

# THE HORUS HERESY



## COMPENDIUM VOL.2

CREATED BY HAR GANETH

# THE HORUS HERESY COMPENDIUM

Volume 2

## ESERCITI IMPERIALI & DEL MECHANICUM

CREATED BY HAR GANETH

### VERSIONI

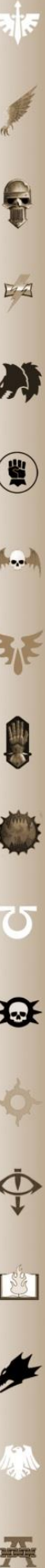
V1.10 Gennaio 2019

### CREDITI & RINGRAZIAMENTI

Idea e Realizzazione: **Har Ganeth**

Correttori aggiuntivi: **I membri della Community Horus Heresy del Forum GW Tilea.**

Questo Compendium non avrebbe potuto esistere senza la comunit  di giocatori e amici che ha reso Horus Heresy ben pi  che un semplice gioco, in particolare i membri di Waaaaghzzapp e dei Guasconi di Horus Heresy.



# INDICE

<b>TALONS OF THE EMPEROR ARMY LIST .....</b>	<b>8</b>
TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA .....	9
TRATTI DEL GENERALE.....	9
QG.....	10
SHIELD CAPTAIN.....	10
SISTERS OF SILENCE OBLIVION KNIGHT-CENTURA .....	11
SISTERS OF SILENCE EXCRUCIATUS CADRE .....	12
COSTANTIN VALDOR.....	13
JENETIA KROLE.....	14
ELITE.....	15
LEGIO CUSTODES HETAERON GUARD SQUAD.....	15
LEGIO CUSTODES AQUILON TERMINATOR SQUAD.....	16
LEGIO CUSTODES CONTEMPTOR-ACHILLUS DREADNOUGHT .....	17
SISTERS OF SILENCE OBLIVION KNIGHT CADRE .....	18
TRUPPE.....	19
LEGIO CUSTODES CUSTODIAN GUARD SQUAD.....	19
LEGIO CUSTODES SENTINEL GUARD SQUAD .....	20
SISTERS OF SILENCE PROSECUTOR CADRE .....	21
SISTERS OF SILENCE VIGILATOR CADRE.....	22
TRASPORTI APPOSITI .....	23
LEGIO CUSTODES CORONUS GRAV-CARRIER.....	23
SISTERS OF SILENCE KHARON PATTERN ACQUISITOR .....	24
SUPPORTI LEGGERI .....	25
SISTERS OF SILENCE PURSUER CADRE.....	25
LEGIO CUSTODES AGAMATUS JETBIKE SQUADRON .....	26
LEGIO CUSTODES PALLAS GRAV-ATTACK SQUADRON.....	27
SUPPORTI PESANTI.....	28
SISTERS OF SILENCE SEEKER CADRE.....	28
LEGIO CUSTODES SAGITTARUM GUARD SQUAD .....	29
LEGIO CUSTODES CALADIUS GRAV-TANK.....	30
LEGIO CUSTODES CONTEMPTOR-GALATUS DREADNOUGHT .....	31
LEGIO CUSTODES TELEMON HEAVY DREADNOUGHT .....	32
SOVRANI DELLA GUERRA.....	33
LEGIO CUSTODES ORION ASSAULT DROPSHIP.....	33
REGOLE SPECIALI - LEGIO CUSTODES.....	34
REGOLE SPECIALI - SORELLE DEL SILENZIO .....	35
EQUIPAGGIAMENTI.....	36
GRANATE & BOMBE.....	37
ARMATURE .....	37
DOTAZIONI DEI VEICOLI .....	37
ARMI DEGLI ARTIGLI DELL'IMPERATORE.....	38
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DEGLI ARTIGLI DELL'IMPERATORE.....	40
<b>QUESTORIS KNIGHT CRUSADE ARMY LIST .....</b>	<b>41</b>
TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA .....	42
TRATTI DEL GENERALE.....	42
RANGO NOBILIARE.....	43
CAVALIERI IMPERIALI .....	45
QUESTORIS KNIGHT PALADIN .....	45
QUESTORIS KNIGHT ERRANT.....	46
QUESTORIS KNIGHT WARDEN.....	47
QUESTORIS KNIGHT GALLANT .....	48
QUESTORIS KNIGHT CRUSADER .....	49
QUESTORIS KNIGHT MAGAERA .....	50
QUESTORIS KNIGHT STYRIX .....	51
CERASTUS KNIGHT LANCER.....	52
CERASTUS KNIGHT CASTIGATOR .....	52
CERASTUS KNIGHT ACHERON.....	53
CERASTUS KNIGHT ATRAPOS .....	54
ACASTUS KNIGHT PORPHYRION .....	55
QUESTORIS KNIGHT DOMINUS [FAQ] .....	56
QUESTORIS KNIGHT ARMIGER TALON [FAQ].....	57
ARMI DEI QUESTORIS KNIGHT.....	58
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DEI QUESTORIS KNIGHT .....	59
<b>SOLAR AUXILIA ARMY LIST.....</b>	<b>60</b>

TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA .....	61
TRATTI DEL GENERALE.....	61
QG.....	62
LEGATE COMMANDER.....	62
LORD MARSHAL IRETON MASADE .....	63
AUXILIA TACTICAL COMMAND SQUAD .....	64
AUXILIA TANK COMMANDER.....	65
ELITE.....	66
AUXILIA MEDICAE DETACHMENT.....	66
SOLAR AUXILIA SURGEON-PRIMUS AEVOS JOVAN [FAQ].....	67
SOLAR AUXILIA RAPIER BATTERY .....	68
AUXILIA OGRYN CHARONITE SQUAD .....	69
ENGINESEER AUXILIA .....	70
TRUPPE.....	71
AUXILIA INFANTRY TERCIO.....	71
AUXILIA LASRIFLE SECTION .....	72
VELETARIS STORM SECTION .....	73
AUXILIA FLAMER SECTION.....	74
LINEA DI DIFESA EGIDA.....	75
TRASPORTI APPOSITI .....	76
DRACOSAN ARMoured TRANSPORT.....	76
AUXILIA ARVUS LIGHTER ORBITAL SHUTTLE .....	77
SATURNYNE PATTERN AUROX ARMoured TRANSPORT [RSP].....	78
SUPPORTI LEGGERI .....	79
TARANTULA SENTRY GUN BATTERY.....	79
AUXILIA LEMAN RUSS STRIKE SQUADRON.....	80
AUXILIA THUNDERBOLT HEAVY FIGHTER.....	81
AUXILIA PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER.....	82
SOLAR AUXILIA TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL.....	83
SUPPORTI PESANTI.....	84
AUXILIA LEMAN RUSS ASSAULT SQUADRON.....	84
AUXILIA ARTILLERY TANK BATTERY .....	85
AUXILIA MALCADOR HEAVY TANK.....	86
AUXILIA MALCADOR INFERNUS SPECIAL WEAPONS TANK.....	87
AUXILIA VALDOR TANK HUNTER.....	87
SATURNYNE PATTERN CARNODON STRIKE SQUADRON [RSP].....	89
SOVRANI DELLA GUERRA.....	90
AUXILIA BANEBLADE SUPER-HEAVY BATTLE TANK.....	90
AUXILIA SHADOWSWORD SUPER-HEAVY TANK.....	90
AUXILIA STORMLORD SUPER-HEAVY ASSAULT TANK.....	91
AUXILIA STORMSWORD SUPER-HEAVY SIEGE TANK.....	92
AUXILIA STORMBLADE SUPER-HEAVY TANK.....	92
AUXILIA STORMHAMMER SUPER-HEAVY ASSAULT TANK .....	93
REGOLE SPECIALI.....	94
EQUIPAGGIAMENTI.....	95
GRANATE & BOMBE.....	96
ARMATURE .....	96
DOTAZIONI DEI VEICOLI .....	97
ARMI DELLA SOLAR AUXILIA .....	98
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELLA SOLAR AUXILIA.....	100
<b>IMPERIALIS MILITIA &amp; CULTS ARMY LIST.....</b>	<b>101</b>
TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA .....	102
TRATTI DEL GENERALE.....	102
QG.....	103
0-1 FORCE COMMANDER .....	103
LE ADUNANZE DEI MONDI – PROVENIENZE DELL'IMPERIALIS MILITIA .....	104
DISCIPLINE MASTER CADRE .....	107
ROGUE PSYKER .....	108
IMPERIALIS AUXILIA PLATOON COMMAND CADRE.....	109
ELITE.....	110
IMPERIALIS AUXILIA MEDICAE DETACHMENT .....	110
AUXILIA OGRYN BRUTE SQUAD.....	111
ENGINESEER AUXILIA .....	112
TRUPPE.....	113
IMPERIALIS AUXILIA INFANTRY SQUAD.....	113
INDUCTED LEVY SQUAD.....	114





IMPERIALIS MILITIA GRENADIER SQUAD .....	115
IMPERIALIS MILITIA FIRE SUPPORT SQUAD .....	116
IMPERIALIS MILITIA RECONNAISSANCE SQUAD .....	117
TRASPORTI APPOSITI .....	118
AUXILIA GORGON HEAVY TRANSPORTER.....	118
IMPERIALIS MILITIA AUROX ARMoured TRANSPORT [RSP].....	119
SUPPORTI LEGGERI .....	120
AUXILIA ARVUS LIGHTER .....	120
IMPERIALIS MILITIA SENTINEL SCOUT SQUADRON .....	121
AUXILIA THUNDERBOLT HEAVY FIGHTER.....	122
IMPERIALIS MILITIA TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL.....	123
SUPPORTI PESANTI .....	124
IMPERIALIS AUXILIA RAPIER BATTERY .....	124
AUXILIA HEAVY ORDNANCE BATTERY .....	125
MILITIA AUXILIARY BATTLE TANK ATTACK SQUADRON.....	126
IMPERIALIS MILITIA CARNODON STRIKE SQUADRON [RSP] .....	127
AUXILIA MALCADOR HEAVY TANK.....	128
MUTANT SPAWN.....	129
SOVRANI DELLA GUERRA.....	130
AUXILIA BANEBLADE SUPER-HEAVY BATTLE TANK.....	130
AUXILIA STORMHAMMER SUPER-HEAVY ASSAULT TANK .....	131
REGOLE SPECIALI.....	132
EQUIPAGGIAMENTI.....	133
GRANATE & BOMBE.....	134
ARMATURE .....	134
DOTAZIONI DEI VEICOLI .....	134
ARMI DELL'IMPERIALIS MILITIA .....	135
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELL'IMPERIALIS MILITIA.....	137
<b>TAGHMATA MECHANICUM ARMY LIST .....</b>	<b>138</b>
TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA .....	139
TRATTI DEL GENERALE.....	140
CYBERTEURGIA.....	141
QG.....	142
MAGOS PRIMUS .....	142
ALTI ORDINI DEI TECHNO-ARCANA .....	143
MAGOS DOMINUS.....	144
ARCHMAGUS DRAYKAVAC .....	145
ARCHMAGUS INAR SATARAEI .....	146
MAGOS REDUCTOR CALLEB DECIMA.....	147
ARCHMAGUS ANACHARIS SCORIA .....	148
ELITE.....	149
TECH-PRIEST AUXILIA .....	149
DOMITAR CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE .....	150
MYRMIDON SECUTORS .....	151
TRUPPE.....	152
ADSECLARIS COVENANT .....	152
THALLAX COHORT .....	153
SCYLLAX GUARDIAN-AUTOMATA COVENANT.....	154
CASTELLAX CLASS BATTLE-AUTOMATA.....	155
TRASPORTI APPOSITI .....	156
TRIAROS ARMoured CONVEYER .....	156
SUPPORTI LEGGERI .....	157
URSARAX COHORT.....	157
VORAX CLASS BATTLE AUTOMATA .....	158
ARLATA CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE .....	159
VULTARAX STRATOS-AUTOMATA MANIPLE .....	160
TARANTULA SENTRY GUN BATTERY.....	161
PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER .....	162
ARVUS LIGHTER ORBITAL SHUTTLE .....	163
AVENGER STRIKE STRIKE FIGHTER.....	164
MECHANICUM TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL.....	165
SUPPORTI PESANTI.....	166
THANATAR CLASS SIEGE-AUTOMATA MANIPLE.....	166
THANATAR CALIX CLASS SIEGE-AUTOMATA .....	167
THANATAR-CYNIS CLASS SIEGE-AUTOMATA MANIPLE.....	168
MACROCARID EXPLORATOR.....	169

KRIOS BATTLE TANK SQUADRON .....	170
MYRMIDON DESTRUCTOR.....	171
KARACNOS ASSAULT TANK.....	172
SOVRANI DELLA GUERRA.....	173
ORDINATOR-MINORIS MACRO ENGINE.....	173
MECHANICUM INDENTURED KNIGHT.....	175
FORTIFICAZIONI.....	176
IMPERIAL CASTELLUM STRONGHOLD.....	176
UNITA' ADDIZIONALI.....	177
INDENTURED KNIGHT ARMIGER TALON [FAQ].....	177
REGOLE SPECIALI.....	178
EQUIPAGGIAMENTI.....	180
GRANATE & BOMBE.....	182
ARMATURE.....	182
DOTAZIONI DEI VEICOLI.....	183
ARMI DEL MECHANICUM.....	184
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DEL MECHANICUM.....	187
<b>LEGIO CYBERNETICA BATTLE COHORT.....</b>	<b>189</b>
COORTI DA BATTAGLIA DELLA LEGIO CYBERNETICA.....	190
<b>ORDO REDUCTOR WAR COVENANT.....</b>	<b>192</b>
CONCLAVI DA GUERRA DELL'ORDO REDUCTOR.....	193
<b>SECUTARII TITAN GUARD.....</b>	<b>197</b>
GUARDIA TITANICA SECUTARII.....	198
<b>LEGIO TITANICUS.....</b>	<b>202</b>
I TITANI NELLE BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITA'.....	203
TITANI.....	204
LEGIO TITANICUS WARHOUND SCOUT TITAN.....	204
LEGIO TITANICUS REAVER BATTLE TITAN.....	205
LEGIO TITANICUS NEMESIS WARBRINGER TITAN.....	206
LEGIO TITANICUS MARS WARLORD BATTLE TITAN.....	207
WARLORD-SINISTER PATTERN BATTLE PSI-TITAN.....	208
ARMI DELLA LEGIO TITANICUS.....	210
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELLA LEGIO TITANICUS.....	210





## 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 Istvan 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 1.00** Prima versione.
- V 1.10** Correzione refusi, inseriti Dominus e Armiger Knight [FAQ].



# TALONS OF THE EMPEROR

## ARMY LIST







## TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA



Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito di Talons of the Emperor durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.



### TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA DEGLI ARTIGLI DELL'IMPERATORE

Un esercito di Artigli dell'Imperatore utilizza la normale tabella di Selezione dell'Armata dell'Era dell'Oscurità.



### TABELLA DELLE ALLEANZE

Gli eserciti di Artigli dell'Imperatore sono considerati Agenti dell'Imperatore e possono essere utilizzati esclusivamente in un'armata appartenente alla **Fazione Lealista**.

Gli Artigli dell'Imperatore sono considerati Compagni Guerrieri con qualsiasi altra armata appartenente alla Fazione Lealista (ad eccezione degli eserciti di Scudi Neri).



## TRATTI DEL GENERALE



Il Generale di un esercito di Artigli dell'Imperatore può tirare su una qualsiasi delle Tabelle dei Trattati del Generale del Regolamento dell'Era dell'Oscurità.



### SORELLE DEL SILENZIO - QUADRI DI COMPAGNIA

Le Sorelle del Silenzio operano spesso in relativamente piccole ma estremamente specializzate formazioni, chiamate Quadri di Compagnia.

#### Struttura del Quadro:

In ogni Distaccamento di Artigli dell'Imperatore, per ogni 3 unità con Ruolo Bellico diverso da QG con la regola speciale Quadri di Compagnia **devi** includere almeno un'unità QG con la stessa regola speciale. Quindi per schierare da 4 a 6 unità non QG saranno necessari almeno 2 QG e così via.

#### Tattiche di Quadro:

Tutte le unità con la regola speciale Quadri di Compagnia in un Distaccamento beneficiano di una delle seguenti regole speciali, scelta dal giocatore di Artigli dell'Imperatore.

- Crociato
- Furtività
- Infiltrazione
- Intimidazione (+1 al risultato di qualsiasi Combattimento a cui partecipa l'unità).



SHIELD CAPTAIN

190 Punti

Capitano-Scudo

<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
6	5	5	5	4	6	5	10	2+

**Composizione dell'Unità**

- 1 Capitano-Scudo

**Tipo di Unità**

- Fanteria (Personaggio)

**Equipaggiamento**

- Arma da combattimento
- Armatura Custodes
- Aureola di ferro
- Granate plasma e perforanti
- Lancia del Guardiano

**Regole Speciali**

- Legio Custodes
- Colpi di Precisione
- Contrattacco
- Crociato
- Ingombrante
- Personaggio Indipendente
- Tiri di Precisione

**Opzioni**

- Un Capitano-Scudo può essere equipaggiato con qualsiasi dei seguenti:
  - Arae-Urli ..... +2 punti
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Transponder di teletrasporto.. ..... +5 punti
  - Laser digitali ..... +10 punti
  - Scudo Praesidium..... +20 punti
  - Pistola Archeotech ..... +20 punti
- Un Capitano-Scudo può sostituire la propria Lancia del Guardiano con una dei seguenti:
  - Lama da Guerra Sentinella ..... gratis
  - Lancia Adrasita ..... +10 punti
  - Lancia Pyrrhite ..... +15 punti
  - Guanto potenziato Solarita ..... +15 punti
  - Artiglio potenziato Solarita ..... +15 punti
  - Coppia di Artigli potenziati Solariti ..... +20 punti
  - Lancia del Campione..... +20 punti
- Un singolo Capitano-Scudo in un Distaccamento di almeno 2.000 punti può essere promosso a:
  - Tribuno..... +25 punti

**Tribuno della Legio Custodes**

Un singolo Capitano-Scudo dell'armata può essere promosso a Tribuno. Un Tribuno guadagna le regole speciali Guerriero Eterno e Implacabile e può scegliere anziché determinare casualmente il proprio Tratto del Generale.

Un Tribuno deve sempre essere il Generale dell'Esercito a meno che nell'armata non siano presenti anche Constantin Valdor, Jenetia Krole o l'Imperatore dell'Umanità.

**Lancia del Campione**

La Lancia del Campione incorpora una temibile lama potenziata e un'arma da tiro altrettanto mortale.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama potenziata*	-	+2/+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpi Fulminei, Colpo Omicida
Fucile requiem del Campione	18"	5	3	Assalto 2

\*Utilizza il primo profilo in un qualsiasi turno in cui il modello ha caricato.

**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.

**Colpi Fulminei:** Qualsiasi Tiro per Colpire pari a "6" effettuato con un'arma con questa regola speciale genera un attacco addizionale,effettuato con la stessa arma, risolto allo stesso Livello di Iniziativa. I colpi aggiuntivi generati in questo modo non possono a loro volta causare attacchi addizionali.





# SISTERS OF SILENCE OBLIVION KNIGHT-CENTURA

75 Punti



	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Centuriona dei Cavalieri dell'Oblio	5	4	3	3	3	5	3	9	2+



### Composizione dell'Unità

- 1 Centuriona dei Cavalieri dell'Oblio



### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)



### Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Lama dell'Esecuzione
- Mantello del Vuoto Migliorato
- Pistola requiem



### Regole Speciali

- Anatema Psicico
- Colpi di Precisione
- Disciplina Fanatica
- Ex Oblivio
- Quadri di Compagnia
- Personaggio Indipendente



### Opzioni

- Una Centuriona dei Cavalieri dell'Oblio può sostituire la propria Lama dell'Esecuzione con una delle seguenti:
  - Ascia potenziata..... +5 punti
  - Neuro-frusta Proteus..... +10 punti
  - Lama del Campione..... +20 punti
- Una Centuriona può sostituire la propria pistola requiem delle seguenti:
  - Pistola lanciafiamme..... +5 punti
  - Pistola ad aghi..... +5 punti
  - Pistola Archeotech..... +10 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
- Una Centuriona può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata..... +10 punti

### Mantello del Vuoto Migliorato

Un Mantello del Vuoto Migliorato conferisce al modello che ne è equipaggiato un Tiro Invulnerabilità di 4+, che è migliorato a 3+ contro qualsiasi attacco di tipo Sagoma e Area.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama dell'Esecuzione	-	+1	3	Mischia, A Due Mani, Lama da Duellante, Taglio Perforante

**Lama da Duellante:** In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.

**Taglio Perforante:** Qualsiasi Tiro per Colpire di 5 o 6 effettuato da un'arma con questa regola speciale sono risolti separatamente dagli altri attacchi dell'arma e si considerano avere VP2.

# SISTERS OF SILENCE EXCRUCIATUS CADRE

100 Punti

	<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
Questora	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Giudice Silente	4	4	3	3	2	4	2	9	3+

### Composizione dell'Unità

- 4 Questora
- 1 Giudice Silente

### Tipo di Unità

- Questora: Fanteria
- Giudice Silente: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento (Questora)

- Arma da mischia
- Armatura Vratina
- Fucile d'assalto ad aghi
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Pistola requiem
- Spettro-vesti

### Equipaggiamento (Giudice Silente)

- Arma potenziata
- Armatura Vratina
- Campo di Rifrazione
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Nuncio-Vox
- Pistola ad aghi
- Pistola requiem
- Spettro-vesti

### Regole Speciali

- Anatema Psicico
- Cacciatrici di Streghe
- Disciplina Fanatica
- Odio (Demoni, Psionici).
- Quadri di Compagnia
- Strumenti di Tormento
- Tiri di Precisione
- Visione Notturna

### Trasporto Apposito

- Un Sister of Silence Excruciatu Cadre può prendere un Kharon pattern Acquisitor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Qualsiasi Questora dell'unità può sostituire la propria arma da mischia con una delle seguenti:
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10punti
- Qualsiasi Questora dell'unità può sostituire il proprio fucile d'assalto ad aghi con una delle seguenti:
  - Pistola ad aghi ..... gratis
  - Balestra anti-psionica ..... gratis
  - Fucile incapacitante ..... +5 punti/modello
  - Lanciافiamme con serbatoio compresso ..... +10 punti/modello
- Una Questora dell'unità può sostituire il proprio fucile d'assalto ad aghi con una delle seguenti:
  - Distruttore Adratico ..... +15 punti
- La Giudice Silente può sostituire la propria arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Neuro-frusta Proteus ..... +5 punti
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
  - Lama dell'Esecuzione ..... +10 punti
- La Giudice Silente può sostituire la propria pistola requiem con una delle seguenti:
  - Balestra anti-psionica ..... gratis
  - Pistola lanciافiamme ..... +5 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +15 punti

#### Spettro-vesti:

Un modello equipaggiato con delle spettro-vesti infligge una penalità di -1 AB a tutte le unità che effettuano un attacco da tiro contro di lui.

#### Lanciافiamme con Serbatoio Compresso:

Un Lanciافaimme con Serbaotio Compresso si considera un normale lanciافiamme. Una volta per partita, il giocatore che lo utilizza può dichiarare che sta utilizzando il serbatoio compresso, prima che sia effettuato qualsiasi Tiro per Ferire. Quando viene utilizzato, la Forza del lanciافiamme è aumentata a 6. Una volta utilizzato in questa maniera, l'arma non può più essere utilizzata per il resto della partita.

#### Cacciatrici di Streghe:

Un Sister of Silence Excruciatu Cadre può essere utilizzato come Scelta QG obbligatoria soltanto in un Distaccamento di Artigli dell'Imperatore fino ad un massimo di 500 punti.

#### Strumenti di Tormento:

Se un'unità con questa regola speciale si trova ingaggiata in Corpo a Corpo con un Personaggio nemico e nessun altro modello, tutti gli attacchi dell'unità si considerano avere la regola speciale Morte Immediata.



# COSTANTIN VALDOR

275 Punti

Costantin Valdor

<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
7	5	5	5	5	6	5	10	2+

## Composizione dell'Unità

- Costantin Valdor (Unico)

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Arae-Urli
- Armatura Custodes
- Aureola di ferro
- Granate plasma e perforanti
- Lancia Apolloniana
- Laser digitali\*

\*L'attacco addizionale conferito dai Laser Digitali è già incluso nel profilo di Costantin Valdor.

## Regole Speciali

- Legio Custodes
- Colpi di Precisione
- Contrattacco
- Crociato
- Generale (Ombra del Trono)
- Guerriero Eterno
- Implacabile
- Ingombrante
- Personaggio Indipendente
- Tiri di Precisione

## Tratto del Generale:

Se è il Generale dell'esercito, Costantin Valdor ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Ombra del Trono:** Un Esercito che include Costantin Valdor come Generale può ripetere il Tiro per Rubare l'Iniziativa, nelle Missioni che lo prevede. In aggiunta, se Costantin Valdor è il Generale dell'esercito, lui e tutte le unità dell'esercito con la regola speciale Legio Custodes si considerano equipaggiate con dei Transponder da Teletrasporto senza alcun costo aggiuntivo.

## Lancia Apolloniana

La Lancia Apolloniana è composta da una lama potenziata e da un fucile requiem con munizioni a iper-velocità.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama potenziata	Mischia	+2/+1*	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpi Fulminei, Separazione Molecolare
Requiem con proiettili a iper-velocità	18"	5	2	Assalto 2, Concussione

\*Utilizza il primo profilo in un qualsiasi turno in cui Costantin Valdor ha caricato.

**Colpi Fulminei:** Qualsiasi Tiro per Colpire pari a "6" effettuato con un'arma con questa regola speciale genera un attacco addizionale, effettuato con la stessa arma, risolto allo stesso Livello di Iniziativa. I colpi aggiuntivi generati in questo modo non possono a loro volta causare attacchi addizionali.

**Separazione Molecolare:** Qualsiasi Tiro per Ferire pari a 4+ guadagna la regola speciale Morte Immediata. Contro un Veicolo infligge invece un Colpo Penetrante, indipendentemente dal Valore di Corazza del bersaglio.

In aggiunta, qualsiasi Tiro Invulnerabilità effettuato con successo contro le ferite inflitte dalla Lancia Apolloniana devono essere ripetuti.

# JENETIA KROLE

150 Punti

Jenetia Krole

<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
6	4	3	3	3	5	4	10	2+

## Composizione dell'Unità

- Jenetia Krole (Unico)

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Mantello del vuoto migliorato
- Pistola Archeotech
- Spada dell'Oblio

## Regole Speciali

- Ananema Psicico
- Colpi di Precisione
- Disciplina Fanatica
- Ex Oblivio
- Guerriero Eterno
- Generale (Allori della Vittoria)
- Nemico Favorito (Personaggi, Psionici)
- Quadri di Compagnia
- Quadro di Guardia Predatrice
- Personaggio Indipendente
- Rabbia

### Tratto del Generale:

Se è il Generale dell'esercito, Jenetia Krole ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Allori della Vittoria:** Un Esercito che include Jenetia Krole come Generale può ripetere il Tiro per Rubare l'Iniziativa, nelle Missioni che lo prevede. In aggiunta, se Jenetia Krole è il Generale dell'Esercito, fino a D3 unità di Fanteria guadagnano la regola speciale Esploratore..

### Spada dell'Oblio

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada dell'Oblio	Mischia	+2	2	Mischia, A Due Mani, Colpo Omicida, Lama da Duellante

**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.

### Mantello del Vuoto Migliorato

Un Mantello del Vuoto Migliorato conferisce al modello che ne è equipaggiato un Tiro Invulnerabilità di 4+, che è migliorato a 3+ contro qualsiasi attacco di tipo Sagoma e Area.

### Quadro di Guardia Predatrice

In un Distaccamento che include Jenetia Krole, una singola unità di Oblivione Knight Cadre può essere promossa a Guardia Predatrice per +20 punti per l'inter squadra. Tutti i modelli in un'unità di Guardia Predatrice hanno AC 5.



# ELITE

## LEGIO CUSTODES HETAERON GUARD SQUAD

210 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Guardia Etèra	5	5	5	5	3	5	3	10	2+

### Composizione dell'Unità

- 3 Guardie Etèri

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Custodes
- Campo di rifrazione
- Granate plasma e perforanti
- Lancia del Guardiano

### Regole Speciali

- Legio Custodes
- Contrattacco
- Crociato
- Ingombrante

### Trasporto Apposito

- Una Hetaeron Guard Squad composta da un massimo di 6 modelli può prendere un Coronus Grav Carrier come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Una Legio Custodes Hetaeron Guard Squad può includere:
  - Fino a sette Guardie Etèri addizionali ..... +70 punti/modello
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Arae-Urli ..... +2 punti/modello
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
  - Transponder di teletrasporto.. ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria Lancia del Guardiano con una dei seguenti:
  - Lama da Guerra Sentinella ..... gratis
  - Lancia Adrasita ..... +10 punti/modello
  - Lancia Pyrihite ..... +15 punti/modello
  - Guanto potenziato Solarita ..... +15 punti/modello
  - Artiglio potenziato Solarita ..... +15 punti/modello
  - Lama del Campione ..... +15 punti/modello
- Un singolo modello dell'unità può sostituire la propria Lancia del Guardiano con una delle seguenti opzioni:
  - Arma potenziata perfezionata e Vessillo del Magisterium ..... gratis
  - Lama da Guerra Sentinella e Vessillo del Magisterium ..... +10 punti
- Qualsiasi modello dell'unità che non sia equipaggiato con un Vessillo del Magisterium può avere:
  - Scudo Praesidium ..... +10 punti/modello

# LEGIO CUSTODES AQUILON TERMINATOR SQUAD

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Terminator Aquilon	5	5	5	5	2	5	3	9	2+

### Composizione dell'Unità

- 3 Terminator Aquilon

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Terminator Aquilon
- Guanto potenziato Solarita
- Fucile d'Assalto Requiem Lastrum

### Regole Speciali

- Legio Custodes
- Crociato
- Ingombrante

### Trasporto Apposito

- Una Aquilon Terminator Squad composta da un massimo di 6 modelli può prendere un Coronus Grav Carrier come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Una Legio Custodes Aquilon Terminator Squad può includere:
  - Fino a sette Terminator Aquilon addizionali ..... +75 punti/modello
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Arae-Urli ..... +2 punti/modello
  - Transponder di teletrasporto..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio guanto potenziato Solarita con una dei seguenti:
  - Artiglio potenziato Solarita ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio fucile d'assalto requiem lastrum con una delle seguenti:
  - Distruttore Adratico binato ..... +15 punti/modello
  - Picca di fuoco Infernus ..... +15 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio potenziato Solarita	Mischia	+2	3	Mischia, Perfezionata, Lacerante
Guanto potenziato Solarita	Mischia"	x2	1	Mischia, Perfezionata, Ingombrante
Distruttore Adratico	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscaldamento
Fucile d'assalto requiem Lastrum	24"	5	4	Assalto 2, Detonazione Eliotermica
Picca di Fuoco Infernus	Sagoma	6	6	Pesante 1, Torrenziale

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.





# LEGIO CUSTODES CONTEMPTOR-ACHILLUS DREADNOUGHT

200 Punti

## Corazza

	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Dreadnought Achillus	6	5	8	13	13	11	5	4	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Achillus

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

### Equipaggiamento

- Due armi da combattimento dei Dreadnought, ciascuna equipaggiata con un fucile d'assalto requiem Lastrum
- Campo di rifrazione
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

### Regole Speciali

- Contrattacco
- Movimento in Copertura
- Rapidità

### Opzioni

- Un Dreadnought Achillus può essere equipaggiato con:
  - Lancia del terrore Achillus con Las-pulser Corvae ..... +60 punti
- Un Dreadnought Achillus può sostituire qualsiasi dei propri fucili d'assalto requiem Lastrum con uno dei seguenti:
  - Inceneritore Infernus ..... +5 punti/arma
  - Distruttore Adratrico binato ..... +15 punti/arma

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia del Terrore Achillus	Mischia	10	2	Mischia, Perfezionata, Impalante
Las-pulser Corvae	36"	9	2	Pesante D3
Distruttore Adratrico	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscaldamento
Fucile d'assalto requiem Lastrum	24"	5	4	Assalto 2, Detonazione Eliotermica
Inceneritore Infernus	Sagoma	6	4	Pesante 1

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

**Impalante:** In un turno in cui un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale carica, qualsiasi attacco con un Tiro per Colpire pari a "6" è risolto come un colpo inferto da un'arma di tipo Distruttrice.

## SISTERS OF SILENCE OBLIVION KNIGHT CADRE

85 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cavaliere dell'Oblio	4	4	3	3	1	4	2	8	3+
Padrona dei Cavalieri dell'Oblio	4	4	3	3	2	4	2	9	3+

### Composizione dell'Unità

- 4 Cavalieri dell'Oblio
- 1 Padrona dei Cavalieri dell'Oblio

### Tipo di Unità

- Cavalieri dell'Oblio: Fanteria
- Padrona dei Cavalieri dell'Oblio: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Vratina
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Lama dell'Esecuzione
- Mantello del Vuoto
- Pistola requiem

### Regole Speciali

- Anatema Psicico
- Colpi di Precisione
- Disciplina Fanatica
- Ex Oblivio
- Quadri di Compagnia

### Trasporto Apposito

- Un Sister of Silence Oblivion Knight Cadre può prendere un Kharon pattern Acquisitor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un Oblivion Knight Cadre può includere:
  - Fino a cinque Cavalieri dell'Oblio aggiuntivi ..... +13 punti/modello
- L'intera unità può sostituire le Lama dell'Esecuzione con:
  - Ascia potenziata..... +5 punti/modello
- La Padrona può sostituire la propria Lama dell'Esecuzione con una delle seguenti:
  - Ascia potenziata..... +5 punti
  - Neuro-frusta Proteus ..... +10 punti
- La Padrona può sostituire la propria pistola requiem delle seguenti:
  - Pistola lanciafiamme..... +5 punti
  - Pistola ad aghi..... +5 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti

### Mantello del Vuoto

Un Mantello del Vuoto conferisce al modello che ne è equipaggiato un Tiro Invulnerabilità di 6+, che è migliorato a 4+ contro qualsiasi attacco di tipo Sagoma e Area.



# TRUPPE

## LEGIO CUSTODES CUSTODIAN GUARD SQUAD

165 Punti

Guardia Custode	<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
	5	5	5	5	2	5	2	9	2+

### Composizione dell'Unità

- 3 Guardie Custodi

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Custodes
- Arma da combattimento
- Campo di rifrazione
- Granate plasma e perforanti
- Lancia del Guardiano

### Regole Speciali

- Legio Custodes
- Crociato
- Ingombrante

### Trasporto Apposito

- Una Custodian Guard Squad composta da un massimo di 6 modelli può prendere un Coronus Grav Carrier come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Una Legio Custodes Custodian Guard Squad può includere:
  - Fino a sette Guardie Custodi addizionali ..... +55 punti/modello
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Arae-Urli ..... +2 punti/modello
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
  - Transponder di teletrasporto.. ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria Lancia del Guardiano con una dei seguenti:
  - Lancia Adrasita ..... +10 punti/modello
  - Lancia Pyrithite ..... +15 punti/modello
- Un singolo modello dell'unità può sostituire la propria Lancia del Guardiano con una delle seguenti opzioni:
  - Arma potenziata perfezionata e Vessillo del Magisterium ..... gratis
  - Lama da Guerra Sentinella e Vessillo del Magisterium ..... +10 punti

### Lance del Guardiano

Le tipiche lance imbracciate dai Custodes incorporano una temibile lama potenziata e un'arma da tiro, che dipende dal tipo di Lancia utilizzata.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama potenziata*	-	+1/M	2/3	Mischia, Arma Specialistica, Colpi Fulminei
Fucile requiem del guardiano	18"	4	4	Assalto 2
Raggio termico (Lancia Pyrithite)	6"	8	1	Assalto 1, Termico
Distruttore Adratco (Lancia Adrasita)	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorage, Surriscaldamento.

\*Utilizza il primo profilo in un qualsiasi turno in cui il modello ha caricato.

**Colpi Fulminei:** Qualsiasi Tiro per Colpire pari a "6" effettuato con un'arma con questa regola speciale genera un attacco addizionale,effettuato con la stessa arma, risolto allo stesso Livello di Iniziativa. I colpi aggiuntivi generati in questo modo non possono a loro volta causare attacchi addizionali.

# LEGIO CUSTODES SENTINEL GUARD SQUAD

180 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Guardia Sentinella	5	5	5	5	2	5	2	9	2+

### Composizione dell'Unità

- 3 Guardie Sentinelle

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Custodes
- Arma da combattimento
- Campo di rifrazione
- Granate plasma e perforanti
- Lama da Guerra Sentinella
- Scudo Praesidium

### Regole Speciali

- Legio Custodes
- Barricata di Scudi
- Crociato
- Ingombrante

### Trasporto Apposito

- Una Sentinel Guard Squad composta da un massimo di 6 modelli può prendere un Coronus Grav Carrier come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Una Legio Custodes Sentinel Guard Squad può includere:
  - Fino a sette Guardie Custodi addizionali ..... +65 punti/modello
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Arae-Urli ..... +2 punti/modello
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
  - Transponder di teletrasporto.. ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria Lama da Guerra Sentinella con una dei seguenti:
  - Artiglio potenziato Solarita ..... +15 punti/modello
  - Guanto potenziato Solarita ..... +15 punti/modello
- Un singolo modello dell'unità può sostituire il proprio Scudo Praesidium con:
  - Vessillo del Magisterium ..... gratis

### Barricata di Scudi

Le unità di Fanteria amiche bersagliate da attacchi da tiro che attraversano un'unità composta interamente da modelli con questa regola speciale guadagna un Tiro Copertura di 4+.

### Lama da Guerra Sentinella

Una Lama da Guerra Sentinella è composta da una temibile lama da guerra e da piccole ma potenti armi requiem adatte a colpire bersagli ravvicinate in una terribile tempesta di fuoco.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama da guerra	-	Mod	3	Mischia, Arma Specialistica, Dilaniante
Scaricatore requiem	12"	4	5	Assalto 2, Muro di Fuoco

**Muro di Fuoco:** Un'arma con questa regola speciale si considera avere AB2 quando effettua un Tiro di Reazione.





# SISTERS OF SILENCE PROSECUTOR CADRE

65 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Prosecutor	4	4	3	3	1	4	1	8	3+
Padrona Prosecutor	4	4	3	3	1	4	2	9	3+

### Composizione dell'Unità

- 4 Prosecutor
- 1 Padrona Prosecutor

### Tipo di Unità

- Prosecutor: Fanteria
- Padrona Prosecutor: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Vratina
- Arma da combattimento
- Fucile requiem
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche

### Regole Speciali

- Anatema Psicico
- Disciplina Fanatica
- Quadri di Compagnia

### Trasporto Apposito

- Un Sister of Silence Prosecutor Cadre può prendere un Kharon pattern Acquisitor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un Prosecutor Cadre può includere:
  - Fino a cinque Prosecutor addizionali..... +10 punti/modello
- L'intera unità può sostituire i fucili requiem con:
  - Due pistole requiem ..... gratis
- Un modello dell'unità può essere equipaggiato con:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- Un modello dell'unità può essere equipaggiato con:
  - Carica da demolizione ..... +10 punti
- La Padrona può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pistola lanciapiamme..... +5 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti



## SISTERS OF SILENCE VIGILATOR CADRE

85 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Vigilator	4	4	3	3	1	4	1	8	3+
Padrona Vigilator	4	4	3	3	1	4	2	9	3+

### Composizione dell'Unità

- 4 Vigilator
- 1 Padrona Vigilator

### Tipo di Unità

- Vigilator: Fanteria
- Padrona Vigilator: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Vratina
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Lama dell'Esecuzione
- Pistola requiem

### Regole Speciali

- Anatema Psicico
- Disciplina Fanatica
- Marchio di Morte
- Quadri di Compagnia

### Trasporto Apposito

- Un Sister of Silence Vigilator Cadre può prendere un Kharon pattern Acquisitor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un Vigilator Cadre può includere:
  - Fino a cinque Vigilator addizionali ..... +12 punti/modello
- Un modello dell'unità può essere equipaggiato con:
  - Carica da demolizione ..... +10 punti
- La Padrona può sostituire la propria pistola requiem con una dei seguenti:
  - Pistola lanciafiamme..... +5 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
- La Padrona può sostituire la propria Lama dell'Esecuzione con una dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... +5 punti
  - Neuro-frusta Proteus ..... +10 punti

### Marchio di Morte

Al termine dello Schieramento, ma prima che inizi il primo turno, il giocatore che controlla almeno un'unità di Sisters of Silence Vigilator Cadre deve indicare una singola unità nemica di Fanteria o un singolo Personaggio Indipendente nemico come bersaglio del Marchio di Morte.

Tutti i Sisters of Silence Vigilator Cadre nel Distaccamento guadagnano la regola speciale Nemico Favorito contro l'unità bersaglio.



# TRASPORTI APPOSITI

## LEGIO CUSTODES CORONUS GRAV-CARRIER

135 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Coronus	5	13	12	11	4

### Composizione dell'Unità

- 1 Coronus

### Tipo di Unità

- Veicolo (Aeromobile, Veloce, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Cannone folgorante Arachnus binato montato su torretta
- Cannone requiem Lastrum binato
- Scudo Flare
- Spirito macchina

### Capacità di Trasporto

- 12 Modelli.

### Punti di Fuoco

- Nessuno

### Punti di Accesso

- Un Coronus ha un punto di accesso sul retro dello scafo.

### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Fiancheggiare
- Turbina Gravitazionale

### Opzioni

- Un Coronus Grav-Carrier può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore..... +1 punto
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone folgorante Arachnus (fuoco concentrato)	48"	8	1	Pesante 1, Shock Strutturale
(raffica)	36"	6	5	Pesante3
Cannone requiem Lastrum	36"	6	3	Pesante 3, Detonazione Eliotermica

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

**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.

### Turbina Gravitazionale

I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire il veicolo, a meno che questo non sia Immobilizzato.

# SISTERS OF SILENCE KHARON PATTERN ACQUISITOR

125 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Kharon	4	12	11	10	4

## Composizione dell'Unità

- 1 Kharon

## Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Aeromobile, Veloce, Trasporto)

## Equipaggiamento

- Due lanciamissili binati equipaggiati con missili perforanti, a frammentazione e anti-psionici
- Cannone pesante Hellion
- Campo a spettro-distorione
- Fumogeni
- Riflettore

## Capacità di Trasporto

- 12 Modelli (un Kharon non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente).

## Punti di Fuoco

- Nessuno

## Punti di Accesso

- Un Kharon ha un punto di accesso sul fronte dello scafo.

## Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Auspex da Battaglia
- Griglia di Cattura
- Veicolo d'Assalto

## Opzioni

- Un Kharon pattern Acquisitor può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Kharon pattern Acquisitor può sostituire il suo cannone pesante Hellion con:
  - Multi-termico binato ..... gratis

### Campo a Spettro-Distorione

Un modello con questo equipaggiamento ha la regola speciale Furtività. In aggiunta qualsiasi attacco da tiro contro di lui effettuato da più di 12" subisce una penalità di -1 alla propria AB (fino ad un minimo di 1).

### Auspex da Battaglia

Un Kharon pattern Acquisitor ha la regola speciale Visione Notturna. In aggiunta, tutti i Tiri Copertura effettuati contro i suoi attacchi subiscono una penalità di -1 (quindi un Tiro Copertura di 4+ diventa 5+ e così via).

### Griglia di Cattura

Quando un Kharon pattern Acquisitor effettua un Travolgimento contro un'unità di Fanteria, infligge D6 colpi Martello dell'Ira risolti a Fo 5. Questi colpi sono risolti prima di qualsiasi tentativo di Gloria o Morte.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone pesante Hellion	24"	7	4	Pesante 4, Binato, Inchiodamento
Lanciamissili (a frammentazione.)	48"	3	6	Pesante 1, Area (3")
(perforanti)	48"	8	3	Pesante 1
(anti-psionico)	48"	2	-	Pesante 1, Area (3"), Shock Psionico
Multitermico	24"	8	1	Pesante 1, Termico

**Shock Psionico:** Se un'unità che include almeno uno Psionico (ovvero un modello con la regola speciale Psionico, Confraternita di Stregoni/Psionici o Pilota Psionico) viene colpita da un'arma con questa regola speciale, un modello Psionico a caso nell'unità subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno inflitto dall'arma.





# SUPPORTI LEGGERI

## SISTERS OF SILENCE PURSUER CADRE

35 Punti + Bestie

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Inseguitrice	4	4	3	3	1	4	1	8	3+
Padrona Inseguitrice	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Cyber-sciacallo	4	2	4	4	1	4	2	5	5+
Ala Artigliacciaio	3	0	3	2	3	5	3	5	-

### Composizione dell'Unità

- 2 Inseguitrici
- 1 Padrona Inseguitrice
- 3 Bestie

### Tipo di Unità

- Inseguitrice: Fanteria
- Padrona Inseguitrice: Fanteria (Personaggio)
- Cyber-sciacallo: Fanteria
- Ala Artigliacciaio: Fanteria

### Equipaggiamento (Inseguitrici e Padrona Inseguitrice)

- Armatura Vratina
- Arma da combattimento
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Pistola requiem

### Regole Speciali (Tutti)

- Anatema Psicico
- Disciplina Fanatica
- Movimento in Copertura
- Quadri di Compagnia
- Rapidità

### Regole Speciali (solo Cyber-sciacallo)

- Insensibile al Dolore (5+)
- Rabbia

### Regole Speciali (solo Ala Artigliacciaio)

- Accecare (solo attacchi da corpo a corpo)

### Trasporto Apposito

- Un Sister of Silence Pursuer Cadre può prendere un Kharon pattern Acquisitor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un Pursuer Cadre **deve** includere al minimo tre Bestie scelte tra le seguenti tipologie, e può includere fino a tre Bestie addizionali.
  - Cyber-sciacallo ..... +15 punti/modello
  - Ala Artigliacciaio ..... +10 punti/modello
- Un Pursuer Cadre può includere:
  - Fino a tre Inseguitrici addizionali ..... +12 punti/modello
- La Padrona può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pistola lanciafiamme..... +5 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
- Un Cyber-sciacallo ogni tre può essere equipaggiato con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme..... +15 punti/modello
  - Fucile termico ..... +20 punti/modello

# LEGIO CUSTODES AGAMATUS JETBIKE SQUADRON

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Custodes Agamatus	5	5	5	6	2	5	2	9	2+

## Composizione dell'Unità

- 3 Custodes Agamatus

## Tipo di Unità

- Moto a Reazione (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Armatura Custodes
- Campo di rifrazione
- Granate plasma e perforanti
- Lancia potenziata
- Moto a Reazione Gyrfalcon equipaggiata con un cannone requiem Lastrum.

## Regole Speciali

- Legio Custodes
- Attacco in Profondità
- Fuoco Separato

## Opzioni

- Un Legio Custodes Agamatus Jetbike Squadron può includere:
  - Fino a tre Custodes Agamatus addizionali..... +75 punti/modello
- L'intera unità può essere equipaggiata con:
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone requiem Lastrum della propria moto con uno dei seguenti:
  - Devastatore Adratico..... +15 punti/modello
  - Las-pulser Corvae binato ..... +35 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone requiem Lastrum	36"	6	3	Pesante 3, Detonazione Eliotermica
Devastatore Adratico	18"	6	2	Pesante 2, Morte Immediata, Sfondacorage, Surriscaldamento
Las-pulser Corvae	36"	9	2	Pesante D3
Lancia potenziata*	Mischia	+1/M	3/4	Mischia

\*Utilizza il primo profilo in un qualsiasi turno in cui il modello ha caricato.

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

## Moto a Reazione Gyrfalcon

Le Moto a reazione Gyrfalcon seguono le normali regole per le Moto a reazione descritte nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità, e conferiscono pertanto un bonus di +1 R al modello che la utilizza (già incluso nel profilo dell'unità). In aggiunta, i modelli che utilizzano una moto a reazione Gyrfalcon possono ripetere il tiro per la Distanza di Carica.





# LEGIO CUSTODES PALLAS GRAV-ATTACK SQUADRON

85 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Pallas	5	12	11	11	2

### Composizione dell'Unità

- 1 Pallas

### Tipo di Unità

- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

### Equipaggiamento

- Cannone folgorante Arachnus binato montato su torretta
- Scudo Flare
- Spirito macchina

### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Fiancheggiare
- Turbina Gravitazionale

### Opzioni

- Un Pallas Grav-Attack Squadron può includere:
  - Fino a due Pallas addizionali... +85 punti/modello
- Qualsiasi Pallas dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore... +1 punto/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi Pallas dello squadrone può sostituire il proprio cannone folgorante Arachnus binato per uno dei seguenti:
  - Devastatore Adratico binato... +20 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone folgorante Arachnus (fuoco concentrato)	48"	8	1	Pesante 1, Shock Strutturale
(raffica)	36"	6	5	Pesante3
Devastatore Adratico	18"	6	2	Pesante 2, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscaldamento

**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.

### Turbina Gravitazionale

I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire il veicolo, a meno che questo non sia Immobilizzato.

# SUPPORTI PESANTI

## SISTERS OF SILENCE SEEKER CADRE

85 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cercatrice	4	4	3	3	1	4	1	8	3+
Padrona Cercatrice	4	4	3	3	1	4	2	9	3+

### Composizione dell'Unità

- 4 Cercatrici
- 1 Padrona Cercatrice

### Tipo di Unità

- Cercatrice: Fanteria
- Padrona Cercatrice: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura Vratina
- Arma da combattimento
- Granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche
- Lanciafiamme

### Regole Speciali (Tutti)

- Anatema Psicico
- Disciplina Fanatica
- Quadri di Compagnia

### Trasporto Apposito

- Un Sister of Silence Seeker Cadre può prendere un Kharon pattern Acquisitor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un Seeker Cadre può includere:
  - Fino a cinque Cercatrici aggiuntive..... +12 punti/modello
- L'intera unità può sostituire i propri lancafiamme con:
  - Lanciagranate equipaggiato con granate a frammentazione, perforanti e anti-psioniche ..... +5 punti/modello
- La Padrona può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pistola lancafiamme..... +5 punti
  - Pistola ad aghi..... +5 punti
  - Pistola plasma..... +15 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate				
(a frammentazione)	24"	3	6	Cadenza Rapida, Area (3")
(perforanti)	24"	6	4	Cadenza Rapida
(anti-psionico)	24"	2	-	Assalto 1, Area (3"), Shock Psionico

**Shock Psionico:** Se un'unità che include almeno uno Psionico (ovvero un modello con la regola speciale Psionico, Confraternita di Stregoni/Psionici o Pilota Psionico) viene colpita da un'arma con questa regola speciale, un modello Psionico a caso nell'unità subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno inflitto dall'arma.





# LEGIO CUSTODES SAGITTARUM GUARD SQUAD

185 Punti



	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sagittarum	5	5	5	5	2	5	2	9	2+



### Composizione dell'Unità

- 3 Sagittarum



### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)



### Equipaggiamento

- Armatura Custodes
- Campo di rifrazione
- Colubrina requiem Adrastus
- Granate plasma e perforanti



### Regole Speciali

- Legio Custodes
- Crociato
- Ingombrante



### Trasporto Apposito

- Una Sagittarum Guard Squad composta da un massimo di 6 modelli può prendere un Coronus Grav Carrier come Trasporto Apposito.



### Opzioni

- Una Legio Custodes Sagittarum Guard Squad può includere:
  - Fino a sette Sagittarum addizionali ..... +65 punti/modello
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Arae-Urli ..... +2 punti/modello
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
  - Transponder di teletrasporto.. ..... +5 punti/modello
- Un singolo modello dell'unità può sostituire la propria colubrina requiem Adrastus con:
  - Distruttore Adratco e Vessillo del Magisterium ..... +5 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Colubrina requiem Adrastus (raffica requiem)	30"	5	4	Assalto 3
(raggio disintegratore)	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscaldamento
Distruttore Adratco	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscaldamento

### Arma Combinata

Una colubrina requiem Adrastus è una particolare combi-arma e ogni volta che un modello fa fuoco può, prima di effettuare il Tiro per Colpire, scegliere quale modalità utilizzare tra la raffica requiem e il raggio disintegratore. I modelli di un'unità non sono obbligati ad utilizzare tutti la stessa modalità di fuoco.

A differenza delle normali combi-armi, le due modalità di fuoco sono utilizzabili liberamente più volte durante la stessa partita.



# LEGIO CUSTODES CALADIUS GRAV-TANK

195 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Caladius	5	13	13	11	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Caladius

### Tipo di Unità

- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

### Equipaggiamento

- Cannone ad accelerazione Iliastus binato montato su torretta
- Cannone requiem Lastrum binato
- Scudo Flare
- Spirito macchina

### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Fiancheggiare
- Turbina Gravitazionale

### Opzioni

- Un Caladius può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore..... +1 punto
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Caladius può sostituire il proprio cannone ad accelerazione Iliastus binato con uno dei seguenti:
  - Cannone folgorante Arachnus pesante binato..... +15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone ad accelerazione Iliastus	60"	7	2	Pesante 3, Dilaniante, Agganciamento Rapido, Detonazione Eliotermica
Cannone folgorante Arachnus Pesante (fuoco concentrato)	72"	10	1	Pesante 1, Shock Strutturale
(raffica)	48"	8	3	Pesante 4
Cannone requiem Lastrum	36"	6	3	Pesante 3, Detonazione Eliotermica

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

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

**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.

### Turbina Gravitazionale

I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire il veicolo, a meno che questo non sia Immobilizzato.





# LEGIO CUSTODES CONTEMPTOR-GALATUS DREADNOUGHT

250 Punti



Dreadnought Galatus

### Corazza

AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
6	5	8	13	13	11	5	4	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Galatus



### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)



### Equipaggiamento

- Lama da guerra Galatus con un inceneritore Infernus binato incorporato.
- Scudo Praesidium da Dreadnought
- Campo di rifrazione
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore



### Regole Speciali

- Contrattacco
- Movimento in Copertura
- Rapidità



Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama da guerra Galatus	Mischia	x2	2	Mischia, Lacerante, Frenesia
Inceneritore Infernus	Sagoma	6	4	Pesante 1

### Scudo Praesidium da Dreadnought

Contro qualsiasi attacco originato nell'arco frontale, o quando si trova in Corpo a Corpo, un Dreadnought Galatus può ripetere qualsiasi Tiro Invulnerabilità fallito. In aggiunta, qualsiasi attacco in corpo a corpo risolto contro un Dreadnought Galatus subisce una penalità di -1 al proprio Tiro per Colpire, a meno che non si tratti di un'attacco effettuato da un'unità Gigantesca.

Nota che la penalità non ha alcun effetto contro attacchi che colpiscono automaticamente.

# LEGIO CUSTODES TELEMOM HEAVY DREADNOUGHT

300 Punti

Dreadnought Telemom

Corazza								
AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
6	5	9	13	13	12	5	4	4

## Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Telemom

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore, Personaggio)

## Equipaggiamento

- Due Telemom Caestus ciascuno con un proiettore plasma Proteus incorporato.
- Lanciamissili requiem Spiculus montato sul dorso
- Campo di rifrazione multi-livello
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore
- Rivestimento in Ceramite

## Regole Speciali

- Carica Indomabile
- Movimento in Copertura
- Sentinella Inflexibile

## Opzioni

- Un Dreadnought Telemom può sostituire uno o entrambi i propri Telemom Caestus con proiettore plasma Proteus incorporato con uno dei seguenti:
  - Colubrina ad accelerazione Iliastus ..... +25 punti/arma
  - Cannone tempesta Arachnus ..... +30 punti/arma

### Carica Indomabile

Quando carica, un modello con questa regola speciale infligge D6 colpi Martello dell'Ira anziché soltanto uno.

### Sentinella Inflexibile

Quando un modello con questa regola speciale subisce un Colpo Penetrante, l'avversario deve tirare due dadi sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, e scartare il risultato più alto.

### Campo di Rifrazione Multi-livello

Un Campo di Rifrazione Multi-livello conferisce un Tiro Invulnerabilità d 4+, che viene migliorato a 3+ contro le armi ti Tipo Area o che utilizzano una sagoma di qualsiasi tipo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Telemom Caestus	Mischia	x2	2	Mischia, Lacerante, Colpo Omicida
Cannone tempesta Arachnus (fuoco concentrato)	72"	9	1	Pesante 2, Shock Strutturale
(raffica)	48"	7	3	Pesante 7
Colubrina ad accelerazione Iliastu	36"	7	2	Pesante 5, Dilaniante, Detonazione Eliotermica
Lanciamissili requiem Spiculus	48"	5	4	Pesante 5, Dilaniante, Salva di Fuoco
Proiettore plasma Proteus	Sagoma	5	2	Assalto 1, Surriscaldamento

**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.

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

**Salva di Fuoco:** Se il modello equipaggiato con quest'arma non si muove nella sua Fase di Movimento, può raddoppiare il numero di colpi sparato da quest'arma. Nota che un modello Irriducibile non può comunque muoversi e beneficiare di questa regola speciale.

**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.





# SOVRANI DELLA GUERRA

## LEGIO CUSTODES ORION ASSAULT DROPSHIP

605 Punti

Orion

### Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
5	13	12	11	7

### Composizione dell'Unità

- 1 Orion

### Tipo di Unità

- Veicolo Volante Super-pesante (Fluttuante, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Due cannoni folgorante Arachnus pesanti
- Due cannoni requiem Lastrum binati montati sul fronte
- Due lanciamissili requiem Spiculus pesanti
- Abitacolo Corazzato
- Corazza Rinforzata
- Macro Arae-Urli
- Rivestimento in Ceramite
- Scudo Eclisse

### Capacità di Trasporto

- 24 Modelli. Una Orion Assault Dropship può trasportare un singolo Dreadnought Achillus o Dreadnought Galatus (che conta come 10 modelli).

### Punti di Fuoco

- Nessuno

### Punti di Accesso

- Una Orion ha un punto di accesso sul retro dello scafo.

### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Turbina Gravitazionale
- Veicolo d'Assalto

### Macro Arae-Urli

- **Interferenza all'Attacco in Profondità:** Quando un'unità nemica cerca di entrare in gioco tramite Attacco in Profondità entro 12" da un modello con questo equipaggiamento, tira un D6 di tirare per l'atterraggio. Con un risultato di 4+, l'unità subisce un Incidente dell'Attacco in Profondità invece che entrare in gioco. Nota che questa regola influenza anche i modelli che sono normalmente immuni agli Incidenti dell'Attacco in Profondità (come quelli dotati di un Sistema di Guida Inerziale) o che normalmente non deviano quanto entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità.
- **Interferenza al Tracciamento:** Quando un'unità con questo equipaggiamento è bersaglio di un'arma di tipo Bombardamento, tira un D6 aggiuntivo per determinare la deviazione della sagoma ad area, e sceglie i due risultati più alti. Nota che un risultato di Colpito sul dado deviazione non viene influenzato da questa regola speciale.
- **Interferenza all'Intercettazione:** Quando un'unità con questo equipaggiamento entra in gioco e una o più unità nemiche dichiarano di voler utilizzare la regola speciale Intercettazione contro di essa, il giocatore che le controlla deve tirare un D6 per ogni unità che vuole intercettare. Con un risultato di 3 o meno, l'unità non può effettuare alcun attacco di Intercettazione, ma può tuttavia sparare normalmente nella sua successiva Fase di Fuoco.

### Scudo Eclissi

I colpi delle armi da fuoco risolti contro il Fronte di un modello equipaggiato con uno Scudo Eclissi 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). Se un attacco influenzato dallo Scudo Eclissi infligge comunque un Colpo Superficiale o un Colpo Penetrante, la Orion guadagna immediatamente la regola speciale Ammantato contro tutti gli attacchi da tiro successivi risolti contro il suo Fronte nella medesima Fase di Fuoco.

Uno Scudo Eclissi non ha effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro Armi Distruttrici.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone folgorante Arachnus Pesante (fuoco concentrato)	72"	10	1	Pesante 1, Shock Strutturale
(raffica)	48"	8	3	Pesante 4
Cannone requiem Lastrum	36"	6	3	Pesante 3, Detonazione Eliotermica
Lanciamissili requiem Spiculus pesante	48"	7	4	Pesante 3, Dilaniante

**Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

**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.

### Turbina Gravitazionale

I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire il veicolo, a meno che questo non sia Immobilizzato.

## REGOLE SPECIALI - LEGIO CUSTODES

### LEGIO CUSTODES

Le unità con la regola Legio Custodes si considerano beneficiare delle seguenti regole speciali

- **Abilità Sovrannaturali:** Qualsiasi modello con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 Iniziativa nella Fase di Assalto se possiede un valore di Abilità di Combattimento superiore a quella dei modelli che sta combattendo.
- **Il Sodalizio:** Un'unità composta interamente da modelli con questa regola speciale si considera avere una distanza di Coesione di 3" anziché di 2" come di consueto e può inoltre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina indipendentemente dalle perdite subite o da qualsiasi altro effetto.
- **Psiche Inviolabile:** Un'unità con questa regola speciale è immune alla Paura e può ripetere qualsiasi Test di Blocca il Potere fallito. In aggiunta, l'unità non subisce alcuna penalità alla Disciplina quando effettua un Test di Morale.



# REGOLE SPECIALI - SORELLE DEL SILENZIO

## NOTA SUGLI PSIONICI

- Nelle regole speciali delle Sorelle del Silenzio, è utilizzato più volte il termine "Psionico" o "modello Psionico". Questo fa riferimento a qualsiasi modello con la regola speciale Psionico, Confraternita di Psionici/Stregoni, Pilota Psionico o qualsiasi altra abilità che conferisca la possibilità di utilizzare un potere Psionico o che dia accesso ad un Livello di Maestria Psionica.
- Nel caso di regole speciali come Anatema Psicico, dove si fa riferimento ad una distanza entro la quale i modelli nemici subiscono degli effetti, questi perdurano a partire dal momento in cui i modelli entrano all'interno del raggio e smettono di funzionare in caso il modello o l'unità si porti al di fuori dal raggio di azione, a meno che non sia specificato il contrario nella descrizione della regola.

## ANATEMA PSICHICO

- I modelli con questa regola speciale sono immuni a qualsiasi potere psionico e non possono in alcun modo essere influenzati da esso. Ignorano inoltre qualsiasi effetto conferito da una Benedizione di Telepatia nei confronti di un'unità nemica che influenzerebbe in maniera negativa un'unità la regola speciale Anatema Psicico. Questo effetto non si estende all'eventuale Veicolo da Trasporto utilizzato dall'unità.
- Tutte le unità amiche o nemiche entro 12" da almeno un modello con questa regola speciale subiscono una penalità di -1 alla propria Disciplina. La penalità aumenta a -2 in caso venga subita da un modello Psionico. Le unità con le regole speciali Anatema Psicico o Implacabile (ma non le unità immuni alla Paura) sono immuni da questo effetto.
- Le unità entro 12" da un modello con questa regola speciale possono ripetere qualsiasi test fallito di Blocca il Potere.
- Tutte le unità con la regola speciale Demone che si trovano entro 12" da almeno un modello con questa regola speciale subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Resistenza o, in caso di Veicoli, subiscono una penalità di +1 a qualsiasi Tiro sulla Tabella dei Danni che subiscono mentre sono all'interno del raggio di questa abilità.
- Qualsiasi modello in grado di manifestare Poteri Psionici subiscono una penalità al proprio Test Psionico quando si trovano nelle vicinanze di un'unità con questa regola speciale. La penalità è pari a -1 quando si trovano entro 12", che aumenta a -2 se si trova a contatto di base con almeno un modello con questa regola speciale. Ad esempio se uno Psionico normalmente manifesta con successo i propri poteri con un risultato di 4+, dovrà invece ottenere 5+ se si trova entro 12" da un modello con la regola speciale Anatema Psicico, o 6+ se si trova a contatto di base con essa.

## DISCIPLINA FANATICA

I modelli con questa regola speciale si considerano avere le regole speciali Implacabile e Odio (Psionici).

## EX OBLIVIO

- I modelli Psionici che si trovino entro 6" da almeno un modello con questa regola speciale all'inizio della propria Fase Psionica non generano alcuna Carica Warp addizionale.
- Un modello Psionico che si trova a contatto di base con un modello con questa regola speciale all'inizio di una qualsiasi Fase Psionica, deve effettuare un Test di Disciplina prima che sia tirato il dado per generare le Cariche Warp. Se il test è fallito, lo Psionico subisce immediatamente un Attacco dei Pericoli del Warp, con una penalità di -1 sul risultato e non può tentare di manifestare nessun potere psionico durante la Fase Psionica, in caso sopravviva.

## QUADRI DI COMPAGNIA

Le Sorelle del Silenzio operano spesso in relativamente piccole ma estremamente specializzate formazioni, chiamate Quadri di Compagnia.

### Struttura del Quadro:

In ogni Distaccamento di Artigli dell'Imperatore, per ogni 3 unità con Ruolo Bellico diverso da QG con la regola speciale Quadri di Compagnia **devi** includere almeno un'unità QG con la stessa regola speciale. Quindi per schierare da 4 a 6 unità non QG saranno necessari almeno 2 QG e così via.

### Tattiche di Quadro:

Tutte le unità con la regola speciale Quadri di Compagnia in un Distaccamento beneficiano di una delle seguenti regole speciali, scelta dal giocatore di Artigli dell'Imperatore.

- Crociato
- Furtività
- Infiltrazione
- Intimidazione (+1 al risultato di qualsiasi Combattimento a cui partecipa l'unità).

# EQUIPAGGIAMENTI

## ARAE-URLI

- **Interferenza all'Attacco in Profondità:** Quando un'unità nemica cerca di entrare in gioco tramite Attacco in Profondità entro 12" da un modello con questo equipaggiamento, tira un D6 di tirare per l'atterraggio. Con un risultato di 4+, l'unità subisce un Incidente dell'Attacco in Profondità invece che entrare in gioco. Nota che questa regola influenza anche i modelli che sono normalmente immuni agli Incidenti dell'Attacco in Profondità (come quelli dotati di un Sistema di Guida Inerziale) o che normalmente non deviano quanto entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità.
- **Inteferenza al Tracciamento:** Quando un'unità con questo equipaggiamento è bersaglio di un'arma di tipo Bombardamento, tira un D6 addizionale per determinare la deviazione della sagoma ad area, e scegli i due risultati più alti. Nota che un risultato di Colpito sul dado deviazione non viene influenzato da questa regola speciale.

## 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+.

## CAMPO DI RIFRAZIONE

Conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 5+.

## LASER DIGITALI

Conferiscono al possessore un bonus di +1 Attacchi.

## MANTELLO DEL VUOTO

Un Mantello del Vuoto conferisce al modello che ne è equipaggiato un Tiro Invulnerabilità di 6+, che è migliorato a 4+ contro qualsiasi attacco di tipo Sagoma e Area.

## MOTO A REAZIONE GYRFALCON

Le Moto a reazione Gyrfalcon seguono le normali regole per le Moto a reazione descritte nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità, e conferiscono pertanto un bonus di +1 R al modello che la utilizza (già incluso nel profilo dell'unità). In

aggiunta, i modelli che utilizzano una moto a reazione Gyrfalcon possono ripetere il tiro per la Distanza di Carica.

## 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).

## SCUDO PRAESIDIUM

Uno Scudo Praesidium migliora di 1 qualsiasi Tiro Invulnerabilità posseduto dal modello (quindi ad esempio un Tiro Invulnerabilità di 5+ diventa 4+), fino ad un massimo di 3+. In aggiunta, qualsiasi attacco in corpo a corpo contro un modello equipaggiato con uno Scudo Praesidium subisce una penalità di -1 al proprio Tiro per Colpire, fino ad un massimo di 6+.

Un modello equipaggiato con uno Scudo Praesidium non può mai beneficiare dell'attacco bonus per una seconda arma da corpo a corpo, non può utilizzare un'arma con la regola speciale A Due Mani e non può mai beneficiare del profilo migliorato durante la carica per armi tipo la Lancia del Guardiano.

## TRANSPONDER DI TELETRASPORTO

Un'unità composta interamente da modelli equipaggiati con un Trasponder di Teletrasporto guadagna la regola speciale Attacco in Profondità.

## VESSILLO DEL MAGISTERIUM

Un'unità equipaggiata con un Vessillo del Magisterium può ripetere qualsiasi Test di Disciplina fallito e guadagna la regola speciale Paura. In aggiunta, puoi aggiungere +1 Ferita al totale inflitto quando calcoli il risultato di un qualsiasi Combattimento risolto entro 12" da un Vessillo del Magisterium. Nota che questo bonus può essere applicato solo una volta per ogni combattimento, indipendentemente da quanti Vessilli si trovano nelle vicinanze.



## GRANATE & BOMBE

Le regole per i seguenti equipaggiamenti possono essere trovate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità:

- Bombe Termiche
- Granate a frammentazione
- Granate perforanti
- Granate plasma

### 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 ANTI-PSIONICHE

Una granata anti-psionica può essere lanciata durante la Fase di Tiro secondo le normali regole per le Granate.

Si considera un'arma da tiro con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carica anti-psionica	8"	2	-	Assalto 1, Area (3"), Shock Psionico

**Shock Psionico:** Se un'unità che include almeno uno Psionico (ovvero un modello con la regola speciale Psionico, Confraternita di Stregoni/Psionici o Pilota Psionico) viene colpita da un'arma con questa regola speciale, un modello Psionico a caso nell'unità subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno inflitto dall'arma.

## ARMATURE

### ARMATURA CUSTODES

Conferisce un Tiro Armatura 2+ e la regola speciale Movimento in Copertura.

### ARMATURA DELL'ARTEFICE

Conferisce un Tiro Armatura 2+

### ARMATURA TERMINATOR AQUILON

Conferisce un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 4+ e la regola speciale Martello dell'Ira.

Un modello equipaggiato con un'armatura Terminato Aquilon può sparare con armi di tipo Pesante e Raffica come se fosse

stato stazionario anche se si è mosso nella precedente Fase di Movimento. In aggiunta un modello equipaggiato con un'armatura Terminator Aquilon può caricare senza penalità dopo aver sparato con armi di tipo a Cadenza Rapida, Raffica o Pesante. Un modello equipaggiato con un'armatura Terminator Aquilon non può Correre ma può normalmente Sparare di Reazione ed effettuare Sfondamenti.

### ARMATURA VRATINA

Conferisce un Tiro Armatura 3+.

## DOTAZIONI DEI VEICOLI

Le regole per le seguenti dotazioni dei veicoli possono essere trovate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità:

- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

### 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.

### SPIRITO MACCHINA

Questa dotazione conferisce al veicolo la regola speciale Potere dello Spirito Macchina

# ARMI DEGLI ARTIGLI DELL'IMPERATORE

## ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Balestra anti-psionica	24"	5	-	Cadenza Rapida, Shock Psionico <sup>1</sup>
Cannone ad accelerazione Iliastus	60"	7	2	Pesante 3, Dilaniante, Agganciamento Rapido <sup>2</sup> , Detonazione Eliotermica <sup>3</sup>
Cannone folgorante Arachnus (fuoco concentrato)	48"	8	1	Pesante 1, Shock Strutturale <sup>4</sup>
(raffica)	36"	6	5	Pesante 3
Cannone folgorante Arachnus pesante (fuoco concentrato)	72"	10	1	Pesante 1, Shock Strutturale <sup>4</sup>
(raffica)	48"	8	3	Pesante 4
Cannone pesante Hellion	24"	7	4	Pesante 4, Binato, Inchiodamento
Cannone requiem Lastrum	36"	6	3	Pesante 3, Detonazione Eliotermica <sup>3</sup>
Cannone tempesta Arachnus (fuoco concentrato)	72"	9	1	Pesante 2, Shock Strutturale <sup>4</sup>
(raffica)	48"	7	3	Pesante 7
Colubrina ad accelerazione Iliastus	36"	7	2	Pesante 5, Dilaniante, Detonazione Eliotermica <sup>3</sup>
Colubrina requiem Adrastus <sup>++</sup> (raffica requiem)	30"	5	4	Assalto 3
(raggio disintegratore)	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscald.
Devastatore Adratico	18"	6	2	Pesante 2, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscald.
Distruuttore Adratico	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscald.
Fucile d'assalto ad aghi	18"	2	5	Assalto 2, Avvelenato (4+), Dilaniante
Fucile d'assalto requiem Lastrum	24"	5	4	Assalto 2, Detonazione Eliotermica <sup>3</sup>
Fucile incapacitante	12"	*	-	Assalto 1, Inchiodamento, Incapacitante <sup>5</sup>
Fucile requiem	24"	4	5	Cadenza Rapida
Fucile termico	12"	8	1	Assalto 1, Termico
Granata anti-psionica	8"	2	-	Assalto 1, Area (3"), Shock Psionico <sup>1</sup>
Granata a Frammentazione	8"	3	-	Assalto 1, Area (3")
Granata plasma	8"	4	4	Assalto 1, Area (3")
Granata perforante	8"	6	4	Assalto 1
Inceneritore Infernus	Sagoma	6	4	Pesante 1
Lancia laser Proteus	24"	7	2	Pesante 2, Lancia
Lanciafiamme	Sagoma	4	5	Assalto 1
Lanciagranate (granate anti-psioniche)	24"	2	-	Assalto 1, Area (3"), Shock Psionico <sup>1</sup>
(granate a frammentazione)	24"	3	6	Cadenza Rapida, Area (3")
(granate perforanti)	24"	6	4	Cadenza Rapida
Lanciamissili (missili a frammentazione)	48"	3	6	Pesante 1, Area (3")
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 1
(missili anti-psionici)	48"	2	-	Pesante 1, Area (3"), Inchiodamento, Shock Psionico <sup>1</sup>
Lanciamissili requiem Spiculus	48"	5	4	Pesante 5, Dilaniante, Salva di Fuoco <sup>6</sup>
Lanciamissili requiem Spiculus pesante	48"	7	4	Pesante 3, Dilaniante
Las-pulser Corvae	36"	9	2	Pesante D3
Multi-termico	24"	8	1	Pesante 1, Termico
Picca di fuoco Infernus	Sagoma	6	6	Pesante 1, Torrenziale
Pistola ad aghi	12"	2	5	Pistola, Avvelenato (4+), Dilaniante
Pistola Archeotech	12"	6	3	Pistola, Perfezionata
Pistola lanciafiamme	Sagoma	3	6	Pistola
Pistola plasma	12"	7	2	Pistola, Surriscaldamento
Pistola requiem	12"	4	5	Pistola
Proiettore plasma Proteus	Sagoma	5	2	Assalto 1, Surriscaldamento
Sterminatore Adratico	36"	6	2	Pesante 1, Area (3"), Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscaldamento



## ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma da combattimento	-	Mod	-	Mischia
Arma da combattimento dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia
Artiglio potenziato solarita	-	+2	3	Mischia, Lacerante, Perfezionato
Ascia potenziata	-	+1	2	Mischia, Ingombrante
Guanto potenziato solarita	-	x2	1	Mischia, Ingombrante, Perfezionato
Granata perforante	-	6	4	Mischia
Lama da guerra Galatus	-	x2	2	Mischia, Lacerante, Frenesia
Lama da guerra Sentinella (lama da guerra)	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante, Arma Specialistica
(scaricatore requiem)	12"	4	5	Assalto 2, Muro di Fuoco <sup>7</sup>
Lama del Campione	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida <sup>8</sup>
Lama dell'Esecuzione	-	+1	3	Mischia, A Due Mani, Lama da Duellante <sup>9</sup> , Taglio Perforante <sup>10</sup>
Lancia del Campione <sup>++</sup> (lama potenziata)	-	+2/+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida <sup>8</sup> , Colpi Fulminei <sup>11</sup>
(fucile requiem del campione)	18"	5	3	Assalto 2
Lancia del Guardiano <sup>++</sup> (lama potenziata)	-	+1/M	2/3	Mischia, Arma Specialistica, Colpi Fulminei <sup>11</sup>
(fucile requiem del guardiano)	18"	4	4	Assalto 2
(raggio termico – Lancia Pyrethite)	6"	8	1	Assalto 1, Termico
(distuttore Adratice – Lancia Adrasita)	12"	5	2	Assalto 1, Morte Immediata, Sfondacorazze, Surriscald.
Lancia del terrore Achillus	-	10	2	Mischia, Perfezionata, Impalante <sup>12</sup>
Lancia potenziata <sup>++</sup>	-	+1/M	3/4	Mischia
Maglio potenziato	-	x2	2	Mischia, Ingombrante, Arma Specialistica
Mazza potenziata	-	+2	4	Mischia, Concussione
Neuro-frusta Proteus	-	+1	-	Mischia, A Due Mani, Arco Elettrico <sup>13</sup> , Colpi Spazzanti <sup>14</sup>
Sciabola Charnabal	-	Mod	-	Mischia, Dilaniante, Lama da Duellante <sup>9</sup>
Spada potenziata	-	Mod	3	Mischia
Telemon Caestus	-	x2	2	Mischia, Lacerante, Colpo Omicida <sup>9</sup>

## REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DEGLI ARTIGLI DELL'IMPERATORE

- ++.** Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità, nella sezione Equipaggiamento degli Artigli dell'Imperatore o nella descrizione dell'unità che la utilizza.
- 1. Shock Psionico:** Se un'unità che include almeno uno Psionico (ovvero un modello con la regola speciale Psionico, Confraternita di Stregoni/Psionici o Pilota Psionico) viene colpita da un'arma con questa regola speciale, un modello Psionico a caso nell'unità subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno inflitto dall'arma.
  - 2. Agganciamento Rapido:** Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.
  - 3. Detonazione Eliotermica:** Un bersaglio che subisce una o più ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale e non è ucciso, deve effettuare immediatamente un Test di Resistenza. Se il Test viene fallito, il modello subisce immediatamente gli effetti della Morte Immediata. Nel caso sia usata contro un Veicolo, un'arma con questa regola speciale beneficia invece di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.
  - 4. 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.
  - 5. Incapacitante:** Se un'arma con questa regola speciale colpisce il bersaglio, infligge automaticamente D3 colpi anziché uno soltanto. Per ciascun colpo, il giocatore avversario effettua un Test di Forza sull'unità colpita. Per ogni Test fallito, l'unità subisce una Ferita automatica senza alcun Tiro Armatura concesso (i Tiri Invulnerabilità possono essere effettuati normalmente). Quest'arma non ha alcun effetto contro Creature Gigantesche o Veicoli.
  - 6. Salva di Fuoco:** Se il modello equipaggiato con quest'arma non si muove nella sua Fase di Movimento, può raddoppiare il numero di colpi sparato da quest'arma. Nota che un modello Irriducibile non può comunque muoversi e beneficiare di questa regola speciale.
  - 7. Muro di Fuoco:** Un'arma con questa regola speciale si considera avere AB2 quando effettua un Tiro di Reazione.
  - 8. 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.
  - 9. Lama da Duellante:** In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.
  - 10. Taglio Perforante:** Qualsiasi Tiro per Colpire di 5 o 6 effettuato da un'arma con questa regola speciale sono risolti separatamente dagli altri attacchi dell'arma e si considerano avere VP2.
  - 11. Colpi Fulminei:** Qualsiasi Tiro per Colpire pari a "6" effettuato con un'arma con questa regola speciale genera un attacco addizionale, effettuato con la stessa arma, risolto allo stesso Livello di Iniziativa. I colpi aggiuntivi generati in questo modo non possono a loro volta causare attacchi addizionali.
  - 12. Impalante:** In un turno in cui un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale carica, qualsiasi attacco con un Tiro per Colpire pari a "6" è risolto come un colpo inferto da un'arma di tipo Distruttrice.
  - 13. Arco Elettrico:** Somma tutti i colpi a segno sferrati dalle armi con questa regola speciale in corpo a corpo prima di effettuare i Tiri per Ferire. Tira un D6 per ciascun colpo a segno, per ogni risultato di 3+ infligge un colpo automatico addizionale, che viene risolto come se avesse la regola speciale Avvelenato (4+) e VP-.
  - 14. Colpi Spazzanti:** Anziché utilizzare la propria caratteristica di Attacchi, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può scegliere di sferrare un numero di attacchi pari al numero totale di modelli nemici ingaggiati nello stesso corpo a corpo che si trovano entro 3" da lui.







# QUESTORIS KNIGHT

## CRUSADE ARMY LIST

## TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito di Questoris Knight durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

### TABELLA DELLE ALLEANZE

Per quanto riguarda la Tabella delle Alleanze, un esercito di Questoris Knight utilizza la riga relativa agli eserciti del Mechanicum.

### TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA DEI QUESTORIS KNIGHT

#### DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)

- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa
- **Opzionali:** +1 QG, +4 Truppe, +3 Élite, +2 Supporti Leggeri, +2 Supporti Pesanti

#### FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)

- Non disponibile

#### SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)

- 1 Scelta (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

- Tutte le unità devono essere scelte dalla Questoris Knight Army List e devono appartenere alla stessa Fazione (Lealista o Traditrice).
- I Titani della Legio Titanicus possono essere scelti come Sovrani della Guerra in un esercito di Questoris Knight.
- Tutte le unità che ne hanno la possibilità **devono** acquistare un **Rango Nobiliare** (vedi la pagina seguente).

## TRATTI DEL GENERALE

Il Generale di un esercito di Questoris Knight **deve** tirare sulla tabella seguente (nota che **non può** utilizzare le tabelle Regolamento dell'Era dell'Oscurità).

### D6 Tratto

#### 1 Cavaliere Infernale

Il Cavaliere Generale e tutti gli altri Cavalieri del Distaccamento entro 12" da lui ottengono un bonus di +1" al loro Movimento e un bonus di +1 a tutti i Tiri per Ferire e ai Tiri per la Penetrazione della Corazza durante il primo turno di gioco.

#### 2 Famoso Combattente

I Test di Paura causati dal Cavaliere Generale sono risolti con una penalità di -2 alla Disciplina nemica. In aggiunta, tutte le unità alleate entro 12" dal Generale possono ripetere i Test di Morale falliti.

#### 3 Favorito da Marte

Una delle armi del Cavaliere Generale (a scelta del giocatore) si considera Perfezionata.

#### 4 Signore dell'Abisso

Il Cavaliere Generale ha le regole speciali Cacciatore di Mostri e Volontà Adamantina.

#### 5 Comandante Possente

Il Generale può aggiungere un bonus di +1 a tutti i tiri per Rubare l'Iniziativa, e finché il Cavaliere Generale si trova sul tavolo, tutti i Tiri per le Riserve del nemico subiscono una penalità di -1.

#### 6 Indomito

Il Cavaliere Generale ha la regola speciale Difficile da Abbattere.

### SCelta QG ADDIZIONALE – QUESTORIS KNIGHT - TRADITORI

L'**Archmagos Draykavac** (vedi la Lista dell'Esercito della Taghmata Omnissiah) può essere preso come Scelta QG in un'armata di Questoris Knight appartenente alla Fazione Traditrice, e deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

In questo caso, puoi scegliere delle unità di **Castellax Battle-Automata** come Scelta Truppa non obbligatoria e delle unità di **Vorax Battle-Automata** come Scelta Supporto Leggero.



## RANGO NOBILIARE

Tutti i Cavalieri scelti come parte di un Distaccamento di Questoris Knight **devono** acquistare un singolo Rango Nobiliare, al costo indicato in questa sezione.

A seconda del Rango scelto i Cavalieri acquisiranno un determinato Ruolo Bellico (oltre che a diverse regole speciali).

Nota che i Cavalieri scelti come Sovrano della Guerra in un'altra armata dell'Era dell'Oscurità (scegliendolo come Distaccamento di Macchine da Guerra), come parte di un'esercito di Taghmata Ommissiah o in ogni caso non come parte di un Distaccamento di Questoris Knight, **non** possiedono la regola speciale Rango Nobiliare.

### QG

Un Cavaliere che acquista uno dei seguenti Ranghi Nobiliari si considera una Scelta QG in un'armata di Questoris Knight.

#### 0-1 SINISCALCO

**+50 punti**

- **Maestro Cavaliere:** Un Siniscalco ha un bonus di +1 alla propria AC ed AB, e migliora di +1 il proprio Tiro Invulnerabilità.
- **Comandante Ideale:** Un Siniscalco che sia anche il Generale dell'Esercito può ripetere il tiro per determinare il Tratto del Generale.

#### 0-1 LORD CAVALIERE

**+25 punti**

- **Cavaliere Veterano:** Un Lord Cavaliere ha un bonus di +1 alla propria AC ed AB.

### ELITE

Un Cavaliere che acquista uno dei seguenti Ranghi Nobiliari si considera una Scelta Èlite in un'armata di Questoris Knight.

#### PRECEPTOR

**+25 punti**

- **Oracolo della Battaglia:** Finchè almeno un Preceptor si trova sul tavolo, tutti i Tiri per le Riserve effettuati dai Cavalieri appartenenti allo stesso Distaccamento hanno un bonus di +1. In aggiunta, il Preceptor e tutti i Cavalieri dello stesso Distaccamento entro 6" da lui hanno la regola speciale Intercettazione, e possono Sparare di Reazione (con le armi che potrebbero farlo normalmente), in eccezione alle normali regole dei Camminatori Superpesanti. Nel caso di armi Hellfire, infliggono automaticamente D6 colpi anziché D3.

#### 0-1 AUCTELLER

**+35 punti**

- **Nemico Giurato:** Al termine dello schieramento, ma prima che la partita cominci, il Cavaliere Aucteller deve indicare il suo Nemico Giurato. Questi deve essere uno tra le seguenti unità nemiche: il Generale, un'unità di tipo Sovrano della Guerra (con l'eccezione dei veicoli Volanti), un Camminatore Super-pesante, un Veicolo Superpesante o una Creatura Mostruosa Gigantesca. Se un Cavaliere Aucteller distruggono il proprio Nemico Giurato (ovvero infliggono l'ultima Ferita/Punto Scafo, o causano la fuga dell'unità al di fuori del tavolo), il giocatore guadagna +D3 Punti Vittoria addizionale (in aggiunta ad

ogni altro Punto Vittoria eventualmente guadagnato per la distruzione dell'unità, come nel caso dell'obiettivo secondario Uccidi il Generale). Se il Nemico Giurato viene distrutto o rimosso dal tavolo per altre cause, il giocatore non guadagna alcun Punto Vittoria. Se al termine della partita il Nemico Giurato è ancora in gioco, il giocatore che lo controlla guadagna invece +1 Punto Vittoria.

- **Dalla Morte lo Ti Colpirò:** Se un Cavaliere Aucteller viene distrutto in un assalto quando si trova in corpo a corpo contro il proprio Nemico Giurato, prima di rimuoverlo e di determinare l'effetto di qualsiasi altra regola speciale (ad esempio il tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici), il Cavaliere può immediatamente sferrare un singolo Attacco bonus in corpo a corpo, utilizzando le proprie armi da mischia, contro il suo Nemico Giurato.

#### CAVALIERI LEGGENDARI

**(Costo variabile)**

Eventuali Cavalieri Leggendarie possono essere inclusi in un'armata di Questoris Knight come scelte Èlite.

Nota che i Cavalieri Leggendarie non possono scegliere alcun Rango Nobiliare.

## TRUPPA

Un Cavaliere che acquista uno dei seguenti Ranghi Nobiliari si considera una Scelta Truppa in un'armata di Questoris Knight.

### CAVALIERE GUERRIERO

gratis

I Cavalieri Guerrieri hanno la regola speciale Obiettivo Sicuro. Per il resto non beneficiano di alcun altro modificatore rispetto alle regole e ai profili presentati nelle varie descrizioni delle unità.

### ASPIRANTE CAVALIERE

-25 punti

Gli Aspiranti Cavalieri hanno la regola speciale Obiettivo Sicuro. In aggiunta hanno un modificatore negativo di -1 alla propria AC ed AB, e peggiorano di -1 il proprio Tiro Invulnerabilità. Il numero di Aspiranti Cavalieri in un qualsiasi esercito di Questoris Knight non può superare il numero totale degli altri

Ranghi Nobiliari predefiniti nell'armata. Quindi in un esercito composto da 6 Cavalieri, non possono esserci più di 3 Aspiranti Cavalieri.

**Obiettivo Sicuro:** Un'unità con questa regola speciale può conquistare un Obiettivo anche se vi sono unità nemiche entro la portata del segnalino obiettivo, a meno che anche l'unità nemica non possieda questa regola speciale.

## SUPPORTI LEGGERI

Un Cavaliere che acquista uno dei seguenti Ranghi Nobiliari si considera una Scelta Supporto Leggero in un'armata di Questoris Knight.

### CAVALIERE DOLOROSO

+25 punti

- **Carica Dolorosa:** Un Cavaliere con questa regola speciale deve sempre ripetere i Tiri falliti quando effettua una carica e/o uno Sfondamento.
- **Degno Avversario:** Se un Cavaliere Doloroso si trova entro 12" da un'unità nemica di uno di questi tipi: Cavaliere, Camminatore, Creatura Mostruosa, Primarca, Camminatore Super-Pesante, Creatura Mostruosa Gigantesca, deve dichiarare un Assalto contro di essa. Se vi sono più unità dei tipi sopra indicati, il giocatore può scegliere quale caricare.

### CAVALIERE UHLAN

Gratis

- **Avanzata Impetuosa:** I Cavalieri Uhlan hanno le regole speciali Esploratore e Mordi & Fuggi, ma subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Corazza Frontale.
- **Lo Sdegno di Uhlan:** I Cavalieri Uhlan possono sparare solo Alla Cieca contro unità che si trovano oltre i 24" di distanza.

## SUPPORTI PESANTI

Un Cavaliere che acquista uno dei seguenti Ranghi Nobiliari si considera una Scelta Supporto Pesante in un'armata di Questoris Knight.

### CAVALIERE ARBALESTER

+25 punti

- **Armi Calibrate:** Un Cavaliere Arbalister ha la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati. In aggiunta, se non si è mosso durante la sua precedente Fase di Movimento, può sparare con tutte le proprie armi come se avessero la regola speciale Contraerea.

### CAVALIERE IMPLACABILE

+35 punti

- **Distuttore di Muraglie:** Un Cavaliere Implacabile aggiunge +1 a tutti i Tiri sulla Tabella dei Danni agli Edifici (nota che questo bonus è cumulativo a qualsiasi altro bonus per il VP dell'arma ecc.).
- **Devastatore di Fanteria:** Un Cavaliere Implacabile può ripetere qualsiasi risultato quando effettua un attacco di Calpestamento (il secondo risultato deve essere accettato, anche se peggiore del primo). In aggiunta il Cavaliere ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro Granate o Bombe Termiche durante un Assalto. Un Cavaliere Implacabile non può effettuare Sfondamenti.



# CAVALIERI IMPERIALI

## QUESTORIS KNIGHT PALADIN

375 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Paladin	4	4	10	13	12	12	4	3	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Paladin

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Cannone da battaglia Questoris
- Due mitragliatori pesanti
- Scudo Ionico
- Spada a catena mietitrice

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)

### Opzioni

- Un Questoris Knight Paladin può sostituire il proprio Cannone da Battaglia Questoris con:
  - Cannone da battaglia a fuoco rapido ..... gratis
- Un Questoris Knight Paladin può avere:
  - Munizioni bio-corrosive per i propri mitragliatori pesanti ..... +10 punti/ciascuno
  - Ocular Augmentics ..... +10 punti
- Un Questoris Knight Paladin può avere una delle seguenti armi dorsali:
  - Lanciamissili Ironstorm ..... +30 punti
  - Cannone Automatico Icarus... ..... +35 punti
  - Lanciarazzi Stormspear ..... +40 punti

### Ocular Augmentis

Un Cavaliere con questo equipaggiamento ha la regola speciale Visione Notturna e può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla tabella dei Danni ai Veicoli e sulla Tabella delle Armi Distruttrici quando sta sparando con un'arma da fuoco contro un bersaglio entro 12" o meno.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone da Battaglia Questoris	72"	6	3	Artiglieria 3, Area Grande (5")
Cann. da Battaglia a fuoco rapido	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5")
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Lanciamissili Ironstorm	72"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Automatico Icarus	48"	7	4	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Lanciarazzi Stormspear	48"	8	3	Pesante 3

### Scudo Ionico

All'inizio di ogni Fase di Tiro nemica, il giocatore che controlla un Cavaliere deve posizionare il proprio Scudo Ionico. Lo Scudo Ionico può proteggere uno qualsiasi dei lati del modello (Fronte, Lato Sinistro, Lato Destro o Retro). Il Cavaliere si considera avere un Tiro Invulnerabilità 4+ contro tutti i colpi di arma da fuoco risolti contro il lato scelto, ma non offre alcuna protezione contro gli attacchi in corpo a corpo. Uno Scudo Ionico può essere riposizionato in maniera diversa all'inizio di ogni Fase di Tiro nemica, ma deve essere fatto prima che venga sparato il primo colpo.

# QUESTORIS KNIGHT ERRANT

370 Punti

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza			A	PS
					Fi	Re	I		
Errant	4	4	10	13	12	12	4	3	6

## Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Errant

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

## Equipaggiamento

- Cannone Termico Pesante
- Mitragliatore pesanti
- Scudo Ionico
- Spada a catena mietitrice

## Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)

## Opzioni

- Un Questoris Knight Errant può avere:
  - Munizioni bio-corrosive per il proprio mitragliatore pesante..... +5 punti
  - Ocular Augmentics..... +10 punti
- Un Questoris Knight Errant può avere una delle seguenti armi dorsali:
  - Lanciamissili Ironstorm..... +30 punti
  - Cannone Automatico Icarus binato..... +35 punti
  - Lanciarazzi Stormspear..... +40 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Termico Pesante	36"	9	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Lanciamissili Ironstorm	72"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Automatico Icarus	48"	7	4	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Lanciarazzi Stormspear	48"	8	3	Pesante 3



# QUESTORIS KNIGHT WARDEN

385 Punti

Warden

## Corazza

AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
4	4	10	13	12	12	4	3	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Warden

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Mitragliatore Avenger
- Mitragliatore pesante
- Lanciagamme pesante
- Scudo Ionico
- Spada a catena mietitrice

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)

### Opzioni

- Un Questoris Knight Warden può sostituire la spada a catena mietitrice con:
  - Maglio Colpo di Tuono..... +10 punti
- Un Questoris Knight Warden può sostituire il proprio mitragliatore pesante con:
  - Fucile Termico..... +5 punti
- Un Questoris Knight Warden può avere:
  - Munizioni bio-corrosive per il proprio mitragliatore pesante..... +5 punti
  - Ocular Augmentics..... +10 punti
- Un Questoris Knight Warden può avere una delle seguenti armi dorsali:
  - Lanciamissili Ironstorm..... +30 punti
  - Cannone Automatico Icarus binato..... +35 punti
  - Lanciarazzi Stormspear..... +40 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Mitragliatore Avenger	36"	6	3	Pesante 12, Dilaniante
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Maglio Colpo di Tuono	-	D	2	Mischia, Colossale, Colpo Scagliante
Lanciamissili Ironstorm	72"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Automatico Icarus	48"	7	4	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Lanciarazzi Stormspear	48"	8	3	Pesante 3

**Colossale:** Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale combatte e ammassa durante il Livello di Iniziativa 1.

**Colpo Scagliante:** Un Cavaliere che distrugge in corpo a corpo una Creatura Mostruosa o un Veicolo, può scegliere di scagliarla contro il nemico (Creature Mostruose Gigantesche, Veicoli Superpesanti e Edifici non possono essere scagliati!). Se il veicolo è stato distrutto a seguito di un risultato di Esplosione sulla tabella dei Danni ai Veicoli, risolvi tutti i danni dovuti all'esplosione e fai sbarcare qualsiasi passeggero prima di scagliarlo. Quando scagli un modello, risolvi immediatamente un attacco da tiro contro un'unità nemica entro 12" che non sia bloccata in corpo a corpo, secondo le regole qui riportate. Dopo aver risolto l'attacco, il modello scagliato viene rimosso da gioco.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Colpo Scagliante	12"	*	-	Pesante 1, Area Grande (5"), Più Grossi Sono...

**Più Grossi Sono...:** La Forza dell'attacco è sempre pari alla metà (arrotondata per eccesso) del valore di Resistenza o del valore di Corazza Frontale (nel caso di veicoli) del modello scagliato.

# QUESTORIS KNIGHT GALLANT

335 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Gallant	4	4	10	13	12	12	4	3	6

## Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Gallant

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

## Equipaggiamento

- Maglio Colpo di Tuono
- Mitragliatore pesante
- Scudo Ionico
- Spada a catena mietitrice

## Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Iridubicile, Frantumatore, Atterrare)

## Opzioni

- Un Questoris Knight Gallant può sostituire il proprio mitragliatore pesante con:
  - Fucile Termico..... +5 punti
- Un Questoris Knight Gallant può avere:
  - Munizioni bio-corrosive per il proprio mitragliatore pesante..... +5 punti
  - Ocular Augmentics..... +10 punti
- Un Questoris Knight Gallant può avere una delle seguenti armi dorsali:
  - Lanciamissili Ironstorm ..... +30 punti
  - Cannone Automatico Icarus binato..... +35 punti
  - Lanciarazzi Stormspear..... +40 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Maglio Colpo di Tuono	-	D	2	Mischia, Colossale, Colpo Scagliante
Lanciamissili Ironstorm	72"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Automatico Icarus	48"	7	4	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Lanciarazzi Stormspear	48"	8	3	Pesante 3





# QUESTORIS KNIGHT CRUSADER

435 Punti

## Corazza

	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Crusader	4	4	10	13	12	12	4	3	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Crusader

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Cannone Termico Pesante
- Mitragliatore Avenger
- Mitragliatore pesante
- Scudo Ionico
- Spada a catena mietitrice

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)

### Opzioni

- Un Questoris Knight Crusader può sostituire il proprio Cannone Termico Pesante con:
  - Cannone da battaglia a fuoco rapido e mitragliatore pesante ..... +5 punti
  - Cannone da battaglia Questoris e mitragliatore pesante ..... +5 punti
- Un Questoris Knight Crusader può sostituire il proprio mitragliatore pesante con:
  - Fucile Termico..... +5 punti
- Un Questoris Knight Crusader può avere:
  - Munizioni bio-corrosive per i propri mitragliatori pesanti ..... +5 punti
  - Ocular Augmentics..... +10 punti
- Un Questoris Knight Crusader può avere una delle seguenti armi dorsali:
  - Lanciamissili Ironstorm ..... +30 punti
  - Cannone Automatico Icarus.... +35 punti
  - Lanciarazzi Stormspear..... +40 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cann. da Battaglia a fuoco rapido	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5")
Cannone da Battaglia Questoris	36"	6	3	Artiglieria 3, Area Grande (5")
Cannone Termico Pesante	36"	9	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico
Mitragliatore Avenger	36"	6	3	Pesante 12, Dilaniante
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Lanciamissili Ironstorm	72"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Automatico Icarus	48"	7	4	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Lanciarazzi Stormspear	48"	8	3	Pesante 3

# QUESTORIS KNIGHT MAGAERA

395 Punti

Magaera

Corazza								
AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
4	4	10	13	12	12	2	3	6

## Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Magaera

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

## Equipaggiamento

- Autosimulacra Benedetta
- Cannone Fulminatore
- Fucile plasma fasico
- Scudo Flare Ionico
- Spada a catena mietitrice

## Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Reattore Sovraccaricato

## Opzioni

- Un Questoris Knight Magaera può sostituire la Spada a catena Mietitrice con:
  - Artiglio d'assedio Hekaton con proiettore Irad binato ..... +25 punti
- Un Questoris Knight Magaera può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Fulminatore	48"	7	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Lacerante, Dilaniante
Fucile Plasma Fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corruttoro, Radioattivo
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Artiglio d'Assedio Hekaton	-	D	2	Mischia, Demolitore

**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.

**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).

### Autosimulacra Benedetta

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.

### Scudo Flare Ionico

Uno Scudo Flare Ionico funziona esattamente come uno Scudo Ionico. In aggiunta, tutti i colpi delle armi da fuoco risolti contro il lato coperto dallo Scudo 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 Ionico non ha effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro Armi Elettromagnetiche o Distruttrici.

### Reattore Sovraccaricato

Quando un Cavaliere con questa regola speciale viene distrutto, aggiungi +1 al risultato del tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici.



# QUESTORIS KNIGHT STYRIX

405 Punti

Styrix

## Corazza

AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
4	4	10	13	12	12	2	3	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Styrix

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Autosimulacra Benedetta
- Cannone Volkite
- Fucile Graviton
- Scudo Flare Ionico
- Spada a catena mietitrice

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Reattore Sovraccaricato

### Opzioni

- Un Questoris Knight Styrix può sostituire la Spada a catena Mietitrice con:
  - Artiglio d'assedio Hekaton con proiettore Irad binato ..... +25 punti
- Un Questoris Knight Styrix può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Volkite	45"	8	3	Pesante 5, Deflagrazione
Fucile Graviton	15"	*	4	Pesante 1, Area (3"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corrutto, Radioattivo
Spada a Catena Mietitrice	-	D	2	Mischia
Artiglio d'Assedio Hekaton	-	D	2	Mischia, Demolitore

**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.

**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).

**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.

**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.

#### Autosimulacra Benedetta

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.

#### Scudo Flare Ionico

Uno Scudo Flare Ionico funziona esattamente come uno Scudo Ionico. In aggiunta, tutti i colpi delle armi da fuoco risolti contro il lato coperto dallo Scudo 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 Ionico non ha effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro Armi Elettromagnetiche o Distruttrici.

#### Reattore Sovraccaricato

Quando un Cavaliere con questa regola speciale viene distrutto, aggiungi +1 al risultato del tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici.

## CERASTUS KNIGHT LANCER

400 Punti

Lancer

Corazza								
AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
4	4	10	13	12	12	4	4	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Cerastus Knight Lancer

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Lancia Elettrica Cerastus
- Brocchiere Ionico

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Velocità di Fiancheggiamento

### Opzioni

- Un Cerastus Knight Lancer può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia Elettrica Cerastus (Mischia)	-	D	2	Mischia, Colpo Improvviso
(Scarica Elettrica)	18"	7	2	Pesante 6, Concussione

**Colpo Improvviso:** Un'arma con questa regola speciale garantisce un bonus di +1 Iniziativa nel turno in cui si effettua un assalto.

### Brocchiere Ionico

Un Brocchiere Ionico funziona esattamente come uno Scudo Ionico, ma non può essere posizionato a protezione del Retro del Cavaliere. In aggiunta, un Brocchiere Ionico conferisce anche un Tiro Invulnerabilità 5+ contro tutti gli attacchi in corpo a corpo e conferisce una penalità di -1 ai Tiri per Colpire in Corpo a Corpo a tutti gli altri Camminatori Super-Pesanti e a tutte le Creature Mostruose Gigantesche in combattimento contro un Cerastus Knight Lancer.

### Velocità di Fiancheggiamento

Al posto che sparare con un'arma, un Cavaliere con questa regola speciale può invece scegliere di Correre durante la Fase di Tiro, muovendosi di 3D6".

## CERASTUS KNIGHT CASTIGATOR

380 Punti

Castigator

Corazza								
AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
4	4	10	13	12	12	4	4	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Cerastus Knight Castigator

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Cannone Requiem Castigator binato
- Lama da Battaglia Tempest
- Scudo Ionico

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Velocità di Fiancheggiamento

### Opzioni

- Un Cerastus Knight Castigator può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Requiem Castigator	36"	7	3	Pesante 8
Lama da Battaglia Tempest	-	10	2	Mischia, Deflagrazione, Attacco Tempestoso, Penetrante

**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.

**Attacco Tempestoso:** Al posto di attaccare normalmente, un Cerastus Knight Castigator può effettuare un attacco speciale, risolto durante il Livello di Iniziativa 2. Questo attacco infligge un colpo automatico a tutti i modelli a contatto di base, risolto con il profilo della Lama da Battaglia Tempest.

### Velocità di Fiancheggiamento

Al posto che sparare con un'arma, un Cavaliere con questa regola speciale può invece scegliere di Correre durante la Fase di Tiro, muovendosi di 3D6".





# CERASTUS KNIGHT ACHERON

415 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Acheron	4	4	10	13	12	12	4	4	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Cerastus Knight Acheron

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Cannone a Fiamme Acheron
- Maglio a Catena Mietitore con requiem pesante binato integrato
- Scudo Ionico

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Velocità di Fiancheggiamento

### Opzioni

- Un Cerastus Knight Acheron può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone a Fiamme Acheron	Hellstorm	7	3	Artiglieria 1
Requiem Pesante	36"	5	4	Pesante 3
Maglio a Catena Mietitore	-	D	2	Mischia, Distruttore di Macchine

**Distruttore di Macchine:** Quando attacca un modello dotato di valore di corazza, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Tabella delle Armi Distruttrici.

### Velocità di Fiancheggiamento

Al posto che sparare con un'arma, un Cavaliere con questa regola speciale può invece scegliere di Correre durante la Fase di Tiro, muovendosi di 3D6".

# CERASTUS KNIGHT ATRAPOS

435 Punti

Atrapos

Corazza								
AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
4	4	10	13	12	12	4	4	7

## Composizione dell'Unità

- 1 Cerastus Knight Atrapos

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

## Equipaggiamento

- Autosimulacra Benedetta
- Cannone Graviton a Singolarità
- Fresa Laser Atrapos
- Scudo Flare Ionico

## Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irridubibile, Frantumatore, Atterrare)
- Distruzione Catastrofica
- Protocolli di Tracciamento di Macro-Estinzione
- Velocità di Fiancheggiamento

Un esercito di Questoris Knight può includere 0-1 Cerastus Atrapos Knight per ogni 2.000 punti di esercito.

## Opzioni

- Un Cerastus Knight Atrapos può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Graviton a Singolarità	36"	8	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Concussione, Collasso a Singolarità, Sfondacorazze
Fresa Laser Atrapos (mischia)	-	D	1	Mischia, Demolitore
(raggio)	8"	D	2	Pesante 1

**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).

**Collasso a Singolarità:** Prima di tirare per colpire con un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 1, il Cavaliere perde 1 Punto Scafo, senza possibilità di effettuare alcun tiro salvezza. Con un risultato di 6, l'attacco viene risolto come se avesse la regola speciale Vortex (vedi il Regolamento dell'Era dell'Oscurità).

### Autosimulacra Benedetta

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.

### Scudo Flare Ionico

Uno Scudo Flare Ionico funziona esattamente come uno Scudo Ionico. In aggiunta, tutti i colpi delle armi da fuoco risolti contro il lato coperto dallo Scudo 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 Ionico non ha effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro Armi Elettromagnetiche o Distruttrici.

### Distruzione Catastrofica

Quando un Cavaliere con questa regola speciale viene distrutto, aggiungi +2 al risultato del tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici.

### Protocolli di Tracciamento di Macro-Estinzione

Quando effettua un attacco da tiro contro un Veicolo Super-Pesante o una Creatura Mostuosa Gigantesca, un Cerastus Knight Atrapos considera le proprie armi come binate.

### Velocità di Fiancheggiamento

Al posto che sparare con un'arma, un Cavaliere con questa regola speciale può invece scegliere di Correre durante la Fase di Tiro, muovendosi di 3D6".





# ACASTUS KNIGHT PORPHYRION

495 Punti

### Corazza

	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Porphyrior	4	5	10	14	13	12	3	3	8

### Composizione dell'Unità

- 1 Acastus Knight Porphyrior

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Due cannoni laser magnum binati
- Due cannoni automatici
- Batteria missilistica Ironstorm
- Scudo Ionico

### Regole Speciali

- Rango Nobiliare\*
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)

\*Un Acastus Knight Porphyrior **non può** essere scelto come Cavaliere Guerriero, Aspirante Cavaliere o come Cavaliere Uhlan.

### Opzioni

- Un Acastus Knight Porphyrior può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti
- Un Acastus Knight Porphyrior può sostituire qualsiasi cannone automatico con:
  - Proiettore Irad ..... gratis
  - Cannone laser..... +10 punti/ciascuno
- Un Acastus Knight Porphyrior può sostituire il proprio lanciamissili Ironstorm con:
  - Sistema di Difesa Missilistico Helios..... gratis

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone laser magnum	72"	10	2	Artiglieria 2, Area Grande (5")
Batteria missilistica Ironstorm	72"	6	4	Artiglieria 1, Area Enorme (7")
Sistema di Difesa Missilistico Helios	60"	8	2	Pesante 2, Contraerea, Intercettazione
Cannone automatico	48"	7	4	Pesante 2
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corrutto, 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.

# QUESTORIS KNIGHT DOMINUS [FAQ]

360 Punti+Armi

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza				PS
					Fi	Re	I	A	
Dominus	4	4	10	13	13	12	3	3	7

## Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Dominus

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

## Equipaggiamento

- Tre cannoni spezzassedi binati
- Due fucili termici binati
- Scudo Ionico

## Regole Speciali

- Rango Nobiliare
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)

## Opzioni

- Un Questoris Knight Dominus **deve** avere due armi montate sulle braccia scelte tra le seguenti:
  - Cannone a conflagrazione..... +30 punti/arma
  - Lancia Volcano ..... +45 punti/arma
  - Arpione del Tuono ..... +50 punti/arma
  - Decimatore plasma ..... +55 punti/arma
- Un Questoris Knight Dominus può sostituire qualsiasi dei propri cannoni spezzassedi binati con:
  - Due missili spaccascudi ..... gratis
- Un Questoris Knight Dominus può avere:
  - Ocular Augmentics..... +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone spezzassedi binato	48"	7	4	Pesante 2, Binato
Missile spaccascudi	48"	9	3	Pesante 1, Spaccascudi, Un Solo Uso
Arpione del Tuono	12"	10	1	Artiglieria 1, Sfondacorazze, Corrutto, Morte Immediata, Penetrante, Arpione
Cannone a conflagrazione	Hellstorm	7	3	Artiglieria 1
Decimatore plasma	48"	8	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Surriscaldamento
Lancia Volcano	80"	9	2	Pesante 1, Area (3")

**Arpione:** Se si utilizza un'arma con questa regola speciale, indipendentemente dal risultato del colpo, l'arma non può essere utilizzata nella successiva Fase di Tiro del giocatore che la controlla. In aggiunta, se un'arma con questa regola speciale infligge con successo una Ferita o un Punto Scafo, il bersaglio subisce invece D6 danni anziché uno soltanto come di consueto. Nota che eventuali Ferite o Punti Scafo inflitte in questo modo non vengono passate ad altri modelli della stessa unità.

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

**Spaccascudi:** Contro una Ferite o un Punto Scafo inflitte da un'arma con questa regola speciale non è possibile effettuare Tiri Invulnerabilità.





# QUESTORIS KNIGHT ARMIGER TALON [FAQ]

175 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Armiger	4	4	7	12	12	11	4	2	4

## Composizione dell'Unità

- 1 Questoris Knight Armiger

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

## Equipaggiamento

- Due armi da combattimento dei Dreadnought
- Brocchiere Ionico

## Regole Speciali

- Rango Nobiliare (Cavaliere Ausiliario)
- Avanzata Implacabile
- Movimento in Copertura
- Passolungo

## Armiger Talon

Quando l'unità viene schierata (durante lo Schieramento o quando arriva dalla Riserva) tutti gli Armiger 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.

## TRUPPA NON OBBLIGATORIA

Un Questoris Knight Armiger Talon è una Scelta Truppa non obbligatoria per tutte le armate di Questoris Knight.

## Opzioni

- Un Questoris Knight Armiger Talon può includere:
  - Fino a due Armiger addizionali.....+150 punti/modello
- Qualsiasi Armiger dell'unità può avere una singola arma dorsale scelta tra le seguenti:
  - Mitragliatore pesante..... +5 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Armiger dell'unità può sostituire qualsiasi delle proprie armi da mischia dei Dreadnought con una delle seguenti armi:
  - Lancia termica Armiger..... +10 punti/arma
  - Cannone automatico Armiger ..... +15 punti/arma
- Tutti gli Armiger dell'unità possono equipaggiare i propri mitragliatori pesanti con:
  - Munizioni bio-corrosive ..... +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Automatico Armiger (mun. Perforanti)	64"	7	3	Pesante 2, Penetrante
(mun. Incendiarie)	64"	7	3	Pesante 2, Ignora la Copertura
Lancia Termica Armiger	36"	8	2	Pesante 1, Termico
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Arma da mischia dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia

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

## Brocchiere Ionico

Un Armiger ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco da tiro. Un Brocchiere Ionico non offre alcuna protezione contro gli attacchi da mischia.

## Rango Nobiliare (Cavaliere Ausiliario)

Tutti i modelli di un Questoris Knight Armiger Talon in un Distaccamento di Questoris Knight hanno automaticamente il Rango Nobiliare Cavaliere Ausiliario e non possono scegliere altri Ranghi Nobiliari. Un Cavaliere Ausiliario non beneficia mai di un Tratto del Generale che si applica ad altri modelli amici di Cavalieri.

## 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.

## Passolungo

Quando un Armiger sceglie di Correre durante la propria Fase di Tiro, può muoversi fino ad un massimo di 12" (non tirare alcun dado per determinare la distanza di Corsa). In aggiunta, dopo aver completato il proprio movimento di Corsa, un Armiger può far fuoco con una delle proprie armi, ma se lo fa si considera sparare Alla Cieca.

# ARMI DEI QUESTORIS KNIGHT

## ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arpione del Tuono	12"	10	1	Artiglieria 1, Sfondacorazze, Corrutto, Morte Immediata, Penetrante <sup>7</sup> , Arpione <sup>12</sup>
Batteria missilistica Ironstorm	72"	6	4	Artiglieria 1, Area Enorme (7")
Cannone a conflagrazione	Hellstorm	7	3	Artiglieria 1
Cannone a fiamme Acheron	Hellstorm	7	3	Artiglieria 1
Cannone automatico Armiger (munizioni perforanti)	64"	7	3	Pesante 2, Penetrante <sup>7</sup>
(munizioni incendiarie)	64"	7	3	Pesante 2, Ignora la Copertura
Cannone automatico Icarus	48"	7	4	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Cannone da battaglia a fuoco rapido	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5")
Cannone da battaglia Questoris	72"	6	3	Artiglieria 3, Area Grande (5")
Cannone Fulminatore	48"	7	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Dilaniante, Lacerante
Cannone Graviton a singolarità	36"	8	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Concussione, Sfondacorazze, Collasso a Singolarità <sup>1</sup>
Cannone laser magnum	72"	10	2	Artiglieria 2, Area Grande (5")
Cannone requiem Castigator	36"	7	3	Pesante 8
Cannone spezzasedi binato	48"	7	4	Pesante 2, binato
Cannone termico pesante	36"	9	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico
Cannone Volkite	45"	8	3	Pesante 5, Deflagrazione <sup>2</sup>
Decimatore plasma	48"	8	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Surriscaldamento
Fresa laser Atrapos (fase di Tiro)	8"	D	2	Pesante 1
Fucile Graviton	18"	X	4	Pesante 1, Area (3"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton <sup>3</sup>
Fucile plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Fucile termico	12"	8	1	Assalto 1, Termico
Lancia elettrica Cerastus	18"	7	2	Pesante 6, Concussione
Lancia termica Armiger	36"	8	2	Pesante 1, Termico
Lancia Volcano	80"	9	2	Pesante 1, Area (3")
Lanciamissili Ironstorm	72"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Lanciarazzi Stormspear	48"	8	3	Pesante 3
Missile spaccascudi	48"	9	3	Pesante 1, Spaccascudi <sup>13</sup> , Un Solo Uso
Mitragliatore Avenger	36"	6	3	Pesante 12, Dilaniante
Mitragliatore pesante (- munizioni normali)	36"	4	6	Pesante 3
(- munizioni bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corrutto, Radioattivo <sup>4</sup>
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3
Sistema di difesa missilistico Helios	60"	8	2	Pesante 2, Intercettazione, Contraerea

## ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio d'assedio Hekaton	-	D	2	Mischia, Demolitore <sup>5</sup>
Arma da mischia dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia
Fresa laser Atrapos (corpo a corpo)	-	D	1	Mischia, Demolitore <sup>5</sup>
Lama da battaglia Tempest	-	10	2	Mischia, Deflagrazione <sup>2</sup> , Attacco Tempestoso <sup>6</sup> , Penetrante <sup>7</sup>
Lancia elettrica Cerastus	-	D	2	Mischia, Colpo Improvviso <sup>8</sup>
Maglio a catena Mietitore	-	D	2	Mischia, Distruttore di Macchine <sup>9</sup>
Maglio Colpo di Tuono	-	D	2	Mischia, Colossale <sup>10</sup> , Colpo Scagliante <sup>11</sup>
Spada a catena Mietitrice	-	D	2	Mischia



## REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DEI QUESTORIS KNIGHT

- 1. Collasso a Singolarità:** Prima di tirare per colpire con un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 1, il Cavaliere perde 1 Punto Scafo, senza possibilità di effettuare alcun tiro salvezza. Con un risultato di 6, l'attacco viene risolto come se avesse la regola speciale Vortex (vedi il Regolamento dell'Era dell'Oscurezza).
- 2. 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.
- 3. 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.
- 4. 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.
- 5. 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).
- 6. Attacco Tempestoso:** Al posto di attaccare normalmente, un Cerastus Knight Castigator può effettuare un attacco speciale, risolto durante il Livello di Iniziativa 2. Questo attacco infligge un colpo automatico a tutti i modelli a contatto di base, risolto con il profilo della Lama da Battaglia Tempest.
- 7. Penetrante:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.
- 8. Colpo Improvviso:** Un'arma con questa regola speciale garantisce un bonus di +1 Iniziativa nel turno in cui si effettua un assalto.
- 9. Distruttore di Macchine:** Quando attacca un modello dotato di valore di corazza, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Tabella delle Armi Distruttrici.
- 10. Colossale:** Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale combatte e ammassa durante il Livello di Iniziativa 1.
- 11. Colpo Scagliante:** Un Cavaliere che distrugge in corpo a corpo una Creatura Mostruosa o un Veicolo, può scegliere di scagliarla contro il nemico (Creature Mostruose Gigantesche, Veicoli Superpesanti e Edifici non possono essere scagliati!). Se il veicolo è stato distrutto a seguito di un risultato di Esplosione sulla tabella dei Danni ai Veicoli, risolvi tutti i danni dovuti all'esplosione e fai sbarcare qualsiasi passeggero prima di scagliarlo. Quando scagli un modello, risolvi immediatamente un attacco da tiro contro un'unità nemica entro 12" che non sia bloccata in corpo a corpo, secondo le regole qui riportate. Dopo aver risolto l'attacco, il modello scagliato viene rimosso da gioco.
- 12. Arpione:** Se si utilizza un'arma con questa regola speciale, indipendentemente dal risultato del colpo, l'arma non può essere utilizzata nella successiva Fase di Tiro del giocatore che la controlla. In aggiunta, se un'arma con questa regola speciale infligge con successo una Ferita o un Punto Scafo, il bersaglio subisce invece D6 danni anziché uno soltanto come di consueto. Nota che eventuali Ferite o Punti Scafo inflitte in questo modo non vengono passate ad altri modelli della stessa unità.
- 13. Spaccascudi:** Contro una Ferita o un Punto Scafo inflitte da un'arma con questa regola speciale non è possibile effettuare Tiri Invulnerabilità.

# SOLAR AUXILIA

## ARMY LIST



## TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito di Solar Auxilia durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

### TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA DELLA SOLAR AUXILIA

Un esercito di Solar Auxilia utilizza la normale tabella di Selezione dell'Armata dell'Era dell'Oscurità.

### TABELLA DELLE ALLEANZE

Per quanto riguarda la Tabella delle Alleanze, un esercito di Solar Auxilia utilizza la riga relativa agli Eserciti Imperiali.

Alcuni Personaggi e/o Unità saranno disponibili soltanto ad un Esercito di Solar Auxilia appartenente alla Fazione Lealista o alla Fazione Traditrice.

## TRATTI DEL GENERALE

Il Generale di un esercito di Solar Auxilia può tirare su una delle Tabelle dei Trattati del Generale del Regolamento dell'Era dell'Oscurità oppure sulla tabella seguente.

### D6 Tratto

#### 1 Sopravvissuto Oltre Ogni Aspettativa

Il Generale ha la regola speciale Guerriero Eterno

#### 2 Bombardamento a Tappeto

Finchè il Generale è in vita, puoi indicare una qualsiasi arma di tipo Artiglieria che si trovi entro 6" da lui durante la Fase di Tiro. Per quel turno, l'arma scelta si considera Binata.

#### 3 Sangue Amaro

Quando sta combattendo in una Sfida, il Generale ha la regola speciale Odio.

#### 4 Bombardamento Fumogeno

Il Giocatore può decidere di utilizzare un Bombardamento Fumogeno all'inizio della partita. Se lo fa, tutte le unità amiche di Solar Auxilia si considerano avere la regola speciale Ammantato durante il primo turno di gioco.

#### 5 Signore del Vuoto

Il Generale ha la regola speciale Risoluto. Inoltre lui e qualsiasi unità a cui si aggrega guadagna la regola speciale Movimento in Copertura.

#### 6 Maestro d'Assedio

All'inizio della partita, dopo lo schieramento ma prima che cominci il primo turno, indica un elemento di terreno all'interno della Zona di Schieramento nemica (nota che non puoi indicare una Fortificazione acquistata dall'avversario). I Tiri Copertura concessi dall'elemento scenico scelto sono peggiorati di -1 (un Tiro Copertura di 5+ diventa 6+ ecc.).

### COMANDO DISCIPLINATO

Gli eserciti di Solar Auxilia seguono una rigida catena di comando in tutte le loro operazioni. Questo determina quale modello sia considerato il Generale di un Distaccamento Primario di Solar Auxilia (a meno che non sia presente un Personaggio Unico che sovrascrive questa regola). Al momento di selezionare il Generale dell'Esercito, utilizza i seguenti criteri:

- Se l'esercito include un Lord Marshal, questi deve essere il Generale.
- Se l'esercito non include un Lord Marshal ma include uno o più Legate Commanders, uno di questi deve essere il Generale.
- Se l'esercito non include né Lord Marshal né Legate Commander ma contiene una o più Auxilia Tactical Command Section, lo Strategos di una di queste unità deve essere il Generale.
- Se l'esercito non include nessuna delle unità sopra indicate ma include uno o più Auxilia Tank Commander, il Tank Commander associato al veicolo più costoso dell'esercito deve essere il Generale. Nota in questo caso che un Tank Commander non guadagna alcun Tratto del Generale.

LEGATE COMMANDER

45 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Comandante	4	4	3	3	3	3	2	9	4+
Lord Maresciallo	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

**Composizione dell'Unità**

- 1 Comandante

**Tipo di Unità**

- Fanteria (Personaggio)

**Equipaggiamento**

- Armatura siderale
- Arma da mischia
- Campo di rifrazione
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola laser

**Regole Speciali**

- Alto Comando
- Comando Disciplinato
- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Personaggio Indipendente
- Forgiato dalla Battaglia (solo Lord Maresciallo)
- Retaggio della Casata (solo Lord Maresciallo)

**Opzioni**

- Un singolo Comandante dell'esercito può essere promosso a:
  - Lord Maresciallo ..... +35 punti  
*(Un Lord Maresciallo ha il profilo migliorato sopra descritto e alcune regole e opzioni speciali aggiuntive. Per il resto un Lord Marshal ha accesso alle medesime opzioni di un Comandante).*
- Un Comandante può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola sovraccaricata ..... +2 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +10 punti
  - Pistola Inferno ..... +15 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
  - Pistola Archeotech (solo Lord Maresciallo) ..... +20 punti
  - Lama del Campione (solo Lord Maresciallo) ..... +25 punti
- Un Comandante può prendere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Laser digitali ..... +5 punti
  - Infravisore ..... +5 punti
  - Disturbatore psionico ..... +5 punti
  - Cyber-famiglio ..... +10 punti
  - Generatore di onde Grav (solo Lord Maresciallo) ..... +10 punti
- Un Comandante può sostituire il proprio Campo di rifrazione con uno dei seguenti:
  - Aureola di ferro ..... +10 punti
  - Matrice di dislocamento (solo Lord Maresciallo) ..... +15 punti
- Un Comandante può sostituire la propria Armatura siderale con:
  - Armatura dell'artefice ..... +20 punti
- Un Comandante può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +10 punti

**Alto Comando**

Fintantochè un modello con questa regola speciale è in gioco (compreso se si trova imbarcato su un veicolo terrestre in gioco o all'interno di una Fortificazione amica), non sta Ripiegando o non si trova ingaggiato in Corpo a Corpo, tutte le unità amiche dello stesso Distaccamento possono utilizzare la sua Disciplina per qualsiasi test di Morale e Inchiodamento (applicando i normali modificatori).

**Forgiato dalla Battaglia**

Un modello con questa regola speciale che sia anche il Generale dell'Esercito può scegliere anziché determinare casualmente il proprio Tratto del Generale, scegliendo da qualsiasi Tabella dei Trattati a lui normalmente accessibile.

**Retaggio della Casata**

In un esercito che includa un Lord Maresciallo come proprio Generale, le Veletaris Storm Section possono essere scelte come Retaggio della Casata, in aggiunta al loro normale utilizzo. Queste squadre si considerano avere AC4 e non possiedono la regola speciale Tenere la Linea. In aggiunta hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria) fintantochè il Lord Maresciallo si trova in gioco e non sta Ripiegando. Le squadre incluse come Retaggio della Casata si considerano una Scelta Elite (e non più una Truppa del Tercio) e possono scegliere un Dracosan Armoured Transport o un Auxilia Arvus Lighter come Trasporto Apposito.





## LORD MARSHAL IRETON MASADE

155 Punti



Ireton MaSade

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



### Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)



### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)



### Equipaggiamento

- Aureola di Ferro
- Disturbatore psionico
- Esoscheletro di Deambulazione
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola Archeotech
- Spada potenziata perfezionata



### Regole Speciali

- Alto Comando
- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Generale (Maestro del Campo di Battaglia)
- Odio (Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Protettore di Agathon
- Retaggio della Casata



### Tratto del Generale

Ireton MaSade deve sempre essere il Generale dell'Esercito e ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Maestro del Campo di Battaglia:** Dopo che entrambi i giocatori hanno terminato lo schieramento, ma prima che cominci il primo turno, MaSade può rischierare D3 unità amiche a sua scelta. Questo rischieramento può portare un'unità schierata in Riserva oppure far schierare in campo un'unità precedentemente tenuta in Riserva.

### Protettore di Agathon

Fintantochè Ireton MaSade è presente sul campo di battaglia, la prima volta che un'unità appartenente al Distaccamento di Ireton MaSade (ad eccezione di Trasporti Appositi, Sovrani della Guerra e unità Uniche) viene distrutta, tira un D6. Con un risultato di 5 o 6 una nuova unità identica a quella appena distrutta viene automaticamente inserita tra le Riserve Provisorie. Questa abilità può essere utilizzata una sola volta per partita.

### Esoscheletro di Deambulazione

L'Esoscheletro di Deambulazione conferisce a Ireton MaSade un Tiro Armatura di 2+ e la regola speciale Difficile da Abbattere.

### QG- LEALISTI

Ireton MaSade è una Scelta QG per tutte le armate di Solar Auxilia appartenenti alla Fazione Lealista e deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

# AUXILIA TACTICAL COMMAND SQUAD

75 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Strategos	3	4	3	3	2	3	2	8	4+
Vessillario	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Proclamatore	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Ausiliario Veterano	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

## Composizione dell'Unità

- 1 Strategos
- 1 Vessillario
- 1 Proclamatore
- 2 Ausiliari Veterani

## Tipo di Unità

- Strategos/Vessillario/Proclamatore: Fanteria (Personaggio)
- Ausiliari Veterani: Fanteria

## Equipaggiamento

- Armatura siderale
- Arma da mischia
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola laser
- Fucile laser Auxilia con collimatore e sovraccaricatore (solo Ausiliari Veterani)
- Nuncio-Vox (solo Proclamatore)
- Vessillo della Coorte (solo Vessillario)
- Cognis-Signum (solo Strategos)

## Regole Speciali

- Comando Disciplinato
- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Bombardamento di Precisione (solo Strategos)

## Trasporto Apposito

- L'unità può prendere come Trasporto Apposito un Dracosan Armoured Transport o un Auxilia Arvus Lighter o, fintantochè è composta interamente da modelli fanteria e da non più di 10 modelli, un Saturnyne Pattern Aurox Armoured Transport.

## Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a cinque Ausiliari Veterani addizionali ..... +5 punti/modello
- Lo Strategos può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola sovraccaricata ..... +2 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +10 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Fino a due Ausiliari Veterani dell'unità possono sostituire il proprio fucile laser Auxilia con collimatore e sovraccaricatore con uno dei seguenti:
  - Fucile Volkite ..... +5 punti/modello
  - Lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti, tempesta e cinetiche) ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme ..... +5 punti/modello
  - Cannone rotante ..... +10 punti/modello
  - Fucile termico ..... +10 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +15 punti/modello

## Bombardamento di Precisione

Una volta per partita, al posto che sparare con un'arma, lo Strategos può scatenare un Bombardamento di Precisione, risolto con il profilo sotto riportato. Un Bombardamento di Precisione non può essere usato se lo Strategos è ingaggiato in corpo a corpo o sta Ripiegando.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento di Precisione	Infinito	9	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Inchiodamento







# AUXILIA TANK COMMANDER

55 Punti +Veicolo



Capocarro

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
-	4	-	-	-	-	-	-	-



### Composizione dell'Unità

- 1 Capocarro

### Opzioni

- Un Capocarro non ha opzioni specifiche. Il veicolo acquistato assieme al Capocarro può tuttavia scegliere qualsiasi sua opzione.



### Tipo di Unità

- Veicolo (come il veicolo acquistato con il Capocarro, Personaggio)

### Regole Speciali

- Asso Corazzato
- Comando Disciplinato
- Guerra Corazzata
- Ufficiale di Supporto

#### Asso Corazzato

Un veicolo comandato da un Capocarro può Sparare di Reazione con qualsiasi arma potrebbe normalmente farlo. In aggiunta deve scegliere una singola regola speciale dell'elenco seguente, che viene guadagnata dal veicolo acquistato assieme al Capocarro.

- Cacciatore di Mostri
- Cacciatore di Veicoli Corazzati
- Difficile da Abbattere
- Esploratore e Movimento in Copertura
- Nemico Favorito (Fanteria)
- Tiri di Precisione (nota che questa regola non si applica nel caso di armi ad Area o a Sagoma)

#### Guerra Corazzata

Un Capocarro deve essere associato ad un singolo Auxilia Leman Russ (di qualsiasi tipo), Valdor Tank Destroyer, Malcador, Baneblade, Stormblade, Stormlord, Stormhammer o Shadowword che sia incluso nell'Esercito. Questo significa che l'Esercito deve includere almeno un veicolo tra questi per ogni Capocarro acquistato. Un Capocarro non può mai abbandonare il veicolo a cui è stato assegnato e si considera ucciso se il veicolo viene distrutto.

Il veicolo a cui è stato assegnato un Capocarro guadagna automaticamente la regola speciale Carro di Comando e utilizza l'AB 4 del Capocarro. Il costo di queste migliorie sono già incluse all'interno del costo del Capocarro.

#### Ufficiale di Supporto

Se incluso in un Distaccamento Primario, un Capocarro non può essere scelto come scelta QG obbligatoria.



# ELITE

## AUXILIA MEDICAE DETACHMENT

60 Punti

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

### Composizione dell'Unità

- 3 Attendenti Medici

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura siderale
- Arma da mischia
- Medi-pack
- Pistola laser

### Regole Speciali

- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Schieramento Dedicato

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a tre Attendenti Medici addizionali..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Attendente Medico può essere equipaggiato con:
  - Pistola ad aghi..... +10 punti/modello

### Schieramento Dedicato

Durante lo Schieramento, tutti i Medici devono essere assegnati ad una delle seguenti unità di Solar Auxilia e non possono lasciarla durante la partita. Se il giocatore lo desidera, più Medici possono essere assegnati ad una stessa unità.

- Auxilia Tactical Command Section
- Auxilia Lasrifle Section
- Auxilia Flamer Section
- Veletaris Storm Section

### Medi-pack

Un modello equipaggiato con un Medi-pack e l'unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (5+).



# SOLAR AUXILIA SURGEON-PRIMUS AEVOS JOVAN [FAQ]

50 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Aevos Jovan	2	2	3	3	2	3	1	9	4+
Attendenti Medici	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

## Composizione dell'Unità

- Aevos Jovan (Unico)

## Tipo di Unità

- Aevos Jovan: Fanteria (Personaggio)
- Attendenti Medici: Fanteria

## Equipaggiamento (solo Aevos Jovan)

- Armatura siderale
- Bisturi fascio
- Lettiga automatizzata\*
- Pistola ad aghi perfezionata

*\*Nota che sebbene la Lettiga Automatizzata sia rappresentata da un modello, questo non ha alcun effetto in termini di gioco e può essere rimossa o spostata a piacimento per necessità di gioco senza alcuna ripercussione.*

## Equipaggiamento (solo Attendenti Medici)

- Armatura siderale
- Arma da mischia
- Medi-pack
- Pistola laser

## Regole Speciali

- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Schieramento Dedicato
- Abilità Miracolosa (solo Aevos Jovan)
- La Fortuna del Sopravvissuto (solo Aevos Jovan)

## Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a 3 Attendenti Medici aggiuntivi..... + 15 punti/modello
- Qualsiasi Attendente Medico può essere equipaggiato con:
  - Pistola ad aghi..... + 10 punti/modello

## Abilità Miracolosa

Una volta per Turno del Giocatore, il giocatore può automaticamente superare un Tiro di Insensibile al Dolore generato da Aevos Jovan (quindi effettuato da lui o da un qualsiasi altro modello della sua unità). In alternativa, se questa abilità non viene usata, al termine del Turno del Giocatore, Aevos Jovan può far recuperare una singola Ferita precedentemente persa ad un modello amico che si trovi entro 6".

## La Fortuna del Sopravvissuto

Aevos Jovan può ripetere qualsiasi tiro fallito di Attento, Signore!

## Lettiga Automatizzata

La Lettiga Automatizzata conferisce ad Aevos Jovan e a qualsiasi unità di Fanteria a cui è aggregato la regola speciale Insensibile al Dolore (4+). In aggiunta, il possessore si considera avere la regola speciale Molto Imponente.

## Bisturi Fascio

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bisturi Fascio	-	X	3	Mischia, Avvelenato (4+), Morte Immediata

## ÈLITE – LEALISTI

Aevos Jovan (e i suoi Attendenti Medici) sono una Scelta Èlite per tutte le armate di Solar Auxilia appartenenti alla Fazione Lealista.

## SOLAR AUXILIA RAPIER BATTERY

35 Punti/modello

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

### Composizione dell'Unità

- 1-3 Batterie Rapier che formano uno squadrone. Ogni Batteria ha 2 Ausiliari Artiglieri.

### Tipo di Unità

- Ausiliari Artiglieri: Fanteria
- Batteria Rapier: Artiglieria

### Equipaggiamento (Batteria Rapier)

- Multilaser Quad

### Equipaggiamento (Ausiliari Artiglieri)

- Armatura siderale
- Arma da mischia
- Fucile laser

### Regole Speciali

- Combattimento Ravvicinato (solo Ausiliari)
- Fuoco Disciplinato (solo Ausiliari Artiglieri)
- Estremamente Imponente (Batteria e serventi assieme)

### Opzioni

- Qualsiasi Batteria Rapier può sostituire il proprio multilaser quad con una delle seguenti armi:
  - Distruttore Laser ..... +15 punti/modello
  - Mortaio Quad\* ..... +35 punti/modello
  - Cannone Graviton ..... +35 punti/modello

\*Il Mortaio Quad è equipaggiato con munizioni a frammentazione e munizioni anticarro.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Multilaser Quad	36"	6	6	Pesante 6, Binato
Distruttore Laser	36"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Cannone Graviton	36"	X	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton
Mortaio Quad (-munizioni a frammentazione)	12"-60"	5	5	Pesante 4, Area (3"), Bombardamento
(-munizioni anticarro)	36"	8	4	Pesante 4, Penetrante

**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.

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





# AUXILIA OGRYN CHARONITE SQUAD

185 Punti

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

### Composizione dell'Unità

- 3 Ogryn.

### Tipo di Unità

- Fanteria

### Equipaggiamento

- Armatura siderale
- Artigli Charoniti

### Regole Speciali

- Combattenti Brutali
- Insensibile al Dolore (6+)
- Lobotomizzati
- Martello dell'Ira
- Molto Imponenti
- Pulsante dell'Uomo Morto
- Risoluti

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a sei Ogryn addizionali..... +55 punti/modello

### Combattenti Brutali

I modelli con questa regola speciale devono sempre effettuare uno Sfondamento, e quando Consolidano al termine di un combattimento devono sempre muoversi in direzione dell'unità nemica più vicina.

### Lobotomizzati

Le unità con questa regola speciale non possono mai Andare a Terra e non sono mai considerate Unità Validi.

### Pulsante dell'Uomo Morto

Quando un'unità di Ogryn fallisce un Test di Morale, e contemporaneamente si trova in gioco almeno un'unità QG non ingaggiata in combattimento appartenente allo stesso Distaccamento Primario, è possibile attivare il Pulsante dell'Uomo Morto.

L'unità di Ogryn ignora immediatamente il Test di Morale fallito, ma subisce D3 Ferite senza poter effettuare alcun tipo di Tiro Salvezza. Ogni Ferita è assegnata casualmente tra tutti i modelli ancora in vita dell'unità.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artigli Charoniti	-	+1	3	Mischia, Scorticatore

**Scorticatore:** Qualsiasi Tiro per Colpire pari a 6 viene risolto a VP2 e con la regola speciale Morte Immediata. Effettua separatamente i Tiri per Ferire e gli eventuali Tiri Salvezza contro questi attacchi.

# ENGINESEER AUXILIA

65 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Adepto Tecno-magus	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Servo-automa	3	3	4	5	1	1	1	6	5+

### Composizione dell'Unità

- 1 Adepto Tecno-magus
- 4 Servo-automi

### Tipo di Unità

- Adepto Tecno-magus: Fanteria (Personaggio)
- Servo-automa: Fanteria

### Equipaggiamento (Adepto Tecno-magus)

- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Pistola laser
- Servo-braccio

### Equipaggiamento (Servo-automi)

- Arma da corpo a corpo

### Regole Speciali (Adepto Tecno-magus)

- Fabbro da Battaglia
- Automi di Supporto

### Regole Speciali (Servo-automi)

- Cybernetica

### SUPPORTI PESANTI ADDIZIONALI

Se nell'esercito è presente almeno un 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.

Nel caso venga acquistato un Triaros, solo l'unità di Thallax che lo ha acquistato come Trasporto Apposito può imbarcarsi in esso.

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a due Adepti Tecno-maghi aggiuntivi ..... +20 punti/modello
  - Fino a quattro Servo-automi aggiuntivi ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi Adepto Tecno-magus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
  - Infravisore ..... +5 punti/modello
  - Scanner predittivo ..... +5 punti/modello
  - Campo di Rifrazione ..... +10 punti/modello
  - Cyber-famiglio ..... +10 punti/modello
  - Nuncio-vox ..... +10 punti/modello
  - Controllore corticale ..... +15 punti/modello
  - Fucile Volkite ..... +10 punti/modello
  - Fucile Graviton ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Servo-automa può avere una delle seguenti armi:
  - Servo-braccio ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme ..... +5 punti/modello
  - Cannone rotante ..... +10 punti/modello
  - Fucile plasma fascio ..... +10 punti/modello
  - Lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti, tempesta e cinetiche) ..... +10 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +15 punti/modello

### Automi di Supporto

Per ogni Servo-automa equipaggiato con un Servobraccio nell'unità, gli Adepti Tecno-magus dell'unità guadagnano +1 ai tiri per la regola speciale Fabbro da Battaglia (nota che un risultato di 1 è sempre considerato un fallimento nonostante questo bonus).

### Cybernetica

Se non sono più accompagnati da almeno un Adepto Tecno-magus, 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).



# TRUPPE

## AUXILIA INFANTRY TERCIO

1-3 SEZIONI

### SCHIERARE UN TERCIO

Il Tercio è l'unità base degli eserciti di Solar Auxilia.

Ogni Tercio è composto da un numero di Sezioni variabile, selezionate tra le unità descritte nel seguito.

Indipendentemente dal numero di Sezioni da cui è composto, un Tercio occupa sempre un'unica Scelta Truppa nella Tabella di Selezione dell'Armata.

Tutte le Sezioni di un Tercio devono essere posizionate sul tavolo simultaneamente e nel caso siano schierate in Riserva e si considerano come un'unica unità per tutti i Tiri delle Riserve (e entreranno quindi in campo tutte assieme).

Dopo essere state schierate tuttavia le Sezioni di un Tercio si considerano ciascuna come una singola unità separate e pertanto agiscono separatamente una dall'altra, possono conquistare/contestare obiettivi diversi, conferiscono Punti Vittoria separatamente per essere distrutte ecc.

Un Tercio deve comprendere un minimo di una Sezione e può comprendere fino ad altre due Sezioni aggiuntive. Il costo in punti del Tercio è pari alla somma dei punti di tutte le Sezioni che lo compongono.

### Comandante del Tercio

Un Sergente di una delle Auxilia Lasrifle Section del Tercio può essere promosso a Comandante del Tercio, guadagnando un profilo migliorato ma mantenendo tutte le opzioni normalmente disponibili ad un Sergente.

### Sezioni di Supporto

Un Tercio può includere una o più Sezioni di Supporto soltanto se include già almeno una Auxilia Lasrifle Section.

### Trasporti Appositi

Un Tercio può acquistare 1-3 Dracosan Armoured Transport come Trasporti Appositi (indipendentemente dal numero di Sezioni che lo compongono e utilizzabili da qualsiasi Sezione del Tercio).

### Fortificazioni Apposite

Un Tercio che non abbia acquistato alcun Dracosan Armoured Transport come Trasporto Apposito può invece acquistare una singola Linea di Difesa Egida per ciascuna delle Sezioni che lo compongono. Le Linee di Difesa Egida acquistate in questo modo non occupano alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata e possono essere equipaggiate normalmente.

Un Tercio che acquista una o più Linee di Difesa Egida non può tuttavia essere lasciato in Riserva e deve essere schierato sul tavolo all'inizio della partita.

Questa opzione può essere utilizzata solo se il Tercio appartiene al Distaccamento Primario dell'esercito durante una partita giocata con le regole delle Battaglie nell'Era dell'Oscurità utilizzando la Tabella di Selezione d'Armata dell'Era dell'Oscurità.

### SEZIONI DI UN TERCIO

In un Auxilia Infantry Tercio possono essere incluse le seguenti unità.

- Auxilia Lasrifle Section
- Veletaris Storm Section
- Auxilia FLamer Section (Support Section)

## AUXILIA LASRIFLE SECTION

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Comandante del Tercio	4	4	3	3	2	3	2	8	4+
Sergente	3	3	3	3	1	3	2	8	4+
Stendardiere	3	3	3	3	1	3	1	7	4+
Operatore Vox	3	3	3	3	1	3	1	7	4+
Ausiliario	3	3	3	3	1	3	1	7	4+

### Composizione dell'Unità

- 1 Sergente
- 1 Stendardiere
- 1 Operatore Vox
- 17 Ausiliari

### Tipo di Unità

- Comandante del Tercio, Sergente: Fanteria (Personaggio)
- Stendardiere, Operatore Vox, Ausiliario: Fanteria

### Equipaggiamento

- Arma da corpo a corpo
- Armatura siderale
- Fucile laser Auxilia con collimatore
- Granate perforanti e a frammentazione
- Vessillo di Sezione (solo Stendardiere)
- Nuncio-Vox (solo Operatore Vox)

### Regole Speciali

- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Tenere la Linea

### SCHIERAMENTO IN ZONE MORTALIS

Durante le partite di Zone Mortalis, una Auxilia Lasrifle Section deve essere suddivisa in due unità da 10 modelli ciascuna prima della partita, che si considerano unità separate (nota che fanno comunque parte dello stesso Tercio).

### Opzioni

- Un Sergente tra tutte le Sezioni di un Tercio può essere promosso a:
  - Comandante del Tercio (nota che continua ad avere tutte opzioni di un normale Sergente)..... +15 punti
- Il Sergente può sostituire il proprio fucile laser Auxilia con collimatore e/o la propria arma da corpo a corpo con dei seguenti:
  - Pistola laser.....Gratis
  - Pistola sovraccaricata ..... +2 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme..... +10 punti
  - Pistola plasma
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Il Sergente può avere:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
- L'intera Sezione può essere equipaggiata con:
  - Sovraccaricatore per i propri fucili laser Auxilia..... +25 punti







# VELETARIS STORM SECTION

115 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Veletari Primus	4	4	3	3	1	3	2	9	4+
Veletari	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

### Composizione dell'Unità

- 1 Veletari Primus
- 9 Veletari

### Tipo di Unità

- Veletari Primus: Fanteria (Personaggio)
- Veletari: Fanteria

### Equipaggiamento

- Arma da corpo a corpo
- Armatura siderale rinforzata
- Fucile Volkite
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola laser

### Regole Speciali

- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Movimento in Copertura
- Tenere la Linea

### Trasporto Apposito

- Fintantochè l'unità è composta interamente da modelli di fanteria e da non più di 10 modelli, può prendere un Saturnyne Pattern Aurox Armoured Transport come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Il Veletari Primus può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da corpo a corpo con dei seguenti:
  - Pistola sovraccaricata ..... +2 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola lanciapiamme..... +10 punti
  - Pistola plasma..... +10 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Il Veletari Primus può avere:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
- Un Veletari può avere:
  - Nuncio-Vox ..... +10 punti
- L'intera Sezione può essere equipaggiata con:
  - Bombe fumogene ..... +25 punti
- Tutti i Veletari della Sezione possono sostituire i propri fucili Volkite con una delle seguenti opzioni. Tutti i Veletari devono essere equipaggiati allo stesso modo. Se questa opzione è scelta, il Veletari Primus può sostituire il proprio fucile Volkite con la stessa arma scelta per l'unità, anche se non è obbligato a farlo.
  - Cannone rotante..... gratis
  - Ascia potenziata..... +5 punti/modello



## AUXILIA FLAMER SECTION

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sergente	3	3	3	3	1	3	2	8	4+
Ausiliario	3	3	3	3	1	3	1	7	4+

### Composizione dell'Unità

- 1 Sergente
- 9 Ausiliari

### Tipo di Unità

- Sergente: Fanteria (Personaggio)
- Ausiliario: Fanteria

### Equipaggiamento

- Armatura siderale rinforzata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lanciafiamme
- Pistola laser
- Arma da corpo a corpo (solo Sergente)
- 

### Regole Speciali

- Combattimento Ravvicinato
- Fuoco Disciplinato
- Sezione di Supporto
- Tenere la Linea

### Trasporto Apposito

- Fintantochè l'unità è composta interamente da modelli di fanteria e da non più di 10 modelli, può prendere un Saturnyne Pattern Aurox Armoured Transport come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Il Sergente può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da corpo a corpo con dei seguenti:
  - Pistola sovraccaricata ..... +2 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme..... +10 punti
  - Pistola plasma..... +10 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Il Veletari Primus può avere:
  - Bombe termiche ..... +5 punti





## LINEA DI DIFESA EGIDA

50 Punti

### Composizione dell'Unità

- Fino a 4 sezioni lunghe e 4 corte di Linea di Difesa Egida. Ciascuna sezione deve essere collocata in modo da trovarsi in contatto con almeno un'altra sezione.

### Tipo di Terreno

- Macerie di Battaglia (Linea di Difesa)

### Opzioni

- Una Linea di Difesa Egida può avere una delle seguenti dotazioni:
  - Deposito di munizioni..... +20 punti
  - Relè di comunicazione..... +20 punti
  - Cannone laser Icarus..... +35 punti
  - Cannone Quad..... +40 punti

### Fortificazione Apposita

Un Tercio che non abbia acquistato alcun Dracosan Armoured Transport come Trasporto Apposito può invece acquistare una singola Linea di Difesa Egida per ciascuna delle Sezioni che lo compongono. Le Linee di Difesa Egida acquistate in questo modo non occupano alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata e possono essere equipaggiate normalmente.

Un Tercio che acquista una o più Linee di Difesa Egida non può tuttavia essere lasciato in Riserva e deve essere schierato sul tavolo all'inizio della partita.

Questa opzione può essere utilizzata solo se il Tercio appartiene al Distaccamento Primario dell'esercito durante una partita giocata con le regole delle Battaglie nell'Era dell'Oscurità utilizzando la Tabella di Selezione d'Armata dell'Era dell'Oscurità.

### Linea di Difesa

I modelli in copertura dietro una Linea di Difesa Egida hanno un Tiro Copertura di 4+. In aggiunta, se un'unità in copertura dietro una Linea di Difesa Egida Va a Terra, beneficia di un bonus al proprio Tiro Copertura di +2 anziché di solo +1.

### Deposito di Munizioni

Qualsiasi modello entro 2" da un Deposito di Munizione può ripetere i risultati di 1 nei Tiri per Colpire durante la Fase di Tiro. Un Deposito di Munizioni conferisce un Tiro Copertura di 5+.

### Relè di Comunicazione

Un giocatore con almeno un modello amico non ingaggiato entro 2" da un Relè di Comunicazione può ripetere i Tiri per le Riserve. Un Relè di Comunicazione conferisce un Tiro Copertura di 5+.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone laser Icarus	96"	9	2	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione
Cannone Quad	48"	7	4	Pesante 4, Binato, Contraerea, Intercettazione



# TRASPORTI APPOSITI

## DRACOSAN ARMoured TRANSPORT

135 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Dracosan	3	13	12	11	5

### Composizione dell'Unità

- 1 Dracosan

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Un cannone laser binato
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Capacità di Trasporto

- 20 Modelli (un Dracosan non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente).

### Punti di Fuoco

- Nessuno.

### Punti di Accesso

- Un Dracosan ha un punto di accesso su ciascuno dei due lati dello scafo.

### Opzioni

- Un Dracosan può avere ciascuno dei seguenti:

- Pala..... +5 punti
- Sistema di guida ausiliario..... +10 punti
- Fino a due missili cacciatori ..... +10 punti/missile
- Rivestimento in Ceramite..... +20 punti
- Scudo Flare..... +25 punti

- Un Dracosan può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:

- Multi-laser..... +10 punti
- Lanciafiamme pesante..... +10 punti

- Un Dracosan può sostituire il proprio cannone laser binato con:

- Cannone demolitore..... +30 punti

*(Se viene scelta questa opzione, la capacità di trasporto di un Dracosan è ridotta a 10 modelli).*





# AUXILIA ARVUS LIGHTER ORBITAL SHUTTLE

75 Punti



Arvus Lighter

### Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
3	11	11	10	3



### Composizione dell'Unità

- 1 Arvus Lighter



### Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)



### Equipaggiamento

- Nessuno



### Regole Speciali:

- Attacco in Profondità

### Capacità di Trasporto

- 12 Modelli.



### Punti di Fuoco

- Nessuno.



### Punti di Accesso

- Un Arvus Lighter ha un punto di accesso sul retro.

### Opzioni

- Un Arvus Lighter può avere ciascuno dei seguenti:
  - Riflettore..... +1 punto
  - Ilium flare..... +5 punti
  - Corazza rinforzata..... +10 punti
  - Contromisure Chaff..... +10 punti
  - Abitacolo corazzato..... +15 punti
  - Scudo Flare..... +20 punti
- Un Arvus Lighter può avere una delle seguenti armi:
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Cannone automatico..... +10 punti
  - Cannone laser..... +20 punti
  - Multi-laser binato..... +15 punti
  - Cannone automatico binato..... +15 punti
  - Due missili Hellstrike..... +20 punti
  - Cannone laser binato..... +25 punti



# SATURNYNE PATTERN AUROX ARMoured TRANSPORT [RSP]

35 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Aurox	3	11	11	10	3

## Composizione dell'Unità

- 1 Aurox

## Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

## Equipaggiamento

- Mitragliatore pesante

## Regole Speciali:

- Dotazioni da Ricognizione

## Capacità di Trasporto

- 10 Modelli (un Aurox 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 Aurox.

## Punti di Accesso

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

## Opzioni

- Un Aurox può avere:
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti
- Un Aurox può sostituire il proprio mitragliatore pesante con un delle seguenti armi:
  - Multi-laser..... gratis
  - Lanciafiamme pesante ..... +5 punti



# SUPPORTI LEGGERI

## TARANTULA SENTRY GUN BATTERY

30 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:
  - Multi-laser binato..... gratis
  - 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:
  - Posizionamento Avanzato..... +5 punti/modello
  - Mimetizzazione ..... +10 punti/modello
  - Schieramento incapsulato ..... +20 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettrice, 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°.

### 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.

### 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, lancafiamme 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.
- **Schieramento Incapsulato:** L'unità deve essere lasciata in Riserva e entra in gioco tramite Attacco in Profondità. Ogni Tarantula nell'unità è considerata un'unità separata per il Tiro delle Riserve, il posizionamento, ecc.

**AUXILIA LEMAN RUSS STRIKE SQUADRON**  
**AUXILIA LEMAN RUSS BATTLE TANK**  
**AUXILIA LEMAN RUSS EXTERMINATOR**  
**AUXILIA LEMAN RUSS ANNIHILATOR**  
**AUXILIA LEMAN RUSS VANQUISHER**

175 Punti/Modello  
 170 Punti/Modello  
 170 Punti/Modello  
 175 Punti/Modello

**Corazza**

	<b>AB</b>	<b>Fr</b>	<b>Fi</b>	<b>Re</b>	<b>PS</b>
Leman Russ (tutte le versioni)	3	14	13	10	3

**Composizione dell'Unità**

- 1-3 Leman Russ (di qualsiasi tipo).

**Tipo di Unità (Tutti)**

- Veicolo (Corazzato)

**Equipaggiamento**

- Caricatore Induttivo
- Fumogeni
- Requiem pesante
- Riflettore
- Sistema di Guida Ausiliario
- Cannone da battaglia (solo Leman Russ Battle Tank)
- Cannone automatico Exterminator (solo Leman Russ Exterminator)
- Cannone laser binato (solo Leman Russ Annihilator)
- Cannone da battaglia Vanquisher (solo Leman Russ Vanquisher)

**Regole Speciali**

- Dotazioni da Ricognizione
- Fiancheggiare

**Opzioni**

- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +10 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può sostituire il proprio requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Multi-laser..... gratis
  - Lanciagamme pesante..... gratis
  - Cannone laser..... +10 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti/modello
  - Lanciagamme pesante..... +10 punti/modello

<b>Arma</b>	<b>Gittata</b>	<b>Fo</b>	<b>VP</b>	<b>Tipo</b>
Cannone da battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone Automatico Extetminator	48"	7	4	Pesante 4, Binato
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone da battaglia Vanquisher	72"	8	2	Pesante 1, Sfondacorazze

**Caricatore Induttivo**

Una volta per partita, all'inizio della propria Fase di Movimento, uno squadrone di Leman Russ può utilizzare questa regola speciale. Tutti i Leman Russ dello squadrone si considerano Veicoli Veloci per quel turno del giocatore.







# AUXILIA THUNDERBOLT HEAVY FIGHTER

200 Punti



Thunderbolt

### Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
4	11	11	10	3



### Composizione dell'Unità

- 1 Thunderbolt



### Tipo di Unità

- Veicolo (Volante)



### Equipaggiamento

- Abitacolo corazzato
- Cannone laser binato
- Contromisure Chaff
- Due cannoni automatici binati
- Quattro missili anticarro cinetici



### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Interdizione di Combattimento
- Simulacra di Riparazione
- Supersonico

### Opzioni

- Un Thunderbolt può sostituire i propri quattro missili anticarro cinetici con uno dei seguenti:
  - Quattro missili Hellstrike.....Gratis
  - Quattro missili Sunfury..... +20 punti
- Un Thunderbolt può avere ciascuno dei seguenti:
  - Sensori di tracciamento terrestre..... +10 punti
  - Scudo Flare..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile anticarro cinetico	48"	6	2	Pesante 1, Missile, Sfondacorazze, A Ricerca di Calore, Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Missile, Penetrante, Un Solo Uso
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Accecare, Area Grande, (5"), Surriscaldamento, Un Solo Uso

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

### Sensori di Tracciamento Terrestre

Conferisce la regola speciale Attacco Radente

### Interdizione di Combattimento

Se uno o più veicoli volanti nemici sono già in gioco, tutti i Tiri per le Riserve falliti effettuati da un Thunderbolt devono essere ripetuti.

### Simulacra di Riparazione

Quando un veicolo con questa regola speciale subisce un Colpo Superficiale, tira un D6. Con un risultato di 6, il danno viene ignorato.



# AUXILIA PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER

135 Punti

Auxilia Primaris-Lightning

## Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
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

### 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 ..... +15 punti
  - Due missili penetratori Kraken ..... +25 punti
  - Bombe a grappolo Phosphex. .... +25 punti
  - Due cariche elettromagnetiche tempesta ..... +20 punti
- Un Primaris-Lightning può avere ciascuno dei seguenti:
  - Servo-pilota da Battaglia ..... +15 punti
  - Sensori di tracciamento terrestre ..... +10 punti

### \*Munizioni Speciali: Missili Radioattivi

Un Auxilia Primaris-Lightning equipaggiato con uno o più lanciamissili binati, può equipaggiarli anche con missili radioattivi per +15 punti per ciascun lanciamissile.

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, Sfondacorazza, Un Solo Uso
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

**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.



# SOLAR AUXILIA 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 lanciafiamme pesanti

### 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 trasportare 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
  - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti
- Una Trivella Termitica può sostituire qualsiasi dei propri fucili requiem binati con una delle seguenti opzioni:
  - Fucile Volkite binato..... +10 punti/ciascuno

### Assalto Sotterraneo

Se la Trivella Termitica e l'unità che sta trasportando entrano 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 una Fortificazione 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 ingaggiata 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

## AUXILIA LEMAN RUSS ASSAULT SQUADRON

### AUXILIA LEMAN RUSS DEMOLISHER

### AUXILIA LEMAN RUSS INCINERATOR

### AUXILIA LEMAN RUSS EXECUTIONER

195 Punti/Modello

185 Punti/Modello

200 Punti/Modello

#### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Leman Russ (tutte le versioni)	3	14	13	11	4

#### Composizione dell'Unità

- 1-3 Leman Russ (di qualsiasi tipo).

#### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo (Corazzato)

#### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Requiem pesante
- Riflettore
- Sistema di Guida Ausiliario
- Cannone Demolitore (solo Leman Russ Demolisher)
- Semi-colubrina Volkiter binata (solo Leman Russ Incinerator)
- Distruttore plasma Executioner (solo Leman Russ Executioner)
- Cannone da battaglia Vanquisher (solo Leman Russ Vanquisher)

#### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione
- Protocolli di Fuoco Coordinato

#### Opzioni

- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +10 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può sostituire il proprio requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Multi-laser..... gratis
  - Lanciagamme pesante..... gratis
  - Cannone laser..... +10 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti/modello
  - Lanciagamme pesante ..... +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone demolitore	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Semi-colubrina Volkite	45"	7	5	Pesante 5, Delflagrazione
Distruttore plasma Executioner	36"	7	2	Pesante 3, Area (3")

**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.

#### Protocolli di Fuoco Coordinato

Fintantochè due o più Leman Russ dello stesso squadrone stanno facendo fuoco contro una stessa unità, tutti i carri che fanno fuoco a quel bersaglio si considerano avere +1 AB.



## AUXILIA ARTILLERY TANK BATTERY

AUXILIA BASILISK  
 AUXILIA MEDUSA  
 AUXILIA BOMBARD

160 Punti/Modello  
 175 Punti/Modello  
 180 Punti/Modello

### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Basilisk	3	13	12	10	3
Medusa	3	13	12	10	3
Bombarda	3	13	12	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1-3 Veicoli (di qualsiasi tipo).

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo (Corazzato)

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Earthshaker (solo Basilisk)
- Cannone d'assedio Medusa (solo Medusa)
- Mortaio d'assedio Colossus (solo Bombarda)

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Opzioni

- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +10 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti/modello
  - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante..... +10 punti/modello
- Qualsiasi Bombarda dello squadrone può sostituire le normali munizioni del suo mortaio d'assedio Colossus con:
  - Proiettili Sismici..... +25 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
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
Mortaio d'Assedio Colossus (munizioni normali)	24"-60"	6	3	Artiglieria 1, Bombardamento, Area Grande (5"), Ignora la Copertura
(proiettili sismici)	24"-60"	6	3	Artiglieria 1, Bombardamento, Area Grande (5"), Ignora la Copertura, Penetrante, Concussione

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

# AUXILIA MALCADOR HEAVY TANK

235 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Malcador	3	13	13	12	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Malcador

### Tipo di Unità

- Veicolo Super-pesante (Veloce)

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone automatico montato sullo scafo
- Cannone da Battaglia trasversale
- Due piattaforme laterali ciascuna con un cannone automatico

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Opzioni

- Un Malcador può sostituire il Cannone da Battaglia con:
  - Cannone laser binato ..... gratis
- Un Malcador può sostituire il cannone automatico sullo scafo con:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Multi-laser ..... gratis
  - Cannone laser ..... +10 punti
  - Cannone Demolitore ..... +30 punti
- Un Malcador può sostituire entrambi i cannoni automatici delle piattaforme laterali con una delle seguenti armi:
  - Lanciafiamme pesanti ..... gratis
  - Multi-laser ..... gratis
  - Cannoni laser ..... +20 punti
- Un Malcador può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pala ..... +5 punti
  - Fino a due missili cacciatori ..... +10 punti/missile
  - Corazza da assedio ..... +10 punti
  - Sistema di Guida Ausiliario ..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
  - Scudo Flare ..... +25 punti
- Un Malcador può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser ..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti

### Corazza da Assedio

Un Malcador con questo equipaggiamento si considera avere un valore di Corazza Frontale pari a 14 ma non si considera più un Veicolo Veloce.



## AUXILIA MALCADOR INFERNUS SPECIAL WEAPONS TANK

265 Punti/Modello

### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Malcador Infernus	3	13	12	11	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Malcador Infernus

### Tipo di Unità

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Inferno montato sullo scafo
- Due piattaforme laterali ciascuna con un cannone automatico

### Regole Speciali

- Altamente Infiammabile
- Dotazioni da Ricognizione

### Altamente Infiammabile

Un veicolo con questa regola speciale aggiunge +1 a qualsiasi tiro subito sulla Tabella dei Danni Catastrofici dei Veicoli Superpesanti.

### Opzioni

- Un Malcador Infernus può sostituire entrambi i cannoni automatici delle piattaforme laterali con una delle seguenti armi:
  - Lanciafiamme pesanti ..... gratis
  - Multi-laser..... gratis
  - Cannoni laser ..... +20 punti
- Un Malcador Infernus può avere ciascuno dei seguenti:
  - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Malcador Infernus può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante..... +10 punti
- Un Malcador Infernus può sostituire le munizioni del proprio cannone Infernus con una delle seguenti:
  - Munizioni chimiche..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Inferno	Hellstorm	7	3	Arma Primaria 1, Torrenziale (18")
Munizioni Chimiche	Hellstorm	3	2	Arma Primaria 1, Torrenziale (18"), Avvelenato (2+), Inchiodamento, Sfondacorazze

**Torrenziale (18"):** Un'arma con questa regola speciale segue le stesse regole di un'arma di tipo Torrenziale, ma può posizionare la sagoma fino a una distanza di 18" anziché di 12" come di consueto.

## AUXILIA VALDOR TANK HUNTER

300 Punti/Modello

### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Valdor	3	13	12	11	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Valdor

### Tipo di Unità

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Laser a raggio neutronico montato sullo scafo
- Una piattaforma con un cannone automatico

### Regole Speciali

- Altamente Infiammabile
- Dotazioni da Ricognizione

### Opzioni

- Un Valdor può sostituire entrambi il cannone automatico con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Multi-laser..... gratis
  - Cannoni laser ..... +10 punti
- Un Valdor può avere ciascuno dei seguenti:
  - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
- Un Valdor può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 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.

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

# 0-1 CYCLOPS REMOTE DEMOLITIONS UNIT

70 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cyclop	-	-	-	6	2	-	-	-	4+

### Composizione dell'Unità

- 1 Cyclop

### Tipo di Unità

- Fanteria (speciale)

### Equipaggiamento

- Bomba da demolizione

### Regole Speciali

- Controllati a Distanza
- Detonazione
- Estremamente Imponente
- Implacabile

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a quattro Cyclop addizionali ..... +70 punti/modello
- Tutti i Cyclop dell'unità possono sostituire la propria carica da demolizione con una delle seguenti armi. Tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo.
  - Carica incendiaria ..... +10 punti/modello
  - Bomba atomantica..... +50 punti/modello

*(è possibile scegliere una bomba atomantica solo se nell'esercito è presente anche un Lord Maresciallo).*

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bomba da demolizione	-	9	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Carica incendiaria	-	5	4	Artiglieria 1, Area Enorme (7"), Ignora la Copertura
Bomba atomantica	-	D	1	Artiglieria 1, Area (3"), Accecare, Morte Immediata

### Controllati a Distanza

Tutti i modelli in un'unità di Cyclop sono schierati assieme, ma da quel momento in avanti ognuno è considerato un'unità separata e può quindi muoversi e agire individualmente. Un Cyclop può agire fintantochè si trova entro 36" da un qualsiasi altro modello di Solar Auxilia di tipo Personaggio. Se si trovano ad una distanza maggiore, non possono eseguire alcuna azione fintantochè un Personaggio non si muove entro questa distanza.

I Cyclop non sono equipaggiati con alcuna arma da tiro né da corpo a corpo, non possono sparare (anche se possono essere presi di mira normalmente dal nemico) né combattere e se ingaggiati in combattimento sono colpiti automaticamente.

I Cyclop non possono mai effettuare Sfondamenti e non sono mai considerati un'unità Valida. In aggiunta nessun altro modello può mai unirsi ad un'unità di Cyclops.

### Detonazione

Un Cyclop può essere fatto esplodere a distanza, in una qualsiasi propria Fase di Assalto (indipendentemente dal fatto che il modello si trovi o meno ingaggiato in corpo a corpo) oppure in una qualsiasi Fase di Assalto nemica (se il modello si trova ingaggiato in corpo a corpo). La Detonazione viene risolta durante il Livello di Iniziativa 10 della sottofase di Combattimento.

In aggiunta, quando un Cyclop viene rimosso dal gioco per altri motivi, tira un D6. Con un risultato di 6, esplose.

Quando un Cyclop esplose, centra la sagoma ad area di tipo appropriato sul modello e risolve un attacco secondo il profilo della bomba equipaggiata, dopodichè rimuovi dal gioco il Cyclop, che si considera automaticamente distrutto dall'esplosione.







# SATURNYNE PATTERN CARNODON STRIKE SQUADRON [RSP]

65 Punti/Modello

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Carnodon	3	12	11	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1-3 Carnodon

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Multi-laser binato
- Due piattaforme laterali ciascuna con un multi-laser

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Opzioni

- Qualsiasi Carnodon dello squadrone può sostituire il multi-laser binato con una delle seguenti armi:
  - Colubrina Volkite..... gratis
  - Cannone automatico binato..... +5 punti/modello
  - Cannone laser binato..... +25 punti/modello
- Qualsiasi Carnodon dello squadrone può sostituire entrambi i multi-laser delle piattaforme laterali con una delle seguenti armi:
  - Lanciafiamme pesanti..... +2 punti/modello
  - Requiem pesanti..... +2 punti/modello
  - Moschetti Volkite..... +5 punti/modello
  - Cannoni automatici..... +10 punti/modello
  - Cannoni laser..... +30 punti/modello
- L'intero squadrone può avere:
  - Corazza rinforzata..... +5 punti/modello
- Qualsiasi Carnodon dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Mitragliatore pesante..... +5 punti/modello
  - Multi-laser..... +10 punti/modello

# SOVRANI DELLA GUERRA

## AUXILIA BANEBLADE SUPER-HEAVY BATTLE TANK

535 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Baneblade	3	14	13	12	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Baneblade

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Baneblade su torretta
- Cannone demolitore montato sullo scafo
- Requiem pesante binato

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può avere fino a due coppie di piattaforme laterali armate con:
  - Un cannone laser e un requiem pesante binato ..... +50 punti/coppia
- 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-laser..... +15 punti
  - Multi-termico..... +20 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Baneblade	72"	9	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.

## AUXILIA SHADOWSWORD SUPER-HEAVY TANK

455 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Shadowsword	3	14	13	12	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Shadowsword

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Volcano montato sullo scafo
- Requiem pesante binato montato sullo scafo

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Carro di Comando Superpesante

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

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può avere fino a due coppie di piattaforme laterali armate con:
  - Un cannone laser e un requiem pesante binato ..... +50 punti/coppia
- 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-laser..... +15 punti
  - Multi-termico..... +20 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Sostituzione di una coppia di piattaforme laterali con un sistema di puntamento..... gratis
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Volcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")

### Sistema di Puntamento

Un veicolo dotato di sistema di puntamento si considera avere +1 AB.



# AUXILIA STORMLORD SUPER-HEAVY ASSAULT TANK

490 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Stormlord	3	14	13	12	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Stormlord

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Mitragliatore requiem Vulcan
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Due requiem pesanti montati sullo scafo

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Capacità di Trasporto

- 40 Modelli.

### Punti di Fuoco

- Fino a 20 modelli possono fare fuoco dalla piattaforma di trasporto.

### Punti di Accesso

- Ai fini dello sbarco e dell'imbarco dei passeggeri, uno Stormlord si considera un Veicolo Scoperto (nota che non subisce il +1 ai tiri sulla Tabella dei Danni ai Veicoli normalmente prevista per i veicoli scoperti).

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può avere fino a due coppie di piattaforme laterali armate con:
  - Un cannone laser e un requiem pesante binato ..... +50 punti/coppia
- Può sostituire qualsiasi requiem pesante delle piattaforme laterali con:
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
- 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-laser..... +15 punti
  - Multi-termico..... +20 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Mitragliatore requiem Vulcan	60"	6	3	Pesante 15, Energia alle Armi!

**Energia alle Armi:** se uno Stormlord non si muove, nella sua successiva Fase di Tiro può sparare due volte con il proprio mitragliatore requiem Vulcan (anche a due bersagli differenti).

### Carro di Comando Superpesante

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

## AUXILIA STORMSWORD SUPER-HEAVY SIEGE TANK

485 Punti

Auxilia Stormsword

### Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
3	14	13	12	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Stormsword

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone da assedio Stormsword montato sullo scafo

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Carro di Comando Superpesante

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

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può avere fino a due coppie di piattaforme laterali armate con:
  - Un cannone laser e un requiem pesante binato ..... +50 punti/coppia
- 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-laser..... +15 punti
  - Multi-termico..... +20 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Sostituzione di una coppia di piattaforme laterali con un sistema di puntamento..... gratis
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone da assedio Stormsword	36"	10	1	Arma Primaria 1, Area Apoclitica (10"), Ignora la Copertura

### Sistema di Puntamento

Un veicolo dotato di sistema di puntamento si considera avere +1 AB.

## AUXILIA STORMBLADE SUPER-HEAVY TANK

465 Punti

Auxilia Stormblade

### Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
3	14	13	12	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Stormblade

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Devastatore plasma montato sullo scafo

### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione

### Carro di Comando Superpesante

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

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può avere fino a due coppie di piattaforme laterali armate con:
  - Un cannone laser e un requiem pesante binato ..... +50 punti/coppia
- 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-laser..... +15 punti
  - Multi-termico..... +20 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Sostituzione di una coppia di piattaforme laterali con un sistema di puntamento..... gratis
  - 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 Apoclitica (10")

### Sistema di Puntamento

Un veicolo dotato di sistema di puntamento si considera avere +1 AB.





# AUXILIA STORMHAMMER SUPER-HEAVY ASSAULT TANK

555 Punti



Auxilia Stormhammer

### Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
3	14	13	12	10



### Composizione dell'Unità

- 1 Stormhammer



### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante



### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Stormhammer su torretta con Multi-laser coassiale
- Cannone da battaglia a doppia canna montato sullo scafo
- Sei piattaforme laterali con un multi-laser
- Cannone laser montato sullo scafo



### Regole Speciali

- Dotazioni da Ricognizione



### Carro di Comando Superpesante

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



### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Fino a quattro missili cacciatori ..... +10 punti/missile
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può sostituire qualsiasi multi-laser su piattaforma laterale con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Requiem pesante ..... gratis
  - Cannone laser ..... +10 punti/arma
- Può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Multi-laser ..... +10 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Avere un sistema di puntamento ..... +20 punti
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Stormhammer	60"	9	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Laverante, Inchiodamento
Cann. da battaglia a doppia canna	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5"), Binato

### Sistema di Puntamento

Uno Stormhammer dotato di sistema di puntamento si considera avere AB 4.

# REGOLE SPECIALI

## COMANDO DISCIPLINATO

Gli eserciti di Solar Auxilia seguono una rigida catena di comando in tutte le loro operazioni. Questo determina quale modello sia considerato il Generale di un Distaccamento Primario di Solar Auxilia (a meno che non sia presente un Personaggio Unico che sovrascrive questa regola). Al momento di selezionare il Generale dell'Esercito, utilizza i seguenti criteri:

- Se l'esercito include un Lord Marshal, questi deve essere il Generale.
- Se l'esercito non include un Lord Marshal ma include uno o più Legate Commanders, uno di questi deve essere il Generale.
- Se l'esercito non include né Lord Marshal né Legate Commander ma contiene una o più Auxilia Tactical Command Section, lo Strategos di una di queste unità deve essere il Generale.
- Se l'esercito non include nessuna delle unità sopra indicate ma include uno o più Auxilia Tank Commander, il Tank Commander associato al veicolo più costoso dell'esercito deve essere il Generale. Nota in questo caso che un Tank Commander non guadagna alcun Tratto del Generale.

## COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Fintantochè un modello con questa regola speciale si trova a contatto di basetta con almeno altri due modelli amici durante un assalto, si considera avere +1 AC.

## FABBRIO 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, fintantochè 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.

## FUOCO DISCIPLINATO

I modelli con questa regola speciale possono Sparare di Reazione ad AB2 quando utilizzano Pistole e armi d'Assalto o a Cadenza Rapida.

## TENERE LA LINEA

Se un'unità con questa regola speciale si trova entro 12" da un'altra unità appartenente allo stesso Tercio che non stia ripiegando, può ripetere qualsiasi risultato di 6 nei test di Inchiodamento e/o di Morale effettuati nella Fase Psionica e/o nella Fase di Tiro.

## CARRO DI COMANDO SUPERPESANTE

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

## DOTAZIONI DA RICOGNIZIONE

I veicoli con questa regola speciale si considerano "A prova di vuoto" nelle Missioni dove questo ha rilevanza. In aggiunta hanno un Tiro Invulnerabilità di 6+ contro tutti i danni causati da armi ad area o a sagoma e devono ripetere tutti i test di Terreno Pericoloso 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

## 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+.

## 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.

## COLLIMATORE

Un fucile laser Auxilia equipaggiato con un collimatore può utilizzare una modalità di fuoco alternativa. Vedi la sezione Armi della Solar Auxilia per i dettagli.

Tutti i modelli di un'unità devono utilizzare la stessa modalità di fuoco.

## 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.

Se nel Distaccamento è presente almeno un modello 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.)

## DISTURBATORE PSIONICO

Conferisce al possessore la regola speciale Volontà Adamantina.

## GENERATORE DI ONDE GRAV

Qualsiasi modello assalti il possessore (o l'unità a cui è aggregato), subisce una penalità di -D3" al movimento di carica

(nota che questo è cumulativo con eventuali altri modificatori) e non può effettuare attacchi Martello dell'Ira.

## INFRAVISORE

Conferisce al possessore la regola speciale Visione Notturna ma lui e tutti i modelli dell'unità a cui è aggregato si considerano avere Iniziativa 1 per tutti i test di Accicare.

## LASER DIGITALI

Conferiscono al possessore un bonus di +1 Attacchi.

## MATRICE DI DISLOCAMENTO

Una Matrice di Dislocamento conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 3+. In aggiunta, la prima volta che il modello equipaggiato con una Matrice di Dislocamento ottiene un risultato di 1 sul Tiro Armatura, la ferita viene ignorata e il modello viene rimosso dal gioco e posto tra le Riserve Provvisorie. Il modello entrerà in gioco automaticamente il turno successivo utilizzando le regole dell'Attacco in Profondità e, nel caso subisca un Incidente dell'Attacco in Profondità, si considera automaticamente distutto. Se il modello entra in questo modo nelle Riserve Provvisorie nel corso del Turno di Gioco finale, si considera distrutto per tutto quanto riguarda la Missione giocata (ad esempio per il calcolo di Punti Vittoria per le unità distrutte ecc.).

## MEDI-PACK

Finché il modello equipaggiato con un Medi-pack è vivo, lui e tutti i modelli della stessa unità (compresi eventuali Personaggi Indipendenti aggregati), 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).

## SCANNER PREDITTIVO

Le unità nemiche non possono essere Infiltrate entro 18" da un modello con questo equipaggiamento. In aggiunta un'unità equipaggiata con uno Scanner Predittivo può far fuoco con tutte le proprie armi Pesanti e/o a Cadenza Rapida contro qualsiasi modello nemico che entra in gioco tramite un Attacco in Profondità entro la stessa gittata, come se avesse la regola speciale Intercettazione.

## 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 aggregativo in ogni turno, risolto con il profilo seguente.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Servo-braccio	-	x2	2	Mischia, Ingombrante

### SOVRACCARICATORE

Un fucile laser Auxilia equipaggiato con un sovraccaricatore può utilizzare una modalità di fuoco alternativa. Vedi la sezione Armi della Solar Auxilia per i dettagli.

Tutti i modelli di un'unità devono utilizzare la stessa modalità di fuoco.

In aggiunta, quando un modello utilizza questa modalità di fuoco, tira un D6 (nel caso di un'unità che utilizza il Sovraccaricatore tira un unico D6 e applica il risultato a tutti i membri dell'unità), con un risultato di 1 il sovraccaricatore si è fuso e non potrà più essere utilizzato per il resto della partita.

Un fucile laser che utilizza un sovraccaricatore non può essere utilizzato fino alla fine del successivo Turno del Giocatore.

### VESSILLO DELLA SEZIONE

Un'unità equipaggiata con un Vessillo della Sezione si considera avere inflitto una ferita aggiuntiva per quanto riguarda il Risultato del Combattimento. In aggiunta può sempre tentare di Chiamarsi a Raccolta normalmente anche se ridotta a meno del 25% dei modelli originali.

### VESSILLO DELLA COORTE

Un'unità equipaggiata con un Vessillo della Coorte ha tutti i benefici di un Vessillo della Sezione (vedi la voce precedente). In aggiunta, tutte le unità amiche di Solar Auxilia entro 24" da un Vessillo della Coorte possono ignorare le perdite subite quando effettuano un Test di Morale.

## GRANATE & BOMBE

*Le regole per i seguenti equipaggiamenti possono essere trovate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità:*

- *Bombe Termiche*
- *Granate a frammentazione*
- *Granate perforanti*

### BOMBE FUMOGENE

Le Bombe Fumogene si considerano Granate Difensive (vedi il Regolamento dell'Era dell'Oscurità). 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.

## ARMATURE

### ARMATURA SIDERALE

Conferisce un Tiro Armatura 4+. In aggiunta si considera automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.

### ARMATURA SIDERALE RINFORZATA

Conferisce un Tiro Armatura 4+. In aggiunta si considera automaticamente essere "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola e consente ai modelli che la indossano di ripetere i Tiri Armatura falliti contro le ferite causate da armi ad area o a sagoma.

### ARMATURA DELL'ARTEFICE

Conferisce un Tiro Armatura 2+.





## DOTAZIONI DEI VEICOLI

Le regole per le seguenti dotazioni dei veicoli possono essere trovate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità:

- 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.

### DOTAZIONI DA RICOGNIZIONE

I veicoli con questa regola speciale si considerano "A prova di vuoto" nelle Missioni dove questo ha rilevanza. In aggiunta hanno un Tiro Invulnerabilità di 6+ contro tutti i danni causati da armi ad area o a sagoma e devono ripetere tutti i test di Terreno Pericoloso falliti.

### 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.

### 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).

# ARMI DELLA SOLAR AUXILIA

## ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bomba Atomantica <sup>++</sup>	-	D	1	Artiglieria 1, Area (3"), Accecare, Morte Immediata
Bomba da Demolizione <sup>++</sup>	-	9	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Bombardamento di Precisione (Strategos)	Illimitato	9	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Inchiodamento
Bombe a grappolo Phosphex	-	5	2	Bomba 2, Area (3"), Avvelenato (3+), Bombardamento, Bombe a Grappolo <sup>1</sup> , Fuoco Strisciante <sup>2</sup> , Morte Persistente <sup>3</sup> , Carico Mortale <sup>4</sup> , Un Solo Uso
Cannone automatico	48"	7	4	Pesante 2
Cannone automatico Exterminator	48"	7	4	Pesante 4, Binato
Cannone Baneblade	72"	9	2	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10")
Cannone da Battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone da Battaglia a doppia canna	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5"), Binato
Cannone da Battaglia Vanquisher	72"	8	2	Pesante 1, Sfondacorazze
Cannone d'assedio Medusa	36"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone d'assedio Stormsword	36"	10	1	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10"), Ignora la Copertura
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 <sup>5</sup>
Cannone Inferno (munizioni normali)	Hellstorm	7	3	Arma Primaria 1, Torrenziale (18") <sup>6</sup>
(munizioni chimiche)	Hellstorm	3	2	Arma Primaria 1, Torrenziale (18") <sup>6</sup> , Avvelenato (2+), Inchiodamento, Sfondacorazze
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone laser Icarus	96"	9	2	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione
Cannone Quad	48"	7	4	Pesante 4, Contraerea, Intercettazione
Cannone rotante	30"	3	6	Raffica 3/4
Cannone Stormhammer	60"	9	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Lacerante, Inchiodamento
Cannone Volcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")
Carica elettromagnetica Tempesta	-	3	4	Bomba 1, Area Grande (5"), Elettromagnetico, Concussione, Un Solo Uso
Carica Incendiaria <sup>++</sup>	-	5	4	Artiglieria 1, Area Enorme (7"), Ignora la Copertura
Colubrina Volkite	45"	6	5	Pesante 4, Deflagrazione <sup>8</sup>
Combi-arma				
(-lanciafiamme)	Sagoma	4	5	Assalto 1
(-lanciagranate a frammentazione) [FAQ] <sup>7</sup>	24"	3	6	Cadenza Rapida, Area (3")
(-lanciagranate perforanti) [FAQ] <sup>7</sup>	24"	6	4	Cadenza Rapida
(-plasma)	24"	7	2	Cadenza Rapida, Surriscaldamento
(-termico)	12"	8	1	Assalto 1, Termico
(-volkite) [FAQ]	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione <sup>8</sup>
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")
Fucile laser	30"	3	-	Cadenza Rapida
Fucile laser Auxilia	30"	3	-	Cadenza Rapida
(Collimatore)	36"	3	-	Pesante 2
(Sovraccarico)	18"	6	6	Pesante 1, Sovraccarica <sup>9</sup>
Fucile plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Fucile Requiem	24"	4	5	Cadenza Rapida
Fucile termico	12"	8	1	Assalto 1, Termico
Fucile Volkite	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione <sup>8</sup>
Granate a Frammentazione	8"	3	-	Assalto 1, Area (3")
Granate Perforanti	8"	6	4	Assalto 1
Lanciafiamme	Sagoma	4	5	Assalto 1
Lanciafiamme Pesante	Sagoma	5	4	Assalto 1



Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate (granate cinetiche)	24"	4	5	Assalto 1, Area (3")
(granate perforanti)	24"	6	4	Assalto 1
(granate Tempesta)	24"	-	6	Assalto 1, Elettromagnetico
Lanciamissili Antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione, Ricerca di Calore <sup>10</sup>
Laser a Raggio Neutronico	36"	10	1	Artiglieria 2, Concussione, Impulso Elettrico <sup>11</sup>
Missile anticarro cinetico	48"	6	2	Pesante 1, Sfondacorage, Ricerca di Calore <sup>10</sup> , Un Solo Uso
Missile Cacciatore	Illimitato	8	3	Pesante 1, Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante <sup>12</sup> , Un Solo Uso
Missile penetratore Kraken	36"	8	1	Pesante 1, Sfondacorage, Un Solo Uso
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Area Grande, Surriscaldamento, Un Solo Uso
Mitragliatore pesante	36"	4	-	Pesante 3
Mitragliatore requiem Vulcan	60"	6	3	Pesante 15, Energia alle Armi! <sup>13</sup>
Mortaio d'assedio Colossus (munizioni normali)	24"-60"	6	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Ignora la Copertura
(proiettili sismici)	24"-60"	6	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Ignora la Copertura, Concussione, Penetrante <sup>12</sup>
Mortaio Quad (munizioni anticarro)	36"	8	4	Pesante 4, Penetrante <sup>12</sup>
(munizioni a frammentazione)	12"-60"	5	5	Pesante 4, Area (3"), Bombardamento
Moschetto Volkite	30"	6	5	Pesante 2, Deflagrazione <sup>8</sup>
Multi-laser	36"	6	6	Pesante 3
Multi-laser quad	36"	6	6	Pesante 6, Binato
Multi-termico	24"	8	1	Pesante 1, Termico
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 laser	12"	3	-	Pistola
Pistola plasma	12"	7	2	Pistola, Surriscaldamento
Pistola Requiem	12"	4	5	Pistola
Pistola sovraccaricata	6"	5	-	Pistola
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3
Requiem pesante quad	36"	5	4	Pesante 6, Binato
Semi-colubrina Volkite	45"	7	5	Pesante 5, Deflagrazione <sup>8</sup>
Volkite Serpenta	10"	5	5	Pistola, Deflagrazione <sup>8</sup>

## ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma da combattimento	-	Mod	-	Mischia
Ascia potenziata	-	+1	2	Mischia, Ingombrante
Granata perforante	-	6	4	Mischia
Lama del Campione	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida <sup>14</sup>
Lancia potenziata	-	+1/M	3/4	Mischia
Maglio potenziato	-	x2	2	Mischia, Ingombrante, Arma Specialistica
Mazza potenziata	-	+2	4	Mischia, Concussione
Sciabola Charnabal	-	Mod	-	Mischia, Dilaniante, Lama da Duellante <sup>15</sup>
Servo-braccio <sup>+</sup>	-	x2	2	Mischia, Ingombrante
Spada potenziata	-	Mod	3	Mischia

## REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELLA SOLAR AUXILIA

++. Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Equipaggiamento degli Eserciti della Solar Auxilia.

- 1. 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
- 2. Fuoco Striciante:** 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.
- 3. 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 modello 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
- 4. 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.
- 5. 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.
- 6. Torrenziale (18"):** Un'arma con questa regola speciale segue le stesse regole di un'arma di tipo Torrenziale, ma può posizionare la sagoma fino a una distanza di 18" anziché di 12" come di consueto.
- 7. Combi-lanciagranate:** Una combiarma che include un lanciagranate come arma secondaria, può scegliere quale tipo di granata utilizzare quando la utilizza (può comunque essere utilizzata una vola sola). [FAQ]
- 8. 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.

- 9. Sovraccarica:** Quando un'arma con questa regola speciale fa fuoco, tira un D6 (nel caso di un'unità che utilizza il Sovraccaricatore tira un unico D6 e applica il risultato a tutti i membri dell'unità), con un risultato di 1 il sovraccaricatore si è fuso e non potrà più essere utilizzato per il resto della partita. Un fucile laser che utilizza un sovraccaricatore non può essere utilizzato fino alla fine del successivo Turno del Giocatore.
- 10. A Ricerca di Calore:** Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.
- 11. 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.
- 12. Penetrante:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.
- 13. Energia alle Armi:** Se uno Stormlord non si muove, nella sua successiva Fase di Tiro può sparare due volte con il proprio mitragliatore requiem Vulcan (anche a due bersagli differenti).
- 14. 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.
- 15. Lama da Duellante:** In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.



# IMPERIALIS MILITIA & CULTS

## ARMY LIST



## TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito di Imperialis Militia & Cults durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

### TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA DELL'IMPERIALIS MILITIA

Un esercito di Imperialis Militia utilizza la normale tabella di Selezione dell'Armata dell'Era dell'Oscurità.

### TABELLA DELLE ALLEANZE

Per quanto riguarda la Tabella delle Alleanze, un esercito di Imperialis Militia & Cults utilizza la riga relativa agli Eserciti Imperiali, con le seguenti eccezioni:

- Un Distaccamento di Imperialis Militia che possiede la Provenienza Carne Contaminata e/o Orda di Cultisti non può mai allearsi con un Distaccamento appartenente alla Fazione Lealista.
- Un Distaccamento di Imperialis Militia che possiede la Provenienza Carne Contaminata e/o Orda di Cultisti può allearsi con un Distaccamento scelto dal Codex Demoni del Caos (e viceversa), venendo considerati Compagni Guerrieri.
- Un Distaccamento di Imperialis Militia che possiede la Provenienza Migliorie Cibernetiche è considerato Fratello Giurato con gli eserciti appartenenti alla Fazione del Mechanicum.
- Un Distaccamento di Imperialis Militia che possiede la Provenienza Iloti Abumani è considerata Alleato Diffidente da qualsiasi armata appartenente alle Legioni di Space Marine o alla Solar Auxilia.

## TRATTI DEL GENERALE

Il Generale di un esercito di Imperialis Militia può tirare sulla tabella seguente o su una delle tabelle del Regolamento dell'Era dell'Oscurità.

### D6 Tratto

#### 1 Tiranno Spietato

Il Generale ha +1 Disciplina (fino a un massimo di 9). Inoltre il giocatore che lo controlla può ripetere i tiri per le Riserve falliti se il Generale è sul tavolo al momento di effettuare il tiro.

#### 2 Principe Mercante

Tutte le armi da tiro di un'unità di Fanteria del possessore sono considerate avere VP di un punto migliore al normale (VP 6 diventa VP5, ecc).

#### 3 Amato dalle Folle

Se il Generale viene rimosso come perdita, tutte le unità di Fanteria del possessore che sono Truppe del Distaccamento Primario guadagnano la regola speciale Odio per il resto della partita.

#### 4 Governatore di Frontiera

Il Generale ha la regola speciale Avanzata Implacabile (dunque è Unità Valida nelle Battaglie dell'Era dell'Oscurità) e la regola Risoluto se entro 3" da un Segnalino Obiettivo.

#### 5 Conoscitore delle Stranezze Aliene

Il Generale ha le regole speciali Paura e Difficile da Abbattere.

#### 6 Ladro Barone

Il Generale e qualsiasi unità di Fanteria a cui è aggregato può decidere di fallire volontariamente qualsiasi Test di Morale che devono compiere e possono ripetere qualsiasi tiro per determinare la distanza di Corsa e di Ripiegamento.



# QG

## 0-1 FORCE COMMANDER

50 Punti

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

### Composizione dell'Unità

- 1 Comandante

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura antischegge
- Arma da mischia
- Campo di rifrazione
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola laser o pistola automatica

### Regole Speciali

- Adunanza dei Mondi
- Provenienza
- Personaggio Indipendente

### Demagogo del Culto – OPZIONE SPECIALE

Se una delle Provenienze scelte da un esercito di Imperialis Militia è Orda di Cultisti, il Comandante dell'Esercito è automaticamente promosso a Demagogo del Culto. Questa opzione non ha alcun costo aggiuntivo e conferisce al Comandante le regole speciali Demone e Nemico Favorito (Lealisti). In aggiunta, un Demagogo può sostituire la propria arma da corpo a corpo con un'arma demonica per +5 punti.

### Opzioni

- Un Comandante può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +2 punti
  - Pistola sovraccaricata ..... +5 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +10 punti
  - Arma da mischia migliorata ..... +3 punti
  - Sciabola Charnabal ..... +5 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +20 punti
- Un Comandante può prendere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Laser digitali ..... +5 punti
  - Infravisore ..... +5 punti
  - Cyber-famiglio ..... +10 punti
- Un Comandante può sostituire il proprio Campo di rifrazione con uno dei seguenti:
  - Aureola di ferro ..... +15 punti
- Un Comandante può sostituire la propria armatura antischegge con uno dei seguenti:
  - Armatura a carapace ..... +5 punti
  - Armatura potenziata ..... +10 punti
- Un Comandante può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +10 punti
- Un Comandante può essere promosso e avere la regola speciale:
  - Governatore Planetario ..... +20 punti

### Adunanza di Mondi

Se il Distaccamento include un Comandante con questa regola speciale, può acquistare fino a due Provenienze, scelte dall'elenco delle pagine successive. Il costo di ogni provenienza si considera come parte del costo del Comandante, e i suoi effetti sono applicati a tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Provenienza (a meno che non sia specificato il contrario nella descrizione della Provenienza).

### Governatore Planetario

Se un modello con questa regola speciale che è anche il Generale dell'Esercito decide di generare il proprio Tratto del Generale dalla Tabella dei Trattati dell'Imperialis Militia, può scegliere il proprio tratto anziché determinarlo casualmente.



## LE ADUNANZE DEI MONDI – PROVENIENZE DELL’IMPERIALIS MILITIA

La presenza di un Comandante nell’esercito permette di scegliere fino a due delle seguenti Provenienze per il Distaccamento.

Nessun Distaccamento può avere più di due Provenienze.

Ogni Provenienza ha un costo in punti, che si considera come parte del costo del Comandante, e i suoi effetti sono applicati a tutte le unità del Distaccamento a cui appartiene il Comandante con la regola speciale Provenienza (a meno che non sia specificato il contrario nella descrizione della stessa).

Alcune Provenienze non possono essere prese in combinazione con altre o hanno delle limitazioni al resto dell’armata, altre danno l’accesso a equipaggiamenti e unità che devono essere pagati separatamente da ogni unità.

La scelta di determinate Provenienze modifica inoltre i livelli di Alleanza del Distaccamento, come specificato nella sezione Tabella di Selezione dell’Armata dell’Imperialis Militia.

### ÈLITE GUERRIERA..... +50 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con questa Provenienza hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina, fino ad un massimo di D9.

#### Limitazioni:

- Le Militia Levy Squad in un esercito con questa Provenienza si considerano avere la regola speciale Squadra di Supporto.

#### Squadra di Supporto

Le Squadre di Supporto sono una scelta Truppa per tutte le armate di Imperialis Militia, ma non possono essere scelte per riempire le scelte Truppa Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell’Armata.

### GENETICAMENTE MODIFICATI ..... +100 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con questa Provenienza hanno un bonus di +1 alla propria Forza, fino ad un massimo di Fo4 (o Fo6 nel caso di unità di Ogryn).

#### Limitazioni:

- Le unità e i modelli con questa Provenienza non possono mai beneficiare degli effetti della regola speciale Insensibile al Dolore, indipendentemente dalla sua origine (ad esempio un Attendente Medico della Militia).
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Migliorie Cibernetiche.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Carne Contaminata.

### MIGLIORIE CIBERNETICHE..... +35 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza guadagnano un Tiro Invulnerabilità di 6+ (o migliorano di +1 qualsiasi Tiro Invulnerabilità che possiedono, fino ad un massimo di 3+).
- Un Distaccamento che possiede questa Provenienza è considerato Fratello Giurato con gli eserciti appartenenti alla Fazione del Mechanicum.

#### Limitazioni:

- Le unità e i modelli con questa Provenienza subiscono una penalità di -1 a qualsiasi tiro per determinare la distanza di Corsa e di Sfondamento.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Geneticamente Modificati.

### DISPENSATORI CHIMICI ..... +35 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza non subiscono alcuna penalità al proprio valore di Disciplina a seguito delle perdite subite durante un Assalto.
- Le unità e i modelli con con questa Provenienza se falliscono un Test di Morale durante la Fase di Tiro diventano Inchiodate anziché Ripiegare.

#### Limitazioni:

- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Carne Contaminata.

#### Opzioni:

- Frenzon:** Qualsiasi unità con questa Provenienza può essere dotata di speciali droghe che ne aumentino l’aggressività. Questa opzione costa +25 punti per unità (+50 punti nel caso di un’unità di Ogryn) e conferisce la regola speciale Rabbia, tuttavia l’unità deve sempre effettuare uno Sfondamento se ne ha la possibilità.





### SOPRAVVISSUTI DELL'ETÀ OSCURA... ..... +75 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza migliorano di +1 qualsiasi Tiro Armatura che possiedono, fino ad un massimo di 3+.

#### Limitazioni:

- Un Distaccamento con questa Provenienza deve includere delle unità di Grenadier come Scelta Truppa obbligatoria.
- Le Militia Levy Squad in un esercito con questa Provenienza si considerano avere la regola speciale Squadra di Supporto.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Carne Contaminata.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Orda di Cultisti.



### GUERRIERI FERALI ..... +35 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza guadagnano un bonus di +1 alla propria AC (fino ad un massimo di AC 4), ad eccezione delle unità di Ogryn che guadagnano invece +1 Attacco.

#### Limitazioni:

- Un Distaccamento con questa Provenienza non può includere più unità di Veicoli rispetto al numero di unità di Fanteria.



### ILOTI ABUMANI ..... +35 punti

#### Effetti:

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza guadagnano un bonus di +1 alla propria R.

#### Limitazioni:

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza subiscono una penalità di -1 alla propria I (fino ad un minimo di I1).
- Un Distaccamento con questa Provenienza è sempre considerata come Alleato Diffidente da qualsiasi armata appartenente alle Legioni di Space Marine o alla Solar Auxilia.



#### Opzioni:

- Armi Avanzate:** Qualsiasi unità di Grenadier e/o di Platoon Command Cadre con questa Provenienza equipaggiata con pistole laser, fucili laser, carabine laser, fucili a raggi laser e cannoni rotanti può essere equipaggiata con armi avanzate. Questa opzione costa +20 punti per unità e migliora di +1 la Forza delle armi da fuoco precedentemente indicate. Se questa opzione viene scelta, deve essere acquistata da tutte le unità che ne hanno la possibilità.

- Trasporti Appositi Addizionali:** Qualsiasi unità di Grenadier e/o di Platoon Command Cadre con questa Provenienza può prendere un Rhino o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, fintantochè include un massimo di 10 modelli (vedi la Legiones Astartes Army List per i dettagli di questi veicoli), o una Trivella Termitica fintantochè include un massimo di 12 modelli.

*I veicoli scelti grazie a questa provenienza dovrebbero essere modellati opportunamente per simulare l'equipaggiamento con armi di fattura antica.*

#### Opzioni:

- Lama e Furia:** Qualsiasi unità con questa Provenienza (ad eccezione delle unità di Ogryn), può acquistare questa opzione per +25 punti per unità. Tutti i modelli dell'unità ottengono un bonus di +1 Attacco.

#### Opzioni:

- Collari di Disciplina:** Qualsiasi unità con questa Provenienza può essere equipaggiata con dei Collari di Disciplina per +20 punti per unità.

**Collari di Disciplina:** Un'unità equipaggiata con dei Collari di Disciplina guadagna la regola speciale Risoluto, ma se fallisce un qualsiasi Test di Morale con un risultato di doppio 6, viene rimossa dal gioco e si considera distrutta. Eventuali modelli aggregati all'unità (come Maestri della Disciplina, Attendenti Medici, Personaggi Indipendenti ecc.) non sono invece rimossi e ripiegano normalmente.

**ORDA DI CULTISTI ..... +35 punti**  
**Effetti:**

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza guadagnano le regole speciali Odio e Risoluti.
- Le unità e i modelli con con questa Provenienza devono sempre tentare di caricare un'unità nemica se ne hanno la possibilità. Possono persino assaltare dopo aver sparato con armi che normalmente lo impedirebbero (come un'arma pesante), ma in questo caso si considerano effettuare una Carica Scomposta.
- Un Distaccamento che possiede questa Provenienza può allearsi con un Distaccamento scelto dal Codex Demoni del Caos (e viceversa), considerandolo come Compagni Guerrieri.
- Il Force Commander di un Distaccamento con questa Provenienza è automaticamente promosso a Demagogo del Culto. Questa opzione non ha alcun costo aggiuntivo e conferisce al Comandante le regole speciali Demone e Nemico Favorito (Lealisti). In aggiunta, un Demagogo può sostituire la propria arma da corpo a corpo con un'arma demonica per +5 punti.

**Limitazioni:**

- Le unità e i modelli con questa Provenienza possono solo sparare Alla Cieca con le proprie armi da Tiro e non possono Andare a Terra volontariamente.
- Un Esercito che utilizza questa Provenienza non può includere Grenadier Squad.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Sopravvissuti dell'Età Oscura.
- Questa Provenienza può essere scelta soltanto da un Distaccamento appartenente alla Fazione Traditrice e non può mai allearsi con un Distaccamento appartenente alla Fazione Lealista.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma Demonica	-	Mod	-	Mischia, Arma Specialistica, Morte Immediata

**CARNE CONTAMINATA ..... +35 punti**  
**Effetti:**

- Le unità e i modelli con con questa Provenienza guadagnano le regole speciali Paura e Insensibile al Dolore (6+).
- Tutti gli attacchi in corpo a corpo sferrati dalle unità e dai modelli con con questa Provenienza si considerano avere la regola speciale Dilaniante.
- Un Distaccamento che possiede questa Provenienza può allearsi con un Distaccamento scelto dal Codex Demoni del Caos (e viceversa), considerandolo come Compagni Guerrieri.

**Limitazioni:**

- Le Scelte Truppa Obbligatorie in un Distaccamento che include questa Provenienza devono essere composte da Inducted Levy Squad.
- Un Distaccamento con questa Provenienza non può includere più unità di Fanteria di altro tipo in totale (con l'eccezione delle Scelte QG) rispetto al numero di Inducted Levy Squad presenti.

- Le Scelte QG disponibili in un Distaccamento con questa Provenienza sono esclusivamente il Force Commander e il Rogue Psyker.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Migliorati Geneticamente.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Dispensatori Chimici.
- Questa Provenienza non può essere scelta assieme alla Provenienza Sopravvissuti dell'Età Oscura.

- Questa Provenienza può essere scelta soltanto da un Distaccamento appartenente alla Fazione Traditrice e non può mai allearsi con un Distaccamento appartenente alla Fazione Lealista.

**Opzioni:**

- **QG Speciale:** Un Distaccamento con questa Provenienza ha accesso ad una Scelta QG speciale, il Rogue Psyker.
- **Supporto Pesante Speciale:** Un Distaccamento con questa Provenienza ha accesso ad una Scelta Supporto Pesante speciale, le Mutant Spawn.





## DISCIPLINE MASTER CADRE

20 Punti/Modello



Maestro della Disciplina

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



### Composizione dell'Unità

- 2-5 Maestri della Disciplina possono essere presi come singola scelta QG dell'esercito, fintanto che l'esercito include abbastanza unità in cui distaccarli.



### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)



### Equipaggiamento

- Armatura antischegge
- Arma da mischia migliorata
- Granate a frammentazione e perforanti
- Pistola laser o pistola automatica



### Regole Speciali

- Instillare l'Ordine
- Provenienza
- Ufficiale di Supporto



### Opzioni

- Un Maestro della Disciplina può sostituire la propria pistola laser con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +2 punti
  - Pistola sovraccaricata ..... +5 punti
  - Pistola ad aghi ..... +5 punti
  - Pistola lanciapiamme ..... +10 punti
- Un Maestro della Disciplina può sostituire la propria arma da mischia migliorata con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... +7 punti
- Un Maestro della Disciplina può prendere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Campo di rifrazione ..... +5 punti
- Un Maestro della Disciplina può sostituire la propria armatura antischegge con:
  - Armatura a carapace ..... +5 punti

### Schieramento

Durante lo Schieramento, ogni Maestro della Disciplina deve essere assegnato ad un'unità di Fanteria presente nel suo stesso Distaccamento, e non può mai lasciarla fino al termine della partita.

Ad ogni unità può essere assegnato un solo Maestro della Disciplina.

### Instillare l'Ordine

Se un modello con questa regola speciale viene aggregato ad un'unità, tutti i suoi modelli beneficiano di un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di D9). In aggiunta se l'unità fallisce un Test di Disciplina può ripeterlo ma, se decide di farlo, subisce D3 Ferite automatiche risolte a VP-. Queste Ferite non possono mai essere assegnate ad un Maestro della Disciplina, un Attendente Medico o ad un Personaggio Indipendente aggregato all'unità.

### Ufficiale di Supporto

Un Ufficiale di Supporto non può essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

## ROGUE PSYKER

35 Punti/Modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Psionico	2	2	3	3	2	3	1	8	-
Psionico Alpha	3	3	3	4	3	4	2	9	-
Posseduto	5	1	5	4	3	4	3	10	-

### Composizione dell'Unità

- 1 Psionico.

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Arma da mischia

### Regole Speciali (Tutti)

- Insensibile al Dolore (5+)
- Paura
- Personaggio Indipendente
- Possessione

### Regole Speciali (Psionico)

- Maestria Psionica 1

### Regole Speciali (Psionico Alfa)

- Maestria Psionica 2

### Regole Speciali (Posseduto)

- Demone
- Dilaniante

### Poteri Psionici:

- Uno Psionico (o uno Psionico Alpha) possono scegliere i propri poteri psionici dalle Discipline di Piromanzia, Telecinesi, Biomanzia o Demonologia Malefica (vedi il Regolamento dell'Era dell'Oscurità)

### Opzioni

- Un singolo Psionico del Distaccamento può essere promosso a:
  - Psionico Alpha..... +25 punti
- Qualsiasi Psionico può sostituire la propria arma da mischia con:
  - Arma demonica..... +5 punti

### Possessione

Se uno Psionico (o uno Psionico Alpha) viene ucciso (sia perché ha perso l'ultima ferita in qualsiasi modo che a seguito degli effetti dei Pericoli del Warp), tira un D6.

Con un risultato di 5+ se il modello è stato ucciso normalmente, o di 2+ se il modello è stato ucciso a seguito dei Pericoli del Warp, rimuovi lo Psionico dal tavolo e sostituisilo con un modello di Posseduto.

Un Posseduto entra in gioco con il profilo e le regole speciali indicate (senza quindi alcuna Ferita subita).

*Se il modello posseduto è anche il Generale dell'Esercito, si considera comunque ucciso ai fini degli eventuali Obiettivi della Missione.*

### QG - TRADITORI

Un Rogue Psyker è una Scelta QG per tutte le armate appartenenti alla Fazione Traditrice con la Provenienza Carne Contaminata



# IMPERIALIS AUXILIA PLATOON COMMAND CADRE

30 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Comandante di Plotone	4	4	3	3	2	3	2	7	5+
Guardia del Corpo	3	3	3	3	1	3	1	6	5+
Operatore Vox	3	3	3	3	1	3	1	6	5+
Stendardiere di Plotone	3	3	3	3	1	3	1	6	5+

## Composizione dell'Unità

- 1 Comandante di Plotone
- 1 Operatore Vox
- 1 Stendardiere di Plotone
- 3 Guardie del Corpo

## Tipo di Unità

- Comandante di Plotone: Fanteria (Personaggio)
- Operatore Vox, Stendardiere di Plotone, Guardia del Corpo: Fanteria

## Equipaggiamento (Tutti)

- Armatura antischegge
- Arma da mischia
- Campo di rifrazione
- Granate a frammentazione e perforanti

## Equipaggiamento (solo Guardie del Corpo)

- Carabina laser o fucile automatico

## Equipaggiamento (solo Comandante di Plotone, Operatore Vox, Stendardiere di Plotone)

- Pistola laser o pistola automatica

## Equipaggiamento (solo Operatore Vox)

- Nuncio-vox

## Equipaggiamento (solo Stendardiere di Plotone)

- Stendardo di Plotone

## Regole Speciali

- Provenienza

## Trasporto Apposito

- Fintantochè l'unità è composta interamente da modelli di fanteria e da non più di 10 modelli, può prendere un Saturnyne Pattern Aurox Armoured Transport come Trasporto Apposito.

## Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a quattro Guardie del Corpo addizionali..... +5 punti/modello
- Il Comandante di Plotone può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +2 punti
  - Pistola sovraccaricata ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme..... +10 punti
  - Pistola plasma..... +10 punti
  - Arma da mischia migliorata ..... +2 punti
  - Arma potenziata ..... +10 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Il Comandante di Plotone può prendere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Campo di rifrazione ..... +5 punti
- Tutte le Guardie del Corpo dell'unità possono sostituire la propria carabina laser con una delle seguenti:
  - Arma da corpo a corpo addizionale..... gratis
  - Fucili a pompa ..... gratis
  - Fucili a raggi laser..... +10 punti/squadra
  - Fucili requiem ..... +20 punti/squadra
  - Mitragliatori pesanti ..... +35 punti/squadra
  - Lanciagranate (equipaggiati con granate perforanti e a frammentazione)..... +70 punti/squadra
- L'intera unità può sostituire le proprie armature antischegge con:
  - Armatura a carapace ..... +10 punti/squadra

# ELITE

## IMPERIALIS AUXILIA MEDICAE DETACHMENT

40 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Attendente Medico	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

### Composizione dell'Unità

- 3 Attendenti Medici

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura antischegge
- Arma da mischia
- Medi-pack
- Pistola laser

### Regole Speciali

- Provenienza
- Schieramento Assegnato

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a tre Attendenti Medici addizionali..... +10 punti/modello

### Schieramento Assegnato

Durante lo Schieramento, tutti i Medici devono essere assegnati ad una delle seguenti unità di Imperialis Militia e non possono lasciarla durante la partita. Se il giocatore lo desidera, più Medici possono essere assegnati ad una stessa unità.

- Imperialis Militia Platoon Command Cadre
- Imperialis Militia Grenadier Squad
- Imperialis Militia Infantry Squad
- Imperialis Militia Fire Support Squad

### Medi-pack

Un modello equipaggiato con un Medi-pack e l'unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (5+).





## AUXILIA OGRYN BRUTE SQUAD

120 Punti



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



### Composizione dell'Unità

- 3 Ogryn.



### Tipo di Unità

- Fanteria



### Equipaggiamento

- Arma da mischia
- Armatura antischegge
- Granate a frammentazione



### Regole Speciali

- Martello dell'Ira
- Molto Imponenti
- Provenienza
- Risoluti



### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a sette Ogryn aggiuntivi ..... +35 punti/modello
- L'unità può sostituire le proprie armature antischegge con:
  - Armatura a carapace ..... +25 punti
- Qualsiasi modello può avere una delle seguenti opzioni:
  - Scudo da combattimento ..... +5 punti/modello
  - Scudo da abbordaggio ..... +10 punti/modello
  - Fucile lacerante ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante\* ..... +15 punti/modello
  - Arma da mischia addizionale.. ..... +10 punti/modello
  - Fresa laser ..... +10 punti/modello
  - Arma potenziata ..... +20 punti/modello

*\*Nelle mani di un Ogryn un requiem pesante si considera come un'arma Assalto 3 e gittata 18".*

### Le Molteplici Forze della Milizia

L'unità descritta in questa pagina rappresenta degli Ogryn, in quanto questi sono i sub-umani più diffusi tra i reggimenti dell'Imperialis Militia. Tuttavia questa unità può essere ugualmente rappresentata utilizzando feroci bestie aliene, schiavi bio-potenziati, cybercacciatori o persino enormi e disgustosi golem genetici, a seconda del pianeta da cui il reggimento ha avuto origine.



# ENGINESEER AUXILIA

65 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Adepto Tecno-magus	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Servo-automa	3	3	4	5	1	1	1	6	5+

### Composizione dell'Unità

- 1 Adepto Tecno-magus
- 4 Servo-automi

### Tipo di Unità

- Adepto Tecno-magus: Fanteria (Personaggio)
- Servo-automa: Fanteria

### Equipaggiamento (Adepto Tecno-magus)

- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Pistola laser
- Servo-braccio

### Equipaggiamento (Servo-automi)

- Arma da corpo a corpo

### Regole Speciali (Adepto Tecno-magus)

- Fabbro da Battaglia
- Automi di Supporto

### Regole Speciali (Servo-automi)

- Cybernetica

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a due Adepti Tecno-maghi aggiuntivi ..... +20 punti/modello
  - Fino a quattro Servo-automi aggiuntivi ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi Adepto Tecno-magus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti/modello
  - Infravisore ..... +5 punti/modello
  - Scanner predittivo ..... +5 punti/modello
  - Campo di Rifrazione ..... +10 punti/modello
  - Cyber-famiglio ..... +10 punti/modello
  - Nuncio-vox ..... +10 punti/modello
  - Fucile Volkite ..... +10 punti/modello
  - Fucile Graviton ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Servo-automa può avere una delle seguenti armi:
  - Servo-braccio ..... +5 punti/modello
  - Lanciafiamme ..... +5 punti/modello
  - Cannone rotante ..... +10 punti/modello
  - Fucile plasma fasico ..... +10 punti/modello
  - Lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti e a frammentazione) ..... +10 punti/modello
  - Multi-termico ..... +15 punti/modello
  - Requiem pesante ..... +15 punti/modello

### Automi di Supporto

Per ogni Servo-automa equipaggiato con un Servobraccio nell'unità, gli Adepti Tecno-magus dell'unità guadagnano +1 ai tiri per la regola speciale Fabbro da Battaglia (nota che un risultato di 1 è sempre considerato un fallimento nonostante questo bonus).

### Cybernetica

Se non sono più accompagnati da almeno un Adepto Tecno-magus, 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).





# TRUPPE

## IMPERIALIS AUXILIA INFANTRY SQUAD

50 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sergente	3	3	3	3	1	3	2	7	5+
Ausiliario della Militia	3	3	3	3	1	3	1	6	5+

### Composizione dell'Unità

- 1 Sergente
- 19 Ausiliari della Militia

### Tipo di Unità

- Sergente: Fanteria (Personaggio)
- Ausiliario della Militia: Fanteria

### Equipaggiamento

- Armatura antischegge
- Arma da mischia
- Fucile della Militia
- Granate a frammentazione
- Pistola laser (solo Sergente)

### Regole Speciali

- Provenienza

### Trasporto Apposito

- L'unità può prendere un Auxilia Gorgon Heavy Transporter come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Il Sergente può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +2 punti
  - Pistola sovraccaricata ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme..... +10 punti
  - Arma da mischia migliorata..... +2 punti
  - Arma potenziata ..... +5 punti
- Il Sergente può avere:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
- Un Ausiliario dell'unità può essere equipaggiato con:
  - Vessillo della Militia ..... +10 punti
- L'intera unità può sostituire i propri fucili della Militia con una delle seguenti:
  - Arma da corpo a corpo addizionale..... gratis
  - Pistole della Militia..... gratis
  - Fucili a pompa ..... +10 punti/squadra
  - Fucili automatici..... +10 punti/squadra
  - Carabine laser ..... +10 punti/squadra
  - Fucili a raggi laser..... +20 punti/squadra
- L'intera unità può essere equipaggiata con:
  - Granate perforanti..... +10 punti/squadra

## INDUCTED LEVY SQUAD

40 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Custode	3	3	3	3	1	3	2	7	5+
Ausiliario di Leva	2	2	3	3	1	3	1	6	6+

### Composizione dell'Unità

- 1 Custode
- 19 Ausiliari di Leva

### Tipo di Unità

- Custode: Fanteria (Personaggio)
- Ausiliario di Leva: Fanteria

### Equipaggiamento (solo Ausiliari)

- Protezioni antisceghe
- Arma da mischia
- Fucile della Militia

### Equipaggiamento (solo Custode)

- Armatura antiscegge
- Arma da mischia
- Pistola automatica o pistola laser

### Regole Speciali

- Provenienza
- Sacrificabili

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a trenta Ausiliari di Leva addizionali ..... +2 punti/modello
- Il Custode può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +2 punti
  - Pistola sovraccaricata ..... +5 punti
  - Pistola lanciafiamme ..... +10 punti
  - Arma da mischia migliorata ..... +2 punti
- Un Ausiliario di Leva dell'unità può essere equipaggiato con:
  - Vessillo della Militia ..... +10 punti
- L'intera unità può sostituire i propri fucili della Militia con una delle seguenti:
  - Arma da corpo a corpo addizionale ..... gratis
  - Pistole della Militia ..... gratis
  - Fucili automatici ..... +10 punti/squadra
  - Carabine laser ..... +10 punti/squadra
  - Fucili a raggi laser ..... +10 punti/squadra
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Granate a frammentazione ..... +10 punti/squadra
  - Collari di Disciplina ..... +10 punti/squadra

### Collari di Disciplina

Un'unità equipaggiata con dei Collari di Disciplina guadagna la regola speciale Risolto, ma se fallisce un qualsiasi Test di Morale con un risultato di doppio 6, viene rimossa dal gioco e si considera distrutta. Eventuali modelli aggregati all'unità (come Maestri della Disciplina, Attendenti Medici, Personaggi Indipendenti ecc.) non sono invece rimossi e ripiegano normalmente.

### Sacrificabili

L'avversario non guadagna mai Punti Vittoria per aver specificatamente distrutto questa unità nelle missioni in cui questo ha una rilevanza. Questo include i Punti Vittoria guadagnati per obiettivi secondari come Primo Sangue, ma non quelli basati sul numero totale di unità distrutte in partita (come quelli guadagnati per l'obiettivo secondario Attrito).



# IMPERIALIS MILITIA GRENADIER SQUAD

65 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Granatiere Sergente	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Granatiere	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Granatiere con Arma Speciale	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

## Composizione dell'Unità

- 1 Granatiere Sergente
- 9 Granatieri

## Tipo di Unità

- Granatiere Sergente: Fanteria (Personaggio)
- Granatiere, Granatiere con Arma Speciale: Fanteria

## Equipaggiamento

- Armatura a carapace
- Arma da mischia
- Fucile della Militia (solo Granatieri)
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola laser (solo Sergente)

## Regole Speciali

- Provenienza

## Trasporto Apposito

- Se l'unità include 20 modelli può prendere un Auxilia Gorgon Heavy Transporter come Trasporto Apposito. In alternativa, se l'unità non include più di 12 modelli, può prendere un Auxilia Arvus Lighter come Trasporto Apposito. In alternativa, fintantochè l'unità è composta interamente da modelli di fanteria e da non più di 10 modelli, può prendere un Saturnyne Pattern Aurox Armoured Transport come Trasporto Apposito.

## Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a otto Granatieri addizionali..... +5 punti/modello
- Il Sergente Granatiere può sostituire la propria pistola laser e/o la propria arma da mischia con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +2 punti
  - Pistola sovraccaricata ..... +5 punti
  - Pistola lanciapirote..... +10 punti
  - Arma da mischia migliorata ..... +2 punti
  - Arma potenziata ..... +5 punti
- Il Sergente Granatiere può avere:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
- Un Granatiere dell'unità può essere equipaggiato con:
  - Vessillo della Militia ..... +10 punti
- L'intera unità può sostituire i propri fucili della Militia con una delle seguenti:
  - Arma da corpo a corpo addizionale..... gratis
  - Pistole della Militia ..... gratis
  - Pistole laser ..... +5 punti/squadra
  - Fucili a pompa ..... +10 punti/squadra
  - Fucili automatici ..... +10 punti/squadra
  - Carabine laser ..... +10 punti/squadra
  - Fucili a raggi laser ..... +15 punti/squadra
  - Armi da mischia migliorate ..... +15 punti/squadra
  - Fucili requiem ..... +30 punti/squadra
- L'unità può includere fino a due Granatieri con Arma Speciale, ciascuno dei quali equipaggiato con una delle seguenti armi:
  - Granatiere con mitragliatore pesante..... +10 punti/modello
  - Granatiere con cannone rotante ..... +10 punti/modello
  - Granatiere con lanciapirote..... +10 punti/modello
  - Granatiere con fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Granatiere con fucile plasma .. +15 punti/modello
  - Granatiere con lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti e a frammentazione)..... +10 punti/modello
- Qualsiasi Granatiere con lanciagranate dell'unità può essere equipaggiato con qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali. Tutti i lanciagranate dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo:
  - Granate a gas..... +5 punti/modello
  - Granate incendiarie..... +5 punti/modello



# IMPERIALIS MILITIA FIRE SUPPORT SQUAD

75 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Squadra Arma Pesante	3	3	3	3	2	3	2	6	5+

### Composizione dell'Unità

- 5 Squadre Arma Pesante

### Tipo di Unità

- Squadra Arma Pesante: Fanteria

### Equipaggiamento

- Arma da mischia
- Armatura antischegge
- Granate a frammentazione
- Mitragliatore pesante
- Pistola laser o pistola automatica

### Regole Speciali

- Ingombrante
- Provenienza
- Squadra di Supporto

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a cinque squadre arma pesante addizionali ..... +15 punti/modello
- Tutte le squadre arma pesante dell'unità possono sostituire il proprio mitragliatore pesante con una delle seguenti:
  - Mitragliatore pesante binato..... +5 punti/modello
  - Mortaio..... +5 punti/modello
  - Requiem pesante..... +10 punti/modello
  - Multi-laser..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante..... +10 punti/modello
  - Cannone automatico..... +10 punti/modello
  - Lanciamissili (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione)..... +10 punti/modello
  - Cannone laser..... +15 punti/modello
- Se l'unità è equipaggiata con dei lanciamissili, tutte le squadre arma dell'unità possono essere equipaggiate con:
  - Missili antiaerei..... +5 punti/modello

### Squadra di Supporto

Le Squadre di Supporto sono una scelta Truppa per tutte le armate di Imperialis Militia, ma non possono essere scelte per riempire le scelte Truppa Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata.



# IMPERIALIS MILITIA RECONNAISSANCE SQUAD

50 Punti



	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sergente Ricognitore	3	4	3	3	1	3	1	8	5+
Ricognitore	3	4	3	3	1	3	1	7	5+



### Composizione dell'Unità

- 1 Sergente Ricognitore
- 4 Ricognitori



### Tipo di Unità

- Sergente Ricognitore: Fanteria (Personaggio)
- Ricognitore: Fanteria



### Equipaggiamento

- Arma da mischia
- Armatura antischegge
- Carabina laser o fucile automatico
- Granate perforanti e a frammentazione



### Regole Speciali

- Esploratore
- Infiltrazione
- Movimento in Copertura
- Provenienza
- Squadra di Supporto



### Squadra di Supporto

Le Squadre di Supporto sono una scelta Truppa per tutte le armate di Imperialis Militia, ma non possono essere scelte per riempire le scelte Truppa Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata.



### Opzioni

- L'intera unità può sostituire i propri fucili automatici con uno dei seguenti:
  - Fucili laser ..... +5 punti/squadra
  - Fucili a pompa ..... +10 punti/squadra
  - Fucili di precisione..... +25 punti/squadra
- L'intera unità può essere equipaggiata con qualsiasi dei seguenti:
  - Infravisori..... +10 punti/squadra
  - Camaleolina..... +20 punti/squadra
- Il Ricognitore Sergente può essere equipaggiato con uno dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Una singola carica da demolizione..... +5 punti

# TRASPORTI APPOSITI

## AUXILIA GORGON HEAVY TRANSPORTER

275 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Gorgon	3	14	14	10	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Gorgon

### Tipo di Unità

- Veicolo Super-pesante (Trasporto)

### Equipaggiamento

- Due cannoni automatici binati
- Batteria di mortai Gorgone

### Regole Speciali

- Esplosione ridotta
- Fronte pesantemente corazzato

### Capacità di Trasporto

- 40 Modelli

### Punti di Fuoco

- Nessuno

### Punti di Accesso

- Un Gorgon ha un unico punto di accesso sul fronte. Fino a due unità possono imbarcarsi/sbarcare ad ogni turno.

**NOTA:** Sebbene un Gorgon possa sembrare un Veicolo Scoperto, non lo è. Pertanto i modelli imbarcati non possono sparare dal suo interno né è permesso sbarcare/imbarcarsi da qualsiasi altro punto dello scafo diverso dalla rampa di accesso frontale.

### Opzioni

- Un Gorgon può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Fino a due missili cacciatori ..... +5 punti/missile
  - Rivestimento in Ceramite..... +25 punti
- Un Gorgon può sostituire entrambi i propri cannoni automatici binati con una delle seguenti coppie di armi:
  - Due multi-laser binati .....Gratis
  - Due cannoni laser binati ..... +20 punti
- Un Gorgon può sostituire la propria batteria di mortai Gorgone con quattro piattaforme laterali di armi (due rivolte verso il fronte e due verso il retro del veicolo), tutte equipaggiate con una delle seguenti armi:
  - Lanciafiamme pesanti ..... gratis
  - Requiem pesanti ..... gratis
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Cannoni automatici..... +10 punti
  - Cannoni laser ..... +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di mortai Gorgone	12"-48"	5	5	Pesante 4, Area (3"), Bombardamento, Inchiodamento, Un Solo Uso

### Esplosione Ridotta

Quando un Gorgon viene distrutto, applica un modificatore di -2 a qualsiasi tiro effettuato sulla Tabella dei Danni Catastrofici dei veicoli Super-pesanti (con un risultato minimo di 1).

### Fronte Pesantemente Corazzato

Un Gorgon ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco che colpisca la sua Corazza Frontale, che viene migliorato a 4+ contro attacchi effettuati con armi ad Area o a Sagoma.





# IMPERIALIS MILITIA AUROX ARMoured TRANSPORT [RSP]

25 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Aurox	3	11	11	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Aurox

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Mitragliatore pesante

### Capacità di Trasporto

- 10 Modelli (un Aurox 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 Aurox.

### Punti di Accesso

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

### Opzioni

- Un Aurox può sostituire il proprio mitragliatore pesante con un delle seguenti armi:
  - Multi-laser..... gratis

# SUPPORTI LEGGERI

## AUXILIA ARVUS LIGHTER

75 Punti

Arvus Lighter

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Arvus Lighter	3	11	11	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Arvus Lighter

### Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Nessuno

### Regole Speciali:

- Attacco in Profondità

### Capacità di Trasporto

- 12 Modelli.

### Punti di Fuoco

- Nessuno.

### Punti di Accesso

- Un Arvus Lighter ha un punto di accesso sul retro.

### Opzioni

- Un Arvus Lighter può avere ciascuno dei seguenti:
  - Riflettore..... +1 punto
  - Ilium flare ..... +5 punti
  - Contromisure Chaff..... +10 punti
  - Abitacolo corazzato ..... +15 punti
- Un Arvus Lighter può avere una delle seguenti armi:
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Cannone automatico..... +10 punti
  - Cannone laser..... +20 punti
  - Multi-laser binato..... +15 punti
  - Cannone automatico binato..... +15 punti
  - Due missili Hellstrike ..... +20 punti
  - Cannone laser binato ..... +25 punti







# IMPERIALIS MILITIA SENTINEL SCOUT SQUADRON

90 Punti



	Corazza									
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS	
Sentinel	3	3	5	10	10	10	3	1	2	



### Composizione dell'Unità

- 3 Sentinel



### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore, Scoperto)



### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Multi-laser
- Riflettore



### Regole Speciali:

- Esploratore
- Movimento in Copertura

### Opzioni

- Lo squadrone può includere:
  - Fino a tre Sentinel addizionali ..... +30 punti/modello
- Qualsiasi Sentinel può sostituire il proprio multi-laser con una delle seguenti armi:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Cannone automatico ..... +5 punti/modello
  - Lanciamissili (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione ..... +5 punti/modello
  - Cannone laser ..... +10 punti/modello
  - Multi-termico ..... +10 punti/modello
- Qualsiasi Sentinel può avere qualsiasi delle seguenti:
  - Un missile cacciatore ..... +5 punti/modello
  - Lame da combattimento ..... +5 punti/modello

### Lame da Combattimento

Un Sentinel equipaggiato con lame da combattimento guadagna +1 Attacco.



# AUXILIA THUNDERBOLT HEAVY FIGHTER

200 Punti

Thunderbolt

## Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
4	11	11	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Thunderbolt

### Tipo di Unità

- Veicolo (Volante)

### Equipaggiamento

- Abitacolo corazzato
- Cannone laser binato
- Contromisure Chaff
- Due cannoni automatici binati
- Quattro missili anticarro cinetici

### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Interdizione di Combattimento
- Simulacra di Riparazione
- Supersonico

### Opzioni

- Un Thunderbolt può sostituire i propri quattro missili anticarro cinetici con uno dei seguenti:
  - Quattro missili Hellstrike.....Gratis
  - Quattro missili Sunfury.....+20 punti
- Un Thunderbolt può avere ciascuno dei seguenti:
  - Sensori di tracciamento terrestre.....+10 punti
  - Scudo Flare.....+20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile anticarro cinetico	48"	6	2	Pesante 1, Missile, Sfondacorage, A Ricerca di Calore, Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Missile, Penetrante, Un Solo Uso
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Accecare, Area Grande, (5"), Surriscaldamento, Un Solo Uso

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

### Sensori di Tracciamento Terrestre

Conferisce la regola speciale Attacco Radente

### Interdizione di Combattimento

Se uno o più veicoli volanti nemici sono già in gioco, tutti i Tiri per le Riserve falliti effettuati da un Thunderbolt devono essere ripetuti.

### Simulacra di Riparazione

Quando un veicolo con questa regola speciale subisce un Colpo Superficiale, tira un D6. Con un risultato di 6, il danno viene ignorato.



# IMPERIALIS MILITIA TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL

80 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Trivella Termitica	3	12	12	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Trivella Termitica

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Due lanciafiamme pesanti

### 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 trasportare 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
  - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti

### Assalto Sotterraneo

Se la Trivella Termitica e l'unità che sta trasportando entrano 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 una Fortificazione 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 ingaggiata 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

## IMPERIALIS AUXILIA RAPIER BATTERY

35 Punti/modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Artigliere	3	3	3	3	1	3	1	6	5+
Batteria Rapier	-	-	-	7	2	-	-	-	3+

### Composizione dell'Unità

- 1-3 Batterie Rapier che formano uno squadrone. Ogni Batteria ha 2 Artiglieri.

### Tipo di Unità

- Artiglieri: Fanteria
- Batteria Rapier: Artiglieria

### Equipaggiamento (Batteria Rapier)

- Multilaser Quad

### Equipaggiamento (Artiglieri)

- Armatura antischegge
- Arma da mischia
- Carabina laser

### Regole Speciali

- Provenienza (solo Artiglieri)
- Estremamente Imponente (Batteria e serventi assieme)

### Opzioni

- Qualsiasi Batteria Rapier può sostituire il proprio multilaser quad con una delle seguenti armi:
  - Requiem pesante quad..... gratis
  - Distruttore Laser ..... +15 punti/modello
  - Mortaio Quad\* ..... +25 punti/modello

*\*Il Mortaio Quad è equipaggiato solamente con munizioni a frammentazione.*

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Multilaser Quad	36"	6	6	Pesante 6, Binato
Distruttore Laser	36"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Mortaio Quad (munizioni a frammentazione)	12"-60"	5	5	Pesante 4, Area (3"), Bombardamento
Requiem pesante Quad	36"	5	4	Pesante 6, Binato





# AUXILIA HEAVY ORDNANCE BATTERY

75 Punti/modello

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Artiglieri	3	3	3	3	1	3	1	6	5+
Artiglieria da Campo	-	-	-	7	4	-	-	-	3+

### Composizione dell'Unità

- 1-3 Artiglierie da Campo che formano uno squadrone. Ogni Batteria ha 4 Artiglieri.

### Tipo di Unità

- Serventi: Fanteria
- Batteria da Campo: Artiglieria

### Equipaggiamento (Batteria da Campo)

- Cannone Earthshaker

### Equipaggiamento (Artiglieri)

- Armatura antischegge
- Arma da mischia
- Carabina laser

### Regole Speciali

- Provenienza (solo Artiglieri)
- Artiglieria Immobile

### Opzioni

- Qualsiasi Artiglieria dello squadrone può avere:
  - Fino a quattro Artiglieri aggiuntivi..... +3 punti/modello
- Tutte le Artiglierie dello squadrone possono sostituire il proprio cannone Earthshaker con:
  - Cannone d'assedio Medusa..... +25 punti/modello
- Qualsiasi Artiglieria dello squadrone equipaggiata con un cannone d'assedio Medusa può invece essere equipaggiata con:
  - Proiettili da demolizione..... +5 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Earthshaker	36"-240"	9	3	Artiglieria 1, Bombardamento, Area Grande (5")
Cannone d'Assedio Medusa (proiettili standard)	36"	10	2	Artiglieria 1, Bombardamento, Area Grande (5")
(proiettili da demolizione)	48"	10	1	Pesante 1, Area (3"), Sfondacorazze

### 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.

# MILITIA AUXILIARY BATTLE TANK ATTACK SQUADRON

140 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Leman Russ Battle Tank	3	14	13	10	3
Leman Russ Annihilator	3	14	13	10	3
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	3
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	3
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Leman Russ Battle Tank

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo (Corazzato)

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Requiem pesante
- Riflettore
- Cannone da Battaglia (solo Leman Russ Battle Tank)
- Cannone laser binato (solo Leman Russ Annihilator)
- Cannone automatico Exterminator (solo Leman Russ Exterminator)
- Cannone da battaglia Vanquisher (solo Leman Russ Vanquisher)
- Cannone Demolitore (solo Leman Russ Demolisher)

### Regole Speciali

- Nessuna

### Opzioni

- Lo squadrone può includere:
  - Fino a due Leman Russ Battle Tank addizionali ..... +140 punti/modello
- Qualsiasi Leman Russ Battle Tank dello squadrone può essere sostituito da una delle seguenti versioni alternative di Leman Russ:
  - Leman Russ Annihilator..... gratis
  - Leman Russ Exterminator ..... gratis
  - Leman Russ Vanquisher ..... +15 punti/modello
  - Leman Russ Demolisher ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +5 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può sostituire il proprio requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Multi-laser..... gratis
  - Lanciafiamme pesante..... gratis
  - Cannone laser..... +10 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una coppia di piattaforme laterali armate con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesanti ..... +10 punti/modello
  - Requiem pesanti..... +20 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Mitragliatore pesante..... +5 punti/modello
  - Multi-laser..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone da Battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone automatico Exterminator	48"	7	4	Pesante 2
Cannone da battaglia Vanquisher	72"	8	2	Pesante 1, Sfondacorazze
Cannone demolitore	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5")





# IMPERIALIS MILITIA CARNODON STRIKE SQUADRON [RSP]

60 Punti/Modello



## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Carnodon	3	12	11	10	3



### Composizione dell'Unità

- 1-3 Carnodon



### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)



### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone automatico binato
- Due piattaforme laterali ciascuna con un lanciammine pesante

### Opzioni

- Qualsiasi Carnodon dello squadrone può sostituire entrambi i lanciammine pesanti delle piattaforme laterali con una delle seguenti armi:
  - Requiem pesanti..... gratis
  - Cannoni automatici..... +10 punti/modello
- Qualsiasi Carnodon dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Mitragliatore pesante..... +2 punti/modello



# AUXILIA MALCADOR HEAVY TANK

235 Punti/Modello

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Auxilia Malcador	3	13	13	12	6

### Composizione dell'Unità

- 1 Malcador

### Tipo di Unità

- Veicolo Super-pesante (Veloce)

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone automatico montato sullo scafo
- Cannone da Battaglia trasversale
- Due piattaforme laterali ciascuna con un cannone automatico

### Regole Speciali

- Nessuna

### Opzioni

- Un Malcador può sostituire il Cannone da Battaglia con:
  - Cannone laser binato ..... gratis
- Un Malcador può sostituire il cannone automatico sullo scafo con:
  - Lanciapiemme pesante ..... gratis
  - Multi-laser..... gratis
  - Cannone laser..... +10 punti
  - Cannone Demolitore..... +30 punti
- Un Malcador può sostituire entrambi i cannoni automatici delle piattaforme laterali con una delle seguenti armi:
  - Lanciapiemme pesanti ..... gratis
  - Multi-laser..... gratis
  - Cannoni laser ..... +20 punti
- Un Malcador può avere ciascuno dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti
  - Fino a due missili cacciatori .... +10 punti/missile
  - Corazza da assedio ..... +10 punti
  - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti
  - Scudo Flare..... +25 punti
- Un Malcador può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Lanciapiemme pesante..... +10 punti

### Corazza da Assedio

Un Malcador con questo equipaggiamento si considera avere un valore di Corazza Frontale pari a 14 ma non si considera più un Veicolo Veloce.







# MUTANT SPAWN

85 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Progenie Mutante	3	0	5	5	3	2	D6	10	-

### Composizione dell'Unità

- 3 Progenie

### Tipo di Unità

- Progenie: Bestia

### Equipaggiamento

- Nessuno

### Regole Speciali

- Attacchi Casuali
- Cieca Aggressione
- Difficile da Abattere
- Implacabile
- Martello dell'Ira
- Molto Imponente
- Mutate oltre ogni Ragionevolezza
- Paura
- Rabbia

### Opzioni

- L'unità può includere:
  - Fino a sette Progenie addizionali..... +25 punti/modello

### Attacchi Casuali

All'inizio di ciascuna sottofase di Combattimento, tira un D6 per ogni unità di Mutant Spawn ingaggiate in combattimento. Tutte le Progenie dell'unità si considerano avere un numero di attacchi pari al risultato del dado (più tutti gli eventuali bonus dovuti alla carica, ecc.) fino alla fine di quella Fase di Assalto.

### Cieca Aggressione

Un'unità con questa regola speciale deve sempre caricare durante la Fase di Assalto se ne ha la possibilità (anche se il giocatore può scegliere quale unità assaltare, nel caso vi fossero più bersagli possibili) e deve sempre effettuare uno Sfondamento.

### Mutate oltre ogni Ragionevolezza

Dopo lo Schieramento, ma prima che la partita cominci, tira un D3 per ogni unità di Mutant Spawn dell'esercito e applica il risultato ottenuto a tutte le Progenie dell'unità.

### D3 Risultato

- 1 Pelle corazzata:** Le Progenie dell'unità si considerano avere un Tiro Armatura di 5+.
- 2 Artigli e pseudopodi flagellanti:** Le Progenie dell'unità possono ripetere il tiro di dado per determinare il numero di Attacchi Casuali.
- 3 Plasma tossico:** Gli attacchi delle Progenie dell'unità hanno la regola speciale Dilaniante.

### SUPPORTO PESANTE - TRADITORI

Le Mutant Spawn sono una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate appartenenti alla Fazione Traditrice con la Provenienza Carne Contaminata

# SOVRANI DELLA GUERRA

## AUXILIA BANEBLADE SUPER-HEAVY BATTLE TANK

535 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Baneblade	3	14	13	12	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Baneblade

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone automatico
- Cannone Baneblade su torretta
- Cannone demolitore montato sullo scafo
- Requiem pesante binato

### Regole Speciali

- Nessuna

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Un missile cacciatore..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può avere fino a due coppie di piattaforme laterali armate con:
  - Un cannone laser e un requiem pesante binato..... +50 punti/coppia
- Può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti
  - Mitragliatore pesante..... +5 punti
  - Cannone automatico..... +10 punti
  - Combi-arma ..... +10 punti
  - Lanciafiamme pesante..... +15 punti
  - Requiem pesante..... +15 punti
  - Multi-laser..... +15 punti
  - Multi-termico..... +20 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone	72"	9	2	Arma Primaria 1,
Baneblade				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.





# AUXILIA STORMHAMMER SUPER-HEAVY ASSAULT TANK

555 Punti

### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Stormhammer	3	14	13	12	10

### Composizione dell'Unità

- 1 Stormhammer

### Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo Super-pesante

### Equipaggiamento

- Fumogeni
- Riflettore
- Cannone Stormhammer su torretta con Multi-laser coassiale
- Cannone da battaglia a doppia canna montato sullo scafo
- Sei piattaforme laterali con un multi-laser
- Cannone laser montato sullo scafo

### Regole Speciali

- Nessuna

### Opzioni

- Può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Fino a quattro missili cacciatori ..... +10 punti/missile
  - Rivestimento in ceramite ..... +25 punti
- Può sostituire qualsiasi multi-laser su piattaforma laterale con uno dei seguenti:
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Requiem pesante ..... gratis
  - Cannone laser ..... +10 punti/arma
- Può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Lanciafiamme pesante ..... +10 punti
  - Multi-laser ..... +10 punti
- Può scegliere qualsiasi dei seguenti miglioramenti:
  - Avere un sistema di puntamento ..... +20 punti
  - Promozione a Carro di Comando Superpesante ..... +25 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Stormhammer	60"	9	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Laverante, Inchiodamento
Cann. da battaglia a doppia canna	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5"), Binato

### Sistema di Puntamento

Uno Stormhammer dotato di sistema di puntamento si considera avere AB 4.

### Carro di Comando Superpesante

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

## REGOLE SPECIALI

### ADUNANZA DI MONDI

Se il Distaccamento include un Comandante con questa regola speciale, può acquistare fino a due Provenienze, scelte dall'elenco delle pagine successive. Il costo di ogni provenienza si considera come parte del costo del Comandante, e i suoi effetti sono applicati a tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Provenienza (a meno che non sia specificato il contrario nella descrizione della Provenienza).

### FABBRIO 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.

### CARRO DI COMANDO SUPERPESANTE

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Superpesante 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

## 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.

## COLLARI DI DISCIPLINA

Un'unità equipaggiata con dei Collari di Disciplina guadagna la regola speciale Risoluto, ma se fallisce un qualsiasi Test di Morale con un risultato di doppio 6, viene rimossa dal gioco e si considera distrutta. Eventuali modelli aggregati all'unità (come Maestri della Disciplina, Attendenti Medici, Personaggi Indipendenti ecc.) non sono invece rimossi e ripiegano normalmente.

## 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.)

## INFRAVISORE

Conferisce al possessore la regola speciale Visione Notturna ma lui e tutti i modelli dell'unità a cui è aggregato si considerano avere Iniziativa 1 per tutti i test di Accettare.

## LASER DIGITALI

Conferiscono al possessore un bonus di +1 Attacchi.

## MEDI-PACK

Finché il modello equipaggiato con un Medi-pack è vivo, lui e tutti i modelli della stessa unità (compresi eventuali Personaggi

Indipendenti aggregati), 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).

## SCANNER PREDITTIVO

Le unità nemiche non possono essere Infiltrate entro 18" da un modello con questo equipaggiamento.

In aggiunta un'unità equipaggiata con uno Scanner Predittivo può far fuoco con tutte le proprie armi Pesanti e/o a Cadenza Rapida contro qualsiasi modello nemico che entra in gioco tramite un Attacco in Profondità entro la stessa gittata, come se avesse 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 il possessore si considera equipaggiato con delle Granate Difensive ma non può mai beneficiare dell'attacco bonus dato dal possedere due armi da mischia.

## 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

## STENDARDO DI PLOTONE

Un'unità equipaggiata con uno Stendardo di Plotone ha tutti i benefici di un Vessillo della Militia (vedi la voce seguente). In aggiunta, tutte le unità amiche di Imperialis Militia entro 24" da uno Stendardo di Plotone possono ignorare le perdite subite quando effettuano un Test di Morale.

## VESSILLO DELLA MILITIA

Un'unità equipaggiata con un Vessillo della Militia si considera avere inflitto una ferita aggiuntiva per quanto riguarda il Risultato del Combattimento. In aggiunta può sempre tentare di Chiamarsi a Raccolta normalmente anche se ridotta a meno del 25% dei modelli originari.

## GRANATE & BOMBE

Le regole per i seguenti equipaggiamenti possono essere trovate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità:

- *Bombe Termiche*
- *Granate a frammentazione*
- *Granate perforanti*

### 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

## ARMATURE

### ARMATURA A CARAPACE

Conferisce un Tiro Armatura 4+.

### ARMATURA ANTISCHEGGE

Conferisce un Tiro Armatura 5+.

### ARMATURA POTENZIATA

Conferisce un Tiro Armatura 3+.

### PROTEZIONI ANTISCHEGGE

Conferisce un Tiro Armatura 6+.

## DOTAZIONI DEI VEICOLI

Le regole per le seguenti dotazioni dei veicoli possono essere trovate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità:

- *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.

### 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).



# ARMI DELL'IMPERIALIS MILITIA

## ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di mortai Gorgone	12"-48"	5	5	Pesante 4, Area (3"), Bombardamento, Inchiodamento, Un Solo Uso
Cannone automatico	48"	7	4	Pesante 2
Cannone automatico Exterminator	48"	7	4	Pesante 4, Binato
Cannone Baneblade	72"	9	2	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10")
Cannone da Battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone da Battaglia a doppia canna	72"	8	3	Artiglieria 2, Area Grande (5"), Binato
Cannone da Battaglia Vanquisher	72"	8	2	Pesante 1, Sfondacorazze
Cannone d'assedio Medusa (proiettili normali)	36"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
(proiettili da demolizione)	48"	10	1	Artiglieria 1, Area (3"), Sfondacorazze
Cannone Demolitore	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone Earthshaker	36"-240"	9	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone rotante	30"	3	6	Raffica 3/4
Cannone Stormhammer	60"	9	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Lacerante, Inchiodamento
Carabina laser	24"	3	-	Cadenza Rapida
Distruuttore laser	36"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Fucile a pompa	12"	3	-	Assalto 2
Fucile a raggi laser	18"	4	-	Assalto 1
Fucile automatico	24"	3	-	Cadenza Rapida
Fucile della Militia	30"	3	-	Cadenza Rapida
Fucile di precisione	36"	X	6	Pesante 1, Precisione
Fucile graviton	18"	*	4	Pesante 1, Area (3"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton <sup>1</sup>
Fucile lacerante	12"	5	-	Assalto 3
Fucile laser	30"	3	-	Cadenza Rapida
Fucile plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Fucile Requiem	24"	4	5	Cadenza Rapida
Fucile termico	12"	8	1	Assalto 1, Termico
Fucile Volkite	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione <sup>2</sup>
Granate a Frammentazione	8"	3	-	Assalto 1, Area (3")
Granate Perforanti	8"	6	4	Assalto 1
Lanciafiamme	Sagoma	4	5	Assalto 1
Lanciafiamme Pesante	Sagoma	5	4	Assalto 1
Lanciagranate (granate a frammentazione)	24"	4	5	Assalto 1, Area (3")
(granate gas)	24"	-	5	Assalto 1, Area (3"), Avvelenato (4+), Ignora la Copertura
(granate incendiarie)	24"	3	6	Assalto 1, Area (3"), Inchiodamento
(granate perforanti)	24"	6	4	Assalto 1
Lanciamissili (missili a frammentazione)	48"	4	6	Pesante 1, Area (3")
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 1
(missili antiaerei)	48"	7	4	Pesante 1, Contraerea
Missile anticarro cinetico	48"	6	2	Pesante 1, Sfondacorazze, Ricerca di Calore <sup>3</sup> , Un Solo Uso
Missile Cacciatore	Illimitato	8	3	Pesante 1, Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante <sup>4</sup> , Un Solo Uso
Missile penetratore Kraken	36"	8	1	Pesante 1, Sfondacorazze, Un Solo Uso
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Area Grande, Surriscaldamento, Un Solo Uso
Mitragliatore pesante	36"	4	-	Pesante 3
Mortaio	12"-48"	4	5	Pesante 1, Area (3"), Bombardamento, Inchiodamento
Mortaio Quad (munizioni a frammentazione)	12"-60"	5	5	Pesante 4, Area (3"), Bombardamento
Multi-laser	36"	6	6	Pesante 3
Multi-laser quad	36"	6	6	Pesante 6, Binato
Multi-termico	24"	8	1	Pesante 1, Termico
Pistola ad aghi	12"	2	5	Pistola, Avvelenata (4+), Dilaniante
Pistola automatica	12"	3	-	Pistola



Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola lanciafiamme	Sagoma	3	6	Pistola
Pistola laser	12"	3	-	Pistola
Pistola plasma	12"	7	2	Pistola, Surriscaldamento
Pistola Requiem	12"	4	5	Pistola
Pistola sovraccaricata	6"	5	-	Pistola
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3
Requiem pesante quad	36"	5	4	Pesante 6, Binato

### ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma da combattimento	-	Mod	-	Mischia
Arma da mischia migliorata	-	4	-	Mischia
Ascia potenziata	-	+1	2	Mischia, Ingombrante
Fresa laser	-	9	2	Mischia, Ingombrante, Molto Ingombrante <sup>5</sup>
Granata perforante	-	6	4	Mischia
Lancia potenziata	-	+1/M	3/4	Mischia
Maglio potenziato	-	x2	2	Mischia, Ingombrante , Arma Specialistica
Mazza potenziata	-	+2	4	Mischia, Concussione
Sciabola Charnabal	-	Mod	-	Mischia, Dilaniante, Lama da Duellante <sup>6</sup>
Servo-braccio <sup>++</sup>	-	x2	2	Mischia, Ingombrante
Spada potenziata	-	Mod	3	Mischia



## REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELL'IMPERIALIS MILITIA

++. Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Equipaggiamento degli Eserciti dell'Imperialis Militia.

1. **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.
2. **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.
3. **A Ricerca di Calore:** Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.
4. **Penetrante:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.
5. **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.
6. **Lama da Duellante:** In una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.

# TAGHMATA MECHANICUM

## ARMY LIST



## TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito di Taghmata Ommissiah dell'Adeptus Mechanicum durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità. La Taghmata Ommissiah rappresenta la maggior parte delle forze dell'Adeptus Mechanicum e le regole qui presentate ne rappresentano le unità e l'organizzazione.

### TABELLA DI SELEZIONE DELL' ARMATA DELLA TAGHMATA OMMISSIAH

Un esercito di Taghmata Ommissiah utilizza la normale tabella di Selezione dell'Armata dell'Era dell'Oscurità.

### TABELLA DELLE ALLEANZE

Per quanto riguarda la Tabella delle Alleanze, un esercito di Taghmata Ommissiah utilizza la riga relativa al Mechanicum.

Alcuni Personaggi e/o Unità saranno disponibili soltanto ad un Esercito di Taghmata Ommissiah appartenente alla Fazione Lealista o alla Fazione Traditrice.

### SOVRANI DELLA GUERRA IN UN ESERCITO DI MECHANICUM

Se si utilizzano dei Sovrani della Guerra addizionali secondo le regole riportate nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità, gli eserciti del Mechanicum hanno accesso ad alcune regole supplementari, che sono qui riportate.

**Controllo Autocratico:** I Veicoli Superpesanti Imperiali inclusi in un Distaccamento Primario appartenente al Mechanicum può acquistare questa opzione per +20 punti ciascuno. L'AB del veicolo è aumentata a 4, se non è già pari o migliore, e la regola speciale Autosimulacra Benedetta.

**Servo-pilota da Battaglia:** I Veicoli Volanti appartenenti ad un Distaccamento di Mechanicum 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.

### SOTTO-FAZIONI DELLA TAGHMATA OMMISSIAH – LEGIO CYBERNETICA & ORDO REDUCTOR

In aggiunta alle regole qui presentate, un esercito del Mechanicum può appartenere ad una delle sotto-fazioni della Taghmata Ommissiah: le Coorti da Battaglia della Legio Cybernetica e i Conclavi da Guerra dell'Ordo Reductor.

Ciascuna delle sotto-fazioni presenta regole aggiuntive e l'accesso ad alcune unità esclusive (o l'esclusione di altre). Le relative regole saranno descritte al termine di questo Compendium.

In termini di Alleanze, queste sotto-fazioni sono considerate esattamente come un esercito di Taghmata Ommissiah.

### ARCIMAGOS

Indipendentemente dalla sotto-fazione scelta, un Distaccamento di Mechanicum può includere **un solo Arcimagos** (che sia questo un Arcimagos generico o un modello unico con questo titolo, come Draykavak), e questi deve essere il Generale dell'Esercito.

### AUTOMATA DA BATTAGLIA

Alcune regole speciali e/o equipaggiamenti degli eserciti di Taghmata Ommissiah (e delle eventuali sotto-fazioni) fanno spesso riferimento agli Automata da Battaglia (o Battle-automata), o più semplicemente a degli "Automata". Questo termine fa riferimento a tutte quelle unità che hanno il termine "Automata", "Battle-automata" o altre variazioni sul termine incluso nel nome della loro unità.

Per semplicità queste unità sono qui di seguito riportate. Nel caso eventuali future pubblicazioni introducano nuove unità con il nome "Automata", considerale come parte di questo elenco. [NdHG]

- Domitar Class Battle Automata Maniple
- Scyllax Guardian Automata Covenant
- Castellax Class Battle Automata
- Vorax Class Battle Automata
- Arlatax Class Battle Automata Maniple
- Vultarax Stratos Automata Maniple
- Thanatar Class Siege Automata Maniple
- Thanatar Calix Class Siege Automata
- Thanatar-Cynis Class Siege Automata Maniple

## TRATTI DEL GENERALE

Il Generale di un esercito di Ommissiah può tirare su una delle Tabelle dei Trattati del Generale del Regolamento dell'Era dell'Oscurità oppure sulla tabella seguente.

- D6**
- 1** **Tratto**  
**Maestro dei Meccanismi**  
Una singola unità di Creature Mostruose oppure un singolo squadrone di Veicoli contenente un veicolo con almeno un Valore di Corazza pari o superiore a 12 nel Distaccamento del Generale guadagna la regola speciale Difficile da Abbattere.
- 2** **Tracciamento Perfezionato**  
Se il Generale è vivo, seleziona una singola arma da fuoco di tipo Pesante all'inizio di ciascuna Fase di Fuoco posseduta dal Generale o da un'unità entro 6" da lui. L'arma scelta si considera Binata fino alla fine del turno.
- 3** **Sensori Predittivi**  
Il Generale e la sua unità colpiscono con un risultato di 5+ anziché di 6+ quando Sparano di Reazione.
- 4** **La Morte della Carne**  
Tutte le unità del Distaccamento del Generale hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria) quando si trovano entro 3" da un obiettivo.
- 5** **Riti del Terrore**  
Il Generale e l'unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Paura e Volontà Adamantina e sono immuni alla Paura.
- 6** **Analisi del Campo di Battaglia**  
All'inizio della partita, dopo lo schieramento ma prima che cominci il primo turno, indica un elemento di terreno all'interno della Zona di Schieramento nemica (nota che non puoi indicare una Fortificazione acquistata dall'avversario). I Tiri Copertura concessi dall'elemento scenico scelto sono peggiorati di -1 (un Tiro Copertura di 5+ diventa 6+ ecc.).



## CYBERTEURGIA

### UTILIZZARE LA CYBERTEURGIA

- Un modello con la regola speciale Cyberteurgia può utilizzare un singolo potere durante la propria Fase di Tiro, al posto di sparare con un'arma, e non può utilizzarlo se si trova ingaggiato in Corpo a Corpo o se sta Ripiegando.
- Seleziona uno dei poteri di Cyberteurgia dall'elenco seguente e (a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione del potere) indica come bersaglio un singolo modello amico appartenente allo stesso Distaccamento che possiede la regola speciale Cybernetica Cortex e che si trovi entro 12" di distanza (**in un Distaccamento di Legio Cybernetica la distanza è aumentata a 24"**). Nota che i poteri di Cyberteurgia non richiedono linea di vista e possono essere utilizzati su modelli ingaggiati in Corpo a Corpo.
- L'effetto del potere dura fino all'inizio della Fase di Tiro successiva del Distaccamento, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione del potere.
- Posiziona un segnalino accanto al modello bersaglio per indicare che si trova sotto l'effetto di un potere di Cyberteurgia.

### ATTIVARE UN POTERE

- Per attivare un Potere di Cyberteurgia il modello deve superare un Test di Disciplina. Se il test viene superato, il potere ha effetto, se non viene superato, il potere non viene attivato.
- A seconda del tipo di potere utilizzato, potrebbe essere applicato al Test di Disciplina un modificatore (applica il modificatore al Valore di Disciplina del modello e non al risultato del dado).
- Se un Test di Disciplina per attivare un potere di Cyberteurgia viene fallito con un risultato di 12 (doppio 6), il modello che ha tentato di utilizzarlo può subire conseguenze particolarmente spiacevoli. Il potere si considera fallito, e il modello deve immediatamente effettuare un tiro sulla Tabella degli Incidenti della Cyberteurgia. L'effetto si applica sul modello bersaglio.

### POTERI DI CYBERTEURGIA

- **Rito della Velocità** **Mod. -**  
Il modello bersaglio beneficia di un bonus di +2 I finchè il potere ha effetto.
- **Rito dell'Eternità** **Mod. -**  
Il modello bersaglio riguadagna immediatamente una Ferita che aveva precedentemente perso durante la partita.
- **Rito della Furia** **Mod. -1**  
Il modello bersaglio beneficia di un bonus di +2 A finchè il potere ha effetto.
- **Rito della Distruzione** **Mod. -1**  
Il modello bersaglio può immediatamente fare fuoco due volte con tutte le sue armi da fuoco contro una singola unità nemica. Un modello che beneficia di questo potere non può però utilizzare le proprie armi da fuoco fino al termine della propria successiva Fase di Tiro (compreso eventuali Tiri di Reazione).
- **Rito del Castigo** **Mod. -2**  
Questo potere può essere utilizzato solo contro un modello nemico con la regola speciale Cybernetica Cortex. Se il potere ha successo, entrambi i giocatori tirano un D6, a cui aggiungere rispettivamente il valore di Disciplina del modello che ha lanciato il potere e quello del modello bersaglio. Se il totale del giocatore che ha lanciato il potere è più alto, il modello bersaglio subisce una Ferita automatica senza alcun Tiro Salvezza possibile per ogni punto di differenza.
- **Rito dell'Immolazione** **Mod. -3**  
Il modello bersaglio innesca un meccanismo di autodistruzione, si considera distrutto e viene immediatamente rimosso dal gioco. E sostituito da un segnalino ad Area Grande (5"). Tutti i modelli (amici e nemici) sotto la sagoma, subiscono un colpo automatico con una Forza pari al valore di Resistenza del modello rimosso e un valore di VP pari al valore di TA del modello rimosso.  
Nel caso questo potere venga fallito con un risultato di doppio 6, applica automaticamente il risultato "Malifica" della Tabella degli Incidenti della Cyberteurgia, senza necessità di tirare.

### TABELLA DEGLI INCIDENTI DELLA CYBERTEURGIA

D6	Effetto
1-3	<b>Corruzione dei Segnali:</b> Fino al termine del successivo Turno di Gioco, il modello si considera avere AC1 e può sparare solo Alla Cieca.
4-5	<b>Paradosso Corrosivo:</b> Il modello subisce una Ferita automatica senza alcun Tiro Salvezza possibile.
6	<b>Malifica:</b> Il modello si considera distrutto ai fini dei Punti Vittoria (se rilevante) e non fa più parte dell'armata del giocatore. Se il modello era parte di un'unità, viene immediatamente spostato fuori Coerenza dagli altri modelli. Da questo momento in avanti, il modello agirà automaticamente durante il turno del suo proprietario originario, ma ad ogni turno si muoverà e farà fuoco contro l'unità più vicina e, se possibile, proverà a caricarla. Entrambi i giocatori possono ora scegliere il modello come bersaglio, se lo

# QG

## MAGOS PRIMUS

95 Punti +Costo del Techno-Arcana

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Magos Primus	3	4	4	4	2	4	2	9	3+
Arcimagos Primus	4	5	4	5	3	4	2	10	2+

### Composizione dell'Unità

- 1 Magos Primus

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Arma potenziata
- Mechanicum Protectiva
- Volkite serpenta

### Regole Speciali

- Alti Ordini dei Techno-Arcana
- Fabbro da Battaglia
- Personaggio Indipendente
- Risoluto
- Tiri di Precisione
- Irriducibile (solo Arcimagos Primus)

### Alti Ordini dei Techno-Arcana

Un Magos Primus o un Arcimagos Primus **devono** appartenere ad uno dei vari Alti Ordini dei Techno-Arcana, al costo indicato qui nel seguito. Ogni Magos/Arcimagos può scegliere un solo Alto Ordine e, se l'esercito include più Magos/Arcimagos, ciascuno di essi deve appartenere ad un Alto Ordine differente.

### Opzioni

- Un singolo Magos Primus dell'esercito può essere promosso a:
  - Arcimagos Primus ..... +35 punti  
(Un Arcimagos Primus ha il profilo migliorato sopra descritto e alcune regole e opzioni speciali aggiuntive. Per il resto un Arcimagos Primus ha accesso alle medesime opzioni di un Magos Primus).
- Un Magos Primus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Infravisore ..... +5 punti
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Granate Rad ..... +10 punti
  - Cyber-famiglio ..... +15 punti
  - Controllore corticale ..... +15 punti
  - Fino a quattro Cyber-occhi ..... +15 punti/ciascuno
- Un Magos Primus può sostituire la propria Volkite serpenta e/o la propria arma potenziata con uno dei seguenti:
  - Pistola Archeotech ..... +5 punti
  - Guanto fotonico ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +5 punti
  - Lucifex ..... +5 punti
  - Fucile requiem Maxima ..... +5 punti
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
  - Bastone Corposant ..... +5 punti
  - Maglio a catena ..... +10 punti
  - Lama del Campione (solo Arcimagos Primus) ..... +15 punti
- Un Magos Primus può avere uno dei seguenti:
  - Servo-braccio ..... +10 punti
  - Reattori dorsali ..... +20 punti
  - Batteria Machinator ..... +25 punti
  - Raggio convertitore ..... +25 punti
  - Fucile a implosione Graviton .. +25 punti
- Un Magos Primus può avere una delle seguenti (un Magos Primus appartenente all'Alto Ordine dei Myrmidax ne può scegliere due):
  - Cannone rotante ..... +10 punti
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Fucile graviton ..... +15 punti
  - Fucile plasma fasico ..... +20 punti
  - Proiettore Irad ..... +20 punti
  - Emettitore fotonico ..... +30 punti
  - Fornace Rad ..... +30 punti
- Un Magos Primus può essere equipaggiato con un Abeyant ..... +25 punti
- Un Magos Primus può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +5 punti
- Un Arcimagos Primus che è anche il Generale dell'Esercito può avere:
  - Programma Djinn ..... +25 punti



## ALTI ORDINI DEI TECHNO-ARCANA

Un Magos Primus o un Arcimagos Primus **deve** appartenere ad uno dei vari Alti Ordini dei Techno-Arcana, al costo indicato qui nel seguito. Ogni Magos/Arcimagos può scegliere un solo Alto Ordine e, se l'esercito include più Magos/Arcimagos, ciascuno di essi deve appartenere ad un Alto Ordine differente.

### ARCIMANDRITA..... +35 punti

Gli Arcimandriti siedono al culmine delle intricate ragnatele di potere della società dei Mondi-Forgia del Mechanicum. Dalle loro mani sono custoditi i più grandi segreti risalenti all'Oscura Era della Tecnologia, i suoi tesori e i suoi più terribili peccati. Un Arcimandrita può scatenare l'immensa potenza bellica di interi Mondi-Forgia, e sebbene sotto l'egida dell'Imperatore o del Signore della Guerra, possono essere considerati sovrani essi stessi.

- **Maestro Fabricator:** Tutti i veicoli appartenenti alla Fazione del Mechanicum nello stesso Distaccamento dell'Arcimagos guadagnano la regola speciale Difficile da Abbattere. Nota che questa regola sostituisce l'eventuale Autosimulacra Benedetta posseduto dal veicolo.
- **Risorse Incomparabili:** Se l'Arcimagos è anche il Generale dell'Esercito può aggiungere +1 a qualsiasi Tiro per le Riserve.

#### Limitazioni:

- Solo un Arcimagos Primus può appartenere a questo Alto Ordine.

### MALAGRA ..... +30 punti

I tetri Malagra sono i signori della guerra delle Prefecture Magisterium, incaricati di trasmettere il credo dell'Omnisiah e di giustiziare chi si macchia di eresia o di trasgressione nei confronti del Dio-Macchina.

- Un modello appartenente all'ordine dei Malagra guadagna le regole speciali Nemico Favorito (Personaggio), Colpi di Precisione e Cacciatore di Mostri.
- **Cyber-assassino:** Un Malagra aumenta entrambe le proprie caratteristiche di AC e A di +1.

### MYRMIDAX..... +25 punti

I Myrmidax sono i signori del sotto-culto dei Myrmidoni, creature di pura potenza di fuoco e maestri armaioli. Pochi Magos sono più temuti dai propri simili, e ancora meno sono così letali sul campo di battaglia.

- Un modello appartenente all'ordine dei Myrmidax guadagna le regole speciali Fucilata, Odio (Tutti), Irriducibile e Avanzata Pesante.

**Fucilata:** Un modello con questa regola speciale può far fuoco con due armi in ogni Fase di Tiro, ma devono entrambe essere usate contro lo stesso bersaglio.

**Avanzata Pesante:** Un modello con questa regola speciale non può Corriere né effettuare Sfondamenti.

- Un Myrmidax può scegliere due armi speciali invece che una soltanto, come indicato nelle opzioni della pagina precedente.
- **Mira Mortale:** Un Myrmidax infligge Tiri di Precisione con un risultato di 5+ anziché solo di 6+.

### ORDINATOR ..... +35 punti

Maestri dell'arte della distruzione di interi pianeti, gli Ordinator sono i Magos incaricati di pilotare gli Autokrator e i signori degli

Ordinatus e dei Reductor. Distruttori e devastatori, maestri d'artiglieria e della demolizione, gli Ordinator sono chiamati a distruggere città e fortezze, manifestazioni terrene del potere delle forge da guerra del Dio-Macchina..

- Un modello appartenente all'ordine degli Ordinator guadagna le regole speciali Sfondacorazze e Demolitore con tutte le proprie armi.
- **Bombardamento:** Una volta per partita, un Ordinator può chiamare un bombardamento orbitale al posto di far fuoco con una delle proprie armi. Il Bombardamento può essere usato anche se il modello si è mosso nello stesso turno o se è imbarcato in veicolo (in questo caso deve utilizzare un Punto di Fuoco)

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

### LACHRIMALLUS..... +25 punti

Benchè i Lachrimallus siano considerati dagli altri Magos come dei mendicanti di pelle e sangue, ricoprono un ruolo vitale in qualsiasi Mondo Forgia. Essi sono i sovrintendenti dei lavoratori, i "Signori delle Lacrime Maledette", a causa delle cui elettro-fruste la moltitudine di servitori è costretta al lavoro.

- Un Lachrimallus ha la regola speciale Insensibile al Dolore (5+).
- **Assalto Inarrestabile:** Ogni volta che un'unità di Asecularis Covenant dello stesso Distaccamento di un Magos Lachrimallus è distrutta, tira un D6. Con un risultato di 5+ un'unità identica a quella appena distrutta entra a far parte delle Riserve Provisorie del giocatore che la controllava. Questa unità sostitutiva non costa al giocatore punti aggiuntivi.

#### Limitazioni:

- Un Distaccamento Primario che include un Lachrimallus **deve** includere almeno un'unità di Adsecularis Covenant.

### MACROTEK ..... +20 punti

I Macrotek sono solitamente i Magos più numerosi all'interno di un Mondo Forgia, venerati sacerdoti e signori delle forge, tecnoreggenti delle grandi macro-fornaci che generano gli eterni cicli di produzione, coloro secondo i cui voleri risuonano i vasti motori delle industrie e della guerra.

- **Alta Ingegneria:** Un Magos Macrotek può ripetere qualsiasi tiro dato dalla regola Fabbro da Battaglia. In aggiunta, le unità di Tech-Priest Auxillia possono essere prese come scelta Truppa in un Distaccamento che contiene un Magos Macrotek.
- **Difese Rinforzate:** Un Distaccamento che contiene un Magos Macrotek può prendere una Fortificazione aggiuntiva rispetto a quanto sarebbe normalmente permesso, a meno che la Missione giocata non impedisca specificatamente l'utilizzo di Fortificazioni.

# MAGOS DOMINUS

75 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Magos Dominus	3	4	4	4	2	4	2	9	3+

## Composizione dell'Unità

- 1 Magos Dominus

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Arma potenziata
- Armatura potenziata
- Campo di rifrazione
- Controllore Corticale
- Pistola laser

## Regole Speciali

- Cyberteurgia
- Fabbro da Battaglia
- Insensibile al Dolore (5+)
- Patris Cybernetica
- Risoluto

## Opzioni

- Un Magos Dominus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Infravisore ..... +5 punti
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Cyber-famiglio ..... +15 punti
- Un Magos Dominus può sostituire la propria pistola laser con uno dei seguenti:
  - Pistola requiem ..... +1 punto
  - Volkite Serpenta ..... +5 punti
  - Pistola Archeotech ..... +10 punti
  - Guanto fotonico ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +10 punti
- Un Magos Dominus può avere uno dei seguenti:
  - Servo-braccio ..... +10 punti
  - Batteria Machinator ..... +25 punti
  - Raggio convertitore ..... +25 punti
- Un Magos Dominus può avere una delle seguenti:
  - Cannone rotante ..... +10 punti
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Fucile graviton ..... +15 punti
  - Fucile plasma fasico ..... +20 punti
  - Proiettore Irad ..... +20 punti
  - Emettitore fotonico ..... +30 punti
- Un Magos Dominus può essere equipaggiato con un Abeyant ..... +25 punti
- Un Magos Dominus può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +5 punti

### Patris Cybernetica

Un modello con questa regola speciale può aggregarsi ad unità di Creature Mostruose in eccezione alle normali regole, fintantochè queste hanno la regola speciale Cybernetica Cortex.

Finchè il modello è parte di un'unità di Creature Mostruose, non può Andare a Terra, volontariamente o meno, e un nemico che sta sparando contro l'unità può scegliere di ignorare il fatto che il modello sia il modello più vicino e colpire invece la Creatura Mostruosa più vicina, sempre che si trovi entro la gittata dell'arma utilizzata.

Nota che questa regola non gli consente comunque di aggregarsi ad unità che includono una o più Creature Mostruose Volanti.





# ARCHMAGUS DRAYKAVAC

240 Punti

Arcimagos Draykavac

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

## Composizione dell'Unità

- 1 Draykavac (Unico)

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Batteria Machinator\*
- Controllore Corticale
- Fucile graviton
- Lama del Campione
- Mechanicum Protectiva
- Programma Djnn-

\*il bonus conferito dalla Batteria Machinator è già incluso nel profilo.

## Regole Speciali

- Alti Ordini dei Techno-Arcana (Stataraga)
- Fabbro da Battaglia
- Generale (Morte della Carne)
- Liquifactor
- Irriducibile
- Paura
- Risoluto
- Tiri di Precisione

## SCelta QG ADDIZIONALE – QUESTORIS KNIGHT

Draykavac può essere preso come Scelta QG in un'armata di Questoris Knight appartenente alla Fazione Traditrice, e deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

In questo caso, puoi scegliere delle unità di Castellax Battle-Automata come Scelta Truppa non obbligatoria e delle unità di Vorax Battle-Automata come Scelta Supporto Leggero.

## Opzioni

- Draykavac può avere:
  - Fino a quattro Cyber Occhi ..... +15 punti/ciascuno
- Draykavac può essere equipaggiato con un Abeyant..... +25 punti

## Tratto del Generale

L'Arcimagos Draykavac deve sempre essere il Generale dell'Esercito e ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Morte della Carne:** Tutte le unità in un Distaccamento che include Draykavac guadagnano la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria – tutti i tipi) fintantochè si trovano entro 3" da un Obiettivo.

## Alti Ordini dei Techno-Arcana - Stataraga

Tutte le unità di tipo Camminatore, Camminatore Super-pesante o Creatura Mostruosa in un Distaccamento che include Draykavac come Generale beneficiano di un bonus di +1 a qualsiasi tiro per la distanza di Carica e per gli Sfondamenti.

## Liquifactor

Draykavac può scegliere di non attaccare normalmente ma di utilizzare invece un attacco speciale con il Liquifactor. Questo attacco deve essere diretto contro un singolo modello a contatto di base con lui e viene risolto al Livello di Iniziativa 1. L'attacco colpisce automaticamente e non sono necessari Tiri per Colpire.

Per risolvere l'attacco, tira 2D6. Se il bersaglio ha un valore di Resistenza, subisce automaticamente un numero di Ferite pari al totale del tiro meno il proprio valore di Resistenza. Le ferite inflitte si considerano avere VP2. Se invece il bersaglio ha un Valore di Corazza, riduci il totale del tiro della metà del Valore di Corazza colpito. Il bersaglio subisce quindi un numero di Colpi Penetranti automatici pari al totale rimanente.

Ad esempio, se Draykavac ottiene un totale di 8 sui 2D6 e sta attaccando un Land Raider (Corazza 14), il veicolo subirà un singolo Colpo Penetrante automatico (8 – 7 = 1)

## QG- TRADITORI

Draykavac è una Scelta QG per tutte le armate di Taghmata Ommissiah, Legio Cybernetica o Ordo Reductor appartenenti alla Fazione Traditrice e deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

# ARCHMAGUS INAR SATARAE

295 Punti

Arcimagos Inar Satarael

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

## Composizione dell'Unità

- 1 Inar Satarael (Unico)

## Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Controllore Corticale
- Cyber-corpo Haemonculita
- Fucile a implosione graviton
- Fucile requiem maxima binato
- Programma Djinn
- Scudo repulsivo
- Servo-braccio

## Regole Speciali

- Alti Ordini dei Techno-Arcana (Arcimandrita)
- Cyberteurgia
- Fabbro da Battaglia
- Generale (Avanzata Risoluta)
- Patris Cybernetica
- Paura
- Protocollo di Teletrasporto di Emergenza
- Risoluto

## QG

Inar Satarael è una Scelta QG per tutte le armate di Taghmata Ommissiah, di Legio Cybernetica o di Ordo Reductor.

## Opzioni

- Inar Satarael può avere:
  - Fino a quattro Cyber Occhi ..... +15 punti/ciascuno

## Tratto del Generale

Se l'Arcimagos Inar Satarael è il Generale dell'Esercito, ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Avanzata Risoluta:** Tutte le unità amiche appartenenti ad un Distaccamento di Taghmata Ommissiah tirano un D6 addizionale quando effettuano un Test di Morale, utilizzando i due risultati più bassi, fintantochè si trovano entrano 12" da Inar Satarael..

## Cyber-Corpo Haemonculita

Inar Satarael ha le regole speciali Insensibile al Dolore (5+) e Estremamente Ingombrante. In aggiunta, può imbarcarsi ed essere trasportato su un Trasporto della Taghmata Ommissiah (persino assieme ad altre unità) fintantochè vi è spazio disponibile. Nota che nonostante questo Inar Satarael non può aggregarsi ad altri modelli né altri modelli possono aggregarsi a lui, con l'eccezione di quanto previsto dalla regola speciale Patris Cybernetica.

## Scudo Repulsivo

Uno Scudo repulsivo funziona soltanto contro attacchi da tiro con Forza 6 o superiori e che non abbiano le regole Area o a Sagoma. I suoi effetti si applicano dopo che Inar Satarael è stato colpito, ma prima di effettuare qualsiasi Tiro per Ferire. Dira un D6 per ogni colpo subito, con un risultato di 4 o 5 il colpo è completamente annullato, con un risultato di 6 il colpo è invece riflesso contro l'unità che ha sparato, colpendo automaticamente (effettua normalmente i Tiri per Ferire, Tiri Salvezza, Copertura ecc.). Uno Scudo Repulsivo non ha alcun effetto contro le Armi Distruttrici.

## Alti Ordini dei Techno-Arcana - Arcimandrita

- **Maestro Fabricator:** Tutti i veicoli appartenenti alla Fazione del Mechanicum nello stesso Distaccamento di Inar Satarael la regola speciale Difficile da Abbattere. Nota che questa regola sostituisce l'eventuale Autosimulacra Benedetta posseduto dal veicolo.
- **Risorse Incomparabili:** Se Inar Satarael è anche il Generale dell'Esercito può aggiungere +1 a qualsiasi Tiro per le Riserve.

## Patris Cybernetica

Un modello con questa regola speciale può aggregarsi ad unità di Creature Mostruose in eccezione alle normali regole, fintantochè queste hanno la regola speciale Cybernetica Cortex.

Finchè il modello è parte di un'unità di Creature Mostruose, non può Andare a Terra, volontariamente o meno, e un nemico che sta sparando contro l'unità può scegliere di ignorare il fatto che il modello sia il modello più vicino e colpire invece la Creatura Mostruosa più vicina, sempre che si trovi entro la gittata dell'arma utilizzata.

Nota che questa regola non gli consente comunque di aggregarsi ad unità che includono una o più Creature Mostruose Volanti.

## Protocollo di Teletrasporto di Emergenza

Nel caso in cui Inar Satarael perda la sua ultima Ferita in un qualsiasi momento della partita, tira un D6. Con un risultato di 3+, si attiva con successo il suo teletrasporto di emergenza, e il nemico non guadagna alcun eventuale Punto Vittoria per la sua uccisione (compreso quello per l'eventuale obiettivo Uccidi il Generale).

In aggiunta, risolvi gli effetti di un'esplosione come se fosse appena stato distrutto un veicolo con un risultato di Esplose! sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.



# MAGOS REDUCTOR CALLEB DECIMA

175 Punti

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

## Composizione dell'Unità

- 1 Calleb Decima (Unico)

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Ascia potenziata perfezionata
- Batteria Machinator\*
- Bombe termiche
- Campo di rifrazione
- Pistola requeim perfezionata

\*il bonus conferito dalla Batteria Machinator è già incluso nel profilo

## Regole Speciali

- Camminatore nella Rovina
- Fabbro da Battaglia
- Generale (Analisi del Campo di Battaglia)
- Maestro della Distruzione
- Maledizione dell'Omnissiah
- Personaggio Indipendente
- Risoluto
- Tiri di Precisione

## Trasporto Apposito

- Calleb Decima può scegliere un Macrocarid Explorator come Trasporto Apposito.

## QG - LEALISTI

Calleb Decima è una Scelta QG per tutte le armate di Taghmata Ommissiah, o di Ordo Reductor appartenenti alla Fazione Lealista.

## GUARDIE DEL CORPO

Calleb Decima può essere accompagnato da un'unità di Scyllax Guardian Automata o da Tech-Priest Auxilia (che deve acquistare la Techno-Arcana Reductor). Calleb e l'unità scelta devono essere schierati assieme come una singola unità all'inizio della partita. Questa unità non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata e si considera parte della stessa Scelta QG di Calleb Decima.

## Opzioni

- Calleb Decima può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Cyber-famiglio..... +15 punti
  - Decima Invictus..... +45 punti
- Calleb Decima può formare un'unica unità con:
  - Fino a 5 Servo-automata..... +12 punti/modello

(I servo automata hanno le medesime opzioni di quelli presenti nella descrizione dell'unità Tech-priest Auxilia).

## Tratto del Generale

Se Calleb Decima è il Generale dell'Esercito, ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Analisi del Campo di Battaglia:** All'inizio della partita, dopo lo schieramento ma prima che cominci il primo turno, indica un elemento di terreno all'interno della Zona di Schieramento nemica (nota che non puoi indicare una Fortificazione acquistata dall'avversario). I Tiri Copertura concessi dall'elemento scenico scelto sono peggiorati di -1 (un Tiro Copertura di 5+ diventa 6+ ecc.).

## Decima Invictus

Calleb Decima migliorato attraverso la Decima Invictus può essere utilizzato solo nelle partite ambientate dopo gli eventi di Istvan III.

La Decima Invictus conferisce a Calleb Decima le regole speciali Guerriero Eterno, Irriducibile e Odio (Traditori). In aggiunta tutte le unità (compreso Calleb stesso) in un Distaccamento che include la Decima Invictus devono sempre effettuare uno Sfondamento se ne hanno la possibilità e non possono Andare a Terra volontariamente. Se utilizza la Decima Invictus, Calleb Decima si considera come l'Arcimagos dell'esercito e deve quindi sempre esserne il Generale.

## Camminatore nella Rovina

Calleb Decima e qualsiasi unità a cui sia aggregato sono immuni all'Inchiodamento causato da armi nemiche e ignorano inoltre qualsiasi penalità e danni causati dal muovere o dal caricare attraverso Terreni Accidentati o Terreni Pericolosi, fintantochè si tratta di terreni di tipo macerie, rovine, campi minati o trincee.

## Maestro della Distruzione

Tutti gli attacchi di Calleb Decima hanno la regola speciale Penetrante e un bonus di +1 a qualsiasi Tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli o sulla Tabella dei Danni agli Edifici (che si somma a qualsiasi altro modificatore come quelli dati dal VP dell'arma ecc.). Calleb Decima può decidere di non sparare durante la propria Fase di Fuoco e di conferire questa regola speciale ad una qualsiasi arma di tipo Pesante o Artiglieria utilizzata da un'unità o da un veicolo amico entro 6" da lui. Nota che questo può essere il Veicolo in cui Calleb Decima è imbarcato.

## Maledizione dell'Omnissiah

La Maledizione dell'Omnissiah può essere usata come arma da tiro di Calleb Decima una volta per partita. Quando utilizza la Maledizione dell'Omnissiah Calleb Decima non può utilizzare altre armi da tiro. Nota che la Maledizione dell'Omnissiah beneficia della regola speciale Maestro della Distruzione.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Maledizione dell'Omnissiah	18"	3	3	Pesante 2D6, Elettromagnetico, Surriscaldamento, Un Solo Uso

# ARCHMAGUS ANACHARIS SCORIA

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Anacharis Scoria	5	5	5	5	4	5	3	10	2+

## Composizione dell'Unità

- 1 Anacharis Scoria (Unico)

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Batteria Machinator
- Cyber-famiglio
- Controllore Corticale
- Due pistole Archeotech
- Mechanicum Protectiva
- Scetto Vodiano

## Regole Speciali

- Alti Ordini dei Techno-Arcana (Dominus)
- Cyberteurgia
- Fabbro da Battaglia
- Generale (Protocolli Proibiti)
- Guerriero Eterno
- Homunculex
- Il Rito della Bestia
- Insensibile al Dolore
- Irriducibile
- Patris Cybernetica
- Risoluto
- Volontà Adamantina

## QG – TRADITORI

Anacharis Scoria è una Scelta QG per tutte le armate di Taghmata Omnissiah o di Legio Cybernetica appartenenti alla Fazione Traditrice e deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

## Opzioni

- Anacharis Scoria può essere equipaggiato con:
  - Abeyant Xanathita ..... +40 punti

## Tratto del Generale

Se Anacharis Scoria è parte di un Distaccamento Primario, deve sempre essere il Generale dell'Esercito e ha automaticamente il seguente Tratto del Generale.

- **Protocolli Proibiti:** Tutte le unità equipaggiate con un Cybernetica Cortex in un Distaccamento che include Scoria possono Correre e effettuare Sfondamenti, a differenza delle normali regole per questo tipo di unità. In aggiunta, le unità al di fuori del raggio di controllo di un Controllore Corticale devono muovere verso l'unità nemica più vicina (ad eccezione dei veicoli Volanti) e devono sempre caricare e effettuare uno Sfondamento, se ne hanno la possibilità. Questa regola speciale non si applica ai modelli che hanno acquistato l'opzione Campione del Metallo.

## Abeyant Xanathita

Se Anacharis Scoria viene equipaggiato con l'Abeyant Xanathita guadagna +1 Ferita, +1 Attacco e le regole speciali Movimento in Copertura, Molto Imponente, Armatura Rinforzata e Difficile da Abbattere. L'Abeyant Xanathita include un emettitore fotonico, che può essere utilizzato in aggiunta ai normali attacchi da tiro di Anacharis Scoria.

## Scetto Vodiano

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Scetto Vodiano	-	+2	2	Mischia, A Due Mani, Distruttore Entropico

**Distruttore Entropico:** Ogni volta che quest'arma infligge una Ferita o un Punto Scafo non salvato, infligge automaticamente D3 Ferite addizionali o un singolo Punto Scafo addizionale contro lo stesso modello. Contro questi danni addizionali è possibile utilizzare un Tiro Invulnerabilità, ma questi non possono mai essere salvate, ignorate o recuperate con abilità tipo Insensibile al Dolore, Difficile da Abbattere, Autosimulacra Benedetta ecc.

Prendi nota delle ferite addizionali inflitte dallo Scetto Vodiano per l'utilizzo di queste abilità.

## Alti Ordini dei Techno-Arcana - Dominus

Anacharis Scoria è un Arcimagos Dominus e si considera un Arcimagos per tutto quanto previsto dalle regole degli eserciti di Taghmata Omnissiah e di Legio Cybernetica..

## Homunculex

Un Distaccamento che include Anacharis Scoria può includere anche l'Homunculex, un particolare tipo di Arlatax Battle-Automata, che non occupa alcuna Scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata. L'Homunculex ha costo e opzioni analoghe a quelle di un normale Arlatax, è soggetto alla regola Protocolli Proibiti e si considera avere le regole speciali Campione del Metallo e Rabbia senza alcun costo aggiuntivo.

Se Scoria viene rimosso dal gioco come perdita, rimuovi immediatamente anche l'Homunculex, che si considera automaticamente distrutto.

## Il Rito della Bestia

Il Rito della Bestia è un potere addizionale di Cyberteurgia utilizzabile solo da Anacharis Scoria. Il potere ha un modificatore di -2 e se lanciato con successo può influenzare l'intera unità bersaglio anziché un singolo modello. L'unità bersaglio del potere può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire fallito in corpo a corpo e beneficia di un modificatore di +1 alla propria Iniziativa e alla distanze di Carica fino all'inizio della propria Fase di Tiro successiva. Al termine della durata del potere, tira un D6 per ciascun modello dell'unità bersaglio ancora vivo. Con un risultato di 1, il modello subisce una Ferita automatica che non può essere salvata in alcun modo.



# ELITE

## TECH-PRIEST AUXILIA

65 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Adepto	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Magos Auxilia	3	4	3	4	2	3	2	9	3+
Servo-automata	3	3	4	5	1	1	1	6	5+

### Composizione dell'Unità

- 1 Adepto
- 4 Servo-automata

### Tipo di Unità

- Adepto: Fanteria (Personaggio)
- Servo-automata: Fanteria

### Equipaggiamento (Adepto)

- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Pistola laser

### Equipaggiamento (Servo-automata)

- Arma da combattimento

### Regole Speciali (Adepto)

- Fabbro da Battaglia
- Techno-Arcana
- Risoluto (solo Magos Auxilia)

### Regole Speciali (Servo-automata)

- Cybernetica

### Trasporto Apposito

- Una Tech-Priest Auxilia può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

### Cybernetica

Se non sono più accompagnati da un Adepto o da un Magos Auxilia, i Servo-automati 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).

### Supporto dei Servo-automata

Per ogni Servo-automata equipaggiato con un servo-braccio nell'unità, il tiro di riparazione di un Ingegnere per la regola speciale Fabbro da Battaglia beneficia di un bonus di +1. Nota che un tiro di dado pari a "1" è comunque un fallimento indipendentemente dal bonus ottenuto.

### Opzioni

- Una Tech-Priest Auxilia può includere:
    - Fino a un Adepto addizionale ..... +20 punti/modello
    - Fino a quattro Servo-automata addizionali ..... +5 punti/modello
  - Un singolo Adepto dell'unità può essere promosso a:
    - Magos Auxilia ..... +20 punti
- (Un Magos Auxilia ha il profilo migliorato sopra descritto e alcune regole e opzioni speciali aggiuntive. Per il resto un Magos Auxilia ha accesso alle medesime opzioni di un Adepto).*
- Ogni Adepto può avere qualsiasi dei seguenti equipaggiamenti:
    - Scanner predittivo ..... +5 punti
    - Nuncio-Vox ..... +10 punti
    - Fucile Volkite ..... +10 punti
    - Fucile Graviton ..... +15 punti
    - Controllore Corticale ..... +15 punti
  - Ogni Adepto può avere Bombe Termiche ..... +5 punti
  - Ogni Adepto può avere un Cyber-famiglio ..... +5 punti
  - Ciascun Servo-automata può avere con uno dei seguenti:
    - Fucile a raggi laser ..... +1 punto
    - Servo-braccio ..... +5 punti
    - Lanciafiamme ..... +5 punti
    - Fucile requiem maxima ..... +5 punti
    - Cannone rotante ..... +10 punti
    - Requiem pesante ..... +15 punti
    - Multi-termico ..... +15 punti

### Techno-Arcana

Ciascuna Tech-Priest Auxilia **deve** scegliere uno dei seguenti Techno-Arcana al costo indicato, ottenendo le relative regole speciali e i relativi equipaggiamenti.

- **Ingegneri (gratis):** Gli Adepti di questo Techno-Arcana beneficiano di un bonus di +1 ai tiri di riparazione conferiti dalla regola speciale Fabbro da Battaglia e sono automaticamente equipaggiati con un Servo-braccio. I Servo-automata dell'unità guadagnano inoltre la regola speciale Supporto dei Servo-automata.
- **Lacryaemarta (gratis):** Gli Adepti dell'unità hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (5+) e la conferiscono ai Servo-automata della stessa unità fintantoché sono vivi. In aggiunta, le unità di Adsecularis entro 6" da un Tech-Priest Auxilia con questa Techno-Arcana beneficiano di un bonus di +1 al proprio tiro di Insensibile al Dolore fintantoché vi sono degli Adepti ancora in vita.
- **Reductor (gratis):** Gli Adepti di questo Techno-Arcana sono equipaggiati con un Servo-braccio. Inoltre tutti i modelli dell'unità hanno le regole speciali Cacciatori di Veicoli Corazzati e Demolitore. In aggiunta, gli Adepti di questo Techno-Arcana possono sostituire il proprio Servo-braccio con un Raggio convertitore o con un Fucile a implosione graviton per +25 punti ciascuno.

# DOMITAR CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE

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.*

## Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

## 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

## Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo ..... +35 punti

## 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).



# MYRMIDON SECUTORS

120 Punti + Costo delle Armi

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Myrmidone	4	5	4	5	2	2	2	9	3+
Lord Myrmidone	4	5	4	5	2	2	3	10	3+

## Composizione dell'Unità

- 2 Myrmidoni
- 1 Lord Myrmidone

## Tipo di Unità

- Myrmidone: Fanteria
- Lord Myrmidone: Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Ascia potenziata
- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Infravisore

## Regole Speciali

- Avanzata Pesante
- Fucilata
- Irriducibili
- Ingombranti
- Risoluto

## Trasporto Apposito

- Un'unità di Myrmidon Secutor può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

## Opzioni

- Un'unità può includere:
  - Fino a sette Myrmidoni aggiuntivi ..... +35 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità **devono** scegliere **due** armi scelte tra quelle seguenti. Ogni modello può essere equipaggiato in modo diverso. Nota che se scegli la stessa arma due volte il modello ottiene due armi, non considera binata la stessa. Tutte le armi scelte devono essere adeguatamente modellate sul modello.
  - Fucile requiem maxima..... +10 punti/arma
  - Fucile Volkite..... +10 punti/arma
  - Fucile graviton..... +15 punti/arma
  - Proiettore Irad ..... +20 punti/arma
  - Fucile plasma fasico..... +20 punti/arma

**Fucilata:** Un modello con questa regola speciale può far fuoco con due armi in ogni Fase di Tiro, ma devono entrambe essere usate contro lo stesso bersaglio.

### Avanzata Pesante

Un modello con questa regola speciale non può Correre né effettuare Sfondamenti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile Graviton	18"	X	4	Pesante 1, Area (3"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton
Fuc. plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Fucile requiem Maxima	12"	4	5	Assalto 3
Fucile Volkite	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corrutto, Radioattivo

**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.

**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.

**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.

# TRUPPE

## ADSECULARIS COVENANT

35 Punti

Tech-trhall

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
2	2	4	3	1	2	1	7	5+

### Composizione dell'Unità

- 10 Tech-thrall

### Tipo di Unità

- Fanteria

### Equipaggiamento

- Arma da combattimento
- Armatura antischegge
- Fucile a raggi laser

### Regole Speciali

- Insensibile al Dolore (6+)

### Trasporto Apposito

- Un Adsecularis Covenant può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un Adsecularis Covenant può includere:
  - Fino a dieci Tech-trhall addizionali..... +3 punti/modello
- L'intera unità può sostituire i propri fucili a raggi laser con uno dei seguenti:
  - Mitragliatori leggeri..... gratis
  - Spade a catena pesanti..... +20 punti
- L'intera unità può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Granate a frammentazione..... +5 punti
  - Sovralimentatori..... +15 punti
  - Rito del Puro Pensiero ..... +15 punti
  - Armatura a carapace ..... +20 punti
  - Alchimia dei redivivi..... +25 punti

### Alchimia dei redivivi

Un Adsecularis Covenant con questo equipaggiamento ha le regole speciali Odio, Insensibile al Dolore (5+) e Lenti e Determinati.

### Rito del Puro Pensiero

Un Adsecularis Covenant con questo equipaggiamento ha la regola speciale Implacabile ma non può effettuare Sfondamenti né Sparare di Reazione.

### Sovralimentatori

I fucili a raggi laser e i mitragliatori leggeri di un'unità equipaggiata con sovralimentatori si considerano armi di tipo Assalto 2.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile a raggi laser	18"	4	6	Assalto 1
Mitragliatore leggero	8"	4	6	Assalto 1, Lacerante
Spada a catena pesante	-	+2	4	Mischia, A Due Mani





# THALLAX COHORT

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. Nota che i Thallax possono essere trasportati sul Triaros anche se sono Fanteria a Reazione.

### 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.

### 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.

## 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 fascio..... +10 punti/modello
  - Proiettore Irad ..... +10 punti/modello
  - Multi-termico..... +15 punti/modello
  - Emittitore fotonico..... +25 punti/modello
- L'intera unità può avere uno dei seguenti potenziamenti\*:
  - Emyprite ..... +10 punti
  - Destructor..... +15 punti
  - Ferrox..... +25 punti
  - Icarian (l'unità si considera Supporto Pesante)..... +25 punti

\*I potenziamenti di una Thallax Cohort sono disponibili solo se questa unità è utilizzata come parte di un esercito di Taghmata Ommissiah, Legio Cybernetica o Ordo Reductor.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Emittitore fotonico	48"	6	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surriscaldamento
Fucile fulminante	18"	7	5	Pesante 1, Lacerante, Dilaniante
Fucile plasma fascio	24"	6	3	Raffica 2/3
Multi-laser	36"	6	6	Pesante 3
Proiettore Irad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corrutore, Radioattivo
Spada a catena pesante	-	+2	4	Mischia, A Due Mani

**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.

## Potenziamenti delle Thallax Cohort

Tutti i modelli di una Thallax Cohort che ha acquistato uno dei seguenti potenziamenti beneficiano delle regole e degli equipaggiamenti aggiuntivi qui descritti. Una Thallax Cohort può avere al massimo un singolo potenziamento.

- **Emyprite:** L'unità ha le regole speciali Attacco in Profondità e Armature Rinforzate. Nel caso sia un dettaglio necessario all'utilizzo di equipaggiamenti o regole speciali (ad esempio durante una partita di Zone Mortalis), l'unità entra in gioco tramite teletrasporto.
- **Destructor:** L'unità ha la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati.
- **Ferrox:** L'unità ha la regola speciale Rabbia e tutti i suoi attacchi in corpo a corpo hanno la regola speciale Dilaniante. I modelli di una Thallax Cohort con questo potenziamento non possono sostituire il proprio fucile folgorante con una delle armi aggiuntive normalmente disponibili.
- **Icarian:** Se la Thallax Cohort non si muove, il giocatore che la controlla può dichiarare che l'unità ottiene la regola speciale Antiaerea con tutte le proprie armi da tiro fino al termine del turno. Una Thallax Cohort con questo potenziamento si considera una Scelta **Supporto Pesante** anziché una Scelta Truppa.

# SCYLLAX GUARDIAN-AUTOMATA COVENANT

155 Punti

Scyllax

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
3	4	4	5	2	3	2	7	4+

## Composizione dell'Unità

- 4 Scyllax

## Tipo di Unità

- Fanteria

## Equipaggiamento

- Armatura a Carapace
- Mechadendriti da combattimento
- Fornace rad
- Fucile requiem Scyllax

## Regole Speciali

- Irriducibile
- Movimento in Copertura
- Protocolli da Servo-guardiano
- Visione Notturna

## Trasporto Apposito

Un Scyllax Guardian-automata Covenant può avere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

## Opzioni

- Un Scyllax Guardian-automata Covenant può includere:
  - Fino a dodici Scyllax addizionali ..... +35 punti/modello
- L'intera unità può avere:
  - Granate a frammentazione..... +10 punti
- Qualsiasi modello può sostituire il proprio fucile requiem Scyllax con uno dei seguenti:
  - Mechadendriti migliorati ..... gratis
  - Cannone rotante..... +5 punti/modello
  - Fucile Volkite..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme..... +10 punti/modello
- Un modello ogni quattro può sostituire il proprio fucile requiem Scyllax con uno dei seguenti:
  - Fucile graviton..... +15 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
  - Fucile plasma ..... +20 punti/modello
  - Proiettore Irad ..... +20 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem Scyllax	30"	4	4	Cadenza Rapida
Mechadendriti da combattimento (attacco normale)	-	Mod	5	Mischia, Vortice, Smembramento
(smembramento)	-	+3	2	Mischia, Ingombrante

**Vortice:** Un Tiro per Ferire pari a "6" effettuato con quest'arma genera immediatamente un attacco addizionale da parte del modello, che viene risolto normalmente al medesimo Livello di Iniziativa. Gli attacchi addizionali non possono a loro volta generare nuovi attacchi.

**Smembramento:** Al posto che attaccare normalmente, uno Scyllax può invece effettuare un singolo attacco, risolto utilizzando il profilo arma dello smembramento anziché con il normale profilo dei Mechadendriti da combattimento.

## Fornace Rad

Qualsiasi modello ingaggiato in combattimento con una o più unità con questo equipaggiamento, subisce una penalità di -1 alla propria Resistenza fino al termine del combattimento. I modelli con questo equipaggiamento sono immuni alla penalità sopra indicata e all'effetto delle Granate Rad. In aggiunta, qualsiasi regola con la regola speciale Avvelenato o Radioattivo ferisce un modello con questo equipaggiamento solo con un risultato di 6.

## Protocolli da Servo-guardiano

Un modello con questa regola speciale si considera Implacabile fintantochè si trova entro 24" da un modello amico con la regola speciale Fabbro da Battaglia o Cyberteurgia. Se non vi sono modelli di questo tipo entro la distanza indicata, l'unità di Scyllax deve effettuare un Test di Disciplina all'inizio della propria Fase di Movimento. Se il test viene fallito l'unità non può muoversi in quel turno, ma può sparare normalmente nella sua Fase di Tiro. Se l'unità si trova già ingaggiata in corpo a corpo quando fallisce il test, può combattere normalmente.



# CASTELLAX CLASS BATTLE-AUTOMATA

105 Punti

	AC		AC		AC		A	D	TS
Castellax	3	Castellax	3	Castellax	3	Castellax	2	7	4+

## 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

### Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

### 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).

## 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
  - Infravisione..... +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:
  - Lanciagamme..... +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

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

## Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo ..... +35 punti

### 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.

### 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.

### Scudo Atomantico

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

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.

# TRASPORTI APPOSITI

## TRIAROS ARMOURED CONVEYER

135 Punti

	Corazza				
	AB	Fr	Fi	Re	PS
Triaros	4	14	12	12	4

### Composizione dell'Unità

- 1 Triaros

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Cannone requiem mauler binato
- Due Sentinelle Volkite
- Ariete fulminante
- Riflettore
- Scudo Flare

### Capacità di Trasporto

- 20 Modelli.

### Punti di Fuoco

- Nessuno

### Punti di Accesso

- Un Triaros ha due punti di accesso, uno su ciascun lato dello scafo.

### Regole Speciali

- Sistema di Trazione Galvanica

### Opzioni

- Un Triaros può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Autosimulacra benedetta..... +5 punti
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Fumogeni ..... +5 punti
  - Fino a due missili cacciatori .... +5 punti/missile

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone requiem mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento
Sentinella Volkite	15"	5	5	Assalto 2. Deflagrazione

**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.

### Ariete fulminante

Quando effettua o subisce uno Speronamento, un Triaros si considera avere un Valore di Corazza frontale pari a 15. In aggiunta, se effettua o subisce uno Speronamento sul fronte, tira una volta sulla Tabella delle Armi Elettromagnetiche, in aggiunta a qualsiasi altro danno normalmente causato al veicolo avversario.

### Sentinelle Volkite

Ciascuna Sentinella Volkite si considera un fucile Volkite brandeggiabile, che può sparare in aggiunta alle altre armi senza alcuna penalità e che possono sparare ad un bersaglio diverso da quello del veicolo.

### Sistema di Trazione Galvanica

Un veicolo con questa regola speciale deve ripetere i Test di Terreno Pericoloso falliti.



# SUPPORTI LEGGERI

## URSARAX COHORT

175 Punti

Ursarax

<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
4	3	5	5	3	2	2	8	4+

### Composizione dell'Unità

- 3 Ursarax

### Tipo di Unità

- Fanteria ad Avvicinamento Rapido

### Equipaggiamento

- Due Artigli fulmine
- Granate a frammentazione
- Lorica Thallax
- Inceneritore Volkite

### Regole Speciali

- Ingombranti
- Insensibile al Dolore (5+)
- Risoluti

### Opzioni

- Una Ursarax Cohort può includere:
  - Fino a sei Ursarax addizionali ..... +50 punti/modello
- Qualsiasi Ursarax può sostituire entrambi gli Artigli fulmine con:
  - Due magli potenziati..... +10 punti /modello

### 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.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Inceneritore Volkite				
(raggio)	10"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione
(area)	-	6	2	Mischia, Morte Immediata, Imprigionato

**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.

**Imprigionato:** l'attacco ad area di un Inceneritore Volkite può essere utilizzato solo in corpo a corpo contro modelli di tipo Fanteria, Fanteria ad Avvicinamento Rapido o Fanteria a Reazione. Un modello che utilizza questa modalità effettua sempre un singolo attacco (indipendentemente da qualsiasi altro fattore).

# VORAX CLASS BATTLE AUTOMATA

65 Punti

	<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>Fo</b>	<b>R</b>	<b>Fe</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>TS</b>
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

### Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

### Opzioni

- Un'unità può includere:
  - Fino a cinque Vorax aggiuntivi..... +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

### Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo ..... +35 punti

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, Corrotto, 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.



# ARLATAX CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Arlatax	4	3	7	6	4	4	3+	8	3+

## Composizione dell'Unità

- 1 Arlatax

## Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa ad Avvicinamento Rapido

## Equipaggiamento

- Distruttore plasma
- Due artigli potenziati Arlatax, ciascuno con un cannone incorporato\*
- Granate a frammentazione
- Scudo Atomantico

+il profilo del modello include già l'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia.

## Regole Speciali

- Cybernetica Cortex
- Esplosione del Reattore
- Insensibile al Dolore (6+)

### Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

## Opzioni

- Un'unità può includere:
  - Fino a due Arlatax addizionali .....+175 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire uno dei suoi artigli potenziati Arlatax e il relativo cannone incorporato con:
  - Arco-flagello ..... +10 punti/modello

*Nota che un Arlatax equipaggiato con un artiglio e un arco-flagello deve dichiarare prima di effettuare i Tiri per Colpire con quale delle due armi sta combattendo in quella Fase di Assalto.*

## Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo .....+35 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio potenziato Arlatax (corpo a corpo)	-	+2	2	Mischia, Lacerante
(fase di tiro)	24"	6	4	Assalto 3
Arco-flagello	-	Mod	2	Mischia, Frenesia, Sfondacorage, Concussione
Distruttore plasma	18"	7	2	Assalto 2, Surriscaldamento

# VULTARAX STRATOS-AUTOMATA MANIPLE

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Vultarax	3	4	4	6	4	3	2	8	3+

## Composizione dell'Unità

- 1 Vultarax

## Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa Volante

## Equipaggiamento

- Distruttore ad arco Vultarax
- Due lanciamissili havoc modello Setheno
- Riflettore
- Sensori di tracciamento avanzati
- Scudo Atomantico

## Regole Speciali

- Cybernetica Cortex (Stratos-automata)
- Esplosione del Reattore
- Nodi neurali collegati
- Visione Notturna

## Opzioni

- Un'unità può includere:
  - Fino a due Vultarax addizionali.....+175 punti/modello
- L'intera unità può avere qualsiasi dei seguenti (tutti i modelli devono avere gli stessi equipaggiamenti):
  - Autosimulacra benedetta..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello può essere equipaggiato con qualsiasi dei seguenti:
  - Lame potenziate ..... +10 punti/modello

### 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.

### Scudo Atomantico

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

### Cybernetica Cortex (Stratos-automata)

I modelli con questa regola speciale segue le normali regole della Cybernetica Cortex, ma ignorano il comportamento programmato Metodico. In aggiunta, in caso di comportamento programmato Bersaglio Prioritario, uno Stratos-automata può sempre scegliere di sparare contro il modello nemico Volante più vicino invece che al nemico più vicino come di consueto.

### Nodi neurali collegati

Qualsiasi azione volontaria (come Cambiare la Modalità di Volo) effettuata dall'unità deve essere effettuata da tutti i suoi modelli. In caso l'unità effettui un attacco di Colpo in Picchiata, effettua solo un attacco per l'intera unità e non uno per modello. In aggiunta, se l'unità fallisce un test di Abbattimento, tutti i modelli dell'unità subiscono il relativo colpo a Forza 0 e si considerano abbattuti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Distruttore ad arco Vultarax	24"	6	5	Pesante 3, Lacerante, Elettromagnetico
Lame potenziate	-	Mod	2	Mischia, Dilaniante, Coppia di Armi
Lanciamissili havoc modello Setheno	48"	5	5	Pesante 2, Area (3"), Binato, Setheno-Djinn

**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.

**Setheno-Djinn:** Contro un'arma con questa regola speciale deve essere ripetuto qualsiasi Tiro Copertura riuscito.





# TARANTULA SENTRY GUN BATTERY

30 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:
  - Multi-laser binato ..... gratis
  - Lanciafiamme pesante binato ..... gratis
  - Cannone rotante binato ..... gratis
  - Multi-termico e riflettore ..... +5 punti/modello
  - Cannone laser binato ..... +10 punti/modello
  - Cannone requiem mauler binato ..... +10 punti/modello
  - Emittitore fotonico binato ..... +15 punti/modello
  - Colubrina Volkite binata ..... +20 punti/modello
  - Cannone Quad ..... +30 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:
  - Posizionamento Avanzato ..... +5 punti/modello
  - Mimetizzazione ..... +10 punti/modello
  - Schieramento incapsulato ..... +20 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°.

## 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.

## 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, lancafiamme 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.
- **Schieramento Incapsulato:** L'unità deve essere lasciata in Riserva e entra in gioco tramite Attacco in Profondità. Ogni Tarantula nell'unità è considerata un'unità separata per il Tiro delle Riserve, il posizionamento, ecc.

# PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER

135 Punti

Primaris-Lightning

## Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
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.

### 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.

### Servo-pilota da Battaglia

Conferisce la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati

### Sensori di Tracciamento Terrestre

Conferisce la regola speciale Attacco Radente

### 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 ..... +15 punti
  - Due missili penetratori Kraken ..... +25 punti
  - Bombe a grappolo Phosphex ..... +25 punti
  - Due cariche elettromagnetiche tempesta ..... +20 punti
- 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, Sfondacorazza, Un Solo Uso
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

**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.





# ARVUS LIGHTER ORBITAL SHUTTLE

75 Punti



Arvus Lighter

### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Arvus Lighter	3	11	11	10	3



### Composizione dell'Unità

- 1 Arvus Lighter



### Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)



### Equipaggiamento

- Nessuno



### Regole Speciali:

- Attacco in Profondità



### Capacità di Trasporto

- 12 Modelli.



### Punti di Fuoco

- Nessuno.



### Punti di Accesso

- Un Arvus Lighter ha un punto di accesso sul retro.

### Opzioni

- Un Arvus Lighter può avere ciascuno dei seguenti:
  - Riflettore..... +1 punto
  - Ilium flare..... +5 punti
  - Corazza rinforzata..... +10 punti
  - Contromisure Chaff..... +10 punti
  - Abitacolo corazzato..... +15 punti
  - Scudo Flare..... +20 punti
- Un Arvus Lighter può avere una delle seguenti armi:
  - Multi-laser..... +10 punti
  - Cannone automatico..... +10 punti
  - Cannone laser..... +20 punti
  - Multi-laser binato..... +15 punti
  - Cannone automatico binato..... +15 punti
  - Due missili Hellstrike..... +20 punti
  - Cannone laser binato..... +25 punti
- Un Arvus Lighter Orbital Shuttle può essere modificato per trasportare Battle-automata e in questo caso può trasportare un singolo Castellax o fino a due Vorax, ma in questo caso non può più trasportare altri modelli..... +20 punti



# AVENGER STRIKE STRIKE FIGHTER

150 Punti

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Avenger	3	12	10	10	2

### Composizione dell'Unità

- 1 Avenger

### Tipo di Unità

- Veicolo (Volante)

### Equipaggiamento

- Abitacolo Corazzato
- Cannone requiem Avenger montato sullo scafo
- Due cannoni laser montati sotto le ali
- Mitragliatore pesante difensivo

### Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Attacco Radente
- Supersonico

### Sensori di Tracciamento a Infrarossi

Conferisce la regola speciale Visione Notturna

### Servo-pilota da Battaglia

Conferisce la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati

### Opzioni

- Un Avenger è dotato di due punti arma doppi aggiuntivi, ciascuno dei quali può essere dotato di uno dei seguenti equipaggiamenti:
  - Due Cannoni automatici ..... +20 punti
  - Due Multilaser ..... +20 punti
  - Due lanciamissili (equipaggiati con missili perforanti e a frammentazione) ..... +20 punti
  - Due missili penetratori Kraken ..... +25 punti
  - Sei bombe tattiche ..... +40 punti
- Un Avenger può avere ciascuno dei seguenti:
  - Sensori di tracciamento a infrarossi ..... +5 punti
  - Contromisure chaff ..... +10 punti
  - Servo-pilota da Battaglia ..... +15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bomba tattica	-	6	1	Bomba 1, Area (3"), Bombardamento, Un Solo Uso
Cannone requiem Avenger	36"	6	3	Pesante 7
Missile penetratore Kraken	36"	8	1	Pesante 1, Missile, Sfondacorazze, Un Solo Uso
Mitragliatore pesante difensivo*	36"	4	6	Pesante 3, Contraerea

\*un mitragliatore pesante difensivo può sempre sparare ad un bersaglio diverso da quello delle altre armi del veicolo.



# MECHANICUM 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 Volkite 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 trasportare 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:
  - Autosimulacra benedetta..... +5 punti
  - Corazza Rinforzata ..... +5 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

### Assalto Sotterraneo

Se la Trivella Termitica e l'unità che sta trasportando entrano 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 una Fortificazione 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 ingaggiata 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

## THANATAR CLASS SIEGE-AUTOMATA MANIPLE

250 Punti

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

### Composizione dell'Unità

- 1 Thanatar

### Tipo di Unità

- Creatura Mostuosa

### Equipaggiamento

- Cannone requiem mauler binato
- Infravisore
- Mortaio plasma Hellex
- Scudo Atomantico

### Regole Speciali

- Cybernetica Cortex
- Avanzata Pesante
- Esplosione del Reattore

### Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

### Opzioni

- Un Thanatar Class Siege-automata Maniple può includere:
  - Fino a due Thanatar addizionali .....+250 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere qualsiasi dei seguenti (tutti i modelli devono avere gli stessi equipaggiamenti):
  - Riflettore..... +1 punti/modello
  - Sistema di Tracciamento Avanzato..... +15 punti/modello

### Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo ..... +35 punti

### 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.

### Scudo Atomantico

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

### Mortaio plasma Hellex

Un mortaio plasma Hellex ha due profili, a seconda sia usato in una Fase di Fuoco in cui il Thanatar si è mosso o in cui è rimasto stazionario.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Mortaio plasma Hellex (stazionario)	12"-48"	8	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Onda di Plasma
(fuoco in movimento)	12"-24"	8	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Onda di Plasma
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiudamento

**Onda di Plasma:** Contro un'arma con questa regola speciale deve essere ripetuto qualsiasi Tiro Copertura riuscito.

### Avanzata Pesante

Un modello con questa regola speciale non può Correre né effettuare Sfondamenti.



# THANATAR CALIX CLASS SIEGE-AUTOMATA

295 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Thanatar Calix	3	4	8	8	4	2	2	8	2+

## Composizione dell'Unità

- 1 Thanatar Calix

## Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa

## Equipaggiamento

- Ariete graviton
- Cannone laser pesante Sollex
- Infravisore
- Mortaio plasma Hellex
- Scudo Atomantico

## Regole Speciali

- Cybernetica Cortex
- Avanzata Pesante
- Esplosione del Reattore

### Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

## Opzioni

- Il Thanatar Calix può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Riflettore..... +1 punto
  - Sistema di Tracciamento Avanzato..... +15 punti

## Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo ..... +35 punti

### Ariete Graviton

In aggiunta a poter essere usato sia come arma da tiro che come arma da corpo a corpo (vedi il profilo sottostante), un'unità che assalta un modello equipaggiato con un Ariete Graviton si considera sempre aver effettuato una Carica Scomposta.

### 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.

### Scudo Atomantico

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

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ariete graviton (Assalto)	-	10	1	Mischia, Sfondacorazze, Concussione, Collasso Strutturale
(Tiro)	Sagoma	*	4	Pesante 1, Elettromagnetico, Concussione, Onda Graviton
Cannone laser pesante Sollex	60"	10	2	Pesante 1
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento

**Collasso Strutturale:** Quando attacca un Edificio o una Fortificazione, un'arma con questa regola speciale utilizza la tabella dei danni delle Armi Distruttrici.

**Onda 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. In aggiunta, qualsiasi test di Morale effettuato a seguito delle perdite inflitte da quest'arma subisce una penalità di -2.

### Avanzata Pesante

Un modello con questa regola speciale non può Correre né effettuare Sfondamenti.

# THANATAR-CYNIS CLASS SIEGE-AUTOMATA MANIPLE

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Thanatar Cynis	3	4	8	8	4	2	2	8	2+

## Composizione dell'Unità

- 1 Thanatar

## Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa

## Equipaggiamento

- Cannone requiem mauler
- Due eiettori plasma Cynis
- Infravisore
- Scudo Atomantico

## Regole Speciali

- Cybernetica Cortex
- Avanzata Pesante
- Esplosione del Reattore

### Campione del Metallo

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Validata.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

## Opzioni

- Un Thanatar-Cynis Class Siege-automata Maniple può includere:
  - Fino a due Thanatar-Cynis addizionali .....+275 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere qualsiasi dei seguenti (tutti i modelli devono avere gli stessi equipaggiamenti):
  - Riflettore..... +1 punti/modello
  - Sistema di Tracciamento Avanzato..... +15 punti/modello

## Opzione Speciale

- Una singola unità di Battle-automata composta da un singolo Battle-automata (di qualsiasi tipo) nel Distaccamento può essere promosso a:
  - Campione del Metallo ..... +35 punti

### 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.

### Scudo Atomantico

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

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Eiettori plasma Cynis	18"	8	2	Pesante 2, Area (3"), Surriscaldamento, Onda di Plasma
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento

**Onda di Plasma:** Contro un'arma con questa regola speciale deve essere ripetuto qualsiasi Tiro Copertura riuscito.

### Avanzata Pesante

Un modello con questa regola speciale non può Correre né effettuare Sfondamenti.





# MACROCARID EXPLORATOR

195 Punti

Macrocarid Explorator

## Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
4	14	14	14	4

### Composizione dell'Unità

- 1 Macrocarid Explorator

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

### Equipaggiamento

- Cannone requiem mauler montato sullo scafo
- Due piattaforme laterali ciascuna equipaggiata con un cannone laser
- Autosimulacra benedetta
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore
- Scanner predittivo
- Spirito Macchina

### Capacità di Trasporto

- 10 Modelli.

### Punti di Fuoco

- Nessuno

### Punti di Accesso

- Un Macrocarid Explorator ha due punti di accesso, uno su ciascun lato dello scafo.

### Regole Speciali

- Nessuna

### Rete di Sensori di Perlustrazione

Un Macrocarid Explorator 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 veicoli con questo equipaggiamento, può essere attivata una sola modalità per turno.

### Opzioni

- Un Macrocarid Explorator Triaros può sostituire il proprio cannone requiem mauler con uno dei seguenti:
  - Colubrina Volkite..... gratis
  - Multi-termico..... gratis
  - Cannone laser..... +5 punti
  - Fucile plasma fascio binato..... +10 punti
  - Proiettore Irad binato..... +10 punto
  - Fucile a implosione graviton..... +15 punti
  - Raggio convertitore..... +15 punti
- Un Macrocarid Explorator Triaros può sostituire entrambi i cannoni laser delle piattaforme laterali con una delle seguenti scelte:
  - Due cannoni requiem mauler binati..... gratis
  - Due cannoni laser binati..... +20 punti
  - Due emettitori radioattivi..... +40 punti
- Un Macrocarid Explorator Triaros può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti
  - Un missile cacciatore..... +5 punti
  - Artiglio Anbarico..... +10 punti
  - Sistema di guida ausiliario..... +10 punti
  - Rivestimento in ceramite..... +20 punti
  - Servo-trivella..... +20 punti
  - Scudo Flare..... +25 punti
  - Rete di sensori di perlustrazione\*..... +50 punti

\*Un Macrocarid Explorator equipaggiato con una rete di sensori di perlustrazione riduce la sua Capacità di Trasporto a 8 modelli.

### Servo-trivella

Una servo-trivella consente ad un singolo modello con la regola speciale Fabbro da Battaglia trasportato nel veicolo di utilizzarla su altri modelli amici che si trovino entro 3" dallo scafo del veicolo. In questo caso non può beneficiare di modificatori al proprio tiro di riparazione (ad esempio quello dato dalla presenza di servo-automata ecc.). In aggiunta, una servo-trivella può essere utilizzata nella Fase di Tiro con il profilo sotto indicato. Una servo-trivella può far fuoco contro un bersaglio diverso da quello delle altre armi del veicolo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Servo-trivella	3"	8	2	Pesante 1

# KRIOS BATTLE TANK SQUADRON

125 Punti

Krios  
Krios Venator

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Krios	4	13	12	10	3
Krios Venator	4	13	12	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1 Krios

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

### Equipaggiamento

- Cannone fulminante
- Autosimulacra benedetta
- Riflettore
- Scudo Flare

### Regole Speciali

- Sistema di Trazione Galvanica

#### Sistema di Trazione Galvanica

Un veicolo con questa regola speciale deve ripetere i Test di Terreno Pericoloso falliti.

### Opzioni

- Lo squadrone può includere:
  - Fino a due Krios addizionali..... + 125 punti/modello
- Qualsiasi Krios dello squadrone può essere promosso a
  - Krios Venator, sostituendo il proprio cannone fulminante con una batteria di fucili pulsar ..... +25 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Artiglio Anbarico..... +5 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti/modello
  - Fumogeni ..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +5 punti/modello
  - Fino a due sentinelle Volkite... + 15 punti/ciascuna

#### Sentinelle Volkite

Ciascuna Sentinella Volkite si considera un fucile Volkite brandeggiabile, che può sparare in aggiunta alle altre armi senza alcuna penalità e che possono sparare ad un bersaglio diverso da quello del veicolo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone fulminante	48"	7	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Lacerante, Dilaniante
Batteria di fucili pulsar	36"	9	2	Artiglieria 4, Inchiodamento
Sentinella Volkite	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione

**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.



# MYRMIDON DESTROYER

135 Punti + Costo delle Armi

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Myrmidone	4	5	4	5	2	2	2	9	3+
Lord Myrmidone	4	5	4	5	2	2	3	10	3+

### Composizione dell'Unità

- 2 Myrmidoni
- 1 Lord Myrmidone

### Tipo di Unità

- Myrmidone: Fanteria
- Lord Myrmidone: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Infravisorio
- Maglio potenziato

### Regole Speciali

- Avanzata Pesante
- Fucilata
- Irriducibili
- Ingombranti
- Risoluto

### Trasporto Apposito

- Un'unità di Myrmidon Destructor può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Un'unità può includere:
  - Fino a sette Myrmidoni aggiuntivi ..... +35 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità **devono** scegliere **una** arma scelta tra quelle seguenti. Ogni modello può essere equipaggiato in modo diverso. Tutte le armi scelte devono essere adeguatamente modellate sul modello.
  - Colubrina Volkite ..... +20 punti/modello
  - Emittitore fotonico ..... +35 punti/modello
  - Fucile a implosione graviton... +35 punti/modello
  - Raggio convertitore ..... +35 punti/modello
  - Emittitore radioattivo ..... +40 punti/modello

### Avanzata Pesante

Un modello con questa regola speciale non può Corriere né effettuare Sfondamenti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Colubrina Volkite	45"	6	5	Pesante 4, Deflagrazione
Emittitore fotonico	48"	6	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surriscald.
Emittitore radioattivo	Sagoma	4	3	Pesante 1, Torrenziale, Corrotto, Radioattivo
Fucile a implosione graviton	18"	X	2	Raffica 2/4, Concussione, Implosione graviton
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")

**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.

**Implosione 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. Contro i bersagli dotati di un Valore di Corazza, tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza (tira separatamente per ciascun colpo a segno).

**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.

# KARACNOS ASSAULT TANK

225 Punti

Karacnos

## Corazza

AB	Fr	Fi	Re	PS
4	14	12	12	4

### Composizione dell'Unità

- 1 Karacnos

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)

### Equipaggiamento

- Batteria di mortai Karacnos
- Due Sentinelle fulminanti
- Ariete fulminante
- Riflettore
- Scudo Flare

### Regole Speciali

- Munizioni pericolose
- Sistema di Trazione Galvanica

### Opzioni

- Un Karacnos può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Autosimulacra benedetta..... +5 punti
  - Corazza rinforzata ..... +5 punti
  - Fumogeni ..... +5 punti
  - Fino a due missili cacciatori .... +5 punti/missile

### Ariete fulminante

Quando effettua o subisce uno Speronamento, un Karacnos si considera avere un Valore di Corazza frontale pari a 15. In aggiunta, se effettua o subisce uno Speronamento sul fronte, tira una volta sulla Tabella delle Armi Elettromagnetiche, in aggiunta a qualsiasi altro danno normalmente causato al veicolo avversario.

### Sentinelle fulminanti

Ciascuna sentinella fulminante può sparare in aggiunta alle altre armi senza alcuna penalità e che possono sparare ad un bersaglio diverso da quello del veicolo. In aggiunta si considera avere AB2 quando costretta a Sparare alla Cieca.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di mortai Karacnos	60"	5	4	Pesante 3, Bombardamento, Area (3"), Corrotto, Radioattivo, Inchiodamento, Ignora la Copertura
Sentinella fulminante	18"	7	5	Pesante 3, Lacerante, Dilaniante

**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.

### Munizioni Pericolose

Se un Karacnos subisce un risultato di Esplose! sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, l'esplosione ha una gittata di D6+2" e i colpi che infligge sono risolti a Fo5 e VP4.

### Sistema di Trazione Galvanica

Un veicolo con questa regola speciale deve ripetere i Test di Terreno Pericoloso falliti.



# SOVRANI DELLA GUERRA

## ORDINATOR-MINORIS MACRO ENGINE

### ORDINATOR SAGITTAR

### ORDINATOR ULATOR

700 Punti/Modello  
1.075 Punti/Modello

#### Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Ordinator Sagittar	4	14	13	13	14
Ordinator Ulator	4	14	13	13	14

#### Composizione dell'Unità

- 1 Ordinator-Minoris

#### Tipo di Unità

- Veicolo Super-pesante

#### Equipaggiamento (tutti)

- Tre colubrine Volkite montate su torretta.
- Artiglio Anbarico
- Autosimulacra benedetta
- Rivestimento in ceramite
- Scudo a dispersione Ordinatus

#### Equipaggiamento (Sagittar)

- Un cannone vulcano Belicosa.

#### Equipaggiamento (Ulator)

- Un distruttore sonico Ulator

#### Regole Speciali (tutti)

- Fusione del Reattore (Ordinatus)
- Struttura Rinforzata

#### Scudo a Dispersione Ordinatus

Lo Scudo a Dispersione Ordinatus ha effetto solo contro gli attacchi da tiro che hanno origine dal fronte o dai lati dell'Ordinatus, e contro le armi di tipo Bombardamento, indipendentemente dal punto di provenienza del colpo.

Attacchi e colpi che non rientrano nell'elenco precedente non sono influenzati dallo Scudo a Dispersione Ordinatus.

- Nel corso del primo turno, riduci la Forza dei colpi e il tiro sulla Tabella delle Armi Distruttrici di -3.
- Nel corso del secondo turno, riduci la Forza dei colpi e il tiro sulla Tabella delle Armi Distruttrici di -2.
- Nel corso del terzo turno e nei turni successivi, riduci la Forza dei colpi e il tiro sulla Tabella delle Armi Distruttrici di -1.

#### Struttura Rinforzata

Un Ordinatus ha un Tiro Invulnerabilità di 6+.

#### Opzioni

- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +10 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +20 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può sostituire il proprio requiem pesante con uno dei seguenti:
  - Multi-laser..... gratis
  - Lanciafiamme pesante ..... gratis
  - Cannone laser..... +10 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Multi-laser..... +10 punti/modello
  - Lanciafiamme pesante..... +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Colubrina Volkite	45"	6	5	Pesante 4, Deflagrazione

**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.

#### Fusione del Reattore (Ordinatus)

Quando un Ordinatus-Minoris viene ridotto a 0 Punti Scafo, non utilizzare la Tabella dei Danni Catastrofici presente nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità ma utilizza invece quella seguente. In aggiunta, i raggi delle esplosioni indicati nella tabella non seguono quelli della sagoma a Mega Area Apocalittica come di consueto, ma sono invece 6"/12"/24".

Nota che in caso di risultati Esplosione o Esplosione Devastanti, non rimuovere l'Ordinatus dal tavolo, ma lascialo sul tavolo come Terreno Intransitabile.

D6	Risultato	Fo	VP
1-2	Esplosione	D/8/4	2/3/5
3-5	Esplosione Devastante	D/9/5	2/3/4
6	Esplosione Titanica	D/10/6	1/2/4



### Cannone Volcano Belicosa

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Volcano Belicosa	180"	D	1	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10"), Distruttore di Macchine

**Distruttore di Macchine:** Quando attacca un modello dotato di valore di corazza, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Tabella delle Armi Distruttrici.

### Distruttore Sonico Ulator

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Distruttore Sonico Ulator	72"	X	2	Arma Primaria 1, Inchiodamento, Sfondacorazze, Morte Immediata, Ignora la Copertura, Onda Sonica Ulator

**Onda Sonica Ulator:** Quando spari con quest'arma, posiziona la sagoma ad Area Enorme (7") in modo che tocchi un qualsiasi punto dello scafo frontale del modello, dopodichè muovila in linea retta (rimanendo all'interno dei 45° della linea di vista dell'arma) fino alla sua gittata massima. Tutti i modelli anche parzialmente coperti dalla sagoma durante questo movimento subiscono un singolo colpo automatico. Nel caso di unità composte da modelli multipli, l'unità subisce un colpo automatico per ogni modello colpito, ma le perdite sono rimosse a scelta del giocatore che controlla l'unità. Veicoli o creature Volanti sono colpiti se la sagoma passa sopra la loro base.

Nota che l'arma può far fuoco (e colpire) anche modelli amici, se si trovano sotto la sagoma durante il suo movimento, ma la prima unità colpita dall'arma **deve** essere un'unità nemica, altrimenti l'arma non può sparare.

La Forza del colpo subito dai modelli è determinata dal loro Tipo di Unità, secondo la tabella seguente.



## MECHANICUM INDENTURED KNIGHT

Vario

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza			I	A	PS
					Fi	Re				
Cavaliere Mercenario Errant	4	4	10	13	12	12	4	3	6	
Cavaliere Mercenario Paladin	4	4	10	13	12	12	4	3	6	
Cavaliere Mercenario Styrix	4	4	10	13	12	12	2	3	6	
Cavaliere Mercenario Megaera	4	4	10	13	12	12	2	3	6	
Cavaliere Mercenario Cerastus Lancer	4	4	10	13	12	12	4	4	6	
Cavaliere Mercenario Cerastus Castigator	4	4	10	13	12	12	4	4	6	
Cavaliere Mercenario Cerastus Acheron	4	4	10	13	12	12	4	4	6	
Cavaliere Cerastus Atrapos	4	4	10	13	12	12	4	4	7	
Cavaliere Acastus Porphyrion	4	5	10	14	13	12	3	3	8	
Cavaliere Mercenario Dominus	4	4	10	13	13	12	3	3	7	

Come scelta **Sovrano della Guerra** di un Distaccamento di Taghmata Ommissiah (o di una delle altre sottofazioni del Mechanicum) è possibile scegliere un Cavaliere Mercenario tra quelli indicati nell'elenco precedente.

I Cavalieri Mercenari del Mechanicum seguono tutte le regole e i costi riportati nella sezione dell'esercito dei Questoris Knight, con le seguenti eccezioni.

- I Cavalieri Mercenari del Mechanicum non possiedono la regola speciale Ranghi Nobiliari.
- I Cavalieri Mercenari del Mechanicum che normalmente non possiedono questa opzione, possono acquistare un'Autosimulacra Benedetta al costo di +10 punti/modello.
- I Cavalieri Mercenari Dominus e gli Acastus Knight Porphyrion scelti come Cavalieri Mercenari del Mechanicum si considerano equipaggiati senza alcun costo aggiuntivo con un'Autosimulacra Benedetta.

# 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 Multiplo Turbine (equipaggiato con missili Vendetta e missili incendiari Castellano)..... +35 punti/postazione
  - 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.





# UNITA' ADDIZIONALI

## INDENTURED KNIGHT ARMIGER TALON [FAQ]

175 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Armiger	4	4	7	12	12	11	4	2	4

### Composizione dell'Unità

- 1 Indentured Knight Armiger

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

### Equipaggiamento

- Due armi da combattimento dei Dreadnought
- Brocchiere Ionico

### Regole Speciali

- Movimento in Copertura
- Passolungo

### Opzioni

- Un Indentured Knight Armiger Talon può includere:
  - Fino a due Armiger addizionali..... +150 punti/modello
- Qualsiasi Armiger dell'unità può avere una singola arma dorsale scelta tra le seguenti:
  - Mitragliatore pesante..... +5 punti/modello
  - Fucile termico ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Armiger dell'unità può sostituire qualsiasi delle proprie armi da mischia dei Dreadnought con una delle seguenti armi:
  - Lancia termica Armiger..... +10 punti/arma
  - Cannone automatico Armiger ..... +15 punti/arma
- Tutti gli Armiger dell'unità possono equipaggiare i propri mitragliatori pesanti con:
  - Munizioni bio-corrosive ..... +10 punti/modello

### Armiger Talon

Quando l'unità viene schierata (durante lo Schieramento o quando arriva dalla Riserva) tutti gli Armiger 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.

### SUPPORTO PESANTE ADDIZIONALE

Un Indentured Knight Armiger Talon è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Taghmata Ommissiah

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Automatico Armiger (mun. Perforanti)	64"	7	3	Pesante 2, Penetrante
(mun. Incendiarie)	64"	7	3	Pesante 2, Ignora la Copertura
Lancia Termica Armiger	36"	8	2	Pesante 1, Lancia
Mitr. pesante	36"	4	6	Pesante 3
Mitr. pesante (mun. Bio-corrosive)	30"	2	6	Pesante 3, Avvelenato (4+)
Arma da mischia dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia

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

### Brocchiere Ionico

Un Armiger ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco da tiro. Un Brocchiere Ionico non offre alcuna protezione contro gli attacchi da mischia.

### Passolungo

Quando un Armiger sceglie di Correre durante la propria Fase di Tiro, può muoversi fino ad un massimo di 12" (non tirare alcun dado per determinare la distanza di Corsa). In aggiunta, dopo aver completato il proprio movimento di Corsa, un Armiger può far fuoco con una delle proprie armi, ma se lo fa si considera sparare Alla Cieca.

# REGOLE SPECIALI

## ALTI ORDINI DEI TECHNO-ARCANA (ARCIMAGOS)

Indipendentemente dalla sotto-fazione scelta, un Distaccamento di Mechanicum può includere **un solo Arcimagos** (che sia questo un Arcimagos generico o un modello unico con questo titolo, come Draykavak), e questi deve essere il Generale dell'Esercito.

Un Magos Primus o un Arcimagos Primus **devono** appartenere ad uno dei vari Alti Ordini dei Techno-Arcana. Ogni Magos/Arcimagos può scegliere un solo Alto Ordine e, se l'esercito include più Magos/Arcimagos, ciascuno di essi deve appartenere ad un Alto Ordine differente.

Nota che i modelli di Arcimagos Unici si considerano appartenere all'Alto Ordine indicato nella loro descrizione.

## AVANZATA PESANTE

Un modello con questa regola speciale non può Correre né effettuare Sfondamenti.

## CAMPIONE DEL METALLO

Un automata 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 non è mai considerata un'Unità Valida.

In aggiunta, nel caso in cui capiti un Incidente della Cyberteurgia su un modello con questa regola speciale, applica automaticamente il risultato Malifica invece che determinarlo casualmente.

## 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 Corrotto 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).

## CYBERTEURGIA

Un modello con questa regola speciale può utilizzare i poteri di Cyberteurgia (vedi la relativa sezione).

## ESPLOSIONE DEL REATTORE

Quando un modello con questa regola speciale 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".

## FABBRIO 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.

## PATRIS CYBERNETICA

Un modello con questa regola speciale può aggregarsi ad unità di Creature Mostruose in eccezione alle normali regole, fintantoché queste hanno la regola speciale Cybernetica Cortex. Finché il modello è parte di un'unità di Creature Mostruose, non può Andare a Terra, volontariamente o meno, e un nemico che sta sparando contro l'unità può scegliere di ignorare il fatto che il modello sia il modello più vicino e colpire invece la Creatura Mostruosa più vicina, sempre che si trovi entro la gittata dell'arma utilizzata.

Nota che questa regola non gli consente comunque di aggregarsi ad unità che includono una o più Creature Mostruose Volanti.

## SISTEMA DI TRAZIONE GALVANICA

Un veicolo con questa regola speciale deve ripetere i Test di Terreno Pericoloso falliti.

## 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).

## 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

## ABEYANT

Un modello equipaggiato con un Abeyant ottiene +1 Ferita e le regole speciali Difficile da Abbattere, Molto Imponente, Movimento in Copertura e si considera equipaggiato con un'Armatura Rinforzata.

## ARMA PERFEZIONATA

Il possessore di un'arma perfezionata può ripetere un Tiro per Colpire fallito con quell'arma in ogni Turno.

## BATTERIA MACHINATOR

Un modello equipaggiato con una Batteria Machinator ottiene un modificatore di +1 al proprio valore di Resistenza e la regola speciale Visione Notturna.

Una Batteria Machinator include un lanciapiamme e una pistola Inferno. Il modello può utilizzare entrambe queste armi durante la Fase di Tiro oppure può sparare con una di esse e con una delle sue altre armi da tiro come di consueto.

Un modello equipaggiato con una Batteria Machinator aggiunge inoltre un modificatore di +2 a qualsiasi tiro di Riparazione effettuato grazie alla regola speciale Fabbro da Battaglia.

In aggiunta un modello equipaggiato con una Batteria Machinator può effettuare due attacchi aggiuntivi in ogni turno, risolti con il profilo seguente.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria Machinator	-	+1	2	Mischia, Ingombrante, Lacerante, Sfondacor.

## 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.

## CONTROLORE CORTICALE

Un modello equipaggiato con un Controllore Corticale permette di ignorare la regola Comportamento Programmato da parte di qualsiasi unità amica con la regola speciale Cybernetica Cortex entro 12" di distanza all'inizio di qualsiasi Fase di gioco.

## 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.)

## CYBER-OCCHIO

I Cyber-occhi sono considerati unità separate composte da un solo modello (con le eccezioni specificate nel seguito), con un loro profilo dell'unità e un loro equipaggiamento, ma non si considerano mai unità valide né unità di opposizione, non possono mai unirsi ad altri modelli (né altri modelli possono mai aggregarsi ad un Cyber-occhio) e non si considerano bloccare mai la linea di vista.

Durante lo Schieramento ogni Cyber-occhio va schierato contemporaneamente al modello che lo ha acquistato come opzione, e deve essere posizionato entro 6" da questi (o essere imbarcato sullo stesso Trasporto). Nota che un Cyber-occhio può imbarcarsi su un Veicolo da Trasporto solo assieme al modello con cui è stato acquistato e solo per questo fine non viene considerato un'unità separata.

Il profilo e le regole speciali di un Cyber-occhio sono indicate al termine di questa sezione.

## FORNACE RAD

Qualsiasi modello ingaggiato in combattimento con una o più unità con questo equipaggiamento, subisce una penalità di -1 alla propria Resistenza fino al termine del combattimento. I modelli con questo equipaggiamento sono immuni alla penalità sopra indicata e all'effetto delle Granate Rad. In aggiunta, qualsiasi regola con la regola speciale Avvelenato o Radioattivo ferisce un modello con questo equipaggiamento solo con un risultato di 6.

## 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 Accicare.

## MECHANICUM PROTECTIVA

Conferisce al possessore un Tiro Invulnerabilità di 4+.

## 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).

## PROGRAMMA DJINN (SOLO GENERALE DELL'ESERCITO)

Questo equipaggiamento può essere acquistato soltanto da un Arcimagos che è anche il Generale dell'Esercito.

Un Programma Djinn ha effetto solo se il modello è presente sul tavolo e non è ingaggiato in corpo a corpo, e conferisce le seguenti regole speciali:

- All'inizio della Fase di Tiro, un modello con questo equipaggiamento può indicare un'unità amica (incluso sé stesso) che si trovi entro 6" da lui o da uno dei suoi Cyber-occhi. L'unità scelta beneficia di un modificatore di +1 AB per quella Fase di Tiro.
- Qualsiasi unità appartenente allo stesso Distaccamento entri in gioco tramite Attacco in Profondità non devia se il



primo modello viene posizionato entro 6" da un'unità equipaggiata con un Programma Djinn.

- La linea di vista di qualsiasi arma da bombardamento dello stesso Distaccamento può essere tracciata anche da un modello equipaggiato con un Programma Djinn o da uno dei suoi Cyber-occhi (nota che la gittata, la direzione da cui proviene il colpo ecc. vengono comunque misurate dall'arma).

### 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..

## CYBER-OCCHIO

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cyber-occhio	2	3	2	3	1	4	1	9	3+

### Composizione dell'Unità

- 1 Cyber-occhio

### Tipo di Unità

- Fanteria a reazione

### Equipaggiamento

- Pistola laser binata

### Regole Speciali

- Furtività
- Implacabile
- Relè di Allarme
- Sensori di Tracciamento di Prossimità

### SCUDO ATOMANTICO

Conferisce un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta tutti gli Automata con questo equipaggiamento subiscono un modificatore di +1" all'esplosione causata dalla regola speciale Esplosione del Reattore.

### 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

### SISTEMA 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.

#### Relè di Allarme

Un Cyber-occhio conferisce la regola speciale Intercettazione a tutti i modelli amici appartenenti allo stesso Distaccamento che si trovano entro 3" da lui.

#### Sensori di Tracciamento di Prossimità

Le unità nemiche che si trovano entro 12" da un Cyber-occhio, subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri Copertura quando sono presi di mira da unità appartenenti allo stesso Distaccamento di un Cyber-occhio.

## GRANATE & BOMBE

Le regole per i seguenti equipaggiamenti possono essere trovate nell'Age of Darkness Rulebook:

- *Bombe Termiche*
- *Granate a frammentazione*
- *Granate perforanti*

### 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 A CARAPACE

Conferisce un Tiro Armatura 4+.

### ARMATURA ANTISCHEGGE

Conferisce un Tiro Armatura 5+.

### ARMATURA POTENZIATA

Conferisce un Tiro Armatura 3+.

### LORICA THALLAX

Conferisce un Tiro Armatura di 4+ e la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), ma un modello che la indossa non può mai effettuare Sfondamenti.

### 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.

## ARTIGLIO ANBARICO

Un Artiglio Anbarico può essere utilizzato in una qualsiasi Fase di Assalto in cui il veicolo è attaccato in Corpo a Corpo oppure quando sta effettuando o sta subendo uno Speronamento.

Indipendentemente dalle condizioni di utilizzo, un Artiglio Anbarico può essere utilizzato solo una volta per ogni Turno del Giocatore. Una volta attivato, l'Artiglio colpisce automaticamente tutte le unità (amiche e nemiche) che si trovano entro 1" dallo scafo del veicolo, infliggendo D6 colpi a ciascuna unità, risolti a Fo5 VP4 con la regola speciale Dilaniante. Se viene utilizzato durante la Fase di Assalto, i colpi vengono risolti durante il Livello di Iniziativa 10, se viene utilizzato durante uno Speronamento, i colpi vengono risolti contemporaneamente ai danni inflitti dallo Speronamento. Nota che le unità imbarcate non sono influenzate dall'Artiglio Anbarico, e che in caso di uno Speronamento i colpi sono risolti contro il Valore di Corazza del veicolo nemico verso cui è indirizzato lo Speronamento.

## AUTOSIMULACRA BENEDETTA

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.

## 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.

## 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).

## RETE DI SENSORI DI PERLUSTRAZIONE

Un Macrocarid Explorator 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 veicoli con questo equipaggiamento, può essere attivata una sola modalità per turno.

## 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 A INFRAROSSI

## 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

## SERVO-TRIVELLA

Una servo-trivella consente ad un singolo modello con la regola speciale Fabbro da Battaglia trasportato nel veicolo di utilizzarla su altri modelli amici che si trovino entro 3" dallo scafo del veicolo. In questo caso non può beneficiare di modificatori al proprio tiro di riparazione (ad esempio quello dato dalla presenza di servo-automata ecc.).

In aggiunta, una servo trivella può essere utilizzata nella Fase di Tiro con il profilo sotto indicato. Una servo-trivella può far fuoco contro un bersaglio diverso da quello delle altre armi del veicolo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Servo-trivella	3"	8	2	Pesante 1

## 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 DEL MECHANICUM

## ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ariete graviton (fase di Tiro)**	Sagoma	*	4	Pesante 1, Elettromagnetico, Concussione, Onda Graviton <sup>1</sup>
Artiglio potenziato Arlatax (fase di Tiro)	24"	6	4	Assalto 3
Batteria di fucili pulsar	36"	9	2	Artiglieria 4, Inchiodamento
Batteria di mortai Karacnos	60"	5	4	Pesante 3, Area (3"), Bombardamento, Corrutto, Ignora la Copertura, Inchiodamento, Radioattivo <sup>2</sup>
Bomba tattica	-	6	1	Bomba 1, Area (3"), Bombardamento, Un Solo Uso
Bombardamento (Ordinator)	Illimitato	8	3	Artiglieria D3, Area Grande (5"), Bombardamento, Inchiodamento, Sfondacorazze, Demolitore <sup>3</sup>
Bombe a grappolo Phosphex	-	5	2	Bomba 2, Area (3"), Avvelenato (3+), Bombardamento, Bombe a Grappolo <sup>4</sup> , Fuoco Strisciante <sup>5</sup> , Morte Persistente <sup>6</sup> , Carico Mortale <sup>7</sup> , Un Solo Uso
Bombe Phosphex	6"	5	2	Assalto 1, Area (3"), Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante <sup>5</sup> , Morte Persistente <sup>6</sup>
Cannone a fuoco oscuro	60"	7	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surriscaldamento
Cannone automatico	48"	7	4	Pesante 2
Cannone da battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone fulminante	48"	7	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Lacerante, Dilaniante
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone laser Icarus	96"	9	2	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione
Cannone laser pesante Sollex	60"	10	2	Pesante 1
Cannone laser quad Icarus	96"	9	2	Pesante 2, Contraerea, Intercettazione, Binato
Cannone quad	48"	7	4	Pesante 4, Contraerea, Intercettazione
Cannone requiem Avenger	36"	6	3	Pesante 3
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento
Cannone rotante (munizioni normali)	30"	3	6	Raffica 3/4
(munizioni bio-corrosive)	15"	X	6	Raffica 3/4, Avvelenato (4+)
Cannone Volcano Belicosa	180"	D	1	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10"), Distruttore di Macchine <sup>8</sup>
Carica elettromagnetica Tempesta	-	3	4	Bomba 1, Area Grande (5"), Elettromagnetico, Concussione, Un Solo Uso
Colubrina Volkite	45"	6	5	Pesante 4, Deflagrazione <sup>9</sup>
Distruttore ad arco Vultarax	24"	6	5	Pesante 3, Lacerante, Elettromagnetico
Distruttore plasma	18"	7	2	Assalto 2, Surriscaldamento
Distruttore sonico Ulator**	72"	X	2	Arma Primaria 1, Inchiodamento, Sfondacorazze, Morte Immediata, Ignora la Copertura, Onda Sonica Ulator <sup>10</sup>
Eiettore plasma Cynis	18"	8	2	Pesante 2, Area (3"), Surriscaldamento, Onda di Plasma <sup>11</sup>
Emettitore fotonico	48"	6	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surriscaldamento
Emettitore radioattivo	Sagoma	4	3	Pesante 1, Torrenziale, Corrutto, Radioattivo <sup>2</sup>
Fucile a implosione graviton	18"	X	2	Raffica 2/4, Concussione, Implosione Graviton <sup>12</sup>
Fucile a raggi laser	18"	4	6	Assalto 1
Fucile fulminante	18"	7	5	Pesante 1, Lacerante, Dilaniante
Fucile graviton	18"	X	4	Pesante 1, Area (3"), Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton <sup>13</sup>
Fucile plasma	24"	7	2	Cadenza Rapida, Surriscaldamento
Fucile plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Fucile requiem	24"	4	5	Cadenza Rapida
Fucile requiem Maxima	12"	4	5	Assalto 3
Fucile requiem Scyllax	30"	4	4	Cadenza Rapida
Fucile termico	12"	8	1	Assalto 1, Termico
Fucile Volkite	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione <sup>9</sup>
Granate a Frammentazione	8"	3	-	Assalto 1, Area (3")
Granate Perforanti	8"	6	4	Assalto 1
Guanto fotonico	12"	5	2	Assalto 2, Accecare, Surriscaldamento
Inceneritore Volkite (raggio – Fase di Tiro)	10"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione <sup>9</sup>
Lanciafiamme	Sagoma	4	5	Assalto 1
Lanciafiamme pesante	Sagoma	5	4	Assalto 1





Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili				
(missili a frammentazione)	48"	4	6	Pesante 1, Area (3")
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 1
(missili antiaerei)	48"	7	4	Pesante 1, Contraerea
(missili incendiari)	48"	5	6	Pesante 1, Area (3"), Ignora la Copertura
Lanciamissili Antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione, Ricerca di Calore <sup>14</sup>
Lanciamissili Havoc mod. Setheno	48"	5	5	Pesante 2, Area (3"), Binato, Setheno-Djinn <sup>15</sup>
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
Lucifex	6"	2	5	Pistola, Corrutto, Radioattivo <sup>2</sup>
Missile Cacciatore	Illimitato	8	3	Pesante 1, Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante <sup>16</sup> , Un Solo Uso
Missile penetratore Kraken	36"	8	1	Pesante 1, Missile, Sfondacrazze, Un Solo Uso
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Missile, Surriscaldamento, Un Solo Uso
Mitragliatore leggero	8"	4	6	Assalto 1, Lacerante
Mitragliatore pesante difensivo <sup>++</sup>	36"	4	6	Pesante 3, Contraerea
Mortaio plasma Hellex				
(fuoco stazionario)	12"-48"	8	2	Art. 1, Area Grande (5"), Bombard., Onda di Plasma <sup>11</sup>
(fuoco in movimento)	12"-24"	8	2	Art. 1, Area Grande (5"), Bombard., Onda di Plasma <sup>11</sup>
Multi-laser	36"	6	6	Pesante 3
Multi-termico	24"	8	1	Pesante 1, Termico
Pistola Archeotech	12"	6	3	Pistola, Perfezionata
Pistola inferno	6"	8	1	Pistola, Termico
Pistola plasma	12"	7	2	Pistola, Surriscaldamento
Pistola requiem	12"	4	5	Pistola
Proiettore Rad/lrad	Sagoma	2	5	Assalto 1, Corrutto, Radioattivo <sup>2</sup>
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")
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3
Sentinella fulminante <sup>++</sup>	18"	7	5	Pesante 3, Lacerante, Dilaniante
Sentinella Volkite <sup>++</sup>	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione <sup>9</sup>
Servo-trivella <sup>++</sup>	3"	8	2	Pesante 1
Volkite serpenta	10"	5	5	Pistola, Deflagrazione <sup>9</sup>

## ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arco-flagello	-	Mod.	2	Mischia, Frenesia, Concussione, Sfondacorage
Ariete graviton <sup>++</sup> (fase di Assalto)	-	10	1	Mischia, Concussione, Sfondacorage, Collasso Strutturale <sup>17</sup>
Arma da combattimento	-	Mod.	-	Mischia
Artiglio Anbarico <sup>++</sup>	-	5	4	Mischia, Dilaniante
Artiglio fulmine	-	Mod.	3	Mischia, Lacerante, Arma Specialistica
Artiglio potenziato Arlatax (fase di Assalto)	-	+2	2	Mischia, Lacerante
Ascia potenziata	-	+1	2	Mischia, Ingombrante
Bastone Corposant	-	+1	4	Mischia, A Due Mani, Concussione, Elettromagnetico
Batteria Machinator <sup>++</sup>	-	+1	2	Mischia, Ingombrante, Lacerante, Sfondacorage
Bomba termica	-	8	1	Mischia, Ingombrante, Sfondacorage
Carica da demolizione <sup>++</sup>	Spec.	8	3	Mischia, Area (3"), Demolitore <sup>3</sup> , Un Solo Uso
Demolitore da assedio <sup>++</sup>	-	10	2	Mischia, Concussione, Arma Specialistica, Demolitore <sup>3</sup>
Granata perforante	-	6	4	Mischia
Inceneritore Volkite (area - fase di Assalto)	-	6	2	Mischia, Morte Immediata, Imprigionato <sup>18</sup>
Lama del Campione	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida <sup>19</sup>
Lame potenziate	-	Mod.	2	Mischia, Dilaniante, Coppia di Armi <sup>20</sup>
Lancia potenziata	-	+1/M	3/4	Mischia
Maglio a catena	-	x2	2	Mischia, Ingombrante, Sfondacorage, Arma Specialistica
Maglio potenziato	-	x2	2	Mischia, Ingombrante, Arma Specialistica
Martello graviton	-	10	2	Mischia, Concussione, Demolitore <sup>3</sup>
Mazza potenziata	-	+2	4	Mischia, Concussione
Mechadendriti a combattimento <sup>++</sup>				
(attacco normale)	-	Mod.	5	Mischia, Vortice <sup>21</sup> , Smembramento <sup>22</sup>
(smembramento)	-	+3	2	Mischia, Ingombrante
Servo-braccio <sup>++</sup>	-	x2	2	Mischia, Ingombrante
Spada a catena pesante	-	+2	5	Mischia, A Due Mani
Spada potenziata	-	Mod.	3	Mischia



## REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DEL MECHANICUM

+ +. Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Equipaggiamento delle Legioni.

- 1. Onda 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. In aggiunta, qualsiasi test di Morale effettuato a seguito delle perdite inflitte da quest'arma subisce una penalità di -2.
- 2. 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.
- 3. 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).
- 4. 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
- 5. 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.
- 6. 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 modello 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
- 7. 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.
- 8. Distruttore di Macchine:** Quando attacca un modello dotato di valore di corazza, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Tabella delle Armi Distruttrici.
- 9. 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.

- 10. Onda Sonica Ulator:** Quando spari con quest'arma, posiziona la sagoma ad Area Enorme (7") in modo che tocchi un qualsiasi punto dello scafo frontale del modello, dopodiché muovila in linea retta (rimanendo all'interno dei 45° della linea di vista dell'arma) fino alla sua gittata massima. Tutti i modelli anche parzialmente coperti dalla sagoma durante questo movimento subiscono un singolo colpo automatico. Nel caso di unità composte da modelli multipli, l'unità subisce un colpo automatico per ogni modello colpito, ma le perdite sono rimosse a scelta del giocatore che controlla l'unità. Veicoli o creature Volanti sono colpiti se la sagoma passa sopra la loro base. Nota che l'arma può far fuoco (e colpire) anche modelli amici, se si trovano sotto la sagoma durante il suo movimento, ma la prima unità colpita dall'arma **deve** essere un'unità nemica, altrimenti l'arma non può sparare. La Forza del colpo subito dai modelli è determinata dal loro Tipo di Unità (vedi la tabella nella pagina dell'Ordinatus Minoris Macro-Engine).
- 11. Onda di Plasma:** Contro un'arma con questa regola speciale deve essere ripetuto qualsiasi Tiro Copertura riuscito.
- 12. Implosione 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. Contro i bersagli dotati di un Valore di Corazza, tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza (tira separatamente per ciascun colpo a segno).
- 13. 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.
- 14. A Ricerca di Calore:** Contro un'arma con questa regola speciale non può essere utilizzata la regola Zigzagare.
- 15. Setheno-Djinn:** Contro un'arma con questa regola speciale deve essere ripetuto qualsiasi Tiro Copertura riuscito.
- 16. Penetrante:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.
- 17. Collasso Strutturale:** Quando attacca un Edificio o una Fortificazione, un'arma con questa regola speciale utilizza la tabella dei danni delle Armi Distruttrici.
- 18. Imprigionato:** l'attacco ad area di un Inceneritore Volkite può essere utilizzato solo in corpo a corpo contro modelli di tipo Fanteria, Fanteria ad Avvicinamento Rapido o Fanteria a Reazione. Un modello che utilizza questa modalità effettua sempre un singolo attacco (indipendentemente da qualsiasi altro fattore).
- 19. 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.
- 20. Coppia di Armi:** Un Castellax equipaggiato con delle lame potenziata si considera essere equipaggiato con un'arma da mischia addizionale e beneficia quindi di +1 Attacco.

21. **Vortice:** Un Tiro per Ferire pari a "6" effettuato con quest'arma genera immediatamente un attacco addizionale da parte del modello, che viene risolto normalmente al medesimo Livello di Iniziativa. Gli attacchi addizionali non possono a loro volta generare nuovi attacchi.
22. **Smembramento:** Al posto che attaccare normalmente, uno Scyllax può invece effettuare un singolo attacco, risolto utilizzando il profilo arma dello smembramento anziché con il normale profilo dei Mechadendriti da combattimento.





# LEGIO CYBERNETICA BATTLE COHORT

## COORTI DA BATTAGLIA DELLA LEGIO CYBERNETICA

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito appartenente alla Legio Cybernetica Battle Cohort, una delle sotto-fazioni della Taghmata Omnisiah dell'Adeptus Mechanicum durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

Per quanto riguarda la Tabella di Selezione dell'Armata, la Tabella delle Alleanze, le opzioni aggiuntive per le scelte Sovrani della Guerra, un esercito di Legio Cybernetica segue tutte le regole descritte in precedenza per la Taghmata Omnisiah.

Le regole qui descritte possono essere utilizzate per creare sia un Distaccamento Primario che un Distaccamento Alleato di Legio Cybernetica.

A parte le modifiche che saranno specificate nelle prossime pagine, un esercito di Legio Cybernetica ha accesso a tutte le unità, ai personaggi ed alle opzioni normalmente disponibili ad un esercito di Taghmata Omnisiah.

### UNITÀ SPECIFICHE

Gli eserciti di Legio Cybernetica possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- Arcimagos Dominus: QG (tutti)

*Nota che un Arcimagos Dominus si considera un Arcimagos, pertanto se viene scelto non sarà possibile includere nell'esercito altri modelli di Arcimagos.*

### LA REGOLA DEL DOMINUS

- Un esercito di Legio Cybernetica **deve** includere almeno un Arcimagos Dominus oppure un Magos Dominus come scelta QG obbligatoria del Distaccamento. Nel caso il Distaccamento della Legio Cybernetica sia anche il Distaccamento Primario dell'Esercito, questa scelta obbligatoria deve essere il Generale dell'Esercito.

Ai fini di questa regola speciale, è possibile utilizzare anche uno tra i seguenti modelli Unici come scelta QG obbligatoria di un Distaccamento di Legio Cybernetica.

- Inar Satarael (tutti)
- Anacharis Scoria (solo Traditori)

*Future pubblicazioni potrebbero introdurre nuovi modelli validi ai fini di questa regola speciale. Nel caso questo sarà esplicitamente indicato nella descrizione del modello.*

- Nel caso in un Distaccamento Primario di Legio Cybernetica al termine della partita non vi sia più in gioco nessun modello equipaggiato con un Controllore Corticale, l'avversario guadagna D3 Punti Vittoria addizionali, in aggiunta a qualsiasi altro Punto Vittoria eventualmente previsti per la distruzione del modello.

### LEGIONE D'ACCIAIO

- Le Scelte Truppa obbligatorie in un Distaccamento di Legio Cybernetica **devono** essere composte da unità di Castellax Battle-automata composte ciascuna da almeno due modelli. Nota che questa rappresenta un'eccezione alle normali regole di schieramento dei Castellax.
- Le Scelte Supporto Leggero e Supporto Pesante in un Distaccamento di Legio Cybernetica **devono** includere almeno un'unità con la regola speciale Cybernetica Cortex prima di poter includere, nella medesima tipologia di scelta, unità che non la possiedono.

### CYBER-CONTROLLI AVANZATI

- In un Distaccamento di Legio Cybernetica, la gittata dei Controllori Corticali e dei poteri di Cyberteurgia è aumentata a 24" anziché 12" come di consueto.
- Tutti i modelli con la regola speciale Cybernetica Cortex in un Distaccamento di Legio Cybernetica si considerano avere un modificatore di +1 al proprio valore di Iniziativa.



# ARCHMAGOS DOMINUS

155 Punti

Arcimagos Dominus

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

## Composizione dell'Unità

- 1 Arcimagos Dominus

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Arma potenziata
- Controllore corticale
- Mechanicum Protectiva
- Volkite serpenta

## Regole Speciali

- Alti Ordini dei Techno-Arcana (Dominus)
- Cyberteurgia
- Fabbro da Battaglia
- Insensibile al Dolore (5+)
- Patris Cybernetica
- Personaggio Indipendente
- Risoluto
- Irriducibile

## QG

Un Archmagos Dominus è una Scelta QG per tutte le armate di Legio Cybernetica.

## Opzioni

- Un Arcimagos Dominus può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Infravisore ..... +5 punti
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Cyber-famiglio ..... +15 punti
- Un Arcimagos Dominus può sostituire la propria Volkite serpenta con uno dei seguenti:
  - Pistola Archeotech ..... +10 punti
  - Guanto fotonico ..... +10 punti
  - Pistola plasma ..... +10 punti
- Un Arcimagos Dominus può avere uno dei seguenti:
  - Servo-braccio ..... +10 punti
  - Batteria Machinator ..... +25 punti
  - Raggio convertitore ..... +25 punti
- Un Arcimagos Dominus può avere una delle seguenti armi:
  - Cannone rotante ..... +5 punti
  - Fucile termico ..... +10 punti
  - Fucile graviton ..... +10 punti
  - Proiettore Irad ..... +20 punti
  - Emittitore fotonico ..... +30 punti
- Un Arcimagos Dominus può essere equipaggiato con un Abeyant ..... +25 punti
- Un Arcimagos Dominus può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +5 punti

## Patris Cybernetica

Un modello con questa regola speciale può aggregarsi ad unità di Creature Mostruose in eccezione alle normali regole, fintantochè queste hanno la regola speciale Cybernetica Cortex.

Finchè il modello è parte di un'unità di Creature Mostruose, non può Andare a Terra, volontariamente o meno, e un nemico che sta sparando contro l'unità può scegliere di ignorare il fatto che il modello sia il modello più vicino e colpire invece la Creatura Mostruosa più vicina, sempre che si trovi entro la gittata dell'arma utilizzata.

Nota che questa regola non gli consente comunque di aggregarsi ad unità che includono una o più Creature Mostruose Volanti.

# ORDO REDUCTOR WAR COVENANT





## CONCLAVI DA GUERRA DELL'ORDO REDUCTOR

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare un esercito appartenente all'Ordo Reductor, una delle sotto-fazione della Taghmata Ommissiah dell'Adeptus Mechanicum durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

Per quanto riguarda la Tabella di Selezione dell'Armata, la Tabella delle Alleanze, le opzioni aggiuntive per le scelte Sovrani della Guerra, un esercito di Ordo Reductor segue tutte le regole descritte in precedenza per la Taghmata Ommissiah.

Le regole qui descritte possono essere utilizzate per creare sia un Distaccamento Primario che un Distaccamento Alleato di Ordo Reductor.

A parte le modifiche che saranno specificate nelle prossime pagine, un esercito di Ordo Reductor ha accesso a tutte le unità, i personaggi e le opzioni normalmente disponibili ad un esercito di Taghmata Ommissiah.

### UNITÀ SPECIFICHE

Gli eserciti di Ordo Reductor possono utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- Magos Reductor: QG (tutti)\*
- Ordo Reductor Artillery Tank Battery: Supporto Pesante (tutti)
- Ordo Reductor Minotaur Battery: Supporto Pesante (tutti)

*\*Nota che un Arcimagos Reductor si considera un Arcimagos, pertanto se viene scelto non sarà possibile includere nell'esercito altri modelli di Arcimagos.*

### TABELLA DI SELEZIONE DELL'ARMATA ADDIZIONALE – LA MATRICE DELLA ROVINA

Un Distaccamento Primario di Ordo Reductor ha accesso ad una Tabella di Selezione dell'Armata addizionale, la "Matrice della Rovina".

#### DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)

- **Obbligatorie:** 1 QG, 2 Truppe, 2 Supporti Pesanti
- **Opzionali:** +1 QG, +3 Truppe, +2 Élite, +2 Supporti Leggeri, +2 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

- Tutte le unità devono essere scelte secondo le regole dell'Ordo Reductor War Covenant e devono appartenere alla stessa Fazione (Lealista o Traditrice).
- I Distaccamenti Alleato e Fortificazione non sono disponibili in un Distaccamento che utilizza la Matrice della Rovina.
- Tutte le unità di Tipo Corazzato si considerano Unità Valide fintantochè si trovano nella Zona di Schieramento nemica.

### MAESTRI DEL CONCLAVE

- Un esercito di Ordo Reductor **deve** includere almeno un Arcimagos Reductor oppure un Magos Reductor come scelta QG obbligatoria del Distaccamento.

Ai fini di questa regola speciale, è possibile utilizzare anche uno tra i seguenti modelli Unici come scelta QG obbligatoria di un Distaccamento di Ordo Reductor.

- Calleb Decima (solo Lealisti)

*Future pubblicazioni potrebbero introdurre nuovi modelli validi ai fini di questa regola speciale. Nel caso questo sarà esplicitamente indicato nella descrizione del modello.*

### CAMMINATORI NELLA ROVINA

- Qualsiasi unità in un Distaccamento di Ordo Reductor sono immuni all'Inchiodamento causato da armi nemiche e ignorano inoltre qualsiasi penalità e danni causati dal muovere o dal caricare attraverso Terreni Accidentati o Terreni Pericolosi, fintantochè si tratta di terreni di tipo macerie, rovine, campi minati o trincee.

### DISEGNI NELLA FORZA

- Le Scelte Truppa obbligatorie in un Distaccamento di Ordo Reductor **devono** essere composte da unità di Thallax Cohort.
- Un Distaccamento di Ordo Reductor non può includere un numero di unità di tipo Battle-automata superiore alla metà del numero totale di unità che compongono il Distaccamento (indipendentemente dal loro tipo). Questo vuol dire che in un Distaccamento di Ordo Reductor che include sei unità, fino a tre potranno essere di Battle-automata.

# MAGOS REDUCTOR

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Magos Reductor	4	5	4	4	2	4	2	9	3+
Arcimagos Reductor	5	5	5	5	3	4	2	10	2+

## Composizione dell'Unità

- 1 Magos Reductor

## Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

## Equipaggiamento

- Ascia potenziata
- Lucifex
- Mechanicum Protectiva

## Regole Speciali (tutti)

- Fabbro da Battaglia
- Guardie del Corpo
- Maestro della Distruzione
- Personaggio Indipendente
- Risoluto

## Regole Speciali (solo Arcimagos Reductor)

- Alti Ordini dei Techno-Arcana (Reductor)
- Generale (Analisi del Campo di Battaglia)\*
- Irriducibile

\*Un Arcimagos Reductor può scegliere di avere il Tratto del Generale Analisi del Campo di Battaglia anziché determinarlo casualmente.

### QG

Un Magos/Arcimagos Reductor è una Scelta QG per tutte le armate di Ordo Reductor.

### Guardie del Corpo

Un Magos Reductor può essere accompagnato da un'unità di Scyllax Guardian Automata o da Tech-Priest Auxilia (che deve acquistare la Techno-Arcana Reductor). Il Magos e l'unità scelta devono essere schierati assieme come una singola unità all'inizio della partita.

Questa unità non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata e si considera parte della stessa Scelta QG del Magos Reductor.

## Opzioni

- Un singolo Magos Reductor dell'esercito può essere promosso a:
  - Arcimagos Reductor ..... +35 punti  
(Un Arcimagos Reductor ha il profilo migliorato sopra descritto e alcune regole e opzioni speciali aggiuntive. Per il resto un Arcimagos Reductor ha accesso alle medesime opzioni di un Magos Reductor).
- Un Magos Reductor può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Bombe termiche ..... +5 punti
  - Infravisore ..... +5 punti
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Granate Rad ..... +10 punti
  - Cyber-famiglio ..... +15 punti
  - Controllore corticale ..... +15 punti
  - Fino a tre cariche da demolizione ..... +10 punti/ciascuna
  - Fino a tre bombe phosphex ..... +10 punti/ciascuna
  - Fino a quattro Cyber-occhi ..... +15 punti/ciascuno
- Un Magos Reductor può sostituire la propria lucifex e/o la propria ascia potenziata con uno dei seguenti:
  - Pistola Archeotech ..... +5 punti
  - Guanto fotonico ..... +5 punti
  - Pistola plasma ..... +5 punti
  - Fucile requiem Maxima ..... +5 punti
  - Fucile Volkite ..... +10 punti
  - Bastone Corposant ..... +5 punti
  - Maglio potenziato ..... +15 punti
- Un Magos Reductor può avere uno dei seguenti:
  - Fucile termico ..... +15 punti
  - Fucile graviton ..... +15 punti
  - Fucile plasma fasico ..... +20 punti
  - Proiettore Irad ..... +20 punti
  - Emittitore fotonico ..... +30 punti
  - Lama del Campione (solo Arcimagos Reductor) ..... +15 punti
  - Maglio a catena ..... +20 punti
- Un Magos Reductor può avere una delle seguenti:
  - Servo-braccio ..... +10 punti
  - Batteria Machinator ..... +25 punti
  - Fornace Rad ..... +25 punti
  - Fucile a implosione graviton ..... +25 punti
  - Raggio convertitore ..... +25 punti
- Un Magos Reductor può essere equipaggiato con un Abeyant ..... +25 punti
- Un Magos Reductor può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +5 punti
- Un Arcimagos Reductor che è anche il Generale dell'Esercito può avere:
  - Programma Djinn ..... +25 punti

### Maestro della Distruzione

Tutti gli attacchi di un Magos Reductor hanno la regola speciale Penetrante e un bonus di +1 a qualsiasi Tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli o sulla Tabella dei Danni agli Edifici (che si somma a qualsiasi altro modificatore come quelli dati dal VP dell'arma ecc.).

Un Magos Reductor può decidere di non sparare durante la propria Fase di Fuoco e di conferire questa regola speciale ad una qualsiasi arma di tipo Pesante o Artiglieria utilizzata da un'unità o da un veicolo amico entro 6" da lui. Nota che questo può essere il Veicolo in cui il Magos Reductor è imbarcato.



# ORDO REDUCTOR ARTILLERY TANK BATTERY

85 Punti/Modello

## Corazza

	AB	Fr	Fi	Re	PS
Artiglieria dell'Ordo Reductor	4	12	10	10	3

### Composizione dell'Unità

- 1-3 Artiglierie dell'Ordo Reductor

### Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)

### Equipaggiamento

- Lanciamissili Multiplo Turbine (con missili Vendetta e missili incendiari Castellano)
- Fumogeni
- Riflettore

### Regole Speciali

- Nessuna

### Corazzatura da Assedio

Un'Artiglieria dell'Ordo Reductor con questo equipaggiamento si considera avere Corazza Frontale pari a 13.

### Supporto Pesante

Una Ordo Reductor Artillery Tank Battery è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Ordo Reductor.

### Opzioni

- Un'Artiglieria dell'Ordo Reductor può sostituire il proprio Lanciamissili Multiplo Turbine (e entrambi i tipi di missili) con una delle seguenti armi principali alternative. **Se lo squadrone è composto da più di un Veicolo, tutti devono essere equipaggiati con la stessa arma principale.**
  - Cannone demolitore..... +10 punti/modello
  - Cannone laser quad..... +15 punti/modello
  - Cannone termico a doppia canna..... +20 punti/modello
  - Cannone Earthshaker..... +30 punti/modello
  - Cannone Medusa ..... +45 punti/modello
  - Bombarda Colossus Marte ..... +50 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Un missile cacciatore..... +5 punti/modello
  - Autosimulacra benedetta..... +10 punti/modello
  - Corazza rinforzata ..... +10 punti/modello
  - Sistema di guida ausiliario..... +10 punti/modello
  - Spirito Macchina ..... +10 punti/modello
  - Un requiem pesante o un lanciamissili pesante montato sullo scafo ..... +10 punti/modello
  - Corazzatura da assedio ..... +15 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Fucile requiem binato ..... +5 punti/modello
  - Lanciamissili pesante..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante..... +10 punti/modello
- Qualsiasi veicolo equipaggiato con un lanciamissili multiplo Turbine dello squadrone può sostituire i missili Vendetta e i missili incendiari Castellano con:
  - Missili Hyperios..... gratis

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombarda Colossus Marte	12"-72"	7	3	Artiglieria 1, Area Enorme (7"), Concussione, Inchiodamento, Bombardamento
Cannone Demolitore	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone d'Assedio Medusa	36"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone Earthshaker	36"-120"	9	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
Cannone laser quad	48"	9	2	Pesante 2, Binato
Cannone termico a doppia canna	24"	8	1	Pesante 1, Area (3"), Termico, Binato
Lanciamissili multiplo Turbine (Vendetta)	12"-48"	5	4	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
(Castellano)	12"-48"	4	5	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Ignora la Copertura
(Hyperios)	48"	8	3	Pesante 2, Contraerea, Intercettazione

# ORDO REDUCTOR MINOTAUR BATTERY

205 Punti

Minotaur

Corazza				
AB	Fr	Fi	Re	PS
4	13	12	13	5

## Composizione dell'Unità

- 1 Minotaur

## Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Pesante)

## Equipaggiamento

- Cannone Earthshaker a doppia canna
- Autosimilarca benedetta
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore
- Scudo Flare posteriore

## Regole Speciali

- Configurazione Speciale
- Fuoco Indiretto

### Scudo Flare Posteriore

Si considera uno Scudo Flare ma applica i suoi effetti ai colpi rivolti contro il retro del veicolo anziché contro il fronte.

### Supporto Pesante

Una Ordo Reductor Minotaur Battery è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Ordo Reductor.

## Opzioni

- Lo Squadrone può includere:
  - Fino a due Minotaur addizionali.....+205 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Pala..... +5 punti/modello
  - Rivestimento in ceramite ..... +10 punti/modello
  - Sistema di guida ausiliario..... +10 punti/modello
  - Artiglio Anbarico..... +15 punti/modello
- Qualsiasi veicolo dello squadrone può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
  - Lanciafiamme pesante..... +10 punti/modello
  - Requiem pesante..... +10 punti/modello
  - Fucile plasma fasico..... +15 punti/modello

## Configurazione Speciale

Gli attacchi in corpo a corpo contro un Minotaur sono risolti contro il valore di Corazza più basso del veicolo (in questo caso il valore di Corazza Laterale) per rappresentare i colpi sferrati verso i punti deboli del carro.

Quando risolvi un attacco di Speronamento, di Travolgimento Tonante o di Gloria o Morte! utilizza invece il valore di Corazza rivolto verso la direzione da cui arriva l'attacco.

## Fuoco Indiretto

Un Minotaur non può mai sparare in maniera diretta, e deve sempre risolvere i suoi colpi utilizzando la regola speciale Bombardamento (nota la gittata minima di 24" della sua arma).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cann. Earthhaker a doppia canna	24"-240"	9	3	Artiglieria 1, Bombardamento, Binato, Area Enorme (7")





# SECUTARII TITAN GUARD

# GUARDIA TITANICA SECUTARII

Questa Sezione riporta le regole per utilizzare le unità appartenenti alla Secutarii Titan Guard durante le Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

## SCHIERARE LA GUARDIA TITANICA

Le unità di Secutarii Titan Guard possono essere utilizzate in un qualsiasi Distaccamento di Taghmata Ommissiah o di Ordo Reductor ma, a meno che il Distaccamento non includa anche un Titano (di qualsiasi tipo) non possono essere utilizzate come Scelte Obbligatorie nella Tabella di Selezione dell'Armata utilizzata.

Le unità che fanno parte della Secutarii Titan Guard sono qui elencate e saranno meglio dettagliate nelle pagine seguenti.

- **Secutarii Axiarch:** QG
- **Secutarii Peltast Phalanx:** Truppa
- **Secutarii Hoplite Phalanx:** Truppa

## REGOLE SPECIALI DELLA GUARDIA TITANICA

### Guardia Titanica

Una qualsiasi unità con questa regola speciale può ripetere qualsiasi test di Morale fallito e qualsiasi tiro di Insensibile al Dolore fallito quando si trova entro 24" da un Titano amico di qualsiasi tipo.

### Protocolli di Pericolo Secutarii

All'inizio di qualsiasi proprio Turno del Giocatore, questi può dichiarare che tutte le unità di Secutarii del Distaccamento utilizzano i Protocolli di Pericolo Secutarii.

Se lo fa, fino all'inizio del loro prossimo Turno del Giocatore, tutte le unità con questa regola speciale beneficiano di un bonus di +1 alla propria AB ed effettuano i Tiri di Reazione ad AB2 anziché ad AB1 come di consueto.

Fintantochè i Protocolli sono attivati tuttavia le unità con questa regola speciale non possono Correre e subiscono una penalità di -1 alla propria AC e I.

## EQUIPAGGIAMENTI DELLA GUARDIA TITANICA

### Generatore di campo Kyropatris

Fintantochè un'unità include almeno cinque modelli equipaggiati con un Generatore di Campo Kyropatris, tutti i modelli dell'unità possono ripetere qualsiasi Tiro Armatura pari ad 1. In aggiunta, se l'unità contiene almeno dieci modelli equipaggiati con un Generatore di campo Kyropatris, qualsiasi attacco da tiro rivolto contro di loro subisce una penalità di -1 alla propria Forza.

### Corazza da Guerra Secutarii

Conferisce un Tiro Armatura 4+.

### Omnispex

I Tiri Copertura effettuati contro i colpi di un'unità che include almeno un modello equipaggiato con un Omnispex subiscono una penalità di -1.

### Scudo a Inversione Magnetica

Uno Scudo a Inversione Magnetica conferisce al modello un Tiro Invulnerabilità di 5+. In aggiunta il modello si considera equipaggiato con delle Granate Difensive quando subisce una carica.

## ARMI DELLA GUARDIA TITANICA

### Le Armi dei Guerrieri di Marte

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola ad arco	12"	6	5	Pistola, Elettromag.
Fucile ad arco	12"	6	5	Cadenza Rapida, Elettromagnetico
Mazza ad arco	-	+2	4	Mischia, Concuss., Elettromagnetico
Pistola Radioattiva	12"	3	5	Pistola, Avvelenamento Rad
Carabina Radioattiva	18"	3	5	Assalto 3, Avvelenamento Rad
Granate Shattersphere	8"	4	5	Assalto 1, Area (3"), Inchiudamento, Avvelenamento Rad

**Avvelenamento Rad:** Un Tiro per Ferire pari a "6" effettuato con un'arma con questa regola speciale infligge 2 Ferite anziché una soltanto, indipendentemente dalla Resistenza del bersaglio. Ogni Ferita è allocata e salvata separatamente.

### Emettitore Galvanico

Un Emettitore Galvanico ha diverse modalità di fuoco che possono essere scelte ogni volta che un'unità equipaggiata con quest'arma fa fuoco. Tutti i modelli equipaggiati con un Emettitore Galvanico nella stessa unità devono utilizzare la stessa modalità di fuoco.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Emettitore Galvanico (perforante)	24"	2	-	Raff. 2/4, Lacerante
(incendiario)	18"	3	5	Pes.1, Accecare, Area (3"), Colpo Parabolico
(cinetico)	30"	4	3	Pes.1, Dilaniante

**Colpo Parabolico:** Un'arma con questa regola speciale può essere utilizzata per colpire unità fuori dalla linea di vista del modello che la utilizza, fintantochè il bersaglio non si trova in uno spazio chiuso.

### Lancia ad Arco

Una Lancia ad Arco può essere utilizzata sia come arma da fuoco che come arma da corpo a corpo. Utilizza il profilo corrispondente a seconda del caso.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia ad Arco (fuoco)	12"	5	5	Assalto 1, Elettromagnetico
(corpo a corpo)	-	+1	4	Mischia, Concuss., Elettromagnetico





# SECUTARI AXIARCH [HH7]

60 Punti

Axiarca Secutarii

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

### Composizione dell'Unità

- 1 Axiarca Secutarii

### Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Armatura a scaglie titaniche
- Campo di rifrazione
- Generatore di campo Kyropatris
- Mazza ad arco
- Pistola radioattiva

### Regole Speciali

- Guardia Titanica
- Protocolli di Pericolo Secutarii
- Insensibile al Dolore (6+)
- Personaggio Indipendente
- Risoluto
- Stratagemmi Binari
- Tiri di Precisione

### QG

Un Secutarii Axiarch è una Scelta QG per tutte le armate di Taghmata Ommissiah e di Ordo Reductor.

### Opzioni

- Un Axiarca Secutarii può sostituire la propria pistola radioattiva con una dei seguenti:
  - Volkite serpenta ..... gratis
  - Guanto fotonico ..... +5 punti
  - Pistola Archeotech ..... +5 punti
  - Pistola ad arco ..... +5 punti
- Un Axiarca Secutarii può sostituire la propria mazza ad arco con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... gratis
  - Bastone Corposant ..... gratis
  - Maglio potenziato ..... +5 punti
- Un Axiarca Secutarii può sostituire la propria mazza ad arco e la propria pistola radioattiva con:
  - Lancia ad arco e scudo a inversione magnetica ..... +15 punti
- Un Axiarca Secutarii può migliorare una singola arma rendendola:
  - Perfezionata ..... +5 punti
- Un Axiarca Secutarii può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Granate shattersphere ..... +5 punti
  - Scanner predittivo ..... +5 punti
  - Omnisplex ..... +10 punti

### Armatura a scaglie titaniche

Un'armatura a scaglie titaniche migliora il profilo di un Axiarca (i bonus sono già inclusi nel profilo soprastante) e gli conferisce un Tiro Armatura 3+ e la regola speciale Difficile da Abbattere.

### Stratagemmi Binari

Un Distaccamento che include uno o più modelli con questa regola speciale puoi scegliere uno dei seguenti bonus che si applica a tutte le unità con la regola speciale Protocolli di Pericolo Secutarii. Nota che puoi scegliere un singolo miglioramento indipendentemente dal numero di Axiarchi nel Distaccamento.

- **Sovrascrittura di Soppressione del Dolore:** Insensibile al Dolore (5+).
- **Sinestesia Esplorativa:** Movimento in Copertura.
- **Confluenza Decostruttiva:** I tiri sulla Tabella dei Danni ai Veicoli effettuati dai modelli con questo miglioramento beneficiano di un bonus di +1.
- **Estinzione Interbloccata:** Nemico Favorito (Fanteria).



# SECUTARII PELTAST PHALAX [HH7]

120 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Peltasta Secutarii	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Peltasta Alpha	3	4	3	3	2	3	2	9	4+

### Composizione dell'Unità

- 9 Peltasti Secutarii
- 1 Peltasta Alpha

### Tipo di Unità

- Peltasti: Fanteria
- Peltasta Alpha: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Corazza da guerra Secutarii
- Emittitore galvanico (con munizioni perforanti e incendiarie)
- Generatore di campo Kyropatris

### Regole Speciali

- Guardia Titanica
- Protocolli di Pericolo Secutarii
- Bombardamento accecante
- Insensibile al Dolore (6+)
- Irriducibile

### Trasporto Apposito

- Una Secutarii Peltast Phalanx può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

### TRUPPA

Una Secutarii Peltast Phalanx è una Scelta Truppa per tutte le armate di Taghmata Ommissiah e di Ordo Reductor.

### Opzioni

- Una Secutarii Peltast Phalanx può includere:
  - Fino a dieci Peltasti addizionali..... +11 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono equipaggiare i loro emettitori galvanici con:
  - Munizioni cinetiche.....+3punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio emettitore galvanico con uno dei seguenti:
  - Carabina radioattiva ..... gratis
  - Fucile ad arco..... +10 punti/modello
- Il Peltasta Alpha può avere una delle seguenti armi addizionali:
  - Pistola radioattiva..... +5 punti
  - Volkite serpenta..... +5 punti
  - Pistola ad arco..... +10 punti
- Il Peltasta Alpha può sostituire il proprio emettitore galvanico con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... gratis
  - Mazza ad arco ..... gratis
- Il Peltasta Alpha può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Granate shattersphere ..... +5 punti
  - Scanner predittivo..... +5 punti
  - Campo di rifrazione ..... +10 punti
  - Omnipex ..... +10 punti

### Bombardamento Accecante

Una volta per partita, fintantochè l'unità include almeno cinque modelli equipaggiati con un emettitore galvanico, l'unità può utilizzare un Bombardamento Accecante invece che sparare normalmente durante la propria Fase di Tiro.

Seleziona un'unità amica in linea di vista e che si trovi entro 18" dalla Secutarii Peltast Phalanx. L'unità scelta guadagna la regola speciale Ammantato fino all'inizio del suo prossimo Turno del Giocatore.

Le unità Super-pesanti non possono essere Ammantate a meno che due Secutarii Peltast Phalanx utilizzino contemporaneamente su di essa il loro Bombardamento Accecante.







## SECUTARII HOPLITE PHALAX [HH7]

130 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Oplita Secutarii	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Oplita Alpha	3	4	3	3	2	3	2	9	4+

### Composizione dell'Unità

- 9 Opliti Secutarii
- 1 Oplita Alpha

### Tipo di Unità

- Oplita: Fanteria
- Oplita Alpha: Fanteria (Personaggio)

### Equipaggiamento

- Corazza da guerra Secutarii
- Generatore di campo Kyropatris
- Lancia ad arco
- Scudo ad inversione magnetica

### Regole Speciali

- Guardia Titanica
- Protocolli di Pericolo Secutarii
- Insensibile al Dolore (6+)
- Irriducibile

### Trasporto Apposito

- Una Secutarii Hoplite Phalanx può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito.

### Opzioni

- Una Secutarii Hoplite Phalanx può includere:
  - Fino a dieci Opliti addizionali+12 punti/modello
- L'Oplita Alpha può avere una delle seguenti armi addizionali:
  - Pistola radioattiva..... +5 punti
  - Volkite serpenta..... +5 punti
  - Pistola ad arco..... +10 punti
- L'Oplita Alpha può sostituire la propria lancia ad arco con uno dei seguenti:
  - Arma potenziata ..... gratis
  - Mazza ad arco ..... gratis
- L'Oplita Alpha può avere qualsiasi dei seguenti:
  - Granate shattersphere..... +5 punti
  - Scanner predittivo..... +5 punti
  - Omnisplex..... +10 punti

### TRUPPA

Una Secutarii Hoplite Phalanx è una Scelta Truppa per tutte le armate di Taghmata Ommissiah e di Ordo Reductor.

# LEGIO TITANICUS



## I TITANI NELLE BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

### SCHIERARE I TITANI

I Titani delle Legio Titanicus possono essere utilizzati come scelta Sovrano della Guerra in un qualsiasi Distaccamento di un qualsiasi esercito che utilizza le regole delle Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

Come tutte le altre unità del Distaccamento, anche i Titani devono appartenere alla Fazione Lealista o alla Fazione Traditrice.

Le unità che fanno parte della Legio Titanicus e che sono identificate come Titani (ad esempio per le regole speciali della Secutarii Titan Guard) sono qui elencate e saranno meglio dettagliate nelle pagine seguenti.

- **Legio Titanicus Warhound Scout Titan:** Tutti
- **Legio Titanicus Reaver Battle Titan:** Tutti
- **Legio Titanicus Warbringer Nemesis Titan:** Tutti
- **Legio Titanicus Mars Warlord Battle Titan:** Tutti
- **Warlord-Sinister pattern Battle Psi-Titan:** (solo lealisti)

### REGOLE SPECIALI DELLE LEGIO TITANICUS

#### Dio-Macchina

Tutte le unità appartenenti ad una delle fazioni del Mechanicum entro 24" da un Titano amico sono Implacabili

#### Fusione del Reattore

Nel caso in cui un Titano subisca un risultato di Esplosione Titanica sulla Tabella dei Danni Catastrofici, tutti i colpi inflitti dall'esplosione del Titano sono risolti a Forza D.

Gli altri risultati sulla Tabella dei Danni infliggono invece i loro colpi secondo quando indicato nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità.

#### Scudi Vacuum (N)

Un Titano è dotato di un numero di Scudi Vacuum pari a quello indicato tra le parentesi di questa regola speciale.

Finché gli Scudi Vacuum sono attivi, qualsiasi colpo rivolto contro un Titano è invece risolto contro uno degli 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 tutti gli Scudi Vacuum sono invece normalmente risolti contro il bersaglio.

Al termine di ciascuno dei turni del giocatore che controlla il Titano, tira un D6 per ciascun Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

# TITANI

## LEGIO TITANICUS WARHOUND SCOUT TITAN

750 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Titano Warhound	2	4	10	14	13	12	4	1	9

### Composizione dell'Unità

- 1 Titano Warhound

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Mega-requiem Vulcan montato su un braccio.
- Devastatore Plasma Titanico montato su un braccio

### Regole Speciali

- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Agile
- Dio-Macchina
- Fusione del Reattore
- Mostrosità Torreggiante (Warhound)
- Scudi Vacuum (2)
- Visione Notturna

### Opzioni

- Un Titano Warhound può sostituire qualsiasi delle sue armi montate sul braccio con una delle seguenti armi (nota che in questo caso tutte le armi scelte diventano di Tipo Arma Primaria):
  - Cannone Inferno Warhound... gratis
  - Devastatore plasma titanico ... gratis
  - Mega-requiem Vulcan... gratis
  - Turbolaser Destructor a doppia canna... gratis

### Agile

Durante la propria Fase di Tiro, un Warhound può decidere di deviare parte della potenza del proprio reattore dalle armi ai sistemi di movimento, e può quindi effettuare una delle seguenti azioni:

- Sparare normalmente con tutte le sue armi.
- Sparare con una singola Arma Primaria e muoversi di D6" addizionali.
- Non sparare con nessuna delle sue armi e muoversi di 2D6" addizionali.

### Mostrosità Torreggiante (Warhound)

Un Titano Warhound segue tutte le normali regole per un Camminatore Super-Pesante. In aggiunta si applicano le seguenti regole.

- Un Warhound non può mai essere bloccato in Corpo a Corpo.
- Un Warhound è completamente immune all'effetto della regola speciale Elettromagnetico, ai Terreni Pericolosi e a qualsiasi Potere Psionico, con l'eccezione dei poteri di tipo Fuoco Psichico, che possono provare a danneggiarlo normalmente.

### SOVRANO DELLA GUERRA

Un Titano Warhound è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate dell'Era dell'Oscurità.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Inferno Warhound	Hellstorm	7	3	Arma Primaria 1
Devastatore plasma Titanico (Fuoco Rapido)	72"	8	2	Arma Primaria 2, Area Enorme (7")
(Sovraccarico)	96"	10	1	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10")
Mega-requiem Vulcan	60"	6	3	Pesante 15
Turbolaser Dest. a doppia canna	96"	D	2	Arma Primaria 2, Area Grande (5")



# LEGIO TITANICUS REAVER BATTLE TITAN

1.475 Punti

## Corazza

	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Titano Reaver	2	4	10	14	14	13	2	2	18

### Composizione dell'Unità

- 1 Titano Reaver

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Distruttore laser Reaver montato su un braccio.
- Mitragliatore distruttore Reaver montato su un braccio
- Lanciamissili Apocalisse montato sul dorso

### Regole Speciali

- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Dio-Macchina
- Fusione del Reattore
- Mostuosità Torreggiante (Reaver)
- Scudi Vacuum (4)
- Visione Notturna

### SOVRANO DELLA GUERRA

Un Titano Reaver è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate dell'Era dell'Oscurità.

### Opzioni

- Un Titano Reaver può sostituire qualsiasi delle sue armi montate sul braccio con una delle seguenti armi:
  - Cannone termico Reaver..... gratis
  - Distruttore laser Reaver..... gratis
  - Mitragliatore distruttore Reaver..... gratis
  - Cannone Volcano Reaver..... +50 punti
  - Maglio potenziato Reaver..... gratis
  - Maglio a catena Reaver..... +75 punti
- Un Titano Reaver può sostituire il proprio lanciamissili Apocalisse montato sul dorso con una delle seguenti armi:
  - Cannone Inferno Warhound... gratis
  - Devastatore plasma titanico ... gratis
  - Mega-requiem Vulcan..... gratis
  - Missile di supporto Vortex..... gratis
  - Turbolaser Destructor a doppia canna..... gratis

### Mostuosità Torreggiante (Reaver)

Un Titano Reaver segue tutte le normali regole per un Camminatore Super-Pesante. In aggiunta si applicano le seguenti regole.

- Un Reaver non può mai essere bloccato in Corpo a Corpo.
- Un Reaver è completamente immune all'effetto della regola speciale Elettromagnetico, ai Terreni Pericolosi e a qualsiasi Potere Psionico, con l'eccezione dei poteri di tipo Fuoco Psicico, che possono provare a danneggiarlo normalmente.
- In corpo a corpo, un Reaver può essere colpito soltanto con un risultato di "6" da qualsiasi unità di Fanteria o di Creature Mostuose, e con un risultato di 5 o 6 da qualsiasi unità di Camminatori Super-pesanti e da Creature Mostuose Gigantesche.
- Le armi montate sul dorso di un Reaver non possono mai prendere di mira modelli che si trovino entro 18" dallo scafo del Titano, a meno che non siano Volanti, Creature Mostuose Volanti, veicoli Super-Pesanti o Creature Mostuose Gigantesche.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Termico Reaver	72"	10	1	Arma Primaria 1, Termico, Area Apocalittica (10")
Cannone Volcano Reaver	180"	D	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")
Distruttore laser Reaver	96"	D	2	Arma Primaria 3, Area Grande (5")
Lanciamissili Apocalisse	24-360"	7	3	Arma Primaria 5, Bombardamento Apocalittico
Mitragliatore Dist. Reaver	72"	8	3	Arma Primaria 6, Area Grande (5"), Inchiodamento
Maglio potenziato Reaver	-	D	1	Mischia
Maglio a catena Reaver	-	D	1	Mischia, Distruttore di Macchine

**Distruttore di Macchine:** Quando attacca un modello dotato di valore di corazza, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Tabella delle Armi Distruttrici.



# LEGIO TITANICUS NEMESIS WARBRINGER TITAN

2.100 Punti

	Corazza								
	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Titano Nemesis Warbringer	2	4	10	15	14	12	2	2	24

- Composizione dell'Unità**
- 1 Titano Nemesis Warbringer

- Tipo di Unità**
- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

- Equipaggiamento**
- Cannone sismico Nemesis montato sul dorso
  - Due distruttori laser Reaver montati sulle braccia
  - Due batterie di difesa Anvillus montate sul dorso
  - Tre cannoni requiem Mauler Ardex-defensor montate su torretta

- Regole Speciali**
- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
  - Dio-Macchina
  - Fusione del Reattore
  - Mostuosità Torreggiante (Nemesis Warbringer)
  - Scudi Vacuum (6)
  - Struttura Pesante
  - Visione Notturna

**SOVRANO DELLA GUERRA**  
 Un Titano Nemesis Warbringer è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate dell'Era dell'Oscurità.

- Opzioni**
- Un Titano Nemesis Warbringer può sostituire qualsiasi delle sue armi montate sul braccio con una delle seguenti armi:
    - Cannone termico Reaver..... gratis
    - Cannone Volcano Reaver..... gratis
    - Mitragliatore distruttore Reaver..... gratis

**Struttura Pesante**  
 Un Titano Nemesis Warbringer ha un Tiro Invulnerabilità di 6+ contro qualsiasi attacco abbia perforato i suoi Scudi Vacuum.

**Mostuosità Torreggiante (Nemesis Warbringer)**  
 Un Titano Reaver segue tutte le normali regole per un Camminatore Super-Pesante. In aggiunta si applicano le seguenti regole.

- Un Nemesis Warbringer non può mai essere bloccato in Corpo a Corpo.
- Un Nemesis Warbringer è completamente immune all'effetto della regola speciale Elettromagnetico, ai Terreni Pericolosi e a qualsiasi Potere Psionico, con l'eccezione dei poteri di tipo Fuoco Psichico, che possono provare a danneggiarlo normalmente.
- In corpo a corpo, un Nemesis Warbringer può essere colpito soltanto con un risultato di "6" da qualsiasi unità di Fanteria o di Creature Mostuose, e con un risultato di 5 o 6 da qualsiasi unità di Camminatori Super-pesanti e da Creature Mostuose Gigantesche.
- Le armi montate sul dorso di un Nemesis Warbringer non possono mai prendere di mira modelli che si trovino entro 20" dallo scafo del Titano, a meno che non siano Volanti, Creature Mostuose Volanti, veicoli Super-Pesanti o Creature Mostuose Gigantesche.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Sismico Nemesis	20"-480"	D/7/4	3	Arma Primaria 1, Mega Area Apocalittica, Bombardamento, Consussione, Atterrare, Shock Sismico
Batteria di difesa Anvillus	72"	7	4	Pesante 4, Binato, Penetrante, Intercettazione, Antiaerea
Cannone requiem Mauler Ardex-Defensor	36"	6	3	Pesante 6, Binato, Ardex-Machina

**Ardex-Machina:** Un'arma con questa regola speciale può Tirare di Reazione anche se il modello normalmente non potrebbe farlo. In aggiunta, quando Tira di Reazione si considera avere AB2 anziché AB1 come di consueto.

**Shock Sismico:** Le unità che subiscono una Ferita o un Punto Scafo non salvato da un'arma con questa regola speciale ma non sono uccise, fino alla fine del loro successivo Turno di gioco possono muoversi solo alla metà della loro normale distanza di movimento, non possono Correre né Andare a Tavola e si considerano essere all'interno di un Terreno Pericoloso.

# LEGIO TITANICUS MARS WARLORD BATTLE TITAN

2.750 Punti

## Corazza

	AC	AB	Fo	Fr	Fi	Re	I	A	PS
Titano Warlord	2	4	D	15	15	14	1	1	30

### Composizione dell'Unità

- 1 Titano Warlord

### Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

### Equipaggiamento

- Due cannoni Volcano Belicosa montati sulle braccia
- Due lanciamissili Apocalisse montati sul dorso
- Due cannoni requiem Mauler Ardex-defensor montate su torretta
- Due cannoni laser binati Ardex-defensor montati su torretta sul retro del Titano
- Rivestimento in Ceramite

### Regole Speciali

- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Irriducibile, Frantumatore, Atterrare)
- Bruciatore di Mondi
- Dio-Macchina
- Fusione del Reattore (Warlord)
- Mostruosità Torreggiante (Warlord)
- Scudi Vacuum (6)
- Struttura Rinforzata

#### Bruciatore di Mondi

Un Warlord può far fuoco con qualsiasi delle proprie armi che utilizzi una sagoma ad area contro una qualsiasi area del campo di battaglia anziché contro un'unità nemica come di consueto. Questo include anche edifici, rovine, ecc.

#### Struttura Rinforzata

Un Titano Warlord ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco abbia perforato i suoi Scudi Vacuum.

#### SOVRANO DELLA GUERRA

Un Titano Warlord è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate dell'Era dell'Oscurità.

### Opzioni

- Un Titano Warlord può sostituire qualsiasi delle sue armi montate sul braccio con una delle seguenti armi:
  - Annientatore plasma Sunfury ..... gratis
  - Cannone sismico Mori ..... gratis
  - Macro-mitragliatore distruttore ..... gratis
  - Artiglio potenziato titanico Arioach ..... gratis
  - Fresa laser saturnina ..... gratis
- Un Titano Warlord può sostituire entrambi i suoi lanciamissili Apocalisse montati sul dorso con una delle seguenti coppie di armi:
  - Due distruttori plasma titanici ..... gratis
  - Due mega-requiem Vulcan ..... gratis
  - Due turbolaser destructor a doppia canna ..... gratis
  - Due baie di missili incendiari ..... +75 punti
  - Due cannoni termici Reaver ..... +100 punti
  - Due distruttori laser Reaver ..... +100 punti
  - Due mitragliatori distruttori Reaver ..... +100 punti
  - Due baie di missili Vortex ..... +150 punti

#### Fusione del Reattore (Warlord)

Quando un Titano Warlord viene ridotto a 0 Punti Scafo, non utilizzare la Tabella dei Danni Catastrofici presente nel Regolamento dell'Era dell'Oscurità ma utilizza invece quella seguente. In aggiunta, i raggi delle esplosioni indicati nella tabella non seguono quelli della sagoma a Mega Area Apocalittica come di consueto, ma sono invece 12"/24"/48".

In tutti i casi, non rimuovere il Warlord dal tavolo, ma lascialo sul tavolo come Terreno Intransitabile.

D6	Risultato	Fo	VP
1-2	Esplosione	D/8/4	2/3/5
3-5	Esplosione Devastante	D/10/6	2/3/4
6	Esplosione Titanica	D/D/D	1/2/2

#### Mostruosità Torreggiante (Warlord)

Un Titano Reaver segue tutte le normali regole per un Camminatore Super-Pesante. In aggiunta si applicano le seguenti regole.

- Un Warlord non può mai essere bloccato in Corpo a Corpo.
- Un Warlord è completamente immune all'effetto della regola speciale Elettromagnetico, ai Terreni Pericolosi e a qualsiasi Potere Psionico, con l'eccezione dei poteri di tipo Fuoco Psichico, che possono provare a danneggiarlo normalmente.
- In corpo a corpo, un Warlord può essere colpito soltanto con un risultato di "6" da qualsiasi unità di Fanteria o di Creature Mostruose, e con un risultato di 5 o 6 da qualsiasi unità di Camminatori Super-pesanti e da Creature Mostruose Gigantesche.
- Le armi montate sul dorso di un Warlord non possono mai prendere di mira modelli che si trovino entro 24" dallo scafo del Titano, a meno che non siano Volanti, Creature Mostruose Volanti, veicoli Super-Pesanti o Creature Mostruose Gigantesche.
- Gli attacchi di Calpestamento di un Warlord utilizzano la sagoma ad Area Grande (5") anziché la sagoma ad Area (3") come di consueto.

# WARLORD-SINISTER PATTERN BATTLE PSI-TITAN

3.250 Punti

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Fi	Re	I	A	PS
Warlord-Sinister	2	4	D	15	15	14	1	1	1	30

## Composizione dell'Unità

- 1 Titano Warlord-Sinister

## Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore Super-Pesante)

## Equipaggiamento

- Un cannone Volcano Belicosa montato sul braccio destro
- Una Sinistramanus Tebebrae montata sul braccio sinistro
- Due lanciamissili Apocalisse montati sul dorso
- Due cannoni requiem Mauler Ardex-defensor montate su torretta
- Due cannoni laser binati Ardex-defensor montati su torretta sul retro del Titano
- Ciricrux Anima
- Rivestimento in Ceramiche

## Regole Speciali

- Camminatore Super-Pesante (Paura, Martello dell'Ira, Colosso Invincibile, Movimento in Copertura, Iridubicile, Frantumatore, Atterrare)
- Bruciatore di Mondi
- Dio-Macchina
- Fusione del Reattore (Warlord)
- Mostruosità Torreggiante (Warlord)
- Scudi Vacuum (6)
- Struttura Rinforzata
- Sudario del Terrore

## SOVRANO DELLA GUERRA - LEALISTI

Un Titano Warlord-Sinister è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate dell'Era dell'Oscurità appartenenti alla Fazione Lealista.

## Opzioni

- Un Titano Warlord-Sinister può sostituire il proprio cannone Volcano Belicosa montato sul braccio destro con una delle seguenti armi:
  - Annientatore plasma Sunfury ..... gratis
  - Cannone sismico Mori ..... gratis
  - Macro-mitragliatore distruttore ..... gratis
  - Artiglio potenziato titanico Arioch ..... gratis
  - Fresa laser saturnina ..... gratis
- Un Titano Warlord-Sinister può sostituire entrambi i suoi lanciamissili Apocalissi montati sul dorso con una delle seguenti coppie di armi:
  - Due distruttori plasma titanici ..... gratis
  - Due mega-requiem Vulcan ..... gratis
  - Due turbolaser destructor a doppia canna ..... gratis
  - Due baie di missili incendiari ..... +75 punti
  - Due cannoni termici Reaver ..... +100 punti
  - Due distruttori laser Reaver ..... +100 punti
  - Due mitragliatori distruttori Reaver ..... +100 punti
  - Due baie di missili Vortex ..... +150 punti

## Sudario del Terrore

Qualsiasi unità si trovi entro 12" da un Titano Warlord-Sinister all'inizio del proprio turno deve effettuare un Test di Morale.

In aggiunta, qualsiasi unità provi a caricare un Titano Warlord-Sinister deve effettuare un Test di Disciplina con una penalità di -3. Se il test viene fallito l'unità non può caricare ma anzi Ripiega come se avesse fallito un Test di Morale.

Le unità immuni alla Paura non subiscono gli effetti di questa regola speciale.

## Sinistramanus Tenebrae

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Sinistramanus Tenebrae	120"	D <sup>1</sup> /X <sup>2</sup> /X <sup>3</sup>	1/2/3	Pesante 1, Mega Area Apocalittica, Inchiodamento, Ignora la Copertura, Concussione, Vortex <sup>1</sup> , Corrotto <sup>2</sup> , Avvelenato (4+) <sup>3</sup>

<sup>1-2-3</sup>: La regola speciale Vortex si applica solo ai colpi all'interno del cerchio più interno della Mega Area Apocalittica, la regola speciale Corrotto si applica solo ai colpi all'interno del cerchio intermedio della Mega Area Apocalittica, la regola speciale Avvelenato si applica solo ai colpi nel cerchio più esterno della Mega Area Apocalittica.





### Circrux Anima

Un Warlord-Sinister ha le regole speciali Pilota Psionico e Maestria Psionica 3.

Un Warlord-Sinister non genera normalmente i propri poteri psionici ma conosce invece solo i poteri speciali qui descritti.

#### Impulso di Morte

#### Carica Warp 1

Impulso di Morte è una **nova** con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	Vp	Tipo
Impulso di Morte	24"	4	5	Assalto D6. Ignora la Copertura, Vampa dell'Anima

#### Necrotechica

#### Carica Warp 2

Necrotechica è una **benedizione** che ha effetto solo sul Warlord-Sinister stesso. Se il potere viene lanciato con successo, tira un D6 per ogni Punto Scafo che il Warlord-Sinister ha perduto in precedenza. Per ogni risultato di 5+ il Titano recupera immediatamente un Punto Scafo.

#### Tempesta Antipatetica

#### Carica Warp 3

Tempesta Antipatetica è un **fuoco psichico** che bersaglia un punto qualsiasi sul campo di battaglia che si trovi tra 24" e 60" dal Warlord-Sinister.

Tutte le unità (inclusi i modelli Volanti ecc.) che si trovano entro 24" dal punto indicato subiscono gli effetti del potere.

Tutti i Veicoli colpiti subiscono D3 colpi automatici che si considerano avere VP4 e le regole speciali Elettromagnetico e Ignora la Copertura.

Tutte le unità dotate di un valore di Resistenza colpite subiscono D6 colpi automatici per ogni 5 modelli dell'unità (arrotondando per difetto, quindi un'unità di 12 modelli subirà 2D6 colpi da questo potere), che sono risolti a Fo5, VP4 e con le regole speciali Ignora la Copertura e Vampa dell'Anima.

# ARMI DELLA LEGIO TITANICUS

## ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Annientatore plasma Sunfury	72"	9	2	Arma Primaria 4, Bombardamento Apocalittico, Onda di Plasma <sup>1</sup>
Baie di missili incendiari	12"-360"	6	3	Arma Primaria 10, Bombardamento Apocalittico, Ignora la Copertura, Un Solo Uso
Baie di missili Vortex	12"-360"	D	1	Arma Primaria 1, Area Grande (5"), Vortex, 2x Un Solo Uso
Batteria di difesa Anvillus	72"	7	4	Pesante 4, Binato, Penetrante, Intercettazione, Antiaerea
Cannone Inferno Warhound	Hellstorm	7	3	Arma Primaria 1
Cannone laser Ardex-Defensor	48"	9	2	Pesante 1, Ardex-Machina <sup>2</sup>
Cannone requiem Mauler Ardex-Defensor	36"	6	3	Pesante 6, Binato, Ardex-Machina <sup>2</sup>
Cannone sismico Mori	24"-360"	D/9/6	3	Arma Primaria 1, Mega Area Apocalittica, Concussione, Atterrare, Shock Sismico <sup>3</sup>
Cannone sismico Nemesis	20"-480"	D/7/4	3	Arma Primaria 1, Mega Area Apocalittica, Bombardamento, Concussione, Atterrare, Shock Sismico <sup>3</sup>
Cannone termico Reaver	72"	10	1	Arma Primaria 1, Termico, Area Apocalittica (10")
Cannone Volcano Belicosa	180"	D	1	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10"), Distruttore di Macchine <sup>4</sup>
Cannone Volcano Reaver	180"	D	2	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")
Devastatore plasma titanico (fuoco rapido)	72"	8	2	Arma Primaria 2, Area Enorme (7")
(sovraccarico)	96"	10	1	Arma Primaria 1, Area Apocalittica (10")
Distruttore laser Reaver	96"	D	2	Arma Primaria 3, Area Grande (5")
Fresa laser saturnina (fase di tiro)	Hellstorm	9	2	Arma Primaria 1, Morte Immediata
Lanciamissili Apocalisse	24"-360"	7	3	Arma Primaria 5, Bombardamento Apocalittico
Macro-mitragliatore distruttore	72"	10	3	Arma Primaria 6, Area Grande (5"), Inchiodamento
Mega-requiem Vulcan	60"	6	3	Pesante 15
Missile di supporto Vortex	12"-960"	D	1	Arma Primaria 1, Area Grande (5"), Vortex, Un Solo Uso
Mitragliatore distruttore Reaver	72"	8	3	Arma Primaria 6, Area Grande (5"), Inchiodamento
Turbolaser destructor a doppia canna	96"	D	2	Arma Primaria 2, Area Grande (5")

## ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio potenziato titanico Arioeh	-	D	1	Mischia, +1 Attacco, Distruttore di Macchine <sup>4</sup>
Fresa laser saturnina (copo a corpo)	-	D	1	Mischia, Morte Immediata, Distruttore di Macchine <sup>4</sup>
Maglio a catena Reaver	-	D	1	Mischia, Distruttore di Macchine <sup>4</sup>
Maglio potenziato Reaver	-	D	1	Mischia

## REGOLE SPECIALI DELLE ARMI DELLA LEGIO TITANICUS

++. Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Equipaggiamento delle Legioni.

- Onda di Plasma:** Contro un'arma con questa regola speciale deve essere ripetuto qualsiasi Tiro Copertura riuscito.
- Ardex-Machina:** Un'arma con questa regola speciale può Tirare di Reazione anche se il modello normalmente non potrebbe farlo. In aggiunta, quando Tira di Reazione si considera avere AB2 anziché AB1 come di consueto.
- Shock Sismico:** Le unità che subiscono una Ferita o un Punto Scafo non salvato da un'arma con questa regola speciale ma non sono uccise, fino alla fine del loro successivo Turno di gioco possono muoversi solo alla metà della loro normale distanza di movimento, non possono Correre né Andare a Tavola e si considerano essere all'interno di un Terreno Pericoloso.
- Distruttore di Macchine:** Quando attacca un modello dotato di valore di corazza, un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi risultato di 1 sulla Tabella delle Armi Distruttrici.

