da un'arma di tipo Bombardamento.

LORGAR – PRIMARCA DEI PREDICATORI

375 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Lorgar	6	6	6	6	5	6	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura della Parola
- Granate a frammentazione
- Illuminarium
- Pistola Archeotech

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Predicatori
- Icona Vivente
- Imponente
- Oscura Fortuna
- Poteri Psionici Erratici

LORGAR TRASFIGURATO
Un'armata di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice può decidere di utilizzare Lorgar Trasfigurato. Questa opzione ha un costo di +75 punti e sostituisce la regola speciale Poteri Psionici Erratici.
Lorgar Trasfigurato è uno Psionico con Livello di Maestria 3 che può scegliere (invece che generare casualmente) i propri poteri dalle Discipline di Divinazione, Telecinesi o Demonologia Malefica in qualsiasi combinazione. In aggiunta, Lorgar Trasfigurato può manipolare Cariche Warp con un risultato di 3+ anziché 4+ come di consueto.

REGOLE SPECIALI
Sire dei Predicatori: Lorgar e qualsiasi unità a cui è aggregato ha la regola speciale Crociato. In aggiunta, finchè è in gioco (e non imbarcato su un Trasporto), tutti i modelli dello stesso distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) possono utilizzare il suo valore di Disciplina per tutti i Test di Morale e di Inchiodamento.

Icona Vivente: Tutti i modelli dello stesso distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) che possono tracciare una linea di vista verso Lorgar sono immuni alla Paura e beneficiano di un modificatore di +1" ai tiri per la distanza di carica e di +1 ai risultati dei combattimenti.

Oscura Fortuna: Lorgar può ripetere qualsiasi tiro fallito per Bloccare il Potere. In aggiunta, una volta per partita, può obbligare un singolo modello o una singola unità nemica a ripetere qualsiasi tiro per Colpire e per Ferire pari a 5 o 6 diretti contro di lui fino al termine del Turno del Giocatore. Dichiara l'utilizzo di questa abilità prima che l'attaccante effettui i Tiri per Colpire per il modello o per l'unità scelta.
Questa abilità non può essere utilizzata per obbligare a ripetere i tiri contro un Trasporto in cui Lorgar è imbarcato.

Poteri Psionici Erratici: Lorgar è uno Psionico con Livello di Maestria 2 che può generare i propri poteri dalle Discipline di Divinazione o di Telecinesi. In aggiunta, Lorgar può manipolare Cariche Warp con un risultato di 5+ anziché 4+ come di consueto.

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura della Parola: Conferisce a Lorgar un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+, che viene migliorato a 3+ contro qualsiasi attacco ti tipo psionico (inclusi i Fuochi Psichici e i colpi delle Armi Psichiche)

Illuminarium:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Illuminarium	-	+2	2	Mischia, Concussione, Frantumatore, Perfezionata

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Lorgar è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

SAMUS [RSP]

375 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Samus	9	5	7	7	6	9	5	10	-

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa (Personaggio)

Equipaggiamento
- Lama del Massacro

Regole Speciali
- Attacco in Profondità
- Demone di Khorne
- Difficile da Abbattere
- Implacabile
- Nato dall'Omicidio
- Odio (Fanteria)
- Rapidità
- Sussurri di Follia
- Volontà Adamantina

Lama del Massacro

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama del Massacro	-	Mod.	2	Mischia, Sfondacorazze, Colpo Omicida

Colpo Omicida: *Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza di queste ferite separatamente dalle altre ferite causate dalla stessa arma.*

Demone di Khorne
Samus ha le regole speciali Demone, Carica Furiosa e Odio (Demoni di Slaanesh).

Nato dall'Omicidio
Samus deve iniziare la partita in Riserva e deve entrare in gioco tramite Attacco in Profondità. Se un qulasiasi Personaggio viene ucciso in un turno in cui Samus non è ancora entrato in gioco, posiziona un segnalino entro 3" dal punto in cui il modello è stato ucciso. Quando entra in gioco, il giocatore può scegliere uno qualsiasi dei segnalini così posizionati come punto di arrivo dell'Attacco in profondità, e in questo caso Samus non devia. Nota che deve comunque esserci sufficiente spazio per posizionare il modello e che Samus deve essere posizionato a più di 1" dai modelli nemici. Se il giocatore non sceglie alcun segnalino risolvi l'Attacco in Profondità secondo le normali regole.

Sussurri di Follia
- Se Samus è parte dell'esercito, tutti i Tiri per le Riserve dell'avversario subiscono una penalità di -1 (anche se al momento Samus non è in gioco). In aggiunta, tutte le unità nemiche che si trovano tra le Riserve Provvisorie non entreranno in gioco automaticamente ma solo con un risultato di 2+. Con un risultato di 1 l'unità rimarrà in riserva.
- Se Samus è parte dell'esercito, il costo in Cariche Warp di tutti i poteri psionici di tipo Benedizione (per entrambi i giocatori) è aumentato di 1.
- I modelli in combattimento contro Samus, così come quelli che devono effettuare un Test di Paura per caricarlo, si considerano avere il proprio valore di Disciplina dimezzato (a meno che non abbiano le regole speciali Risoluto o Implacabile).

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Samus è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

COR'BAX UTTERBLIGHT[RSP]

355 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cor'bax	6	3	6	8	7	9	4	9	-

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Creatura Mostruosa (Personaggio)

Equipaggiamento
- Nessuno

Regole Speciali
- Attacco in Profondità
- Avvelenato (3+)
- Demone di Nurgle
- Fauci Spalancate
- Implacabile
- Psionico (Livello di Maestria 2)
- Scia Vischiosa
- Una Disgustosa Marea di Carne

Demone di Nurgle
Cor'bax ha le regole speciali Demone, Ammantato, Lento & Determinato e Odio (Demoni di Tzeentch), in aggiunta, le unità unicamente composte da Demoni di Nurgle si considerano armate di Granate Difensive.

Fauci Spalancate
Quando si trova in corpo a corpo contro modelli di Fanteria, qualsiasi Attacco ottenga un Tiro per Colpire di 5 o 6 si considera avere la regola speciale Morte Immediata. Effettua separatamente i Tiri per Ferire e i Tiri Salvezza relativi a questi attacchi.

Psionico
Cor'bax può generare i propri Poteri Psionici dalle Discipline di Biomanzia o del Contagio.

Scia Vischiosa
Qualsiasi unità assalti Cor'bax si considera sempre effettuare una Carica Scomposta.

Una Disgustosa Marea di Carne
Cor'bax ignora qualsiasi terreno accidentato e/o pericoloso e si considera equipaggiato con Granate d'Assalto. In aggiunta infligge D3 Attacchi Martello dell'Ira quando effettua un assalto anziché uno soltanto.
Quando Cor'bax viene rimosso come perdita, posiziona al suo posto la sagoma ad Area Enorme (7"). Qualsiasi modello sotto la sagoma che non possiede la regola speciale Demone di Nurgle subisce un colpo automatico a VP4 con la regola speciale Avvelenato (4+).

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Cor'bax è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

XVIII – SALAMANDRE

LEGIONES ASTARTES (SALAMANDRE)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Dono di Prometeo:** Tutti i lanciafiamme, lanciafiamme pesanti e pistole lanciafiamme usati da un modello con questa regola e da tutti i veicoli in un distaccamento che include almeno un modello con questa regola speciale, beneficiano di un bonus di +1 Fo. In aggiunta tutte le armi di tipo lanciafiamme subiscono una penalità di -1 alla forza quando sono usate contro un'unità composta interamente da modelli con questa regola (nota che questo beneficio non è perso nel caso il Primarca Vulkan sia aggregato all'unità).
- **Forza di Volontà:** Tutte le unità con questa regola speciale superano automaticamente qualsiasi Test di Paura e devono ripetere un singolo D6 quando falliscono un Test di Morale o di Inchiodamento.
- **Stirpe di Nocturne:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) non sommano la propria Iniziativa ai tiri per gli Sfondamenti e subiscono una penalità di -1" a tutti i movimento di Corsa e di Carica (fino ad una distanza minima di 1").

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Salamandre possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Firedrake Termminator Squad:** Élite (tutti)
- **Pyroclast Squad:** Supporto Pesanti (tutti)
- **Cassian Dracos:** QG (solo Lealisti)*
- **Cassian Dracos Rinato:** QG (solo Lealisti)*
- **Lord Cappellano Nomus Rhy'tan:** QG (solo Lealisti)
- **Xiaphas Jurr:** QG (solo Lealisti)
- **Vulkan:** Sovrano della Guerra (solo Lealisti)

**In un esercito è possibile includere una sola versione di Cassian Dracos.*

DISPREZZO DELL'ETÀ OSCURA – LIMITAZIONE SPECIFICA
Un distaccamento primario di Salamandre non può includere Moritat, Destroyer Squad o qualsiasi arma o equipaggiamento di tipo Phosphex.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Armi Perfezionate: Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) può rendere Perfezionata una singola arma a sua scelta per +5 punti.

Fiamme Purificatrici: Qualsiasi modello equipaggiato con un Requiem pesante e/o con un Requiem pesante binato in un Distaccamento di Salamandre può sostituirlo con un Lanciafiamme pesante e/o con un Lanciafiamme pesante binato senza alcun costo aggiuntivo.
In aggiunta, qualsiasi modello che può acquistare una pistola plasma come opzione, può al suo posto scegliere una Pistola Inferno per lo stesso costo.

Mantello dell'Antico Dragone: Un Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) può avere questo equipaggiamento per un costo addizionale di +20 punti/modello. Un Mantello dell'Antico Dragone conferisce la regola speciale Guerriero Eterno.

Scudo Tempesta Scaglia di Drago: Qualsiasi modello in Armatura Terminator e qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) può essere equipaggiato con uno Scudo Tempesta Scaglia di Drago, che conferisce un Tiro Invulnerabilità di 5+ o migliora di di +1 il Tiro Invulnerabilità già posseduto dal modello, fino ad un massimo di 3+.
Un modello con questo equipaggiamento non può mai beneficiare del bonus di +1 Attacchi conferito da un'arma da mischia addizionale. Un Personaggio Indipendente privo di un'Armatura Terminator può essere equipaggiato con uno Scudo Tempesta Scaglia di Drago per +10 punti/modello, mentre qualsiasi modello in Armatura Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con uno Scudo Tempesta Scaglia di Drago per +5 punti/modello.

RITO DI BATTAGLIA – IL CONCLAVE DEL FUOCO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Salamandre.

Effetti:

- **Forgiati nell'Ossidiana:** Tutti i veicoli che fanno parte di un distaccamento che usa questo Rito di Battaglia hanno un Tiro Invulnerabilità 5+ contro qualsiasi arma di tipo Termico, Volkite, Plasma, Lanciafiamme e Bombe Termiche.
- **Implacabili:** Tutte le unità in un distaccamento che usa questo Rito di Battaglia hanno la regola speciale Movimento in Copertura.
- **Venerazione della Furia:** Tutti i fucili termici, le pistole Inferno e i multi-termici in un distaccamento che usa questo Rito di Battaglia si considerano Perfezionati. In aggiunta, le Pyroclast Squad possono essere incluse come Scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- In un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non è possibile schierare modelli tramite Attacco in Profondità (e pertanto non è possibile utilizzare modelli che devono entrare in gioco in tale modo).
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere più scelte Supporto Leggero e Supporto Pesante rispetto al totale delle scelte Truppe (quindi se include 3 Truppe può includere al massimo 3 unità scelte tra Supporti Leggeri e/o Supporti Pesanti).
- Con l'eccezione del Campione della Legione, un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può avere un singolo Console come Scelta QG.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere alcuna Fortificazione.

RITO DI BATTAGLIA – IL RISVEGLIO DELLA FIAMMA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Salamandre.

Effetti:

- **Diavoli dall'Oscurità:** I modelli di Fanteria in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia causano Paura.
- **Furia della Salamandra:** I Bibliotecari in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia hanno accesso al potere supplementare Furia della Salamandra, descritto nel seguito. Questo potere si considera un Potere Primaris alternativo per la Disciplina di Piromanzia e può essere scelto al posto di Soffio di Fuoco nel caso il modello soddisfi i prerequisiti della Concentrazione Psionica (vedi il Regloamento di Warhammer 40,000).
- **Sui Fuochi:** Nelle missioni che utilizzano le regole per la Durata Variabile, il giocatore di Salamandre può scegliere di effettuare un Turno di Gioco supplementare quando il dado indica che la partita dovrebbe invece terminare.

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Cappellano.
- Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere più di una unità per ciascuno dei seguenti tipi: Fanteria ad Avvicinamento Rapido, Moto a Reazione, Aeromobile, Volante.
- L'esercito non può includere il Primarca Vulkan.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato o una Fortificazione.

Furia della Salamandra **Carica Warp 3**

Furia della Salamandra è un **raggio** con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	Vp	Tipo
Furia della Salamandra	18"	5	1	Assalto 1, Orrore Elementale

Orrore Elementale: *Le unità che subiscono una o più Ferite causate da un potere con questa regola speciale devono effettuare un Test di Morale come se avessero subito il 25% delle perdite, con una penalità alla Disciplina pari al numero di ferite subite.*

FIREDRAKE TERMINATOR SQUAD

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Drago di Fuoco	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Maestro dei Draghi di Fuoco	5	4	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Draghi di Fuoco
- 1 Maestro

Tipo di Unità
- Draghi di Fuoco: Fanteria
- Maestro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Terminator Cataphractii
- Arma potenziata (solo Draghi di Fuoco)
- Arma potenziata perfezionata (solo Maestro)
- Combi-requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Salamandre)
- Avanzata Implacabile
- Favoriti di Vulkan

Trasporto Apposito
- Una Firedrake Terminator Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Proteus, un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod [CAL] come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Firedrake Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Draghi di Fuoco addizionali ..... +40 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire la propria arma potenziata con:
  - Maglio potenziato..... ..... +5 punti/modello
  - Maglio a catena .... +10 punti/modello
  - Martello Tuono..... ..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Combi-fiamma .... +5 punti/modello
  - Combi-termico..... ..... +5 punti/modello
  - Scudo Tempesta Scaglia di Drago..... +5 punti/modello
- Un Drago di Fuoco dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con:
  - Lanciafiamme pesante..... ..... +10 punti
- Il Maestro può sostituire la propria arma potenziata perfezionata con:
  - Martello Tuono perfezionato.. ..... +10 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Favoriti di Vulkan
Una Firedrake Terminator Squad può essere scelta al posto di una Legion Command Squad per ogni Pretore delle Salamandre equipaggiato con un'Amatura Terminator (o per Vulkan stesso).

ÉLITE
Le Firedrake Terminator Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Salamandre.

PYROCLAST SQUAD

160 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Piroclasta	4	4	4	4	1	4	1	9	2+
Guardiano Piroclasta	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Piroclasti
- 1 Guardiano Piroclasta

Tipo di Unità
- Piroclasta: Fanteria
- Guardiano Piroclasta: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama da combattimento
- Lancia piroclastica

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Salamandre)
- Manto di Cenere

Trasporto Apposito
- Una Pyroclast Squad può scegliere un Land Raider Proteus o un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Pyroclast Squad può includere:
  - Fino a 5 Piroclasti addizionali. ..... +25 punti/modello
- L'intera unità può avere Bombe Termiche ..... +25 punti
- Il Guardiano Piroclasta può sostituire la propria lama da combattimento con:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti

Mantello di Cenere
I modelli con questa regola speciale hanno un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi arma di tipo Lanciafiamme, Plasma, Termico o Volkite.

Lancia piroclastica

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia Piroclastica				
(raggio focalizzato)	6"	6	1	Assalto 1, Termico
(raggio disperso)	Sagoma	5*	5	Assalto 1

**Include già il bonus conferito dalla regola speciale Dono di Prometeo.*

SUPPORTO PESANTE
Le Pyroclast Squad sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Salamandre.

CASSIAN DRACOS

275 Punti

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Cassian Dracos	6	5	6	14	12	10	4	4	4

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Armatura rinforzata
- Due armi da combattimento dei Dreadnought con incorporato un Lanciafiamme Dreadfire*
- Fumogeni
- Nuncio-Vox
- Riflettore

** L'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel profilo.*

Regole Speciali
- Difficile da Abbattere
- Generale (Fuochi del Martirio)
- Ira Incandescente
- L'Ultimo Generale
- Opera di Vulkan
- Venerabile

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Cassian Dracos ha automaticamente seguente Tratto del Generale:
- **Fuochi del Martirio:** Se Cassian Dracos è il Generale dell'Esercito, l'avversario non guadagna alcun Punto Vittoria a seguito dell'obiettivo secondario Uccidi il Generale, anche se lo distrugge. In aggiunta, tutte le unità dello stesso distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) entro 3" da Cassian Dracos hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (5+).

Ira Incandescente
Al posto che attaccare normalmente, Cassian Dracos può decidere di sferrare un colpo automatico a qualsiasi modello (amico o nemico) a contatto di base, risolto a Fo6 VP4, durante lo Step di Iniziativa 1.

L'Ultimo Generale
Se è l'unica scelta QG dell'esercito, Cassian Dracos può essere il Generale dell'Esercito anche se non ha un valore di Disciplina.

Opera di Vulkan
Cassian Dracos è immune agli effetti delle regole speciali Lancia, Penetrazione, Sfondacorazza, Termico, così come a qualsiasi altro effetto che riduce temporaneamente o permanentemente i suoi valori di Corazza. In aggiunta, qualsiasi attacco risolto contro Cassian Dracos non può mai tirare più di un dado quando effettua un tiro per la Penetrazione della Corazza.

Venerabile
Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro effettuato contro Cassian Dracos sulla Tabella dei Danni ai Veicoli. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato anche se peggiore del primo.

Lanciafiamme Pesante Dreadfire
I due Lanciafiamme Dreadfire possono essere utilizzati come singolo Fucile termico binato o come due Lanciafiammi pesanti singoli (beneficiando di qualsiasi regola speciale delle Salamandre relative a questi tipi di arma). Scegli come sparare all'inizio della Fase di Tiro. Se uno dei due Lanciafiamme Dreadfire viene distrutto, il rimanente può essere utilizzato soltanto come Lanciafiamme Pesante singolo.

QG - LEALISTI
Cassian Dracos è una Scelta QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla Fazione Lealista.
Un Esercito può includere una sola versione di Cassian Dracos.

CASSIAN DRACOS RINATO

295 Punti

	Corazza								
	AC	**AB**	**Fo**	**Fr**	**Fi**	**Re**	**I**	**A**	**PS**
Cassian Dracos	6	5	6	14	12	10	4	4	4

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento
- Armatura rinforzata
- Due armi da combattimento dei Dreadnought con incorporato un Lanciafiamme Dreadfire*
- Fumogeni
- Nuncio-Vox
- Riflettore

** L'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel profilo.*

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Salamandre)
- Avatar delle Fiamme Sacre
- Difficile da Abbattere
- Ira Incandescente
- Opera di Vulkan
- Venerabile
- Voce della Macchina

Cyberteurgia e Punti Scafo
Nel caso di Cassian Dracos, qualsiasi effetto di Cyberteurgia faccia riferimento alle Ferite del modello che sta utilizzando il potere, considera invece come se fosse scritto Punti Scafo.

Avatar delle Fiamme Sacre
Se il Distaccamento Primario non include altri QG (con l'eccezione di Xiaphas Jurr e/o Narik Dreygur), Cassian Dracos Rinato può essere scelto il Generale dell'Esercito anche se non ha un valore di Disciplina. In questo caso Cassian Dracos Rinato ha automaticamente il Tratto del Generale Sanguinario, scelto dalla lista dei Tratti delle Legioni di Space Marine.

Ira Incandescente
Al posto che attaccare normalmente, Cassian Dracos può decidere di sferrare un colpo automatico a qualsiasi modello (amico o nemico) a contatto di base, risolto a Fo6 VP4, durante lo Step di Iniziativa 1.

Opera di Vulkan
Cassian Dracos è immune agli effetti delle regole speciali Lancia, Penetrazione, Sfondacorazza, Termico, così come a qualsiasi altro effetto che riduce temporaneamente o permanentemente i suoi valori di Corazza. In aggiunta, qualsiasi attacco risolto contro Cassian Dracos non può mai tirare più di un dado quando effettua un tiro per la Penetrazione della Corazza.

Venerabile
Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro effettuato contro Cassian Dracos sulla Tabella dei Danni ai Veicoli. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato anche se peggiore del primo.

Voce della Macchina
Cassian Dracos Rinato può utilizzare un singolo Potere di Cyberteurgia per turno scelto tra quelli qui elencati (per la descrizione dei potere si veda la Mechanicum Taghmata Army List). Quando prova a manifestare un potere di Cyberteurgia, Cassian Dracos si considera avere Disciplina 7 e può utilizzare uno dei seguenti poteri: Rito della Velocità, Rito dell'Eternità, Rito della Furia, Rito della Ridedicazione.

Rito della Ridedicazione ....Modificatore: -1
Il modello bersaglio di questo Rito deve essere un modello nemico. Entrambi i giocatori spareggiano e il giocatore che controlla il modello con più Ferite/Punti Scafo rimasti tra il bersaglio e Cassian Dracos Rinato può aggiungere +1 al proprio risultato. Se Cassian Dracos Rinato vince lo spareggio, può effettuare immediatamente un singolo attacco da tiro con il modello bersaglio come se fosse parte del proprio esercito. Se il giocatore avversario vince lo spareggio, il Rito non ha alcun effetto.

Lanciafiamme Pesante Dreadfire
I due Lanciafiamme Dreadfire possono essere utilizzati come singolo Fucile termico binato o come due Lanciafiammi pesanti singoli (beneficiando di qualsiasi regola speciale delle Salamandre relative a questi tipi di arma). Scegli come sparare all'inizio della Fase di Tiro. Se uno dei due Lanciafiamme Dreadfire viene distrutto, il rimanente può essere utilizzato soltanto come Lanciafiamme Pesante singolo.

QG - LEALISTI
Cassian Dracos Rinato è una Scelta QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla Fazione Lealista.
Un Esercito può includere una sola versione di Cassian Dracos.

LORD CAPPELLANO NOMUS RHY'TAN

215 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Nomus Rhy'Tan	6	4	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di Ferro
- Combi-fiamma
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mantello dell'Antico Dragone
- Meteora Oscura
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Salamandre)
- Custode delle Chiavi
- Generale (Presenza Ispiratrice)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Zelota

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Nomus Rhy'Tan ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Presenza Ispiratrice:** Tutte le unità amiche entro 12" da Nomus Rhy'Tan possono utilizzare la sua Disciplina.

Custode delle Chiavi
In un esercito che include Nomus Rhy'Tan, un singolo Dreadnought Talon può essere incluso come Scelta QG non obbligatoria. Nota che questi Dreadnought non possono essere il Generale dell'Esercito.

Meteora Oscura

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Meteora Oscura	-	+2	2	Mischia, A Due Mani, Concussione, Sfondacorazze

QG - LEALISTI
Nomus Rhy'Tan è una Scelta QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla Fazione Lealista.

XIAPHAS JURR

145 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Xiaphas Jurr	5	5	4	4	2	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola Fiammeggiante
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mazza potenziata perfezionata
- Pistola requiem
- Scudo Tempesta Scaglia di Drago

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Salamandre)
- Generale (Faro di Speranza)
- Personaggio Indipendente
- Profeta della Fiamma
- Zelota

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Xiaphas Jurr ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Faro di Speranza:** Fintantochè Xiaphas Jurr non è stato rimosso dal gioco e non si trova in Riserva o imbarcato su un Trasporto, il giocatore che lo controlla può ripetere il primo test di Inchiodamento o di Morale fallito in ogni Turno del Giocatore.

Se l'esercito include anche Cassian Dracos Rinato, Xiaphas Jurr non può essere scelto come Generale dell'Esercito.

Profeta della Fiamma
Xiaphas Jurr è uno Psionico con Livello di Maestria 1 e conosce i Poteri Psionici di Divinazione Preveggenza e Precognizione. Quando effettua un Test Psionico tuttavia, Xiaphas Jurr si considera avere Disciplina 7.

Aureola Fiammeggiante
L'Aureola Fiammeggiante conferisce un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, se Xiaphas Jurr supera un Tiro Invulnerabilità in corpo a corpo contro un attacco con Forza pari o superiore a 5, tutti i modelli (amici e nemici) a contatto di base con lui subiscono un colpo automatico a Fo5 VP-.

QG - LEALISTI
Xiaphas Jurr è una Scelta QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla Fazione Lealista.

VULKAN - PRIMARCA DELLE SALAMANDRE

425 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Vulkan	7	5	7	7	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Cuore della Fornace
- Lanciafiamme pesante*
- Portatrice dell'Alba
- Scaglia del Dragone

**Beneficia della regola speciale Dono di Prometeo ed è pertanto considerato avere Forza 6*

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire delle Salamandre
- Sangue di Fuoco
- Molto Imponente

REGOLE SPECIALI

Sire delle Salamandre: Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) in un esercito che includa Vulkan hanno la regola speciale Volontà Adamantina e hanno un bonus di +1 al proprio valore di Disciplina (fino ad un massimo di D10).

Sangue di Fuoco: Vulkan può ripetere qualsiasi tiro fallito di Difficile da Abbattere o di Blocca il Potere.

EQUIPAGGIAMENTO

Cuore della Fornace

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cuore della Fornace	18"	6	2	Assalto 1, Dilaniante, Linea di Effetto

Linea di Effetto: *Traccia una linea larga circa 1mm e lunga 18" partendo da Vulkan posizionata in modo da non toccare modelli amici. Le unità attraversate dalla linea subiscono un numero di colpi automatici pari al numero di modelli toccati, risolti con il profilo del Cuore della Fornace.*

Portatrice dell'Alba

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Portatrice dell'Alba	-	10	1	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata, Sfondacorazze, Scuotiterra

Scuotiterra: *Al posto che attaccare normalmente,Vulkan può posizionare la Sagoma ad Area (3") in qualsiasi punto desideri, fintantochè rimane a contatto di base con lui e non copre alcun modello amico. Tutti i modelli coperti dalla sagoma subiscono un colpo automatico a Fo8 VP3 con la regola speciale Atterrare.*

Scaglia del Dragone: Conferisce a Vulkan un Tiro Armatura di 2+, un Tiro Invulnerabilità di 3+ e dimezza (per difetto) la Forza di qualsiasi arma di tipo Lanciafiamme, Termico, Plasma o Volkite quando tira per Ferire contro il solo Vulkan.

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI
Vulkan è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla Fazione Lealista.

XIX – GUARDIA DEL CORVO

LEGIONES ASTARTES (GUARDIA DEL CORVO)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Con Ali e Artigli:** I modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) hanno regole speciali aggiuntive a seconda del loro tipo di unità.
  - *Fanteria* (ad eccezione dei modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator di qualunque tipo e delle unità di Fanteria ad Avvicinamento Rapido): Infiltrazione e Rapidità.
  - *Fanteria ad Avvicinamento Rapido, Moto, Moto a Reazione e modelli di Fanteria in Armatura Terminator*: Carica Furiosa.
- **La Carne è Più Forte dell'Acciaio:** Un distaccamento di Guardia del Corvo non può includere più veicoli di tipo Corazzato rispetto ai numero totale di unità con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo). Nota che a causa di questa regola alcuni particolari Riti di Battaglia non possono essere utilizzati da un'armata di Guardia del Corvo.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Guardia del Corvo possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Mor Deythan Strike Squad:** Élite (tutti)
- **Dark Fury Assault Squad :** Supporti Leggeri (tutti)
- **Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship:** Supporti Leggeri (tutti)
- **Capitano Alvarex Maun:** QG (solo Lealisti)
- **Moritat-Primus Kaedes Nex:** QG (solo Lealisti)
- **Corvus Corax:** Sovrano della Guerra (solo Lealisti)

DARKWING PATTERN STORM EAGLE GUNSHIP
Le Legion Terminator Squad e le Legion Veteran Squad della Guardia del Corvo possono scegliere una Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship fintantoché non eccedono la sua capacità di trasporto.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Artigli del Corvo: Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) equipaggiata con degli Artigli Fulmine, può migliorarli ad Artigli del Corvo per +10 punti/modello (il costo dell'upgrade è lo stesso sia nel caso di un Artiglio singolo sia per una coppia).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio del Corvo	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante, Lacerante, Arma Specialistica, Perfezionata

Camaleolina: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) può essere equipaggiato con della Camaleolina per +5 punti/modello.
Un modello con questo equipaggiamento ha la regola speciale Furtività ma non può essere equipaggiato con un'armatura Terminator, reattori dorsali, moto degli Space Marine o moto a reazione Scimitar.

Infravisore: Qualsiasi Personaggio in un esercito di Guardia del Corvo può essere equipaggiato con un Infravisore ad un costo di +5 punti/modello.
Un modello con questo equipaggiamento ha la regola speciale Visione Notturna ma lui e l'eventuale unità a cui è aggregato si considerano avere I1 per tutti i Test di Accecare.

RITO DI BATTAGLIA – COLPO DECAPITANTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guardia del Corvo.

Effetti:

- **Attacco del Predatore:** In un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia, il giocatore può ripetere il tiro di dado per determinare chi potrà schierare per primo/avere il primo turno (se tale tiro è previsto dalle regole della Missione giocata).
- **Furia dal Cielo:** Le Legion Tactical Squad, Legion Veteran Squad, Legion Tactical Support Squad, Legion Seeker Squad e Legion Heavy Suport Squad in un Distaccamento che utilizza questo Rito possono scegliere una Legion Drop Pod come Trasporto Apposito, fintantoché non eccedono la sua capacità di trasporto. In aggiunta, le Legion Deathstorm Drop Pod possono essere incluse come Scelta Èlite anziché come scelta Supporto Pesante.
- **Per Chi Suona la Campana:** Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) in un Distaccamento che utilizza questo Rito hanno la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi Indipendenti).

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere al massimo un singolo Console come Scelta QG.
- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere al massimo una scelta Supporto pesante.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – FORZA DI LIBERAZIONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guardia del Corvo.

Effetti:

- **Combattenti per la Libertà:** Una volta per partita, un giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia può dichiarare di utilizzare questa abilità all'inizio di uno qualsiasi dei propri Turni del Giocatore. Tutti imodelli dell'esercito si considerano avere la regola speciale Zelota fino al termine di quel Turno di Gioco.
- **Guida Esemplare:** Se l'esercito include un Distaccamento Alleato scelto dalla Imperial Militia & Warp Cult Army List, tutti i modelli appartenenti a quest'ultimo si considerano Implacabili quando si trovano entro 6" da un modello con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) appartenente ad un Distaccamento che sta utilizzando questo Rito di Batttaglia.
- **Uccisori dei Tiranni:** Quando la Missione giocata prevede l'obiettivo secondario Uccidi il Generale, un giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia ottiene D3 Punti Vittoria per il conseguimento dell'obiettivo anziché 1 soltanto.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un'armata di Legioni Spezzate.
- Un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere una Fortificazione né unità con le regole speciali Immobile o Lenti & Determinati.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Guardia del Corvo appartenente alla Fazione Lealista.

MOR DEYTHAN SQUAD

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Mor Deythan	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Ombra	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Mor Deythan
- 1 Ombra

Tipo di Unità
- Mor Deythan: Fanteria
- Ombra: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Bombe fumogene
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Avanzata Implacabile [FAQ]
- Colpo Fatale
- Esploratori
- Furtività

Trasporto Apposito
- Una Mor Deythan Squad può scegliere un Rhino o una Darkwing Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Mor Deythan Squad può includere:
  - Fino a 5 Mor Deythan addizionali ..... +20 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità devono scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Fucile a pompa degli Space Marine ..... +2 punti/modello
  - Fucile di precisione ..... +5 punti/modello
  - Combi-arma ..... +7 punti/modello
- Per ogni tre modelli dell'unità, un modello (può essere l'Ombra) può scegliere una delle seguenti opzioni al posto di quelle precedentemente indicate:
  - Fucile Volkite ..... +7 punti/modello
  - Lanciafiamme ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello
  - Pistola plasma ..... +15 punti modello
  - Lanciamissili con supporti antigravitazionali (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione) ..... +15 punti/modello
- L'Ombra può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- L'Ombra può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Colpo Fatale
Una volta per partita, prima di effettuare qualsiasi Tiro per Colpire durante la propria Fase di Tiro, una Mor Deythan Squad può effettuare un Colpo Fatale.
Per quella Fase di Tiro tutte le armi da tiro dell'unità si considerano avere le regole speciali Binata e Dilaniante, in aggiunta a qualsiasi altra regola posseduta dall'arma.
Nel caso dei Fucili di Precisione, quando effettuano un Colpo Fatale dilaniano con un risultato di 5+ anziché solo con un 6.

ÉLITE
Le Mor Deythan Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Guardia del Corvo.

DARK FURY ASSAULT SQUAD

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Furia Nera	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Colui che Sceglie i Caduti	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Furie Nere
- 1 Colui che Sceglie i Caduti

Tipo di Unità
- Furie Nere: Fanteria ad Avvicinamento Rapido
- Colui che Sceglie i Caduti: Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento (Furie Nere)
- Armatura potenziata
- Coppia di Artigli del Corvo
- Granate perforanti e a frammentazione

Equipaggiamento (Colui che Sceglie i Caduti)
- Armatura dell'Artefice
- Coppia di Artigli del Corvo
- Granate perforanti e a frammentazione

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Calata Fatale
- Colpo Improvviso
- Colpi di Precisione (solo Colui che Sceglie i Caduti)

Opzioni
- Una Dark Fury Assault Squad può includere:
  - Fino a 5 Furie Nere addizionali ..... +30 punti/modello
- Colui che Sceglie i Caduti può avere Bombe Termiche..... +5 punti

Calata Fatale
I modelli con questa regola speciale hanno un Tiro Copertura di 5+ in qualsiasi turno entrano in gioco tramite Attacco in Profondità.

Colpo Improvviso
I modelli con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 Iniziativa in qualsiasi Turno abbiano caricato. Nota che questo è cumulabile con altri bonus all'iniziativa ottenuti da altri equipaggiamenti e/o regole speciali.

SUPPORTO LEGGERO
Le Dark Fury Assault Squad sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Guardia del Corvo.

DARKWING PATTERN STORM EAGLE GUNSHIP 275 Punti

	Corazza				
	AB	**Fr**	**Fi**	**Re**	**PS**
Darkwing Storm Eagle	4	12	12	12	4

Composizione dell'Unità
- 1 Darkwing Storm Eagle

Tipo di Unità
- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Lanciamissili Vendetta con Missili Eclipse montato sullo scafo
- Due cannoni laser binati montati sotto le ali
- Spirito Macchina

Capacità di Trasporto
- 16 Modelli.

Punti di Accesso
- Una Darkwing Storm Eagle ha quattro punti di accesso, uno su ciascun lato dello scafo.

Regole Speciali
- Aggirare
- Attacco in Profondità
- Furtività
- Veicolo d'Assalto

Opzioni
- Una Darkwing Storm Eagle può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore ..... +1 punti
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missili Eclipse	48"	4	5	Pesante 2, Area Grande (5"), Accecare, Concussione

TRASPORTO APPOSITO
Le Legion Terminator Squad e le Legion Veteran Squad della Guardia del Corvo possono scegliere una Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship fintantoché non eccedono la sua capacità di trasporto.

SUPPORTO LEGGERO
Le Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Guardia del Corvo.

CAPITANO ALVAREX MAUN

140 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Alvarex Maun	5	5	4	4	3	4	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Nightfall Strato-Vox
- Spada potenziata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Generale (Invasione Planetaria Coordinata)
- La Lama Sanguinante
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Trasporto Apposito
- Alvarex Maun può scegliere una Legion Drop Pod o una Darkwing Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito.

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Alvarex Maun ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Invasione Planetaria Coordinata:** Se Alvarex Maun è il Generale dell'esercito il giocatore può ripetere qualsiasi Tiro per le Riserve falliti relativi a veicoli Volanti e Capsule d'Atterraggio (incluse le Legion Dreadnought Drop Pod e Deathstorm Drop Pod).

La Lama Sanguinante
Se Alvarex Maun è imbarcato su un Trasporto che entrerà in gioco tramite Attacco in Profondità, questo entrerà automaticamente nella prima occasione in cui il giocatore dovrà tirare per le Riserve. Se Alvarex Maun viene schierato all'inizio della partita il giocatore può ripetere il tiro per Rubare l'Iniziativa (dove previsto dalle regole della Missione).
Se Alvarex Maun è imbarcato in un veicolo con la regola speciale Assalto delle Capsule d'Atterraggio, deve entrare in gioco durante il primo turno. Alvarec Maun non può entrare in gioco imbarcato in un veicolo con la regola speciale Assalto Sotterraneo.

Nightfall Strato-Vox
Le unità alleate che entrano in gioco tramite Attacco in Profondità, non deviano se vengono posizionate entro 18" da Alvarex Maun. In aggiunta, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) che sbarcano da un veicolo entrato in gioco tramite Attacco in Profondità entro 18" da Alvarex Maun hanno la regola speciale Contrattacco fino alla fine del turno di gioco in cui sono arrivati.
Il Nightfall Strato-Vox consente inoltre di tracciare la linea di vista da Alvarex Maun per qualsiasi arma amica di tipo Bombardamento (la gittata è normalmente misurata dall'arma).
Per poter utilizzare il Nightfall Strato-Vox, Alvarex Maun deve trovarsi sul tavolo (e quindi non può essere utilizzato se è imbarcato in un Trasporto) dall'inizio del turno.

QG - LEALISTI
Alvarex Maun è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia del Corvo appartenenti alla Fazione Lealista.

MORITAT-PRIMUS KAEDES NEX — 155 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Kaedes Nex	5	6	4	4	2	6	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Bombe Fumogene
- Bombe Termiche
- Camaleolina
- Campo di Rifrazione
- Due Cannoni Fulcrum
- Granate perforanti e a frammentazione

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Cattiva Reputazione
- Cacciatore Instancabile
- Contrattacco
- Fuoco a Ripetizione
- La Vendetta del Corvo
- Personaggio Indipendente
- Pistolero
- Tiri di Precisione

Cattiva Reputazione
Kaedes Nex non può mai essere il Generale dell'Esercito, anche se è il modello con la Disciplina più alta, e non può essere incluso in un distaccamento come Scelta QG obbligatoria. In aggiunta, non può mai aggregarsi ad alcuna unità (né durante lo Schieramento né durante la partita).

Cacciatore Instancabile
Durante lo Schieramento, indica una scelta QG o èlite dell'esercito nemico come preda scelta da Kaedes Nex. Al posto che schierare normalmente, Kaedes Nex può essere posizionato dopo tutte le altre unità (compresi gli Infiltratori), in un qualsiasi punto entro 18" dall'unità scelta, fintantochè rimane fuori dalla linea di vista di qualsiasi unità nemica. Se viene schierato in questo modo, durante il primo turno di gioco Kaedes Nex guadagna la regola speciale Ammantato.

La Vendetta del Corvo
Se si trova in corpo a corpo contro la sua preda scelta (vedi la regola Cacciatore Instancabile), Kaedes Nex guadagna la regola speciale Zelota. In aggiunta, se la preda scelta viene distrutta a seguito di un combattimento in cui ha partecipato Kaedes Nex o durante una Fase di Tiro in cui Kaedes Nex le ha inflitto almeno una Ferita, il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria supplementare.

Pistolero
Kaedes Nex può utilizzare i suoi Cannoni Fulcrum anche in corpo a corpo, risolvendo i suoi attacchi utilizzando Forza e VP dell'arma da fuoco (e guadagnando +1 Attacco in quanto armato con due armi da mischia).

Cannone Fulcrum

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Fulcrum	18"	4	4	Pistola, Concussione, Dilaniante

QG - LEALISTI
Kaedes Nex è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia del Corvo appartenenti alla Fazione Lealista.

CORVUS CORAX - PRIMARCA DELLA GUARDIA DEL CORVO

450 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Corax	7	6	6	6	6	7	6	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura della Martora
- Bombe Fumogene
- Due pistole Archeotech
- Granate a frammentazione
- La Panoplia del Signore dei Corvi
- Le Piume Corvine

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Guardia del Corvo
- Imponente
- Mordi & Fuggi
- Signore delle Ombre

OPZIONE SPECIALE – IL MASSACRO DI ISSTVAAN V

Nelle partite ambientate dopo il Massacro di Isstvaan V, Corax può essere utilizzato in una versione ferita e con il proprio equipaggiamento pesantemente danneggiato.
In questa versione, Corax si considera avere solo 5 Ferite e 5 Attacchi, e il suo Tiro Armatura è peggiorato a 3+. In aggiunta non possiede le Piume del Corvo e le due Pistole Archeotech, ma è equipaggiato con uno speciale requiem pesante (che si considera essere un'arma Assalto 3).
In questa versione Corax guadagna la regola speciale Odio (Guerrieri di Ferro, Figli di Horus, Signori della Notte, Legione Alfa, Figli dell'Imperatore, Guardia della Morte), Esploratore e Infiltrazione.
Questa versione di Corax ha un costo di 350 punti.

REGOLE SPECIALI

Sire della Guardia del Corvo: Corax ha un bonus di +1 alla Forza e all'Iniziativa in qualsiasi turno carichi.
In aggiunta, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) in un esercito che includa Corax hanno le regole speciali Sensi Acuti e finchè Corax è in gioco possono correre sempre di 6", senza dover determinare casualmente la distanza di corsa.

Signore delle Ombre: Corax è sempre colpito Alla Cieca dalle armi da fuoco utilizzate contro di lui, a meno che non sia il modello nemico più vicino all'unità che sta sparando o a meno che l'unità non sia composta da modelli con la regola speciale Demonico o Psionico, o un altro Primarca.
In aggiunta, all'inizio di un suo qualsiasi turno del giocatore, Corax può essere rimosso dal gioco e posizionato tra le Riserve Provvisorie. In questo modo può persino abbandonare un corpo a corpo, ma solo se la sua Iniziativa è più alta di quella dei suoi avversari.

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura della Martora: Conferisce a Corax un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 5+. In aggiunta, tutte le unità nemiche che entrano in gioco tramite Attacco in Profondità entro 12" da Corax si considerano subire un Incidente dell'Attacco in Profondità se il tiro per la deviazione include un qualsiasi risultato doppio. Fari di Teletrasporto o Fari di Localizzazione (e altri equipaggiamenti analoghi) non funzionano entro la medesima gittata.

La Panoplia del Signore dei Corvi

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Panoplia del Signore dei Corvi	-	Mod	2	Mischia, A Due Mani, Accecare, Lacerante, Stili di Combattimento

Stili di Combattimento: *All'inizio di ciascuna Fase di Assalto, Corax può scegliere uno dei seguenti Stili di Combattimento, i cui effetti si applicano a tutti i suoi attacchi fino all'inizio della sua successiva Fase di Assalto.*
- ***Colpo Mortale:*** *Qualsiasi Tiro per Ferire o per la Penetrazione di una Corazza di 5+, ferisce automaticamente indipendentemente dalla Resistenza dell'Avversario e guadagna un modificatore di +3 alla Penetrazione della Corazza.*
- ***Flagello:*** *Corax guadagna +D3 Attacchi.*
- ***Passo d'Ombra:*** *Tutti gli Attacchi rivolti contro Corax subisono una penalità di -1 al Tiro per Colpire.*

Le Piume del Corvo: Le Piume del Corvo garantiscono a Corax il Tipo di Unità Fanteria Ad Avvicinamento Rapido. In aggiunta può sempre sferrare un attacco Martello dell'Ira, indipendentemente da ogni altro fattore, infliggendo D3 colpi risolti a Fo5 VP3. Quando entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, Corax può ripetere il Tiro per la Deviazione se desidera, e se subisce un Incidente dell'Attacco in Profondità si applica automaticamente il risultato Ritardo.
Quando si muove utilizzando i reattori dorsali, Corax può inoltre effettuare un Colpo in Picchiata come se fosse una Creatura Mostruosa Volante in Picchiata.

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Corax è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Guardia del Corvo appartenenti alla Fazione Lealista.

XX – LEGIONE ALFA

LEGIONES ASTARTES (LEGIONE ALFA)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Orgoglio Marziale:** In qualsiasi Missione in cui sono utilizzati degli Obiettivi Secondari, se al termine di una partita un Distaccamento Primario di Legione Alfa ha perso più unità rispetto al suo avversario, allora l'avversario guadagna un Punto Vittoria supplementare.
- **Tattiche Mutevoli:** Subito dopo aver generato i Tratti del Generale, un esercito di Legione Alfa deve scegliere una delle seguenti regole speciali che si applicano per tutta la partita a tutte le unità del distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa).
  - Cacciatore di Veicoli Corazzati
  - Contrattacco
  - Esploratore
  - Infiltrazione
  - Movimento in Copertura
  - Volontà Adamantina

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Legione Alfa possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Laernaean Terminator Squad:** Élite (tutti)
- **Headhunter Kill Team:** Supporti Leggeri (tutti)
- **Armillus Dynat:** QG (solo Traditori)
- **Exodus:** QG (solo Traditori)
- **Autilon Skorr:** QG (solo Traditori)
- **Alpharius:** Sovrano della Guerra (solo Traditori)

SABOTATORE – QG SPECIALE
La Legione Alfa ha accesso ad un Console speciale in aggiunta a quelli indicati nella Legiones Astartes Crusade Army List, il Sabotatore.
Qualsiasi Centurione dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può essere promosso a Sabotatore per +35 punti.

Equipaggiamento:

- Bombe Termiche e camaleolina
- Un Sabotatore non può avere Reattori Dorsali, Armatura Terminator, Moto degli Space Marine, Moto a Reazione Scimitar, maglio potenziato, martello Tuono o scudo d'abbordaggio.

Regole Speciali

- Assassino Solitario – Un Sabotatore non può essere utilizzato come scelta QG obbligatoria per un esercito e non può inoltre aggregarsi ad alcuna unità.
- Tiri di Precisione [FAQ]
- Sabotaggio – Quando un Sabotatore entra in gioco, scegli una singola unità nemica non imbarcata o una Fortificazione nemica in gioco. I Personaggi Indipendenti possono essere scelti come unità nemica solo se non sono aggregati ad un'unità. L'unità scelta subisce D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP3 o un singolo Colpo Penetrante risolto a VP2 (se l'unità scelta ha un valore di Corazza). Contro questo attacco non possono essere effettuati Tiri Copertura.
- Schieramento Speciale – Un Sabotatore inizia sempre la partita in Riserva (nota che non conta nel numero di unità lasciate in Riserva) e ha la regola speciale Aggirare.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI
Munizioni Banestrike: Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono equipaggiare qualsiasi fucile requiem o combi-requiem con munizioni Banestrike per +5 punti/modello.
Le Legion Seeker Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono sostituire le munizioni Scorpius con munizioni Banestrike senza alcun costo aggiuntivo.
Le Legion Veteran Tactical Squad e le Legion Terminator Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono essere equipaggiati con munizioni Banestrike al costo di +20 punti/unità.
Un'arma requiem con questo equipaggiamento utilizza il profilo qui di seguito riportato.

Munizioni Banestrike

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem	18"	4	5	Cadenza Rapida, Anatema dei Nemici*
Combi-requiem	18"	4	5	Cadenza Rapida, Binato, Anatema dei Nemici*
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3, Anatema dei Nemici*

***Anatema dei Nemici:** Qualsiasi Tiro per Ferire pari a 6 effettuato da un'arma con questa regola speciale si considera avere VP3.*

Pugnale potenziato: Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può avere un pugnale potenziato per +5 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pugnale potenziato	-	-1	3	Arma Specialistica, Dilaniante

Sfere Venefiche: Qualsiasi Pretore, Centurione (compresi i Consoli), Techmarine e Apotecario con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può sostituire le proprie granate a frammentazione con delle sfere venefiche per +5 punti/modello.
Le Legion Veteran Tactical Squad, Legion Destroyer Squad e Legion Seeker Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono essere equipaggiati con delle sfere venefiche per +25 punti/unità.
Le sfere venefiche sono granate d'assalto che conferiscono la regola speciale Martello dell'Ira.

RITO DI BATTAGLIA – LE SPIRE DELL'IDRA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Legione Alfa.

Effetti:

- **Disturbo delle Comunicazioni:** Tutti i Tiri per le Riserve nemiche subiscono una penalità di -1.
- **La Ricompensa del Tradimento:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può includere come scelta Èlite (indipendentemente dal loro ruolo bellico originale) una singola unità specifica di una delle altre Legioni di Space Marine (non è possibile includere Personaggi Indipendenti e unità o modelli unici). L'unità scelta ha accesso a tutte le opzioni e regole speciali che avrebbe normalmente, ma possiede la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) anziché quella della propria Legione originaria (dove rilevante).
- **Sotterfugio:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia, ha un modificatore di +1 al tiro di dado per determinare chi potrà schierare per primo/avere il primo turno e può ripetere il tiro per Rubare l'Iniziativa (se la Missione giocata prevede tali regole).

Limitazioni:

- Un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere una Scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Le unità di tipo Fanteria possono essere incluse come parte di un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia solo se possiedono l'abilità Infiltrazione o Attacco in Profondità, oppure se hanno un Trasporto Apposito*****.
- Con l'eccezione del Vigilator, un distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può avere un singolo Console come Scelta QG.
- Non è possibile avere una Fortificazione o un Distaccamento Alleato di un'altra Legione come parte dell'esercito.

Infiltrazione e Attacco in Profondità

Per come è scritto il Rito di Battaglia, la capacità di Infiltrazione/Attacco in Profondità deve essere posseduta dalle unità in lista prima della selezione delle Tattiche Mutevoli della Legione Alfa (che avviene invece dopo la scelta del Tratto del Generale).

Se il giocatore indica che sceglierà Infiltrazione come Tattica Mutevole durante la stesura della lista, è tuttavia possibile utilizzare questo Rito di Guerra [FAQ].

RITO DI BATTAGLIA – OPERAZIONE CACCIATORI DI TESTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Legione Alfa.

Effetti:

- **Attacco Improvviso**: Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può ripetere il tiro per determinare quale giocatore avrà il primo turno.
- **Èlite di Cacciatori di Teste:** Le unità di Headhunter Kill Team devono essere prese come Scelta Truppa Obbligatoria in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, e possono essere prese come Scelta Truppa addizionale.
- **Insegne Contraffatte:** Durante il loro primo Turno di Gioco, qualsiasi unità nemica che desideri sparare contro un'unità appartenente ad un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve prima superare un Test di Disciplina (a meno che non sia stata a sua volta già presa di mira da un'unità della Legione Alfa). Se il Test è superato l'unità può sparare normalmente, mentre se viene fallito l'unità non può sparare per nulla durante quella Fase di Tiro. Questa regola non si applica nel caso del Fuoco di Reazione.

Limitazioni:

- Un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia deve uccidere il Generale nemico durante la partita. Se non ci riesce, l'avversario guadagna D3 Punti Vittoria.
- Qualsiasi veicolo nell'esercito deve iniziare la partita in Riserva.
- Non è possibile avere un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito (non possono essere lasciati dei testimoni!).

LAERNAEAN TERMINATOR SQUAD

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Tormentatore	5	4	4	4	1	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità
- 4 Terminator
- 1 Tormentatoree

Tipo di Unità
- Terminator: Fanteria
- Tormentatore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura Cataphractii
- Ascia potenziata
- Fucile Volkite

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Avanzata Implacabile
- Risoluti

Trasporto Apposito
- Una Laernaean Terminator Squad composta da cinque modelli può scegliere un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da dieci modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Laernaean Terminator Squad può includere:
  - Fino a 5 Terminator addizionali ..... +40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria ascia potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato ..... +5 punti/modello
  - Maglio a catena ..... +10 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Terminator può sostituire il proprio fucile Volkite con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello
  - Distruttore plasma ..... +15 punti/modello
  - Raggio convertitore ..... +25 punti/modello
- Il Tormentatore può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Lancia-sfere venefiche ..... +10 punti
  - Perfezionare una delle sue armi ..... +10 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Lancia-sfere Venefiche:
Nella Fase di Assalto successiva all'utilizzo di quest'arma, l'unità si considera essere equipaggiata con granate d'assalto e guadagna la regola speciale Martello dell'Ira.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia-sfere venefiche	8"	3	-	Assalto 2, Area (3"), Un Solo Uso

ÉLITE
Le Laeraean Terminator Squad sono una Scelta Élite per tutte le armate di Legione Alfa.

HEADHUNTER KILL TEAM

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cacciatore di Teste	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Cacciatore Primus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Cacciatori di Teste
- 1 Cacciatore Primus

Tipo di Unità
- Cacciatore di Teste: Fanteria
- Cacciatore Primus: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Combi-requiem con munizioni Banestrike
- Granate perforanti
- Pistola requiem
- Pugnale potenziato
- Sfere venefiche

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Avanzata Implacabile [FAQ]
- Infiltrazione
- Tiri di Precisione

Trasporto Apposito
- Un Headhunter Kill Team può scegliere un Rhino o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Nota: Se l'unità sceglie un Trasporto Apposito, non può Infiltrare.

Opzioni
- Un Headhunter Kill Team può includere:
  - Fino a 5 Cacciatori di Teste addizionali ..... +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con munizioni Banestrike con:
  - Combi-arma con munizioni Banestrike ..... +7 punti/modello
- Un modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con munizioni Banestrike con:
  - Requiem pesante con supporti antigravitazionali equipaggiato con munizioni Banestrike ..... +10 punti/modello
- Il Cacciatore Primus può sostituire la propria pistola requiem con uno dei seguenti:
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Pistola Inferno ..... +15 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Il Cacciatore Primus può sostituire il proprio pugnale potenziato con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Il Cacciatore Primus può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
- Il Cacciatore Primus può sostituire la propria armatura potenziata con:
  - Armatura dell'Artefice ..... +10 punti

Avanzata Implacabile
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide. [FAQ]

SUPPORTO LEGGERO
Gli Headhunter Kill Team sono una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Legione Alfa.

ARMILLUS DYNAT

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Armillus Dynat	6	5	4	4	4	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Aureola di Ferro
- Cognis Signum
- Granate perforanti
- Martello Tuono
- Sfere venefiche
- Spada potenziata
- Una Bomba Phosphex

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Colpi di Precisione
- Generale (Assalto Martellante)
- Generale Orgoglioso
- Il Tormento
- Maestria Guerriera
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Armillus Dynat ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Assalto Martellante:** Un'unità di Fanteria del Distaccamento Primario che include Armillus Dynat guadagna la regola speciale Attacco in Profondità (se già non la possiede) e può ripetere il tiro per la deviazione quando entra in gioco tramite un Attacco in Profondità.

Generale Orgoglioso
Armillus Dynat deve sempre essere il Generale dell'Esercito, a meno che nella stessa armata sia presente anche Alpharius.

Il Tormento
Fintantoché si trovano nella Zona di Schieramento nemica, tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa), e tutti i Dreadnought nello stesso distaccamento di Armillus Dynat possono ripetere i tiri per gli Sfondamenti e hanno un modificatore di +1 a tutti i tiri sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

Maestria Guerriera
Armillus Dynat è equipaggiato con due armi da corpo a corpo e può suddividere i propri attacchi tra le due armi come preferisce.

QG- TRADITORI
Armillus Dynat è una Scelta QG per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla Fazione Traditrice.

EXODUS

115 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Exodus	5	6	4	4	3	5	2	9	3+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Bombe Termiche
- Camaleolina
- Granate perforanti
- Lo Strumento
- Pistola requiem
- Pugnale potenziato
- Sfere venefiche

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Assassino Solitario
- Difficile da Abbattere
- Esploratore
- Infiltrazione
- Movimento in Copertura
- Personaggio Indipendente
- Sensi Acuti
- Tiro dell'Assassino

Assassino Solitario
Exodus non può essere utilizzato come scelta QG obbligatoria per un esercito e non può mai esserne il Generale. Non può inoltre aggregarsi ad alcuna unità con l'eccezione di una Legion Reconnaissance Squad o di un Headhunter Kill Team.

Tiro dell'Assassino
Quando spara con un'arma da tiro, con qualsiasi Tiro per Colpire di 4+, Exodus può decidere il modello su cui allocare il colpo invece che allocarlo sul modello più vicino come di consueto, fintantoché ha linea di vista sul modello scelto.

Lo Strumento:
Exodus può utilizzare il profilo che preferisce ogni volta che spara.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lo Strumento				
(Tiro rapido)	36"	5	4	Raffica 2/4, Dilaniante
(Tiro letale)	36"	6	3	Pesante 1, Dilaniante, Ignora la Copertura, Letale*

Letale:*Un'attacco con questa regola speciale infligge due Ferite anziché una soltanto.*

QG- TRADITORI
Exodus è una Scelta QG per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla Fazione Traditrice.

AUTILON SKORR

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Exodus	5	5	4	4	2	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'artefice
- Ascia potenziata perfezionata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Console: Delegatus
- Disperato per la Gloria
- Personaggio Indipendente
- Riti di Comando

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Autilon Skorr può scegliere un qualsiasi tratto dalla Tabella dei Tratti Strategici dell'Age of Darkness Rulebook oppure può generarne uno casualmente da qualsiasi altra Tabella a cui ha normalmente accesso.

Disperato per la Gloria
Se la Missione giocata prevede di tirare un dado per determinare se giocare o meno un altro Turno di Gioco, un esercito che include Autilon Skorr come Generale può decidere di giocare automaticamente un Turno di Gioco supplementare. In aggiunta, durante questo Turno di Gioco addizionale, Autilon Skorr guadagna le regole speciali Insensibile al Dolore (3+) e Implacabile.
Nel caso si stia giocando una Missione con la regole speciale Durata Variabile, Skorr può utilizzare questa regola speciale per entrambi i tiri per giocare un turno addizionale.

QG- TRADITORI
Autilon Skorr è una Scelta QG per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla Fazione Traditrice.

ALPHARIUS – PRIMARCA DELLA LEGIONE ALFA

415 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Alpharius	7	7	6	6	6	6	5	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Camaleolina
- Cognis Signum
- Distruttore plasma perfezionato
- La Lancia Pallida
- La Scaglia di Pizia
- Nuncio-Vox
- Sfere Venefiche

Regole Speciali
- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Legione Alfa
- Imponente
- Pianificatore Insidioso
- Uno di Molti

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI
Alpharius è una Scelta Sovrani della Guerra per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla Fazione Traditrice.

REGOLE SPECIALI

Sire della Legione Alfa: Alpharius ha le regole speciali Contrattacco, Crociato, Esploratore, Movimento in Copertura e Nemico Favorito (tutti). Nota che queste regole si applicano soltanto dopo che Alpharius è stato rivelato (vedi la regola speciale Uno di Molti). In aggiunta, finchè Alpharius è sul tavolo (ed è stato rivelato), tutti i modelli dello stesso distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) hanno la regola speciale Nemico Favorito (tutti).

Pianificatore Insidioso: Se Alpharius è il Generale dell'Esercito, si applicano i seguenti effetti:
- Alpharius può Rubare l'Iniziativa con un risultato di 4+ (se la Missione giocata prevede questa regola).
- Le unità incluse nel Distaccamento Primario che arrivano dalle Riserve fiancheggiando, possono aggiungere +D3" al proprio Movimento quando entrano in gioco.
- Dal secondo turno in poi, ogni volta che l'avversario fa entrare con successo una delle sue unità dalla Riserva, se nel distaccamento che include Alpharius è presente una unità ancora in Riserva con lo stesso identico nome (cioè che fa riferimento alla stessa entrata della Legiones Astartes Crusade Army List), tira un D6. Con un risultato di 4+ l'unità della Legione Alfa entra in gioco al posto dell'unità nemica (che rimane in Riserva). Le unità di Legione Alfa che entrano in gioco tramite questa regola possono comunque Fiancheggiare e beneficiare del movimento aggiuntivo sopra descritto, e il nemico può bersagliarle utilizzando la regola speciale Intercettazione.

Uno di Molti: Invece che essere schierato normalmente o lasciato in Riserva, Alpharius può utilizzare il seguente schieramento speciale.
- Alpharius può nascondersi all'interno di una qualsiasi unità amica di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) appartenente al Distaccamento Primario dell'esercito.
- Dopo che entrambi i giocatori hanno schierato, ma prima che inizi il primo turno, scrivi su un foglietto in quale unità si è nascosto.
- All'inizio di qualsiasi suo Turno (a partire dal secondo), Alpharius può essere rivelato, mostrando il foglio indicante l'unità in cui si è nascosto all'avversario.
- Quando viene rilevato, Alpharius sostituisce immediatamente un modello dell'unità (nota che non può rimpiazzare un Personaggio o un Personaggio Indipendente) e può agire normalmente da quel punto in avanti. Il modello sostituito viene rimosso come perdita. Alpharius può essere rivelato anche se l'unità si trova all'interno di un Trasporto o di un Edificio, fintantoché vi è sufficiente capacità di trasporto.
- Se l'unità in cui Alpharius è nascosto sta Ripiegando quando viene rivelato, si chiama immediatamente a raccolta indipendentemente da qualsiasi altra regola che lo impedirebbe.
- Se l'unità in cui Alpharius è nascosto viene distrutta prima che sia rivelato, o se Alpharius non può essere posizionato (ad esempio non vi è sufficiente capacità di trasporto nel veicolo in cui l'unità è imbarcata), Alpharius viene automaticamente posto tra le Riserve Provvisorie.
- Se è ancora nascosto, Alpharius viene automaticamente rivelato all'inizio del quinto Turno.

EQUIPAGGIAMENTO

La Lancia Pallida:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Lancia Pallida	-	Mod	1	Mischia, A Due Mani, Morte Istantanea, Sfondacorazze

La Scaglia di Pizia: Conferisce ad Alpharius un Tiro Armatura di 2+, un Tiro Invulnerabilità di 4+ e l'immunità alle regola speciali Avvelenato e Corruttore.

ARMATE ALTERNATIVE NELL'ERA DELL'OSCURITA'

LEGIONI SPEZZATE

COSTRUIRE UN'ARMATA DELLE LEGIONI SPEZZATE

- Un esercito delle Legioni Spezzate è composto da unità scelte dalla Space Marine Crusade Army List.
- Contrariamente alle normali regole di composizione d'armata, un Distaccamento Primario delle Legioni Spezzate può (e in effetti, deve) includere unità che possiedono diverse versioni della regola speciale Legiones Astartes.
- Un Distaccamento Primario delle Legioni Spezzate deve includere unità appartenenti ad almeno due Legioni diverse (cioè avere diverse versioni della regolas speciale Legiones Astartes). Per poter includere unità appartenenti ad una certa Legione, l'armata deve includere un Pretore, un Centurione, un Console o un altro Personaggio Speciale preso come scelta QG (quest'ultima possibilità sarà dettagliata meglio nel seguito) appartenente a quella Legione, e tutti questi Personaggi devono appartenere a Legioni differenti tra loro.
- Anche se i Veicoli e altre unità non possiedono la regola speciale Legiones Astartes, dovrebbe essere resa chiaramente e senza possibilità di fraintendimento (dipingendoli con l'opportuno schema di colore) a quale Legione queste unità appartengono. Questo risulta essere particolarmente importante nel caso dei Trasporti Appositi.
- Un Distaccamento delle Legioni Spezzate non può mai includere un Primarca o un qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri).
- Nonostante la maggior parte delle armate di Legioni Spezzate appartengano alla Fazione Lealista, è comunque possibile giocare un esercito di questo tipo come Traditori. Pertanto, anche per il funzionamento di alcune regole speciali e per l'accesso ad alcuni Personaggi e/o unità, un Distaccamento delle Legioni Spezzate deve dichiarare a quale Fazione appartiene.

PERSONAGGI SPECIALI NELLE LEGIONI SPEZZATE

In un Distaccamento delle Legioni Spezzate è possibile includere uno o più Personaggi Speciali, se questi possiedono un'adeguata versione della regola speciale Legiones Astartes secondo quanto indicato in precedenza.

Alcuni Personaggi Speciali, come Autek Mor o Cassian Dracos, sono noti per aver combattuto all'interno di eserciti di Legioni Spezzati, mentre altri possono essere facilmente pensati al comando di guerrieri appartenenti a Legioni diverse, ad esempio Alvarex Maun o Kyr Vhalen, o persino Saul Tarvitz (rappresentando la sua resistenza nelle vicinanze della sua presunta morte su Isstvaan III). Sebbene non vi siano limiti a quali Personaggi includere in un Distaccamento delle Legioni Spezzate, alcuni di questi sono decisamente più appropriati rispetto ad altri. La presenza di Personaggi strettamente legati ai propri Primarchi (che ricordiamo non è possibile includere in un Distaccamento di Legioni Spezzate), come Erebus o Eidolon ad esempio, sarebbe molto difficilmente giustificabile, e pertanto il loro utilizzo è quantomeno sconsigliato.

L'INSIEME È MAGGIORE DELLE PARTI

Fintantochè il Generale dell'esercito è in vita e in gioco, tutte le unità appartenenti ad un Distaccamento delle Legioni Spezzate si considerano Fratelli Giurati tra loro. In caso contrario, le unità appartenenti a Legioni diverse si considereranno invece Alleati Diffidenti. In quest'ultimo caso solo le unità appartenenti alla stessa Legione del Generale possono essere considerate Unità Valide.

IL PREZZO DELLA REDENZIONE

Tutte le unità in un Distaccamento di Legioni Spezzate non sono mai considerate Unità di Opposizione.

RITI DI BATTAGLIA

Un Distaccamento delle Legioni Spezzate può utilizzare normalmente i vari Riti di Battaglia generici. In aggiunta a questo, può utilizzare anche qualsiasi Rito di Battaglia specifico di una certa Legione se il Generale dell'Esercito possiede la corrispondente versione della regola speciale Legiones Astartes. In questo caso, gli effetti descritti nel Rito di Battaglia che si applicherebbero ai modelli che possiedono una certa versione della regola speciale Legiones Astartes si applicano invece ai modelli del Distaccamento che possiedono qualsiasi versione della regola.

REGOLE SPECIFICHE DELLE LEGIONI

Ogni modello in un Distaccamento delle Legioni Spezzate segue le proprie regole speciali, come descritto nella propria versione della regola speciale Legiones Astartes.

Le seguenti regole speciali specifiche di alcune Legioni di Space Marine vengono invece ignorate nel caso di modelli appartenenti ad un Distaccamento delle Legioni Spezzate.

- **Furie Bianche:** Ridendo in Faccia alla Morte
- **Signori della Notte:** Semi del Dissenso
- **Angeli Sanguinari:** La Schiera degli Angeli
- **Mani di Ferro:** Tattiche Rigide
- **Ultramarines:** Rigida Catena di Comando
- **Predicatori:** Leadership Carismatica
- **Guardia del Corvo:** La Carne è Più Forte dell'Acciaio

Le seguenti regole speciali specifiche di alcune Legioni di Space Marine vengono invece modificate come segue nel caso di modelli appartenenti ad un Distaccamento delle Legioni Spezzate.

- **Guerrieri di Ferro:** La regola speciale La Fine Amara si applica soltanto se il Generale possiede la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro).
- **Signori della Notte:** La regola speciale Visione Notturna si applica a tutte le unità dell'esercito.
- **Ultramarines:** Per l'applicazione della regola speciale Tattiche Concatenate, vengono considerate tutte le unità (del tipo previsto dalla regola) aventi qualsiasi versione della regola speciale Legiones Astartes appartenenti al Distaccamento.
- **Legione Alfa:** Le regole speciali Orgoglio Marziale e Tattiche Mutevoli sono utilizzate solo se il Generale ha la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa).

RITO DI BATTAGLIA – DOPO ISSTVAAN
Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Legioni Spezzate.
Effetti:
- **Crucibolo dell'Odio:** Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes nel Distaccamento hanno la regola speciale Odio (Legiones Astartes Traditori).
- **Prezzo di Sangue:** Se la Missione prevede l'Obiettivo Secondario Uccidi il Generale, un Distaccamento di Legioni Spezzate che utilizza questo Rito di Battaglia guadagna D3 Punti Vittoria per il suo conseguimento anziché uno soltanto.
- **Sopravvissuti:** Le unità di Legion Veteran Tactical Squad possono essere prese come scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:
- Il Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Pretore o un Centurione appartenente alla Legione delle Mani di Ferro, Salamandre o Guardia del Corvo.
- L'esercito non può includere più unità di Legion Tactical Squad rispetto al numero di Legion Veteran Tactical Squad.
- L'esercito non può includere alcun Alleato, Fortificazione o Sovrano della Guerra.

RITO DI BATTAGLIA – CACCIATORI DI TAGLIE
Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Legioni Spezzate.
Effetti:
- **Fauci della Trappola:** Quando viene tirato il D6 per determinare da quale lato del tavolo entrerà in gioco un'unità in Aggiramento, se il risultato è 6, il giocatore può far entrare l'unità da qualsiasi bordo del tavolo a sua scelta (incluso il proprio bordo del tavolo o quello del suo avversario).
- **Inseguiteli!:** Se la Missione prevede l'utilizzo di Punti Vittoria, un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia guadagna un Punto Vittoria addizionale per ogni unità nemica interamente distrutta. Se l'unità viene distrutta in uno Sfondamento, guadagna invece D3 Punti Vittoria addizionali.
- **Maestri della Caccia:** Le Legion Reconnaissance Squads possono essere prese come scelta Truppa obbligatorie e perdono la regola speciale Squadra di Supporto.

Limitazioni:
- Il Generale dell'Esercito deve possedere la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore).
- L'armata deve contenere unità appartenenti ad almeno due diverse Legioni.
- L'armata non può mai guadagnare Punti Vittoria per il controllo di un Obiettivo, di un terreno o di un'ara del tavolo.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Legioni Spezzate appartenente alla Fazione Traditrice.

ESERCITI DI PACIFICAZIONE OSCURA

COSTRUIRE UN ESERCITO DI PACIFICAZIONE OSCURA
- L'armata deve appartenere alla Fazione Traditrice.
- Un esercito di Pacificazione Oscura e è composto da unità scelte dalla Space Marine Crusade Army List e dalla Imperialis Militia and Cults Army List.
- Il Distaccamento Primario di un Esercito di Pacificazione Oscura deve includere almeno un Pretore, un Console o un Centurione che deve essere il Generale dell'Esercito.
- Un Esercito di Pacificazione Oscura non può utilizzare alcun Rito di Battaglia delle Legioni di Space Marine.
- Qualsiasi regola speciale che prevista che si applica ai modelli dell'esercito dovuta ad una versione della regola speciale Legiones Astartes non si applica ai modelli della Militia (ad esempio la regola Visione Notturna dei Signori della Notte).
- A parte la specifica del punto precedente, e a parte dove specificatamente previsto (come per la regola Molto Orgoliosi dei Figli di Horus), tutti i modelli e le unità sono considerati facenti parte di una sola lista dell'esercito, quindi possono beneficiare dei Trasporti delle altre unità, dei Tratti del Generale ecc.
- Un Distaccamento Primario di un Esercito di Pacificazione Oscura non può mai avere più unità appartenenti alla lista delle Legioni di Space Marine rispetto al numero di unità appartenenti alla lista dell'Imperialis Militia.
- Un Distaccamento Primario di un Esercito di Pacificazione Oscura non può includere un Discipline Master Cadre.

IL DOVERE DEL WARMASTER
Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes incluso in un Esercito di Pacificazione Oscura può beneficiare di un bonus di +1 a qualsiasi Tiro Copertura quando questo è causato da un'unità di Fanteria appartenente alla Militia che si frappone tra lui e l'unità che sta sparando (normalmente migliorando il Tiro Copertura al 4+). Quando questo succede, l'unità di Militia subisce immediatamente D3 Ferite a automatiche (con valore di VP -), risolte come se l'unità che sta sparando avesse fatto fuoco contro l'unità di Militia.

SACRIFICABILI
Tutte le unità di Militia in un Esercito di Pacificazione Oscura possono avere la regola speciale Sacrificabili come descritta per le unità di Inducted Levy Squad. Dichiara quali unità vengono dichiarate sacrificabili allo stesso momento in cui vengono determinati i Tratti del Generale. Se non si dichiara alcuna unità, la regola si applica soltanto alle unità di Inducted Levy Squad dell'esercito.
Le unità Sacrificabili non sono mai considerate unità Valide né unità di Opposizione.

SCUDI NERI

LEGIONES ASTARTES (SCUDI NERI)
Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali:

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Colpisci Solo da una Posizione di Forza:** Un Distaccamento Primario di Scudi Neri ha un bonus di +1 al tiro per determinare quale giocatore avrà il primo turno in una partita.
- **Esiliati:** Un Distaccamento Primario di Scudi Neri può avere normalmente un Distaccamento Alleato, ed è possibile includere in un altro esercito un Distaccamento Alleato di Scudi Neri secondo le normali regole per la composizione dell'esercito. In entrambi i casi gli Scudi Neri sono considerati avere un livello di Alleanza "Al Comando dell'Imperatore/del Warmaster" nei confronti delle altre Legioni di Space Marine (indipendentemente queste siano Lealiste o Traditrici), e un livello di Alleanza "Fratelli Giurati" con le altre Fazioni (Mechanicum, Imperialisi Militia ecc., andando a rappresentare i membri esiliati di questi eserciti).
- **Modellati dalla Guerra:** Ogni Distaccamento di Scudi Neri può, se il giocatore lo desidera, scegliere una delle versioni di questa regola speciale, descritte nel seguito.
- **Risorse Limitate:** Un esercito di Scudi Neri non può mai usare alcun Rito di Guerra, anche se può usare normalmente le Tabelle Alternative di Selezione d'Armata previste per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.
  Un Distaccamento di Scudi Neri può includere un solo Console (indipendentemente dal tipo), e non ha accesso alle seguenti unità: Legion Praetor, Legion Command Squad, Legion Tactical Squad, Legion Drop Pod, Legion Dreadnought Drop Pod; Deasthstorm Drop Pod.
  Un Distaccamento di Scudi Neri non può mai includere un numero di unità di tipo Veicolo rispetto al numero di unità di Fanteria (con l'eccezione dei Trasporti Appositi).

NOTA SULLA FAZIONE
Benchè nel caso degli Scudi Neri non sia mai ben chiaro a quale fazione appartengano le varie bande, il giocatore deve comunque dichiarare la propria Fazione di appartenenza (**Lealisti o Traditori**), prima che la partita cominci. Questo risulta particolarmente importante nel caso di regole speciali o equipaggiamenti che funzionano soltanto contro modelli appartenenti ad una particolare Fazione.
Tutte le altre Fazioni considerano comunque le armate di Scudi Neri come **Alleati Diffidenti**.

UNITÀ SPECIFICHE
Gli eserciti di Scudi Neri possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Reaver Lord:** QG
- **Marauder Squad:** Truppa
- **Nemean Reaver:** QG
- **Endryd Haar:** QG

MODELLATI DALLA GUERRA
Ogni esercito di Scudi Neri può scegliere **una** delle seguenti origini, che si applicano all'intero Distaccamento. Queste regole speciali non hanno alcun costo aggiuntivo, poiché includono anche diverse penalità.

Cercatori di Morte

- **Assuefatti al Dolore:** Le unità guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), non possono restare Inchiodate e superano automaticamente qualsiasi Test di Morale causato dalle perdite dovute da attacchi da tiro.
- **Il Richiamo della Battaglia:** Le unità non possono mai fallire volontariamente un Test di Morale e devono effettuare un Test di Disciplina se vogliono terminare il loro Movimento più lontano da ogni modello nemico in vista rispetto all'inizio della Fase. Se il test viene fallito, l'unità si muove invece di D6" verso il nemico più vicino, fermandosi nel caso arrivi ad 1" da un modello nemico. Le unità all'interno di edifici, fortificazioni o Trasporti non sono soggetti a questo movimento involontario.

Orfani di Guerra

- Se si trovano entro 6" da un'altra unità amica composta da almeno 5 modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri), l'unità guadagna un bonus di +1 D (fino ad un massimo di D10), e può ripetere qualsiasi risultato di 1 nei Tiri per Colpire durante la Fase di Tiro e la Fase di Assalto. L'unità non può tuttavia beneficiare della Disciplina di altri modelli e se fallisce un Test di Modale durante la Fase di Assalto, in aggiunta a qualsiasi altro normale effetto, D3 modelli vengono rimossi automaticamente come perdita.
- I Personaggi con questa regola speciale guadagnano la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi).
- **Nessun Dio, Nessun Padrone:** Un Distaccamento di Scudi Neri con questa regola speciale non può includere Cappellani, Agenti dell'Imperatore/del Warmaster e non può allearsi con un Distaccamento di una Legione di Space Marines, se questo contiene una delle unità precedenti (o se include un Primarca).

Stranieri

- **Predoni del Vuoto:** Prima che la partita cominci, fino a metà delle unità di Fanteria del Distaccamento che non hanno acquistato un Trasporto Apposito possono ottenere la regola speciale Attacco in Profondità e entrare in gioco dalla Riserva. Tuttavia, se una di queste unità subisce un Incidente dell'Attacco in Profondità, rimuovi automaticamente D3 modelli come perdita, in aggiunta a qualsiasi altro normale effetto.
- **Armamento non Convenzionale:** Qualsiasi modello con questa regola speciale del Distaccamento che ha accesso ad un Combi-requiem come opzione può invece acquistare al suo posto un raggio mortale Xeno per +8 punti/modello, o può scambiare un Combi-requiem che possiede come equipaggiamento con un raggio mortale Xeno per +3 punti/modello. Qualsiasi Personaggio con questa regola speciale del Distaccamento che già non può farlo, può acquistare Granate Rad per +10 punti ciascuno.
- **L'Ombra dell'Oblio:** All'inizio della partita comunica al tuo avversario il numero di unità nel Distaccamento con questa regola speciale. Quando metà di queste unità sono state distrutte (o stanno Ripiegando), si attiva questa regola

speciale. A partire dal successivo Turno di Gioco, all'inizio di ogni suo Turno, il giocatore deve effettuare un Test di Disciplina per ogni unità con questa regola speciale. Se il test viene fallito, l'unità è rimossa dal gioco e si considera distrutta.

Chymeriae

- **Mutati:** All'inizio della partita, prima che gli eserciti vengano schierati, dichiara quale delle seguenti trasformazioni e mutazioni si applicheranno a tutte le unità del Distaccamento che possiedono questa regola speciale.
  - **Opzione 1:** +1 Fo, +1 R, -1 I, -1" a tutti i movimenti di Carico e Corsa, non può effettuare Sfondamenti.
  - **Opzione 2:** +1 AC, +1 AB, -2 D.
  - **Opzione 3:** -1 AB, l'unità deve sempre effettuare Sfondamenti (se ne ha la possibilità) e guadagna le regole speciali Paura, Rapidità e Rabbia.
- **Sospetti ed Evitati:** Un esercito di Scudi Neri con questa regola speciale non può includere un Distaccamento Alleato.

EQUIPAGGIAMENTI PARIAH

Gli Equipaggiamenti Pariah possono essere scelti in sostituzione del normale equipaggiamento disponibile ad un'unità del medesimo tipo, senza alcun costo aggiuntivo (gli equipaggiamenti di serie di un modello possono quindi essere sostituiti con la loro versione Pariah gratuitamente).
Per esempio un'unità che è equipaggiata con un'Armatura Potenziata può sostituirla senza alcun costo aggiuntiva con un'Armatura Potenziata Pariah. Allo stesso modo un modello che può acquistare un lanciafiamme come opzione per un certo costo in punti può, per lo stesso costo in punti, acquistare un lanciafiamme Pariah.
Nel caso di un'unità, tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo.

Armatura Potenziata Pariah

Un'armatura potenziata Pariah conferisce un Tiro Armatura di 3+, che viene tuttavia ridotto ad un Tiro Armatura di 5+ contro colpi a Forza 6 o superiore che non sono sono normalmente in grado di superare l'armatura. I modelli con questo equipaggiamento possono sparare Alla Cieca con Pistole e armi a Cadenza Rapida, Raffica o d'Assalto nello stesso turno in cui hanno Corso, sparando appena dopo aver completato il movimento di corsa.

Fucile Requiem Pariah

Un modello che carica nello stesso turno in cui ha sparato con un Fucile Requiem Pariah si considera effettuare una Carica Scomposta.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile Requiem Pariah	16"	4	5	Assalto 2

Lanciafiamme Pariah

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciafiamme Pariah	Sagoma	3	5	Assalto 1, Sovrappressione

Sovrappressione: *Un'arma con questa regola speciale può essere sparare a Forza 4 con le regole speciali Torrenziale e Surriscaldamento al posto che sparare col suo normale profilo. Questa modalità di fuoco non può essere usata quando si spara di Reazione.*

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI

Carabina Laser/Fucile Automatico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carabina Laser/ Fucile Automatico	24"	3	-	Cadenza Rapida

Fucile a raggi laser

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile a raggi laser	18"	4	-	Assalto 1

Raggio mortale Xenos

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Raggio mortale Xeno	18"	5	5	Assalto 2, Raggio Mortale, Esposizione Letale

Raggio Mortale: *Un'unità che subisce una o più ferite da un'arma con questa regola special deve effettuare un Test di Disciplina al termine della Fase di Tiro, prima di effettuare eventuali Test di Inchiodamento o di Morale. Il Test di Disciplina ha una penalità pari al numero di ferite subite da armi con questa regola speciale nel Turno. Se il Test viene fallito l'unità subisce immediatamente D6 Ferite automatiche, che possono essere salvate normalmente.*
Le unità Risolute o Implacabili non subiscono alcuna penalità al Test di Disciplina.

Esposizione Letale: *Se un'unità fa fuoco con una o più armi con questa regola speciale durante una Fase di Tiro, tira 2D6. Se il risultato è inferiore al numero di colpi con questa regola speciale sparati dall'unità durante la Fase, l'unità subisce una Ferita automatica che non concede Tiro Armatura, allocata dal giocatore che controlla l'unità. Questa regola speciale non si applica quando si spara di Reazione.*

BLACKSHIELD REAVER LORD

130 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Reaver Lord	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composizione dell'Unità
- 1 Reaver Lord

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (solo Reaver Lord)
- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a Frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena o lama da combattimento

Equipaggiamento (solo Reaver Lord in Terminator)
- Arma potenziata
- Armatura Terminator (Tartaros o Cataphractii)
- Combi-requiem

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Scudi Neri)
- Personaggio Indipendente

QG
Un Blackshield Reaver Lord è una Scelta QG per tutte le armate di Scudi Neri.

Opzioni
- Un Reaver Lord può avere uno dei seguenti:
  - Fucile requiem o fucile requiem Pariah ..... +2 punti
  - Raggio mortale Xeno ..... +8 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
- Un Reaver Lord può sostituire la propria pistola requiem e/o la propria spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti
  - Pistola archeotech ..... +15 punti
  - Spada a catena pesante ..... +10 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +10 punti
  - Arma potenziata ..... +15 punti
  - Maglio potenziato ..... +20 punti
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +20 punti
  - Martello Tuono ..... +25 punti
  - Lama Lucente ..... +25 punti
- Un Reaver Lord può sostituire la propria pistola requiem e la propria spada a catena con una coppia di artigli Fulmine ..... +25 punti
- Un Reaver Lord può avere uno dei seguenti:
  - Scudo da combattimento ..... +5 punti
  - Campo di rifrazione ..... +10 punti
  - Scudo da abbordaggio ..... +10 punti
  - Aureola di ferro ..... +25 punti
- Un Reaver Lord può avere ciascuno dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Cyber-famiglio ..... +10 punti
  - Granate rad ..... +10 punti
  - Laser digitali ..... +15 punti
- Un Reaver Lord può migliorare una qualsiasi delle proprie armi rendendola perfezionata ..... +10 punti
- Un Reaver Lord può sostituire la propria armatura potenziata con una delle seguenti:
  - Armatura potenziata Pariah ..... gratis
  - Armatura dell'artefice ..... +10 punti
  - Armatura Terminator (Vedi opzioni per Reaver Lord in Terminator)
- Un Reaver Lord può avere uno dei seguenti:
  - Reattori dorsali ..... +20 punti
  - Moto degli Space Marine (con fucile requiem binato) ..... +25 punti
  - Moto a reazione Scimitar (con requiem pesante) ..... +45 punti

Opzioni (solo Terminator)
In alternativa, un Reaver Lord può essere equipaggiato con un'Armatura Terminator. In questo caso usa le opzioni presenti nella lista seguente:

- Un Reaver Lord con Armatura Terminator deve essere equipaggiato in uno dei seguenti modi:
  - Armatura Terminator Tartaros con combi-requiem e arma potenziata ..... +35 punti
  - Armatura Terminator Cataphractii con combi-requiem e arma potenziata ..... +35 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
  - Combi-arma ..... +7 punti
  - Fucile Volkite ..... +7 punti
  - Raggio mortale Xeno ..... +7 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato o artiglio fulmine ..... +10 punti
  - Maglio a catena ..... +15 punti
  - Martello Tuono ..... +20 punti
  - Lama Lucente ..... +25 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può sostituire il combi-requiem e l'arma potenziata con una coppia di Artigli Fulmine ..... +20 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può avere dei Laser Digitali: ..... +15 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può avere un'Aureola di Ferro ..... +10 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +15 punti
- Un Reaver Lord in Terminator può avere un Lanciagranate d'Assalto ..... +10 punti

Lama Lucente:

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Lucente	-	+3	3	Mischia, A Due Mani, Arma Specialistica

NEMEAN REAVER

180 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Nemean Reaver	6	5	4	5	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura da Guerra Kithairon
- Aureola di Ferro
- Flamberga di Caliban
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Scudi Neri - Stranieri)
- Geloso del Comando
- Generale (Primo Generale della Fratellanza Oscura)
- Le Cicatrici dello Xenocida
- Personaggio Indipendente

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, il Nemean Reaver ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Primo Generale della Fratellanza Oscura:** Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri) entro 12" dal Nemean Reaver hanno un bonus di +1 al risultato dei combattimento in cui sono impegnati.

Geloso del Comando
Il Nemean Reaver deve sempre essere parte del Distaccamento Primario e deve essere il Generale dell'Esercito.

Le Cicatrici dello Xenocida
Il Nemean Reaver ha le regole speciali Paura e Implacabile.

Armatura da Guerra Kitharion
L'Armatura da Guerra Kitharion conferisce la un Tiro Armatura di 2+ e le regole speciali Armatura Rinforzata, Guerriero Eterno e Volontà Adamantina.

Flamberga di Caliban

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Flamberga di Caliban	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Fiammeggiante

Fiammeggiante: *Qualsiasi modello in combattimento contro il Nemean Reaver in una Sfida soffre una penalità di -1 alla propria AC.*

QG - SCUDI NERI
Il Nemean Reaver è una Scelta QG per tutte le armate di Scudi Neri.

OPZIONE SPECIALE – PRESCELTO DAL SIGILLITA
Il Nemean Reaver può essere utilizzato come membro dei Cavalieri Erranti anziché come comdandante di un Distaccamento di Scudi Neri. In questo caso il Nemean Reaver perde le regole speciali Legiones Astartes (Scudi Neri – Stranieri), Geloso del Comando e Generale (Primo Generale della Fratellaza Oscura). In cambio ottiene le regole speciali Legiones Astartes, Ammantato dalla Falsità, Avanzata Implacabile, Nemico Favorito (Traditori) e Voto del Momento e si considera in tutti gli aspetti un Cavaliere Errante (vedi le regole speciali descritte nella Sezione QG di questo Compendium.
Questa opzione speciale ha un costo di +35 punti.
Nel caso questa opzione venga scelta, il giocatore deve indicarlo chiaramente al proprio avversario (e sarebbe inoltre indicato dipingere il modello in grigio anziché in nero, anche se quest'ultima modifica non risulta strettamente necessaria).

BLACKSHIELD MARAUDER SQUAD

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Predone	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Capo Predone	5	4	4	4	1	4	3	9	3+

Composizione dell'Unità
- 4 Predoni
- 1 Capo Predone

Tipo di Unità
- Predone: Fanteria
- Capo Predone: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena o ascia a catena o lama da combattimento

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Scudi Neri)

Trasporto Apposito
- Una Blackshield Marauder Squad può scegliere un Rhino, una Anvillus Dreadclaw Drop Pod o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito fintantoché l'unità è composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni
- Una Marauder Squad può includere:
  - Fino a 15 Predoni addizionali. ..... +12 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Carabina laser o fucile automatico ..... Gratis
  - Fucile a pompa degli Space Marine ..... +1 punto/modello
  - Fucile a raggi laser ..... +2 punti/modello
  - Pistola requiem addizionale..... +2 punti/modello
  - Fucile requiem o fucile requiem Pariah..... +2 punti/modello
  - Spada a catena pesante ..... +5 punti/modello
  - Fresa laser ..... +10 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Predone può scegliere una delle seguenti opzioni al posto di quelle precedentemente indicate:
  - Fucile di precisione ..... +5 punti/modello
  - Raggio mortale Xeno ..... +8 punti/modello
  - Lanciafiamme o lanciafiamme Pariah ..... +10 punti/modello
  - Cannone rotante..... +10 punti/modello
  - Lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti e a frammentazione) ..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante..... +15 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello
  - Cannone automatico..... +15 punti/modello
  - Requiem pesante..... +15 punti/modello
  - Lanciamissili (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione) ..... +15 punti/modello
  - Pistola plasma*..... +15 punti modello
  - Pistola lanciafiamme*..... +15 punti/modello
  - Arma potenziata**..... +10 punti/modello
- Un Predone può avere un Nuncio-Vox..... +10 punti
- Il Capo Predone può sostituire la propria spada a catena/lama da combattimento con uno dei seguenti:
  - Artiglio Fulmine (singolo) ..... +15 punti
  - Maglio potenziato..... +15 punti
  - Martello Tuono..... +20 punti
- Il Capo Predone può avere con uno dei seguenti:
  - Combi-arma..... +10 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
- Il Capo Predone può avere Bombe Termiche..... +5 punti
- L'intera unità può sostituire le proprie armature potenziate con:
  - Armature potenziate Pariah..... gratis

**Sostituisce la pistola requiem del modello.*
***Sostituisce la spada a catena/lama da combattimento del modello.*

TRUPPA
Le Blackshield Marauder Squad sono una Scelta Truppa per tutte le armate di Scudi Neri.

AGENTI DELL'IMPERATORE
&
DEL WARMASTER

AGENTI DELL'IMPERATORE & AGENTI DEL WARMASTER
Gli Agenti dell'Imperatore e gli Agenti del Warmaster sono unità aggiuntive alla normale Lista dell'Esercito che possono essere incluse all'interno di una qualsiasi Armata dell'Era dell'Oscurità, secondo le modalità indicate singolarmente nella descrizione dell'unità.

Gli **Agenti dell'Imperatore** sono da considerarsi come unità Alleate con livello di Alleanza Fratelli Giurati per tutte le armate appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Gli **Agenti del Warmaster** sono da considerarsi come unità Alleate con livello di Alleanza Fratelli Giurati per tutte le armate appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

Fratelli Giurati: Le unità di entrambi i distaccamenti sono considerate "unità amiche" in ogni circostanza. Questo significa, per esempio, che Personaggi Indipendenti di un Distaccamento possono aggregarsi ad un'unità appartenente ad un Fratello Giurato, e che sono considerate "unità amiche" per il lancio dei poteri psionici e per gli effetti di abilità o regole speciali e per i Tratti del Generale. Le unità di Fratelli Giurati possono inoltre beneficiare dei Nuncio-Vox delle unità alleate.

Nota: Persino nel caso di Fratelli Giurati, le unità **non possono** imbarcarsi in veicoli alleati, né regole che influenzano unità con una particolare versione della regola speciale Legiones Astartes influenzano le unità alleate.

AGENTI DELL'IMPERATORE & AGENTI DEL WARMASTER
Gli eserciti dell'Era dell'Oscurità possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive e che si considerano a tutti gli effetti Agenti dell'Imperatore (Fazione Lealista) o Agenti del Warmaster (Fazione Traditrice)

- **Expeditionary Navigator: QG** (Tutti)
- **Cavalieri Erranti: QG** (solo Lealisti)
- **Nathaniel Garro: QG** (solo Lealisti)
- **Tylos Rubio: QG** (solo Lealisti)
- **Endryd Haar: QG** (solo Lealisti)

EXPEDITIONARY NAVIGATOR [FAQ] 50 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Navigatore	2	2	3	3	1	3	1	10	6+

Composizione dell'Unità
- 1 Navigatore

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Arma da mischia
- Bastone Æeterico
- Campo di Rifrazione
- Pistola Archeotech

Regole Speciali (tutti)
- Paura
- Personaggio Indipendente
- Poteri dei Navigatori

Agente dell'Imperatore/Agente del Warmaster
Un Navigatore si considera un Agente dell'Imperatore/Agente del Warmaster, secondo quando previsto dalla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità.
Un singolo Navigatore può essere preso come scelta QG non obbligatoria di un Distaccamento Primario e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Opzioni:
- Un Navigatore può avere ciascuno dei seguenti:
  - Laser digitali ..... +5 punti
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
  - Cyber-famiglio ..... +15 punti

Bastone Æeterico
Se un'unità nemica entra in gioco tramite un Attacco in Profondità entro 12" da un Navigatore, il Navigatore e la sua unità possono effettuare un attacco da tiro contro tale unità alla fine della Fase in cui è entrata in gioco, secondo le normali regole per il tiro. Questo attacco da tiro deve essere risolto "alla cieca", a meno che l'unità non sia entrata in gioco tramite un potere psionico di Evocazione, nel qual caso viene risolto utilizzando la normale AB dei modelli.

Poteri dei Navigatori
I Navigatori possiedono automaticamente i seguenti Poteri e può utilizzarne uno per turno, secondo le regole descritte qui nel seguito, fintantochè il Navigatore non è ingaggiato in combattimanto. I Poteri dei Navigatori non si considerano Poteri Psionici, e i Navigatori non utilizzano né generano Cariche Warp e non hanno accesso alle Discipline Psioniche. Nonostante questo i Navigatori si considerano degli Psionici per tutte le regole e equipaggiamenti che funzionano o che hanno effetti addizionali quando utilizzati contro uno Psionico, per esempio la regola speciale Odio (Psionici).
Per utilizzare un Potere dei Navigatori, il Navigatore deve effettuare un Test di Disciplina nella Fase di Gioco opportuna. Se il test viene superato, il Potere ha effetto come descritto nel seguito. Se il test fallisce il potere non ha effetto e il Navigatore e la sua unità si considerano automaticamente Inchiodati (ma non si considerano Andati a Terra).
- **Fenditura Æeterica:** Questo potere si utilizza all'inizio del turno del Navigatore. Fino all'inizio del loro successivo turno, tutti gli Psionici, amici o nemici, tirano 3 dadi e scartano il risultato più basso per tutti test relativi ai Pericoli del Warp subiti.
- **Premonizione Warp:** Questo potere si utilizza all'inizio della Fase di Tiro avversaria. Tutti gli attacchi da tiro risolti contro il Navigatore o la sua unità subiscono una penalità di -1 all'AB.
- **Sguardo Senza Palbebra:** Questo potere si utilizza durante la Fase di Fuoco del Navigatore e si considera un Attacco da Tiro. Posiziona la sagoma a fiamma a contatto con il Navigatore, come se stesse utilizzando un'arma a fiamma. Qualsiasi modello di Fanteria colpito (amico o nemico) deve superare un Test di Iniziativa o subire una ferita automatica che non concede Tiro Armatura e che si considera avere la regola speciale Morte Immediata.

CAVALIERE ERRANTE

115 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cavaliere Errante	5	5	4	4	2	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 Cavaliere Errante

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Arma potenziata perfezionata
- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Fucile requiem del Campione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Ammantato dalla Falsità
- Avanzata Implacabile
- Colpi di Precisione
- Nemico Favorito (Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Tiri di Precisione
- Voto del Momento

Agente dell'Imperatore
Un Cavaliere Errante si considera un Agente dell'Imperatore, secondo quando previsto dalla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità e può essere preso come scelta QG non obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Opzioni:
- Un Cavaliere Errante può avere uno dei seguenti:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
  - Narthecium ..... +15 punti
  - Servobraccio (guadagnando anche la regola speciale Fabbro da Battaglia) ..... +20 punti
- Un Cavaliere Errante può avere ciascuno dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Reattori dorsali ..... +20 punti
- Un Cavaliere Errante può avere ciascuno dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Reattori dorsali ..... +20 punti
- Un Cavaliere Errante può sostituire la propria arma potenziata perfezionata con uno dei seguenti:
  - Maglio potenziato pefezionato ..... +5 punti
  - Artiglio Fulmine singolo perfezionato ..... +5 punti
- Un Cavaliere Errante può sostituire il proprio fucile requiem del Campione con uno dei seguenti:
  - Combiarma ..... gratis
  - Fucile di precisione ..... gratis
- Un Cavaliere Errante può sostituire la propria pistola requiem perfezionata con uno dei seguenti:
  - Volkite serpenta perfezionata ..... +5 punti
  - Pistola plasma perfezionata ..... +15 punti

- Un singolo Cavaliere Errante nell'esercito può essere promosso a Console Bibliotecario ..... +20 punti
  (+il costo dei Livelli di Maestria Psionica, vedi le regole dei Consoli)

Fucile requiem del Campione

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem del Campione	24"	4	5	Assalto 3, Dilaniante, Perfezionato

REGOLE SPECIALI DEI CAVALIERI ERRANTI

Ammantato dalla Falsità
Un Cavaliere Errante può entrare in gioco tramite Attacco in Profondità, e quando lo fa non devia.
Se entra in gioco in questo modo, nel turno in cui lo fa e in quello del giocatore avversario successivo, qualsiasi colpo sparato contro il Cavaliere viene risolto Alla Cieca e qualsiasi Assalto risolto contro il Cavaliere durante questi turni si considera una Carica Scomposta.

Avanzata Implacabile.
Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi missione in cui le unità Truppa sono considerate unità valide.

Voto del Momento
All'inizio della partita, al momento in cui vengono generati i Tratti del Generale, il giocatore che utilizza un Cavaliere Errante deve nota segretamente su un pezzo di carta di uno tra i seguenti Voti del Momento. Il Voto scelto deve essere rivelato al termine della partita, quando si stanno calcolando i Punti Vittoria.
Ogni Voto ha un valore in Punti Vittoria, e se completato il giocatore guadagna tale valore in aggiunta a qualsiasi altro Punto Vittoria normalmente guadagnato per la Missione giocata. Se il Voto non viene portato a termine il giocatore che include il Cavaliere Errante non può in alcun modo vincere la partita, indipendentemente da qualsiasi altro risultato ottenuto.

- **Crociato (1 Punto Vittoria):** per adempiere a questo Voto il Cavaliere deve trovarsi all'interno della Zona di Schieramento avversaria al termine della partita.
- **Protettore (2 Punti Vittoria):** prendi nota segretamente di un singolo Personaggio Indipendente nello stesso esercito del Cavaliere. Per adempiere a questo Voto il personaggio scelto deve essere ancora in vita al termine della partita.
- **La Mano del Sigillita (2/3 Punti Vittoria):** questo Voto può essere scelto solo se la Missione prevede l'utilizzo di segnalini Obiettivo. Per adempiere a questo Voto il Cavaliere deve controllare un segnalino Obiettivo al termine della partita. Se l'Obiettivo si trova nella Zona di Schieramento avversaria questo Giuramento vale 3 Punti Vittoria anziché 2.
- **Cacciatore di Teste (3 Punti Vittoria):** per adempiere a questo Voto il Cavaliere deve uccidere il Generale Nemico durante una Sfida.
- **Assassino di Re (3 Punti Vittoria):** questo Voto può essere scelto solo se l'esercito avversario include un Primarca. Per adempiere a questo Voto il Cavaliere deve uccidere il Primarca avversario.

NATHANIEL GARRO

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Nathaniel Garro	5	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Aquila Imperator
- Armatura dell'Artefice
- Fucile requiem del Campione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Libertas
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Ammantato dalla Falsità
- Avanzata Implacabile
- Colpi di Precisione
- Guerriero Eterno
- L'Imperatore Protegge
- Nemico Favorito (Space Marines Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Tiri di Precisione
- Voto del Momento

Agente dell'Imperatore
Nathaniel Garro si considera un Agente dell'Imperatore, secondo quando previsto dalla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità e può essere preso come scelta QG non obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Libertas

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Libertas	-	+1	3	Mischia, Dilaniante, A Due Mani, Lama della Verità

Lama della Verità: *Quando combatte in una Sfida, qualsiasi Ferita inflitta da Garro al suo avversario si considera come due Ferite per calcolare il Risultato del Combattimento.*

Fucile requiem del Campione

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem del Campione	24"	4	5	Assalto 3, Dilaniante, Perfezionato

Aquila Imperator
L'Aquila Imperator conferisce a Garro un Tiro Invulnerabilità 4+, che viene migliorato a 3+ quando combatte una Sfida.

L'Imperatore Protegge
La prima volta durante la partita che Garro perde la sua ultima Ferita, effettua un Test di Disciplina. Se il test viene superato, Garro rimane in gioco con una singola Ferita rimasta.

Ammantato dalla Falsità
Vedi le regole dei Cavalieri Erranti.

Avanzata Implacabile.
Vedi le regole dei Cavalieri Erranti.

Voto del Momento
Vedi le regole dei Cavalieri Erranti.

TYLOS RUBIO

140 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Tylos Rubio	5	5	4	4	2	5	2	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Calotta psionica
- Fucile requiem del Campione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem perfezionata
- Spada psichica

Regole Speciali (tutti)
- Legiones Astartes
- Ammantato dalla Falsità
- Avanzata Implacabile
- Colpi di Precisione
- Echi del Fato
- Furia Psionica
- Nemico Favorito (Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 2)
- Tiri di Precisione
- Voto del Momento

Poteri Psionici
- Tylos Rubio può generare i propri poteri dalle Discipline di Divinazione e Telecinesi.

Agente dell'Imperatore
Tylos Rubio si considera un Agente dell'Imperatore, secondo quando previsto dalla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità e può essere preso come scelta QG non obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Fucile requiem del Campione

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem del Campione	24"	4	5	Assalto 3, Dilaniante, Perfezionato

Echi del Fato
Rubio può ripetere qualsiasi Test Psionico fallito quando utilizza un potere della Disciplina di Divinazione.

Furia Psionica
Durante la Fase di Assalto, Rubio può canalizzare qualsiasi Carica Warp non utilizzata nella Fase Psionica dello stesso Turno del Giocatore, per aumentare il valore di Forza dei suoi attacchi in corpo a corpo (con un rapporto di 1 a 1, quindi 2 Cariche Warp aumenteranno la Forza dei suoi attacchi di +2, fino ad un massimo di Forza 10). Qualsiasi Carica Warp non spesa al termine di un Turno del Giocatore sono perse e non possono essere utilizzate nei turni successivi.

Ammantato dalla Falsità
Vedi le regole dei Cavalieri Erranti.

Avanzata Implacabile.
Vedi le regole dei Cavalieri Erranti.

Voto del Momento
Vedi le regole dei Cavalieri Erranti.

ENDRYD HAAR

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Endryd Haar	6	4	4	5	3	4	4	10	2+

Composizione dell'Unità
- 1 (Unico)

Tipo di Unità
- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento
- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato perfezionato
- Pistola archeotech

Regole Speciali
- Legiones Astartes (Rinnegato dei Divoratori di Mondi)
- Agente dell'Imperatore
- Generale (Zanne dell'Imperatore)
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente
- Sangue Amaro

Agente dell'Imperatore
Endryd Haar si considera un Agente dell'Imperatore, secondo quando previsto dalla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità e può essere preso come scelta QG di un Distaccamento di Space Marine Lealista, ma può essere il Generale dell'Esercito soltanto nel caso sia incluso in un Distaccamento Primario di Divoratori di Mondi o di Scudi Neri.

Tratto del Generale:
Se è il Generale dell'esercito, Endryd Haar ha automaticamente il seguente Tratto del Generale:
- **Zanne dell'Imperatore:** Finchè Endry Haar si trova in gioco, indica tre unità equipaggiate con armature potenziate e con la regola speciale Legiones Astartes che non abbiano alcun Trasporto Apposito. Queste unità guadagnano la regola speciale Esploratore e non possono essere Inchiodate né Andare a Terra.

Legiones Astartes (Rinnegato dei Divoratori di Mondi)
Endryd Haar possiede una versione unica della regola Legiones Astartes.
- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite.
- **Disciplina Selvaggia:** Qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) a cui è aggregato Endryd Haar ignora la regola speciale Sete di Sangue.
- **Incarnazione della Violenza:** Endryd Haar guadagna la regola speciale Carica Furiosa per il resto della partita dopo che lui un'unità a qui è aggregato ha distrutto o ha messo in fuga un'unità nemica a seguito del risultato di un assalto. In aggiunta, Endryd Haar ottiene un bonus di +1 AC quando combattono in una Sfida, e se uccide un Personaggio durante una Sfida, guadagna un bonus di +1 al Risultato del Combattimento per quella Fase di Assalto.
- Per tutti gli effetti e altre regole speciali (ad esempio l'accesso ai Riti di Battaglia, ecc.), Endryd Haar si considera avere la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi).

Agente dell'Imperatore
Se viene incluso in un'armata con una versione diversa della regola speciale Legiones Astartes, Endryd Haar non guadagna alcun beneficio né soffre di alcuna penalità dovuta dalla versione della regola speciale Legiones Astartes dell'esercito, né permette agli altri modelli di ignorare parti delle proprie regole speciali.
Se la Disciplina di Endryd Haar viene utilizzata per effettuare un Test per un'unità a cui è aggregato, vengono invece utilizzate le regole speciali di Endryd Haar.
Una Squadra Comando eventualmente presa come Seguito di Endryd Haar avrà la regola speciale Legiones Astartes della Legione a cui appartiene il Distaccamento in cui Endryd Haar è incluso.

Marchiato da un Oscuro Destino
Nelle partite di Campagna o dove ferite e perdite tra una battaglia e l'altra sono un fattore considerato, Endryd Haar può ripetere il tiro per tali effetti.

Sangue Amaro
Endryd Haar e la sua unità possono ripetere qualsaisi Tiro per Ferire fallito nel primo turno di un assalto quando combattono contro un'unità appartenente alla Fazione Traditrice.