

THE HORUS HERESY



COMPENDIUM VOLUME 1

CREATED BY HAR GANETH

THE HORUS HERESY

COMPENDIUM

Volume 1

LEGIONES ASTARTES

CREATED BY HAR GANETH

VERSIONE

V5.0 Ottobre 2020

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 comunità di giocatori e amici che ha reso Horus Heresy ben più che un semplice gioco, in particolare i Guasconi di Horus Heresy Milano, gli Amici del Cinghiale e la chat di Whaaaagzapp!.

INDICE

BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ	9
TABELLE DI SELEZIONE DELL'ARMATA	12
ALLEANZE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ	16
MISSIONI NELL'ERA DELL'OSCURITÀ	17
MAPPE DI SCHIERAMENTO	18
MISSIONI.....	21
LEGIONES ASTARTES - AGE OF DARKNESS ARMY LIST	27
TRATTI DEL GENERALE	28
QG.....	29
LEGION PRAETOR.....	29
MAESTRO DELLA LEGIONE.....	30
RITI DI BATTAGLIA.....	30
LEGION CENTURION	35
CONSOLI.....	36
LEGION COMMAND SQUAD	42
0-1 DAMOCLES COMMAND RHINO	44
CENTURIONE VETERANO DELLA GRANDE CROCIATA [FAQ]	45
TRIBUNO ESEMPLARE DELLA LEGIONE [FAQ]	45
PRIMUS MEDICAE DELLA LEGIONE [FAQ]	46
ÉLITES.....	47
LEGION VETERAN TACTICAL SQUAD	47
LEGION DESTROYER SQUAD [FAQ]	48
LEGION TERMINATOR SQUAD.....	49
TECHMARINE COVENANT.....	50
APOTHECARION DETACHMENT.....	51
LEGION DREADNOUGHT TALON	52
CONTEMPTOR DREADNOUGHT TALON	53
CONTEMPTOR-CORTUS DREADNOUGHT TALON	54
LEGION RAPIER WEAPONS BATTERY	55
LEGION MORTIS DREADNOUGHT	56
CONTEMPTOR MORTIS DREADNOUGHT.....	57
0-1 LEGION NULLIFICATOR SQUAD	58
TRUPPE.....	59
LEGION TACTICAL SQUAD	59
LEGION ASSAULT SQUAD.....	60
LEGION BREACHER SIEGE SQUAD	61
LEGION TACTICAL SUPPORT SQUAD.....	62
LEGION RECONNAISSANCE SQUAD	63
LEGION HUSSAR SQUADRON.....	64
LEGION JETBIKE SKY SEEKER SQUADRON.....	65
TRASPORTI APPOSITI	66
LEGION RHINO ARMoured CARRIER.....	66
LEGION DROP POD.....	67
LEGION DREADNOUGHT DROP POD	68
SUPPORTI LEGGERI	69
LEGION SEEKER SQUAD	69
LEGION OUTRIDER SQUADRON.....	70
LEGION ATTACK BIKE SQUADRON	70
LEGION JETBIKE SKY HUNTER SQUADRON	71
TARANTULA SENTRY GUN BATTERY	72
PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER.....	73
ANVILLUS PATTERN DREADCLAW DROP POD	74
LEGION LAND SPEEDER SQUADRON	75
LEGION JAVELIN ATTACK SPEEDER SQUADRON	75
LEGION STORM EAGLE ASSAULT GUNSHIP.....	76
XIPHON PATTERN INTERCEPTOR.....	76
TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL	77
LEGION SABRE STRIKE TANK	78
SUPPORTI PESANTI	79
LEGION JETBIKE SKY SLAYER SUPPORT SQUADRON.....	79

LEGION HEAVY SUPPORT SQUAD	80
LEGION DEATHSTORM DROP POD	81
LEGION PREDATOR STRIKE ARMOUR SQUADRON.....	82
LEGION LAND RAIDER BATTLE SQUADRON.....	83
ACHILLES-ALPHA PATTERN LAND RAIDER	85
LEGION FIRE RAPTOR GUNSHIP.....	86
LEGION WHIRLWIND SCORPIUS.....	86
0-1 LEGION ARTILLERY TANK SQUADRON.....	87
LEGION VINDICATOR SIEGE TANK SQUADRON.....	88
LEGION SPARTAN ASSAULT TANK	89
LEGION CAESTUS ASSAULT RAM.....	90
LEGION SICARAN BATTLE TANK.....	91
LEGION SICARAN VENATOR TANK DESTROYER.....	91
LEGION SICARAN ARCUS STRIKE TANK	92
LEGION SICARAN PUNISHER ASSAULT TANK SQUADRON.....	93
LEGION SICARAN OMEGA TANKS DESTROYER SQUADRON.....	94
LEGION KHARYBDIS ASSAULT CLAW.....	95
LEGION DEREDEO PATTERN DREADNOUGHT.....	96
LEVIATHAN PATTERN SIEGE DREADNOUGHT.....	97
LEGION MALCADOR ASSAULT TANK SQUADRON	98
LEGION ARQUITOR BOMBARD [RSP].....	99
SOVRANI DELLA GUERRA.....	100
LEGION STORMBLADE SUPER-HEAVY TANK	100
LEGION CERBERUS HEAVY TANK DESTROYER.....	101
LEGION TYPHON HEAVY SIEGE TANK.....	102
LEGION FALCHION SUPER-HEAVY TANK DESTROYER.....	103
LEGION FELLBLADE SUPER-HEAVY TANK	104
LEGION GLAIVE SUPER-HEAVY SPECIAL WEAPONS TANK.....	105
LEGION THUNDERHAWK TRANSPORTER	106
LEGION THUNDERHAWK GUNSHIP	107
LEGION SOKAR PATTERN STORMBIRD.....	108
LEGION MASTODON HEAVY ASSAULT TRANSPORT.....	109
FORTIFICAZIONI.....	110
IMPERIAL CASTELLUM STRONGHOLD	110
IMPERIAL PRIMUS REDOUBT.....	111
UNITÀ ADDIZIONALI	112
LEGION CASTELLAX CLASS BATTLE-AUTOMATA [TAL].....	112
LEGION THALLAX COHORT [TAL].....	114
LEGION VORAX CLASS BATTLE-AUTOMATA [TAL].....	115
LEGION DOMITAR CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE [TAL]	116
REGOLE SPECIALI DELLE LEGIONI	117
EQUIPAGGIAMENTI DELLE LEGIONI	119
GRANATE & BOMBE.....	121
ARMATURE	121
DOTAZIONI DEI VEICOLI DELLE LEGIONI.....	122
ARMI DELLE LEGIONI DI SPACE MARINE.....	123
REGOLE SPECIALI DELLE ARMI LEGIONI	127
PSYARKANA – RELIQUIE DELLA GRANDE CROCIATA.....	129
LEGIONI DEGLI SPACE MARINE	133
I – ANGELI OSCURI.....	134
III – FIGLI DELL'IMPERATORE.....	152
IV – GUERRIERI DI FERRO	161
V – FURIE BIANCHE.....	171
VI – LUPI SIDERALI.....	179
VII – MAGLI IMPERIALI	191
VIII – SIGNORI DELLA NOTTE.....	199
IX – ANGELI SANGUINARI.....	210
X – MANI DI FERRO.....	220
XII – DIVORATORI DI MONDI.....	228
XIII – ULTRAMARINES.....	236
XIV – GUARDIA DELLA MORTE.....	244
XV – STIRPE DEI MILLE.....	252
XVI – FIGLI DI HORUS	263
XVII – PREDICATORI	273
XVIII – SALAMANDRE.....	287
XIX – GUARDIA DEL CORVO.....	296
XX – LEGIONE ALFA.....	304

ARMATE ALTERNATIVE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ.....	313
LEGIONI SPEZZATE.....	314
ESERCITI DI PACIFICAZIONE OSCURA.....	316
SCUDI NERI.....	317
AGENTI DELL'IMPERATORE & DEL WARMMASTER.....	323

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

HH9 Horus Heresy Volume 9 - Crusade

ICL Horus Heresy Legiones Astartes Istvan Campaign Legions [non più valido, sostituito da ADL]

CAL Horus Heresy Legiones Astartes Crusade Army List [non più valido, sostituito da ADA]

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 o le convenzioni normalmente utilizzate negli eventi della comunità italiana di Horus Heresy.

AGGIORNAMENTI

V 1.5 Correzione di vari refusi ed errori di stampa, Tabelle Opzionali di Selezione d'Armata, Aggiornamenti FAQ Gennaio 2016, nuove unità da FAQ e Regole Sperimentali FW.

V 2.0 Aggiornamento delle unità e delle regole da Retribution e Age of Darkness Legions.

V 3.0 Aggiornamento delle unità e delle regole da Age of Darkness Army List.

V 4.0 Correzione di vari refusi, aggiornamento delle unità e delle regole da Inferno, dall'Age of Darkness Rulebook e Regole Sperimentali FW e Aggiornamenti FAQ Luglio 2018.

V 5.0 Nuova grafica. Aggiornamento delle unità e delle regole dalle FAQ e da Malevolence e Crusade

Nota sulle Regole Beta / Playtest

A partire dalle FAQ di Febbraio 2019, Forgeworld ha introdotto una serie di "regole beta". Queste sono state inserite nel Compendium come parte integrante delle regole fino a quando FW non le annullerà eventualmente con nuove pubblicazioni e/o FAQ.

BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

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

SELEZIONE DELL'ESERCITO

Per giocare una Battaglia nell'Era dell'Oscurità viene usata una delle Tabelle di Selezione dell'Armata presentate nelle prossime pagine, secondo le normali regole per un'Armata Organizzata presenti nell'Age of Darkness Rulebook.

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

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità **non è possibile** utilizzare Distaccamenti, Formazioni, Obiettivi Tattici ecc. pensati per Warhammer 40,000, né è possibile utilizzare Distaccamenti Multipli o Armate Libere.

Si deve invece utilizzare un unico Distaccamento Primario dell'Era dell'Oscurità (più qualsiasi Distaccamento Opzionale eventualmente previsto nelle relative Tabelle). I dettagli di questi ultimi sono presentati nel seguito di questo Compendium.

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

Le unità appartenenti ad un Distaccamento Alleato potranno essere scelte in base alla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità, ma dovranno comunque appartenere allo stesso Schieramento del Distaccamento Primario.

Le Fortificazioni potranno essere scelte da qualsiasi pubblicazione ufficiale Horus Heresy.

Le scelte Fortificazioni non possono superare i 500 punti né possedere Ami Distruttrici (in questi casi si considerano invece dei Sovrani della Guerra) [ADA]

UNITÀ VALIDE

A meno di eccezioni specificate nelle descrizioni di particolari unità o della missione giocata, nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità solo le unità acquistate come Scelta Truppa e quelle che hanno particolari regole speciali (ma non i loro Trasporti Appositi) sono considerati Unità Valide e possono quindi conquistare Obiettivi.

Per conquistare un Obiettivo un'unità valida deve trovarsi entro 3" da esso e al tempo stesso non devono esserci unità nemiche in grado di contestarlo entro la stessa distanza.

UNITÀ CONTESTANTI

Tutte le unità che non sono considerate Unità Valide e tutte le unità che non siano Immobilizzate, in Ripiegamento, Creature Mostruose (Gigantesche e non) Volanti in Picchiata, Veicoli Volanti (Super-Pesanti e non) Sfreccianti, sono considerate Unità Contestanti.

Questo significa che se si trovano entro il raggio di conquista di un Obiettivo, l'avversario non può Controllarlo né ottenerne i relativi Punti Vittoria, a meno di regole speciali particolari.

DIMENSIONI DELLE BATTAGLIE

Le Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono pensate per essere giocate con eserciti compresi tra i 1.750 e i 3.500 punti per ciascun giocatore.

Partite più grandi potrebbero beneficiare delle regole opzionali previste per le partite di Apocalisse, mentre partite più piccole potrebbero richiedere l'utilizzo di Tabelle di Organizzazione d'Armata più limitate.

FAZIONI E SCHIERAMENTO

Nelle partite giocate nell'Era dell'Oscurità, sono utilizzabili varie Fazioni, meglio descritte nella sezione seguente relativa alle Alleanze. Ciascuna Fazione deve inoltre appartenere ad uno dei due Schieramenti disponibili, Lealisti e Traditori.

Alcune unità e personaggi presentati nelle varie Liste degli Eserciti dell'Era dell'Oscurità saranno segnalati con un trafiletto arancione (per i Lealisti) o rosso (per i Traditori), e potranno essere scelti ed utilizzati esclusivamente in un'armata appartenente a quella Fazione e a quello Schieramento.

Le altre unità e personaggi potranno invece essere scelti ed utilizzati in armate appartenenti ad entrambi gli Schieramenti.

GENERALE

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità, ogni esercito **deve** avere un Generale, scelto tra i Personaggi appartenenti al proprio Distaccamento Primario. Nel caso il Distaccamento Primario non includa alcun Personaggio, il Generale può essere uno qualsiasi dei modelli appartenenti al Distaccamento Primario.

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

PERSONAGGI SPECIALI E MODELLI UNICI

I Personaggi Speciali disponibili nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono modelli Unici, e non è quindi possibile includerne più di uno all'interno di una lista. Nel caso di partite a squadre inoltre non dovrebbero essere duplicati tra gli eserciti appartenenti alla stessa squadra.

A meno che non sia specificato nelle loro regole, i Personaggi Speciali generano normalmente il proprio Tratto del Generale.

I modelli Unici **non** possono mai avere equipaggiamenti e opzioni alternative normalmente disponibili ai Personaggi di una Legione e devono essere utilizzati esclusivamente con le opzioni eventualmente presenti nella loro scheda dell'unità.

POTERI PSIONICI

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

SOVRANI DELLA GUERRA

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità si utilizzano le normali regole per i Sovrani della Guerra presenti nell'Age of Darkness Rulebook.

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità di 2.000 punti o più, le armate potranno scegliere Sovrani della Guerra secondo le disponibilità della Tabella di Selezione dell'Armata utilizzata.

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

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

*La Regola del 25%

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

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

SCELTE SOVRANI DELLA GUERRA

Ciascuna delle seguenti unità occupa una **singola scelta** Sovrano della Guerra nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

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

- **Primarca:** Il Primarca della Legione di Space Marine scelta come Distaccamento Primario.
- **Strumento di Distruzione:** Un singolo Veicolo Superpesante di qualsiasi tipo, con un numero di Punti Scafo pari o superiore a 9, scelta tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario o dalla lista di Superpesanti aggiuntivi presentata nel seguito, un Titano scelto dalla lista del Mechanicum Taghmata o uno dei superpesanti aggiuntivi indicati nell'elenco della pagina successiva.
- **Distaccamento di Macchine da Guerra:** 1-2 Veicoli Superpesanti scelti dalla stessa unità di una Lista dell'Esercito, ciascuno con un massimo di 8 Punti Scafo. Ciascun veicolo deve essere scelto tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario, dalla lista dei Questoris Knight o dalla lista di Superpesanti aggiuntivi presentata nel seguito. I veicoli devono essere schierati entro 6" uno dall'altro o, se lasciati in Riserva, tirano un unico dado e si rendono disponibili contemporaneamente e devono entrare in gioco entrambi entro 6" da un punto comune. In ogni caso, dopo lo schieramento, si considerano due unità separate e possono agire indipendentemente.
- **La Grande Bestia:** Una singola Creatura Mostruosa Gigantesca con un numero di Ferite pari o superiore a 9, scelta tra le unità disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario.
- **Orda Mostruosa:** 1-2 Creature Mostruose Gigantesche con lo stesso tipo di unità, ciascuna con un massimo di 8 Ferite. Ciascuna creatura deve essere scelta dalla scelta tra le unità

disponibili nella Lista dell'Esercito del Distaccamento Primario. Le creature devono essere schierate entro 6" uno dall'altro o, se lasciati in Riserva, tirano un unico dado e si rendono disponibili contemporaneamente e devono entrare in gioco entrambi entro 6" da un punto comune. In ogni caso, dopo lo schieramento, si considerano due unità separate e possono agire indipendentemente.

- **Squadrone Sub-Orbitale:** 1-3 Veicoli Volanti, ciascuno con un massimo di 3 Punti Scafo, tutti appartenenti alla **stessa** scelta nella Lista dell'Esercito, possono essere scelti per rappresentare uno Squadrone Sub-Orbitale di bombardieri o di caccia. Lo Squadrone tira un solo dado per le Riserve e tutti i velivoli devono entrare in gioco entro 6" da un punto comune del bordo del tavolo, dopodiché si considerano come unità separate e possono agire indipendentemente durante il resto della partita. I velivoli disponibili come parte di uno Squadrone Sub-Orbitale sono elencati nella lista dei *Veicoli Volanti Aggiuntivi* presentata nel seguito.
- **Fortificazione Possente:** Una singola Fortificazione dal costo di 500 punti o più, o una Fortificazione da qualsiasi costo equipaggiata con una o più armi Distruttrici. Nota che l'unico modo per includere una Fortificazione equipaggiata con armi Distruttrici in una Battaglia nell'Era dell'Oscurità è utilizzare questa scelta Sovrano della Guerra. Fortificazioni (anche se presenti su vecchi supplementi o pubblicazioni) dal costo superiore ai 500 punti e/o che sono equipaggiati con armi Distruttrici non possono essere scelte utilizzando la normale scelta Fortificazione disponibile ai vari Distaccamenti nelle partite di Horus Heresy.

IL PREZZO DEL FALLIMENTO

(Obiettivo Secondario per i Sovrani della Guerra)

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

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

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

SUPERPESANTI E VEICOLI VOLANTI ADDIZIONALI

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità è possibile utilizzare alcuni Veicoli Superpesanti e Veicoli Volanti aggiuntivi, elencati qui nel seguito, le cui regole sono presenti in altre pubblicazioni e/o che non abbiano un corrispettivo nelle Liste dell'Esercito di Horus Heresy.

In questo caso fai riferimento alla versione delle regole più recenti disponibile, ma nel caso nelle opzioni del veicolo siano presenti equipaggiamenti o opzioni non descritte nelle regole del veicolo (o in questo Compendium) o fanno esplicito riferimento al 41° Millennio (ad esempio, dei Commissari), queste ultime vengono ignorate e non sono utilizzabili nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

Nota che la versione delle regole di uno di questi pezzi pubblicate su un supplemento che fa riferimento ad Horus Heresy e alle Battaglie nell'Era dell'Oscurità hanno **sempre** la precedenza su qualsiasi regola disponibile su pubblicazioni e supplementi, anche più recenti, pensate per altri sistemi di gioco.

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

OPZIONI ED EQUIPAGGIAMENTI AGGIUNTIVI

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità i Superpesanti e i Veicoli Volanti aggiuntivi (scelti quindi dall'elenco precedente) possono acquistare le seguenti opzioni:

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

Servo-pilota da Battaglia: I Veicoli Volanti Imperiali possono acquistare questa opzione per +15 punti ciascuno, guadagnando la Regola Speciale Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Nota che nel caso di Volanti aggiuntivi scelti come parti di uno Squadrone Sub-Orbitale, l'upgrade deve essere acquistato da tutti i velivoli dello Squadrone.

TABELLE DI SELEZIONE DELL'ARMATA

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità devono essere giocate utilizzando un'armata organizzata e utilizzando una delle Tabelle di Organizzazione dell'Armata presentate in questa sezione.

Nelle pubblicazioni FW sono inoltre presenti varie Tabelle opzionali, create più per partite e campagne di tipo narrativo e che quindi non sono qui riportate.

TABELLA 1 - DISTACCAMENTO DELL'ERA DELL'OSCURITÀ DISTACCAMENTO PRINCIPALE (OBBLIGATORIO)

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

FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)

- 1 Scelta

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)

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

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)

- Obbligatorie: 1 QG, 1 Truppa
- Opzionali: +1 Truppa, +1 Élite, +1 Supporto Leggero, +1 Supporto Pesante

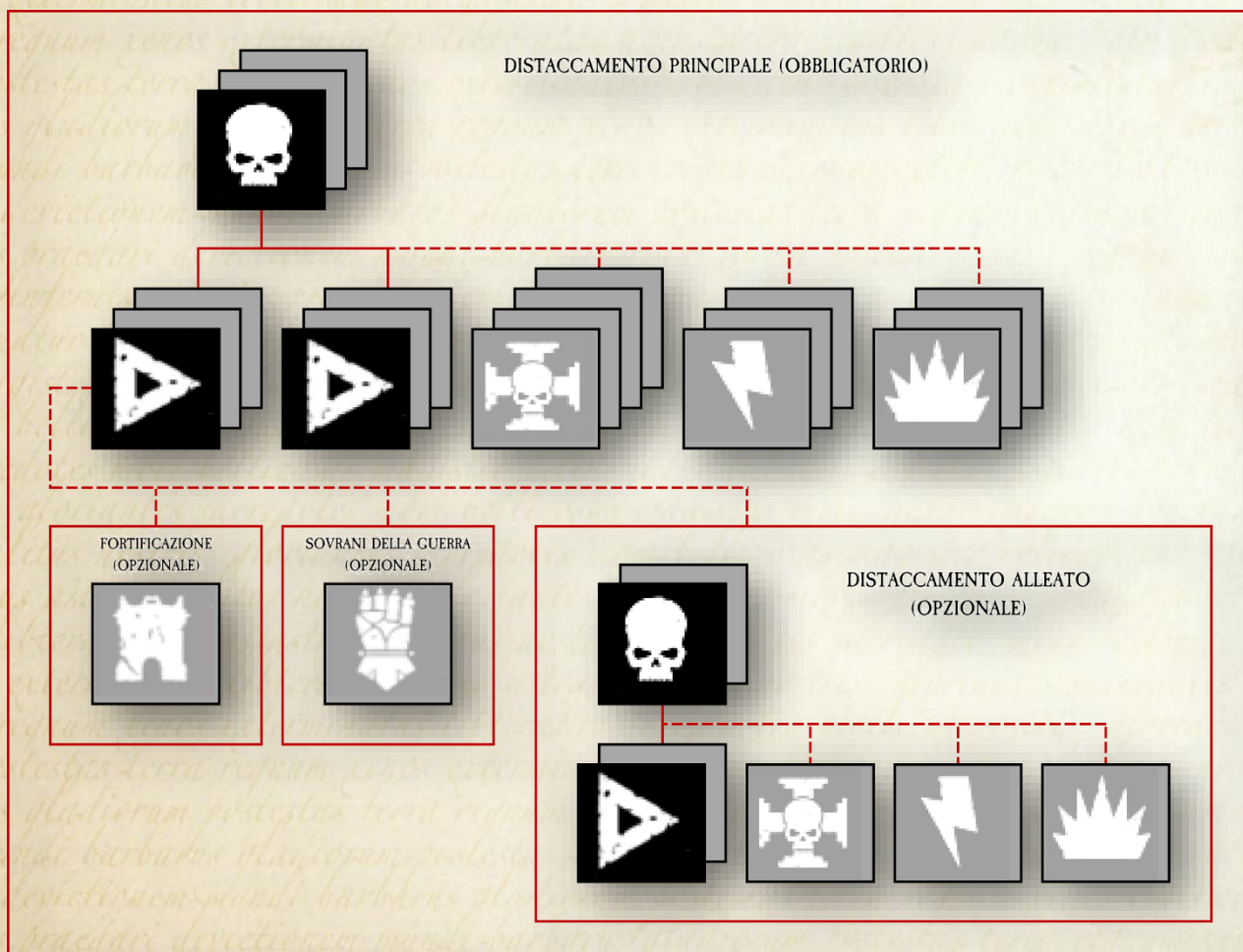


TABELLA 2 – DISTACCAMENTO “MASSACRO”
DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)

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

FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)

- Non disponibile

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)

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

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)

- Non disponibile

REGOLE SPECIALI DEL DISTACCAMENTO

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

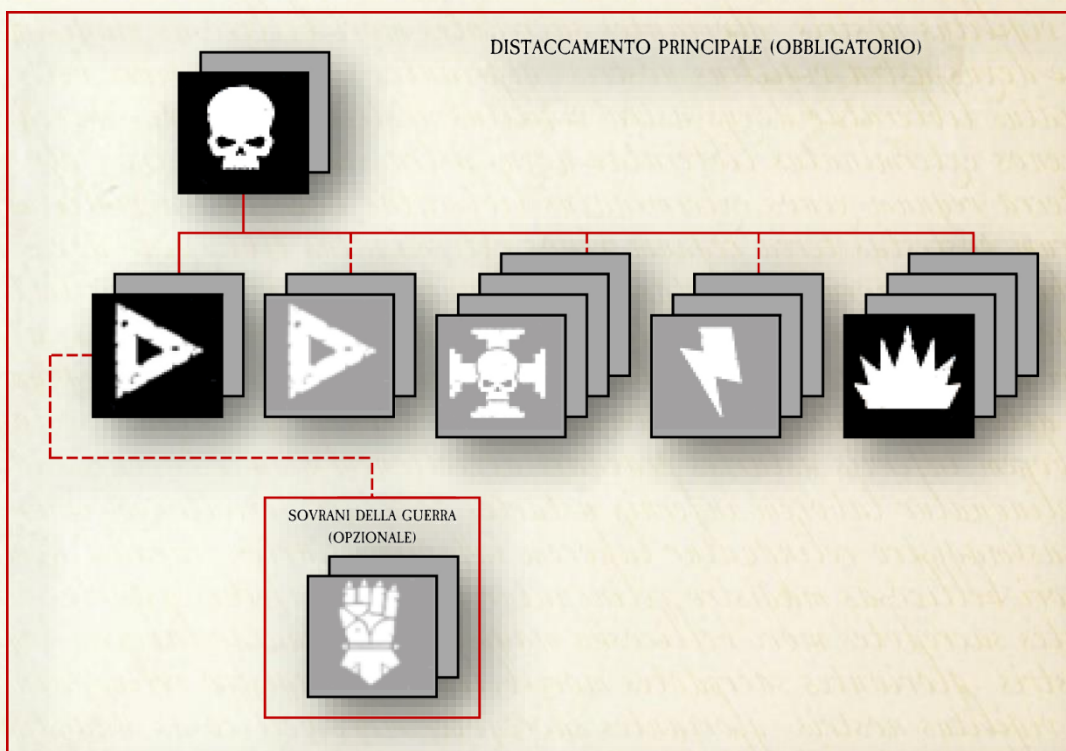


TABELLA 3 – DISTACCAMENTO “CASTELLAN”
DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)

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

FORTIFICAZIONE (OBBLIGATORIO)

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

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)

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

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)

- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa
- **Opzionali:** +1 Truppa, +1 Élite, +1 Supporto Leggero, +1 Supporto Pesante

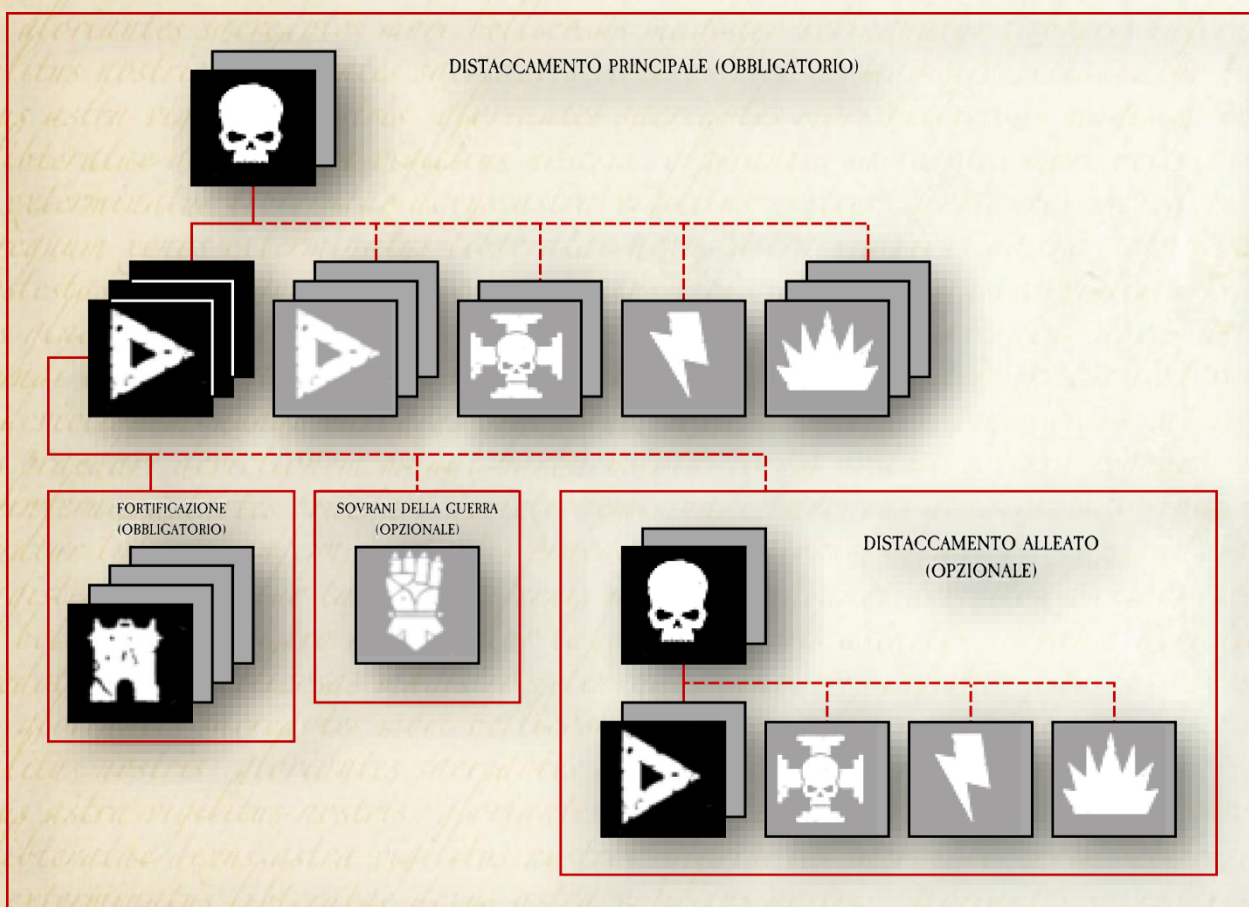


TABELLA 4 – DISTACCAMENTO “LEVIATHAN”
DISTACCAMENTO PRIMARIO (OBBLIGATORIO)

- **Obbligatorie:** 1 Sovrano della Guerra “Leviatano”

FORTIFICAZIONE (OPZIONALE)

- Non disponibile

SOVRANI DELLA GUERRA (OPZIONALE)

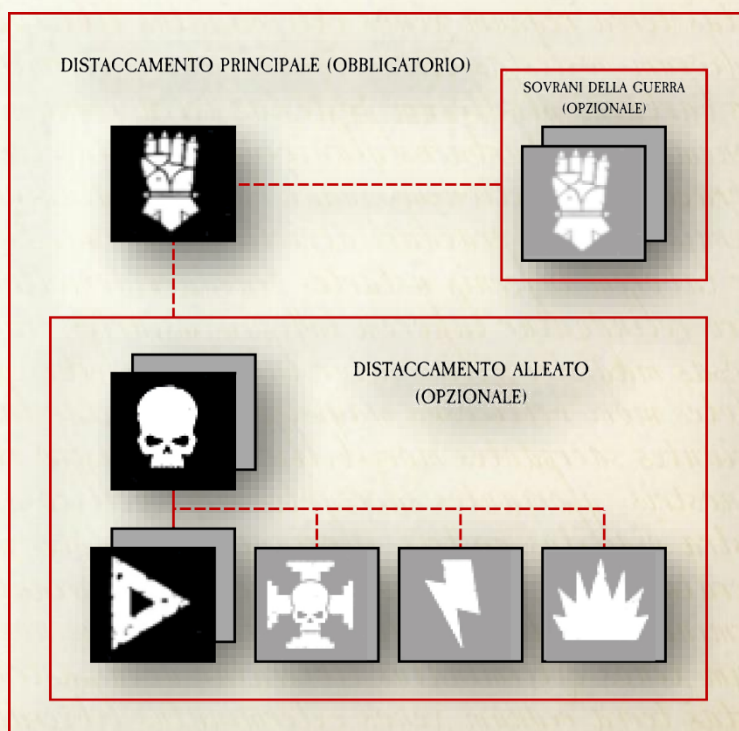
- 2 Scelte (ciascuna fino ad un massimo del 25% dei punti totali dell'esercito)

DISTACCAMENTO ALLEATO (OPZIONALE)

- **Obbligatorie:** 1 QG, 1 Truppa
- **Opzionali:** +1 Truppa, +1 Élite, +1 Supporto Leggero, +1 Supporto Pesante

REGOLE SPECIALI DEL DISTACCAMENTO

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



ALLEANZE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

In una Battaglia nell'Era dell'Oscurità in cui il Distaccamento Primario è scelto utilizzando una delle Liste dell'Esercito presenti in una delle pubblicazioni ForgeWorld sulla Horus Heresy, è possibile schierare un Distaccamento Alleato, utilizzando la tabella qui di seguito riportata, secondo le modalità descritte nell'Age of Darkness Rulebook.

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

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

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

	Angeli Oscuri	Figli dell'Imperatore	Guerrieri di Ferro	Furie Bianche	Lupi Siderali	Magli Imperiali	Signori della Notte	Angeli Sanguinari	Mani di Ferro	Divoratori di Mondi	Ultramarine	Guardia della Morte	Stirpe dei Mille	Figli di Horus	Predicatori	Salamandre	Guardia del Corvo	Legione Alfa	Mechanicum	Eserciti Imperiali
Angeli Oscuri																				
Figli dell'Imperatore																				
Guerrieri di Ferro																				
Furie Bianche																				
Lupi Siderali																				
Magli Imperiali																				
Signori della Notte																				
Angeli Sanguinari																				
Mani di Ferro																				
Divoratori di Mondi																				
Ultramarine																				
Guardia della Morte																				
Stirpe dei Mille																				
Figli di Horus																				
Predicatori																				
Salamandre																				
Guardia del Corvo																				
Legione Alfa																				
Mechanicum																				
Eserciti Imperiali																				

GRADO DI ALLEANZA



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

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



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



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



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

AGENTI DELL'IMPERATORE E DEL WARMASTER

In aggiunta a tutte le Fazioni qui presentate, alcune unità saranno indicate come **Agenti dell'Imperatore** o **Agenti del Warmaster**. Queste unità sono da considerare come **Fratelli Giurati** per tutte le forze (rispettivamente) di Lealisti o di Traditori. In particolare, gli eserciti di **Artigiani dell'Imperatore** sono considerati Agenti dell'Imperatore, mentre gli eserciti di **Demoni della Tempesta della Rovina** sono considerati Agenti del Warmaster.

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

MISSIONI NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

Nelle Battaglie nell'Era dell'Oscurità vengono utilizzate le seguenti Missioni presenti anche sull'Age of Darkness Rulebook. Le Missioni qui riportate sono aggiornate secondo le ultime FAQ e modifiche eventualmente pubblicate sulle più recenti pubblicazioni Horus Heresy.

Nelle pubblicazioni FW sono inoltre presenti varie Missioni opzionali, create più per partite e campagne di tipo narrativo e che quindi non sono qui riportate.

CONDIZIONI DI VITTORIA

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

SELEZIONARE UNA MISSIONE

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

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

POSIZIONARE GLI ELEMENTI SCENICI

Dopo aver determinato la Missione da giocare, posiziona sul tavolo i diversi elementi scenici. I vari terreni possono essere posizionati semplicemente alternandosi tra i vari giocatori, oppure accordandosi per ricreare un particolare teatro di battaglia (una centrale energetica, un complesso industriale ecc.) o anche posizionati sul tavolo e fatti deviare casualmente tirando il Dado Deviazione e 2D6, avendo cura di mantenere sempre una distanza di almeno 2" tra due elementi scenici, in modo da consentire un comodo passaggio per i modelli di fanteria.

A seconda della Missione giocata, potrebbero essere presenti alcune specifiche supplementari sulla tipologia e sul numero di terreni e di elementi scenici da utilizzare. Se si sta giocando una particolare Campagna invece potrebbero essere disponibili inoltre elementi scenici tematici e particolari regole speciali per caratterizzare ulteriormente il campo di battaglia.

CAMPI DI BATTAGLIA NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

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

dimensioni (fino a 12"x12") e circa da tre a sei terreni di dimensioni minori (circa 6"x6") più sparpagliati per il campo di battaglia, così come altri elementi ancora più piccoli (barricate, cumuli di macerie, barili di carburante ecc), a discrezione dei giocatori.

DETERMINARE LO SCHIERAMENTO

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

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

OBIETTIVI SECONDARI NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

Nella Battaglie nell'Era dell'Oscurità sono utilizzati alcuni dei seguenti Obiettivi Secondari.

Attrito

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

Il Prezzo del Fallimento

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

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

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

Uccidi il Generale

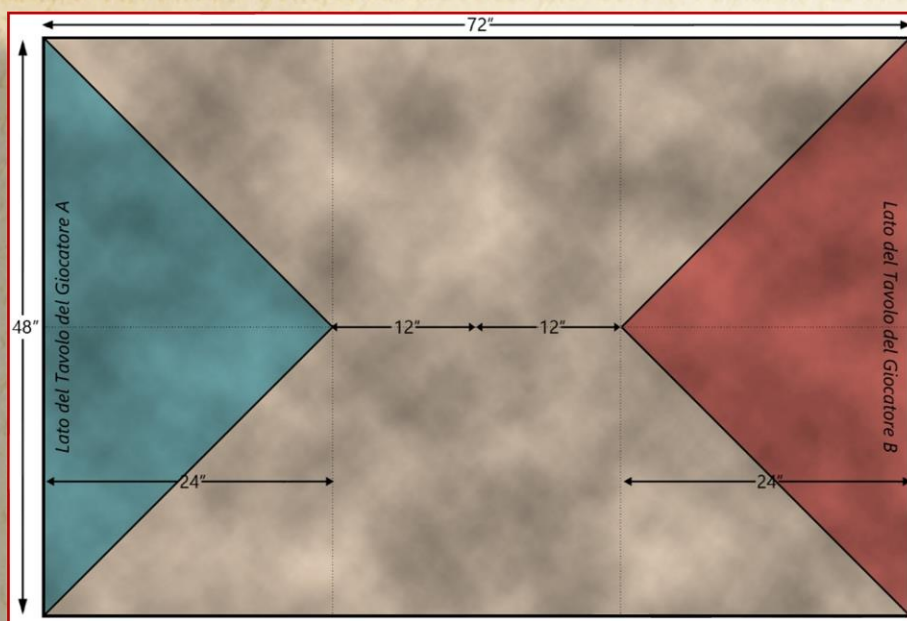
Se un giocatore uccide il Generale nemico, guadagna un Punto Vittoria addizionale.

Ultimo Sopravvissuto

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

MAPPE DI SCHIERAMENTO

1 – SCONTRO TRA LE LINEE

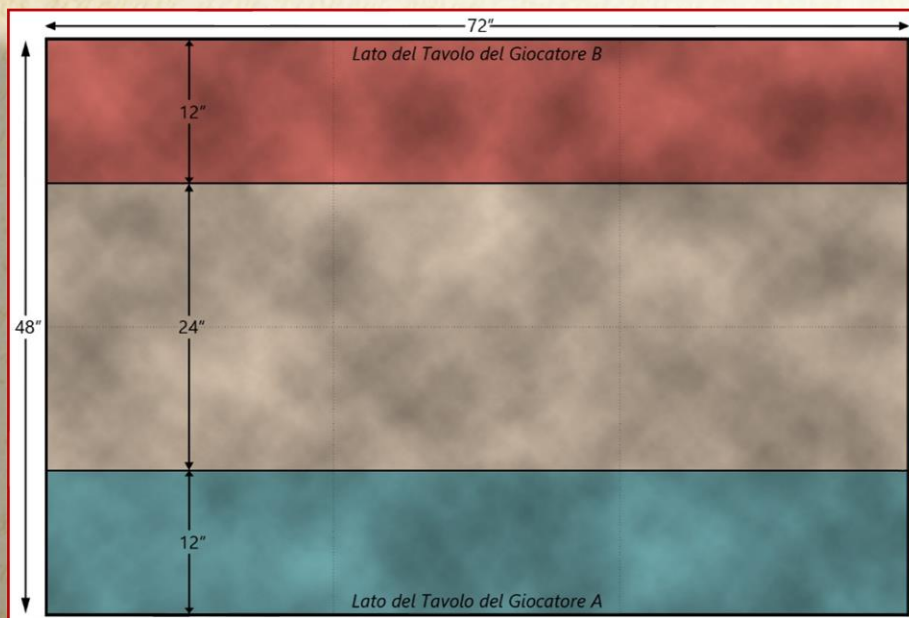


In questo Schieramento i due giocatori di posizionano in due aree triangolari aventi come base uno dei due lati corti del tavolo di gioco e una altezza di 24".

Durante lo Schieramento, nessuna unità può essere normalmente schierata in modo da trovarsi a meno di 12" dal centro del tavolo.

Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo del tavolo corrispondente alla base della propria Area di Schieramento.

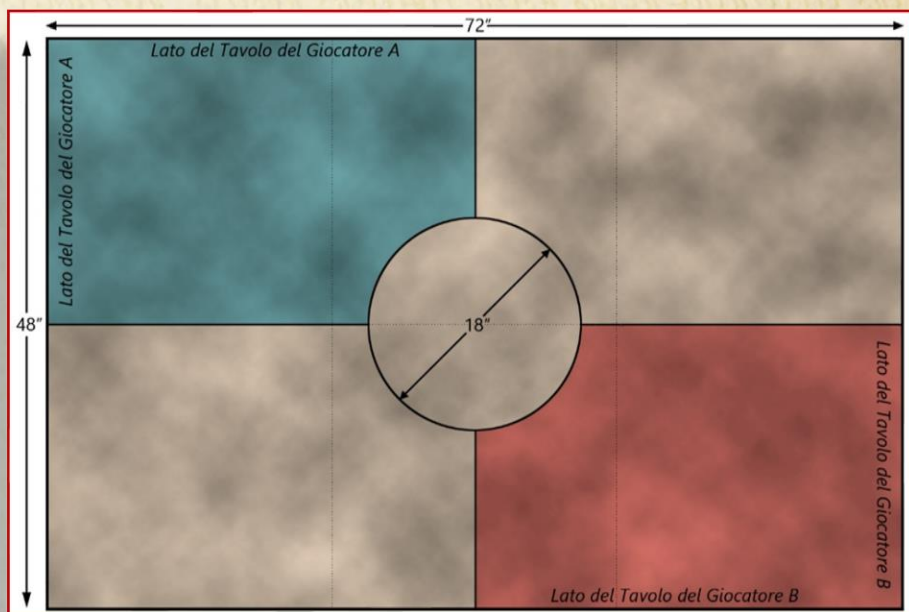
2 – ALBA DELLA GUERRA



In questo Schieramento i due giocatori di posizionano in due aree rettangolari aventi come base uno dei due lati lunghi del tavolo di gioco e una altezza di 12".

Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo del tavolo corrispondente alla base della propria Area di Schieramento.

3 – RICERCA E DISTRUZIONE

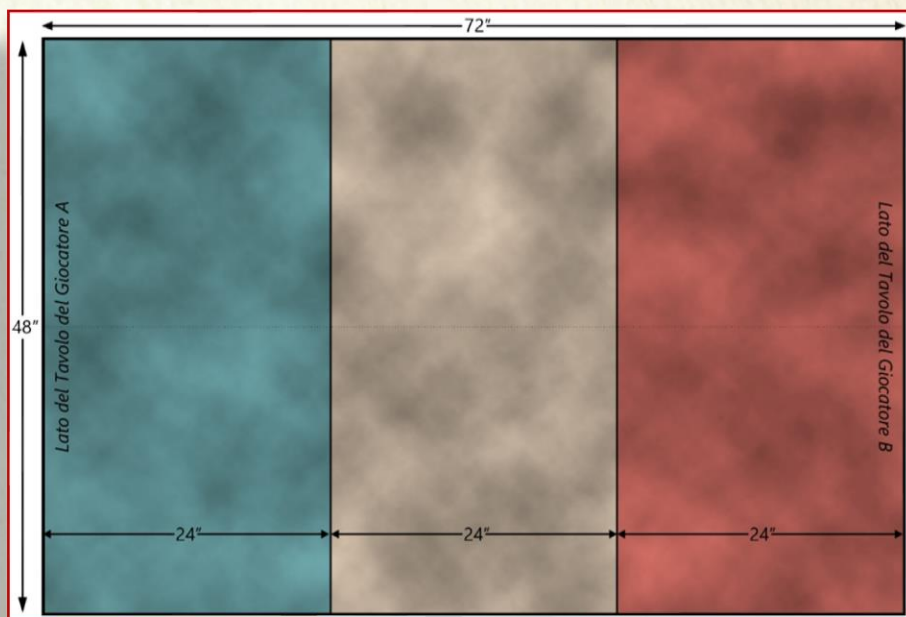


In questo Schieramento il tavolo è diviso in quattro quadranti di uguale dimensione e i giocatori si posizionano in due quadranti opposti tra loro.

Durante lo Schieramento, nessuna unità può essere normalmente schierata all'interno di un'area circolare di 18" di diametro posta al centro del tavolo.

Ciascun giocatore considera come proprio Lato del Tavolo **entrambe** le porzioni di bordo che delimitano la propria Area di Schieramento.

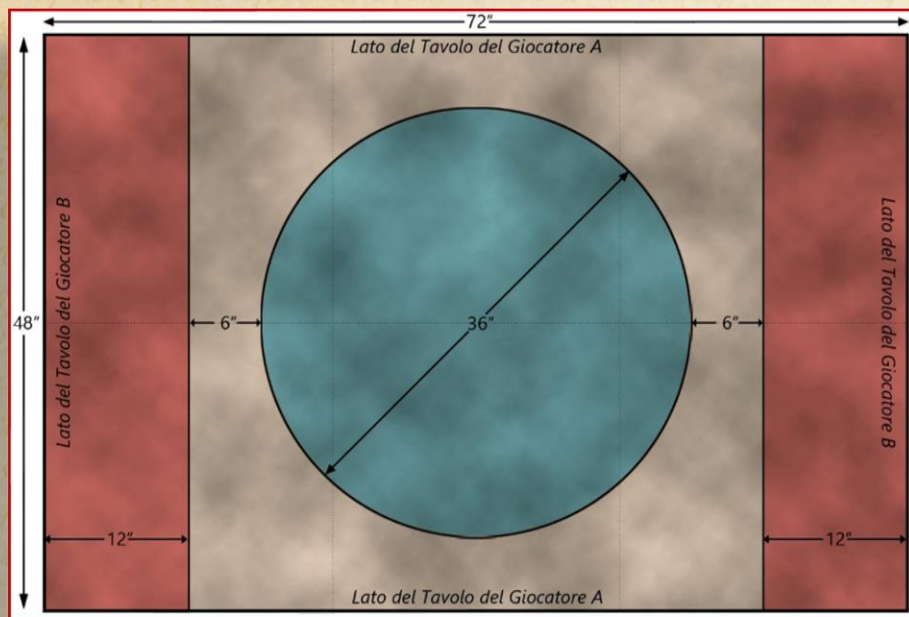
4 – INCUDINE E MARTELLO



In questo Schieramento i due giocatori si posizionano in due aree rettangolari aventi come base uno dei due lati corti del tavolo di gioco e una altezza di 24".

Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo del tavolo corrispondente alla base della propria Area di Schieramento.

5 – IMBOSCATÀ!

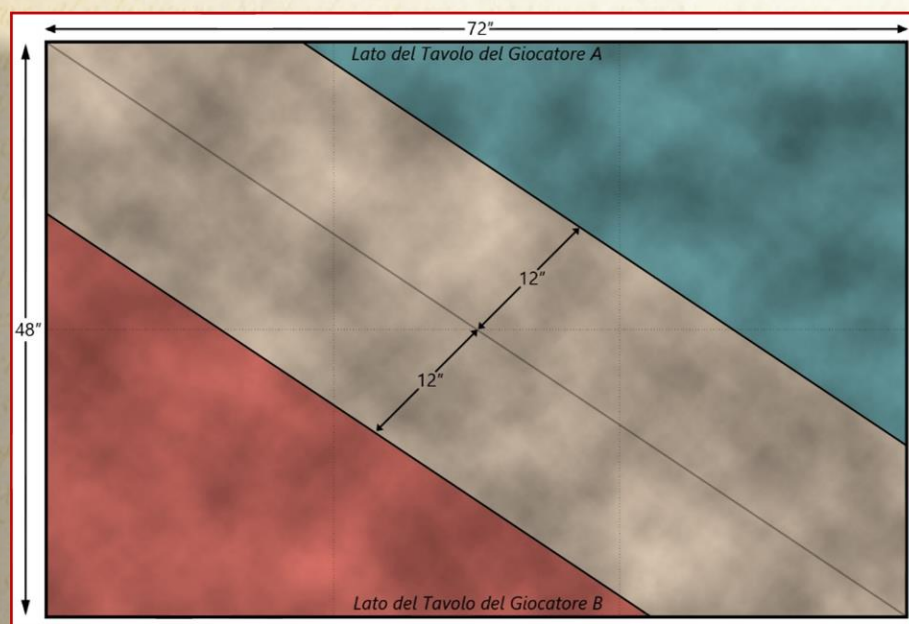


In questo Schieramento il tavolo viene diviso in tre zone. Due fasce laterali avente come base i lati corti del tavolo ed una larghezza di 6", che rappresentano l'area di schieramento dell'attaccante, e una zona circolare di 18" di raggio posizionata al centro del tavolo, che rappresenta l'area di schieramento del difensore che subisce l'imboscata.

Il giocatore che vince il tiro per scegliere l'area di schieramento può decidere se essere l'Attaccante o il Difensore, e il suo avversario ricoprirà il ruolo rimanente.

Entrambi i bordi lunghi del tavolo si considerano i Lati del Giocatore in Difesa, mentre entrambi i bordi corti del tavolo si considerano i Lati del Giocatore in Attacco.

6 – COLPO D'AVANGUARDIA



In questo Schieramento i due giocatori si posizionano in due aree triangolari posizionate a 12" dalla diagonale centrale del campo.

I giocatori possono accordarsi sull'orientamento della diagonale centrale oppure determinarlo casualmente.

Il Lato del Tavolo di ciascun giocatore è il bordo lungo del tavolo che include la base della propria Area di Schieramento.

MISSIONI

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

MISSIONE 1 – FAIDA DI SANGUE

ESERCITI

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

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

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

SCHIERAMENTO

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

PRIMO TURNO

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

DURATA DELLA PARTITA

Questa Missione ha una durata di sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Obiettivi Primari

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

Faida di Sangue: Dopo aver schierato le proprie forze (compreso il posizionamento degli Infiltratori e i movimenti di Esplorazione), ma prima che inizi il primo turno, ogni Giocatore deve prendere nota segretamente di un particolare Tipo di Unità, scelto dalla lista seguente. Al termine della partita la Faida di Sangue di ciascun Giocatore viene rivelata, e le unità nemiche distrutte o che stanno ripiegando al termine della partita ed appartenenti al Tipo di Unità scelto come Faida di Sangue da ciascun Giocatore gli conferiscono dei Punti Vittoria aggiuntivi.

- Fanteria (di qualsiasi tipo, ad eccezione dei Personaggi Indipendenti): +1 Punto Vittoria
- Personaggi Indipendenti: +2 Punti Vittoria
- Veicoli Corazzati: +1 Punto Vittoria
- Veicoli Super-pesanti: +2 Punti Vittoria
- Veicoli Camminatori: +1 Punto Vittoria
- Veicoli Camminatori Super-pesanti: +2 Punti Vittoria
- Veicoli Volanti e Volanti Super-pesanti: +2 Punti Vittoria
- Creature Mostruose e Creature Mostruose Gigantesche: +2 Punti Vittoria
- Moto, Moto a Reazione e Veicoli Aeromobili: +1 Punto Vittoria

Obiettivi Secondari:

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

**Il Punto Vittoria garantito da questo Obiettivo Secondario viene conteggiato in aggiunta ad altri eventuali Punti Vittoria aggiuntivi garantiti dalla Conta della Morte e/o dalla Faida di Sangue.*

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Combattimento Notturno, Riserve.

MISSIONE 2 – ASSALTO FURIOSO

ESERCITI

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

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

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

SCHIERAMENTO

- I due giocatori spartano e il vincitore può scegliere se schierare per primo o per secondo.
- Il giocatore che schiera per primo sceglie la propria Area di Schieramento e inizia a posizionare le proprie unità utilizzando lo Schieramento Scaglionato (vedi le Regole Speciali della Missione), seguito dal secondo giocatore, fino a quando entrambi i giocatori hanno schierato tutto il proprio esercito, compresa ogni Fortificazione acquistata con esso (con l'eccezione delle unità che Infiltrano e di quelle lasciate in Riserva).
- Entrambi i giocatori schierano le proprie unità in Infiltrazione ed eseguono i movimenti di Esplorazione.
- Dopo aver schierato le proprie forze (compreso il posizionamento degli Infiltratori e i movimenti di Esplorazione), ma prima che inizi il primo turno, entrambi i giocatori, cominciando dal giocatore che iniziato a schierare per primo, posizionano un singolo Segnalino Obiettivo nell'Area di Schieramento avversaria, in modo che si trovi a più di 6" da un qualsiasi bordo del tavolo.

PRIMO TURNO

Il giocatore che ha iniziato a schierare per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA

Questa Missione ha una durata di sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Obiettivi Primari

Assalto Furioso: Ogni unità nemica completamente distrutta durante il Primo Turno di Gioco fa guadagnare al Giocatore 1 Punto Vittoria.

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

Obiettivi Secondari:

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

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Combattimento Notturno, Riserve, Schieramento Scaglionato

Schieramento Scaglionato:

Invece che schierare completamente l'intero esercito, i giocatori si alternano a posizionare una singola unità alla volta, secondo l'ordine indicato qui nel seguito, finché entrambi i giocatori hanno schierato tutto il loro esercito (ad eccezione delle unità schierate in Infiltrazione e a quelle lasciate in Riserva).

Nota che un giocatore deve schierare tutte le unità di un certo tipo prima di poter passare al tipo successivo.

Nota che se un giocatore ha molte più unità rispetto al suo avversario, potrà posizionare a suo piacimento tutte le unità rimaste dopo che il primo giocatore ha terminato il proprio schieramento.

- 1 – Fortificazioni
- 2 – Sovrani della Guerra
- 3 – Supporti Pesanti
- 4 – Truppe
- 5 – Élite
- 6 – QG
- 7 – Supporti Leggeri

MISSIONE 3 – ATTACCO DEVASTANTE

ESERCITI

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

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

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

SCHIERAMENTO

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

PRIMO TURNO

Il giocatore che ha iniziato a schierare per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA

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

CONDIZIONI DI VITTORIA

Obiettivi Primari:

Attacco Devastante: Al termine della partita, ogni Giocatore guadagna 2 Punti Vittoria per ogni propria Unità Valida che si trova nell'Area di Schieramento avversaria, e 1 Punto Vittoria per ogni propria Unità di Opposizione che si trova nell'Area di Schieramento avversaria.

Obiettivi Secondari:

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

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Combattimento Notturno, Riserve

MISSIONE 4 – DOMINIO

ESERCITI

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

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

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

SCHIERAMENTO

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

PRIMO TURNO

Il giocatore che ha iniziato a schierare per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA

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

CONDIZIONI DI VITTORIA

Obiettivi Primari:

Controllo degli Obiettivi: All'inizio di ogni Turno del Giocatore, quel giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni Segnalino Obiettivo che controlla. Nota che i Punti Vittoria guadagnati in questo modo non vengono poi perduti se nei turni successivi il Giocatore perde il controllo dell'Obiettivo.

Obiettivi Secondari:

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

**In questa Missione, questi due Obiettivi Secondari conferiscono D3 Punti Vittoria anziché uno solo come di consueto.*

Tira separatamente per determinare i Punti Vittoria garantiti da ciascun Obiettivo Secondario.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Combattimento Notturmo, Obiettivi di Dominio, Riserve

Obiettivi di Dominio:

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

Obiettivi di Dominio Alternativi (opzionale):

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, al posto di usare cinque segnalini è possibile utilizzare come Obiettivi di Dominio degli elementi scenici presenti sul campo di battaglia.

In questo caso è consigliabile utilizzare solo tre obiettivi anziché cinque.

Gli elementi scenici utilizzabili a questo fine non dovrebbero avere dimensioni inferiori ai 6" per lato né superiori ai 12" per lato, dovrebbero essere sufficientemente grandi da garantire copertura ai modelli di fanteria eventualmente al loro interno e devono trovarsi completamente al di fuori dalle Aree di Schieramento di entrambi i giocatori.

Per controllare o contestare un Obiettivo un'unità deve avere almeno un modello entro 6" dal centro dell'elemento scenico (considera sempre un punto al livello del terreno per questo), e come di consueto un'unità non può mai controllare più di un Obiettivo alla volta.

MISSIONE 5 – MAREA DI SANGUE

ESERCITI

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

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

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

SCHIERAMENTO

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

PRIMO TURNO

Il giocatore che ha iniziato a schierare per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA

Questa Missione ha una durata di cinque turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Obiettivi Primari:

Marea di Sangue: Al termina della partita, ciascun Giocatore guadagna un numero variabile di Punti Vittoria per ciascun Settore del Campo di Battaglia che controlla.

Un Giocatore controlla un Settore se al suo interno si trovano una o più delle sue Unità Valide e nessuna Unità Valida Nemica.

I Settori del Campo di Battaglia e i corrispondenti Punti Vittoria sono i seguenti:

- Propria Area di Schieramento: +3 Punti Vittoria.
- Terra di Nessuno (qualsiasi parte del tavolo non compresa tra le Aree di Schieramento dei due Giocatori): +5 Punti Vittoria.
- Area di Schieramento dell'avversario: +7 Punti Vittoria

Obiettivi Secondari:

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

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Combattimento Notturmo, Corazze Pesanti, Riserve

Corazze Pesanti:

In aggiunta alle consuete regole, in questa Missione sono considerate Unità Valide tutti i Veicoli di Tipo Corazzato, così come tutti i Veicoli Super-pesanti (di qualsiasi tipo) e tutti i Camminatori Super-pesanti (di qualsiasi tipo).

MISSIONE 6 – GUERRA DEGLI INGANNI

ESERCITI

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

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

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

SCHIERAMENTO

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

PRIMO TURNO

Il giocatore che ha iniziato a schierare per primo ha il primo turno, a meno che l'avversario non riesca a Rubare l'Iniziativa.

DURATA DELLA PARTITA

Questa Missione ha una durata di sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Obiettivi Primari:

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

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

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

Obiettivi Secondari:

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

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Riserve

LEGIONES ASTARTES

-

AGE OF DARKNESS ARMY LIST

TRATTI DEL GENERALE

Il Generale di una Legione di Space Marine può tirare sulla tabella seguente o su una delle Tabelle dei Trattati del Generale presenti nell'Age of Darkness Rulebook.

D6 Tratto

1 Sanguinario

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

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

2 Genio Tattico

Il Generale ha da tempo sviluppato il proprio acume tattico a livelli praticamente sovranaturali, e le sue capacità di comando gli consentono di pensare e manovrare le proprie unità in modo da sovrastare il nemico ancor prima che sia sferrato anche un solo colpo.

Dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati, ma prima che si determini chi avrà il primo turno, il Giocatore può rischiare una delle proprie unità, secondo i limiti posti dalla Missione Giocata. Nota che questo Tratto del Generale gli permette di spostare un'unità precedentemente schierata in Riserva oppure di schierare sul campo un'unità precedentemente schierata in Riserva.

3 Devastatore di Mondi

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

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

4 Paladino della Gloria

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

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

5 Viaggiatore del Vuoto

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

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

6 Figlio di Terra

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

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

QG

LEGION PRAETOR

100 Punti

Pretore della Legione

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

Composizione dell'Unità

- 1 Pretore

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Pretore)

- Armatura dell'Artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena

Equipaggiamento (Pretore in Terminator)

- Armatura Terminator*
- Combi-requiem
- Arma potenziata

Regole Speciali (tutti)

- Legiones Astartes
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Pretore in Armatura Terminator

Un Pretore può in alternativa essere equipaggiato con un'armatura Terminator*, un combi-requiem e un'arma potenziata **per un costo aggiuntivo di +35 punti**.

In questo caso **deve** utilizzare gli equipaggiamenti e le opzioni indicate per il Pretore Terminator e **non può** utilizzare alcuna opzione disponibile ai Pretori equipaggiati con un'armatura dell'arteefice.

**Un Pretore Terminator può essere equipaggiato con un'armatura Terminator, un'armatura Terminator Cataphractii oppure con un'armatura Terminator Tartaros a propria scelta.
Il tipo di armatura utilizzato deve essere chiaramente distinguibile sul modello.*

Opzioni (solo Pretore)

- Un Pretore può avere una delle seguenti armi:
 - Fucile requiem +2 punti
 - Combi-arma +10 punti
 - Fucile Volkite +10 punti
- Un Pretore può sostituire la pistola requiem e/o la spada a catena con una delle seguenti armi:
 - Volkite Serpenta +5 punti
 - Pistola plasma +15 punti
 - Pistola Archeotech +20 punti
 - Sciabola Charnabal +10 punti
 - Spada a catena pesante +10 punti
 - Arma potenziata +15 punti
 - Maglio potenziato +20 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +20 punti
 - Martello Tuono +25 punti
 - Lama del Campione +25 punti
- Un Pretore può sostituire sia la pistola requiem che la spada a catena con una coppia di artigli Fulmine +25 punti
- Un Pretore può avere bombe termiche +5 punti
- Un Pretore può avere laser digitali +15 punti
- Un Pretore può migliorare una qualsiasi delle proprie armi rendendola perfezionata +15 punti
- Un Pretore può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
 - Scudo da combattimento +5 punti
 - Campo di rifrazione +10 punti
 - Scudo da abbordaggio +10 punti
 - Aureola di ferro +25 punti
- Un Pretore può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
 - Reattori dorsali +20 punti
 - Moto degli Space Marine con Combi-requiem +25 punti
 - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante +45 punti

Opzioni (solo Pretore Terminator) – Vedi il riquadro evidenziato a fianco.

- Un Pretore Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +7 punti
 - Fucile Volkite +7 punti
- Un Pretore Terminator può sostituire la propria arma potenziata con una delle seguenti armi:
 - Maglio potenziato +10 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +10 punti
 - Maglio a catena +15 punti
 - Martello Tuono +20 punti
 - Lama del Campione +20 punti
- Un Pretore Terminator può sostituire sia il combi-requiem che l'arma potenziata con una coppia di artigli Fulmine +20 punti
- Un Pretore Terminator può avere qualsiasi dei seguenti equipaggiamenti:
 - Aureola di ferro +10 punti
 - Lanciagranate d'assalto +10 punti
 - Laser digitali +15 punti
- Un Pretore Terminator può migliorare una qualsiasi delle proprie armi rendendola perfezionata +15 punti

MAESTRO DELLA LEGIONE

Un esercito delle Legioni di Space Marine può includere **un singolo** modello con questa regola speciale come scelta QG per ogni 1.000 punti (nota che per questo limite si considerano tutti i Distaccamenti che compongono l'armata). Per ciascun modello con questa regola speciale incluso nell'esercito è inoltre possibile schierare una Legion Command Squad come seguito del modello stesso. Nota che la Legion Command Squad si considera all'interno della stessa scelta QG del modello con cui è acquistata.

Se il Generale dell'esercito possiede questa regola speciale, può tirare due volte sulla Tabella dei Trattati del Generale (ripetendo qualsiasi risultato doppio) e poi scegliere quale Tratto desidera usare.

In un Distaccamento che include un modello con questa regola speciale è inoltre possibile utilizzare uno degli speciali Riti di

Battaglia, che andrà a modificare la composizione dell'esercito, introducendo nuove opzioni, nuove abilità e nuove limitazioni.

In ciascun Distaccamento è possibile utilizzare **un solo** Rito di Battaglia, anche se include più di un modello con la regola speciale Maestro della Legione.

Gli effetti di un Rito di Battaglia sono applicati esclusivamente al Distaccamento a cui appartiene il modello con questa regola speciale, e non vengono mai passati ad un esercito o ad un Distaccamento alleato.

I Riti di Battaglia descritti nella sezione seguente rappresentano le più comuni tattiche disponibili a qualsiasi Legione di Space Marine.

Utilizzando una Legione specifica, o un Personaggio Speciale si potrà avere accesso a Riti di Battaglia dedicati, che saranno descritti assieme alle regole speciali della Legione o del Personaggio che ne consente l'utilizzo.

RITI DI BATTAGLIA

RITO DI BATTAGLIA – ASSALTO ORBITALE

Effetti:

- Tutte le unità che possono scegliere un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare una Legion Drop Pod oppure una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito.
- I Dreadnought e i Contemptor Dreadnought dell'esercito devono acquistare una Legion Dreadnought Drop Pod o una Dreadclaw Drop Pod per ciascun modello e devono entrare in gioco tramite Attacco in Profondità e imbarcati nelle capsule acquistate. Nel caso di Talon composti da più di un Dreadnought, tutti i modelli del Talon entreranno in gioco nello stesso momento, e le capsule devono cercare di atterrare in coerenza una dall'altro quando entrano in gioco (dopo che i Dreadnought sono sbarcati dalle capsule, segui le normali regole dei Dreadnought Talon).
- Unità e modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator (di qualunque tipo) guadagnano la regola speciale Attacco in Profondità, se già non la possiedono.
- Le Legion Reapier Weapons Battery possono acquistare una Legion Drop Pod come Trasporto Apposito.
- Le Legion Deathstorm Drop Pod possono essere scelte come Supporto Leggero anziché come Supporto Pesante in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.

Limitazioni:

- Le unità che non possono entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità (non possedendo autonomamente l'omonima regola speciale o non potendo essere imbarcate in un trasporto che la possieda, come una capsula d'atterraggio ad esempio) non possono essere scelte come parte del Distaccamento.
- Tutte le unità che acquistano un Trasporto Apposito devono iniziare la partita imbarcate in esso.
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – PUNTA DI LANCIA CORAZZATA

Effetti:

- Tutte le unità che possono avere un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, fintantoché l'unità è composta da un massimo di 10 modelli.
- I test di Travolgimento causati dai veicoli di tipo Corazzato del Distaccamento sono effettuati con un malus di -1 alla Disciplina del nemico (in aggiunta a qualsiasi altro eventuale modificatore).

Limitazioni:

- Tutte le unità di Fanteria dell'esercito devono acquistare un Trasporto Apposito e iniziare la partita imbarcate in esso, oppure devono iniziare la partita imbarcate in un altro Veicolo dell'esercito con adeguata capacità di Trasporto. Questo significa che non è possibile schierare più modelli di Fanteria di quanti siano i posti disponibili nei vari Trasporti.
- Se tutti i veicoli di tipo Corazzato dell'esercito vengono distrutti, il nemico si considera aver conquistato un Obiettivo Secondario supplementare e guadagna +1 Punto Vittoria.
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – IRA DEGLI ANGELI

Effetti:

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

Limitazioni:

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

RITO DI BATTAGLIA – ORGOGLIO DELLA LEGIONE

Effetti:

- Le Legion Veteran Tactical Squad e le Legion Terminator Squad sono una Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. Questo include anche le unità di Terminator specifiche delle varie Legioni che sono normalmente una Scelta Élite. In aggiunta le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di questo tipo.
- Le Legion Command Squad possono avere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito aggiuntivo.

Limitazioni:

- Se tutte le unità di Veterani e di Terminator del Distaccamento vengono distrutte, il nemico si considera aver conquistato un Obiettivo Secondario aggiuntivo che gli conferisce +2 Punti Vittoria.
- La maggior parte delle unità del Distaccamento devono avere la regola speciale Legiones Astartes (se ad esempio il Distaccamento include sette unità, almeno 4 devono avere la regola speciale Legiones Astartes).
- Non è possibile includere un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – SFONDAMENTO CORAZZATO

Effetti:

- I Legion Predator Strike Armour Squadron (fintantoché tutti i modelli sono equipaggiati al massimo con un Cannone Predator in torretta e delle piattaforme laterali) si considerano una Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. In aggiunta le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di questo tipo.
- I Legion Sicaran Battle Tank possono essere presi come Scelta Élite in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- Un singolo Sicaran Battle Tank o un singolo Predator (di qualsiasi tipo) può essere preso come "Veicolo di Comando", venendo considerato una Scelta QG e guadagnando, esclusivamente ai fini della scelta di questo Rito di Battaglia, la regola speciale Maestro della Legione. Il Veicolo di Comando può essere il Generale dell'Esercito ma in questo caso non guadagna alcun Tratto del Generale, ma ottiene invece senza alcun costo aggiuntivo la regola speciale Veicolo di Comando Super-pesante (nota che ottiene questa regola anche se il veicolo non è un super-pesante) e un bonus di +1 alla propria AB.
- Tutti i veicoli di tipo Corazzato e che possiedano al massimo 3 Punti Scafo diventano Veicoli Veloci, se già non lo sono.

Limitazioni:

- Tutte le unità di Fanteria che possono farlo devono acquistare un Trasporto Apposito, mentre quelle che non possono farlo devono invece essere schierate all'interno di un veicolo con sufficiente capacità di trasporto. Tutti i Trasporti utilizzati devono essere veicoli di tipo Corazzato o Super-pesante.
- Il Distaccamento non può includere un numero totale di veicoli di tipo Volante e/o Aeromobile rispetto al numero di Corazzati.
- Non è possibile includere unità Immobili come parte dell'esercito.
- Non è possibile avere una Fortificazione come parte dell'esercito.

Carro di Comando Super-pesante

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Super-pesante possono ripetere qualsiasi Test di Morale fallito.

RITO DI BATTAGLIA – PRESCELTI DEL PRIMARCA

Effetti:

- Un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Primarca come Scelta QG Obbligatoria (non si considera una scelta Sovrano della Guerra). Il Primarca deve essere inoltre il Generale dell'esercito. Nota che questo Rito di Battaglia consente a tutti gli effetti di utilizzare un Primarca anche in partite con punteggi che normalmente non consentirebbero di farlo.
- Le Legion Veteran Tactical Squad e le Legion Terminator Squad sono una Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. In aggiunta le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di questo tipo.

Limitazioni:

- Se il Primarca viene ucciso, tutte le altre unità del Distaccamento non sono più considerate delle Unità Valide (rimangono comunque Unità di Opposizione). In aggiunta l'obiettivo secondario Prezzo del Fallimento viene considerato valido anche se il Primarca non è un Sovrano della Guerra.
- La maggior parte delle unità del Distaccamento devono avere la regola speciale Legiones Astartes (se ad esempio il Distaccamento include sette unità, almeno 4 devono avere la regola speciale Legiones Astartes).
- Non è possibile includere una scelta Sovrano della Guerra come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – FRATELLANZA DI FERRO

Effetti:

- In un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia, le unità di Castellax Battle-automata si considerano una Scelta Truppa non obbligatoria, le unità di Vorax Battle-automata si considerano una Scelta Supporto Leggero non obbligatoria e le unità di Domitar Battle-automata si considerano una Scelta Élite non obbligatoria.
- Qualsiasi Techmarine del Distaccamento può essere equipaggiato con un Controllore Corticale per +15 punti/modello.

Limitazioni:

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

RITO DI BATTAGLIA – FURIA DEGLI ANTICHI

Effetti:

- I Legion Dreadnought Talon e i Contemptor Dreadnought Talon si considerano una Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. In aggiunta le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di questo tipo.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Maestro della Forgia e un Primus Medicae.
- Un esercito che include un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia fallisce automaticamente qualsiasi tiro per Rubare l'Iniziativa.
- Per ogni Dreadnought appartenente al Distaccamento che viene distrutto, l'avversario guadagna +1 Punto Vittoria aggiuntivo (in aggiunta a qualsiasi altro Punto Vittoria eventuale guadagnato per la distruzione delle unità).
- Non è possibile includere una Fortificazione né un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – FALANGE CACCIATRICE

Effetti:

- I Legion Jetbike Sky Hunter Squadron sono una Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- Le unità composte interamente da modelli equipaggiati con una Moto a Reazione (compresi gli eventuali Personaggi Indipendenti aggregati) possono abbandonare il tavolo durante la propria Fase di Movimento, fintantoché non stanno Ripiegando o non sono ingaggiate in Corpo a Corpo. Un'unità che abbandona il tavolo si considera entrare tra le Riserve Provvisorie, e rientrerà in gioco automaticamente nel proprio turno successivo utilizzando la regola speciale Aggirare.

Limitazioni:

- Nel Distaccamento possono essere inclusi Veicoli soltanto se di tipo Volante e/o Aeromobile.
- Tutte le unità di Fanteria del Distaccamento devono essere schierate all'interno di un veicolo Volante con sufficiente capacità di trasporto. Questo significa che non è possibile schierare più modelli di Fanteria di quanti siano i posti disponibili nei vari trasporti Volanti.
- Con l'eccezione delle unità di Fanteria schierate all'interno di un Veicolo Volante, tutte le altre unità incluse nell'esercito devono essere di tipo Moto a Reazione.
- Non è possibile includere una Fortificazione né un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – AVANGUARDIA D'ASSALTO

Effetti:

- Durante lo schieramento il giocatore forma la propria "Avanguardia d'Assalto", indicando almeno la metà delle unità di Legion Assault Squad incluse nel Distaccamento. Tutte le unità dell'Avanguardia d'Assalto devono essere schierate in Riserva ed entrano in gioco automaticamente all'inizio del loro primo turno.
- Nel turno in cui entrano in gioco, i modelli nemici entro 12" possono sparare solo Alla Cieca contro le unità appartenenti all'Avanguardia d'Assalto.
- Durante la Fase di Assalto del secondo Turno di Gioco del Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia, tutte le unità dell'Avanguardia d'Assalto guadagnano la regola speciale Mordi e Fuggi.

Limitazioni:

- Le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di Legion Assault Squad.
- Nel Distaccamento possono essere incluse soltanto unità in grado di entrare in gioco con un Attacco in Profondità o imbarcate su un veicolo Volante con sufficiente capacità di Trasporto.
- Non è possibile includere unità Immobili come parte dell'esercito.
- Non è possibile includere una Fortificazione né un Distaccamento Alleato come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – COMPAGNIA DI RICOGNIZIONE

Effetti:

- Le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di Legion Recon Squad.
- Tutti i modelli del Distaccamento che vengono schierati utilizzando le regole speciali Esplorazione e/o Infiltrazione, guadagnano la regola speciale Ammantato durante il primo Turno di Gioco.
- Un esercito che includa un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può ripetere il tiro per Rubare l'Iniziativa e/o quello per determinare quale Giocatore avrà il Primo Turno.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere una scelta Truppa Obbligatoria aggiuntiva (nota che anche questa scelta deve essere una Legion Recon Squad).
- I Supporti Pesanti del Distaccamento non possono essere schierati normalmente ma devono cominciare la partita in Riserva.
- In un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia non è possibile includere nessun modello equipaggiato con un'armatura Terminator (di qualsiasi tipo).

RITO DI BATTAGLIA – FORZA DI ASSALTO ZONE MORTALIS

Effetti:

- Le Legion Terminator Squad sono una scelta Truppa non obbligatoria in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia.
- Tutte le Legion Terminator Squad del Distaccamento guadagnano la regola speciale Attacco in Profondità tramite teletrasporto.
- Durante una partita di Zone Mortalis, tutti i modelli appartenenti ad una Legion Breacher Squad che formano una catena ininterrotta di modelli a contatto di base gli uni con gli altri, guadagnano un bonus di +1 a tutti i loro Tiri Invulnerabilità, fintantoché non sono Inchiodati o non stanno Ripiegando.

Limitazioni:

- Nessuna unità del Distaccamento può includere più di 15 modelli.
- Non è possibile includere veicoli come parte dell'esercito, ad eccezione dei Camminatori.
- Non è possibile includere veicoli Super-pesanti o Creature Mostruose Gigantesche come parte dell'esercito.

RITO DI BATTAGLIA – OFFERTA SACRIFICALE

Effetti:

- Tutti i modelli del Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia guadagnano la regola speciale Aggirare e devono iniziare la partita schierati in Riserva.
- Tutti i modelli appartenenti al Distaccamento Alleato guadagnano la regola speciale Risolti fintantoché si trovano nella propria Area di Schieramento.
- Tutte le unità appartenenti al Distaccamento Alleato non concedono alcun Punto Vittoria per essere state distrutte.

Limitazioni:

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

RITO DI BATTAGLIA – FIGLI ESILIATI

Effetti:

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

Limitazioni:

- Il Generale dell'esercito che utilizza questo Rito di Battaglia deve avere una delle seguenti versioni della regola speciale Legiones Astartes: Angeli Oscuri, Furie Bianche, Lupi Siderali, Magli Imperiali, Angeli Sanguinari, Mani di Ferro, Ultramarines, Salamandre, Guardia del Corvo.
- Il Distaccamento non può mai includere un numero di scelte. Élite superiore al numero di scelte Truppa.
- I modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes si considerano tutti Alleati tra loro, con livello di Alleanza "Al Comando del Warmaster". Nota che questa limitazione sovrascrive le normali regole della Matrice delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità.

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Traditrice.

RITO DI BATTAGLIA – ORFANI DEL TRADIMENTO

Effetti:

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

Limitazioni:

- Il Generale dell'esercito che utilizza questo Rito di Battaglia deve avere una delle seguenti versioni della regola speciale Legiones Astartes: Figli dell'Imperatore, Guerrieri di Ferro, Signori della Notte, Divoratori di Mondi, Guardia della Morte, Stirpe dei Mille, Figli di Horus, Predicatori, Legione Alfa.
- Non è possibile includere una Fortificazione come parte dell'esercito.
- Non è possibile includere un Distaccamento Alleato appartenente ad una Legione di Space Marine come parte dell'esercito.
- Il Distaccamento non può mai includere un numero di scelte. Supporto Pesante superiore al numero di scelte Truppa.

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.

LEGION CENTURION

50 Punti

Centurione della Legione

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

Composizione dell'Unità

- 1 Centurione

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Centurione)

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

Equipaggiamento (Centurione Terminator)

- Armatura Terminator*
- Combi-requiem
- Arma potenziata

Regole Speciali (tutti)

- Legiones Astartes
- Console
- Personaggio Indipendente

Centurione in Armatura Terminator

Un Centurione può in alternativa essere equipaggiato con un'armatura Terminator*, un combi-requiem e un'arma potenziata **per un costo aggiuntivo di +35 punti**.

In questo caso **deve** utilizzare gli equipaggiamenti e le opzioni indicate per il Centurione Terminator e **non può** utilizzare alcuna opzione disponibile ai Centurioni equipaggiati con un'armatura potenziata.

**Un Centurione Terminator può essere equipaggiato con un'armatura Terminator, un'armatura Terminator Cataphractii oppure con un'armatura Terminator Tartaros a propria scelta-*

Il tipo di armatura utilizzato deve essere chiaramente distinguibile sul modello.

Opzioni (solo Centurione)

- Un Centurione può avere una delle seguenti armi:
 - Fucile requiem +2 punti
 - Combi-arma +10 punti
 - Fucile Volkite +10 punti
- Un Centurione può sostituire la pistola requiem e/o la spada a catena con una delle seguenti armi:
 - Volkite Serpente +5 punti
 - Pistola plasma +15 punti
 - Sciabola Charnabal +10 punti
 - Spada a catena pesante +10 punti
 - Arma potenziata +15 punti
 - Maglio potenziato +20 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +20 punti
 - Martello Tuono +25 punti
- Un Centurione può sostituire sia la pistola requiem che la spada a catena con una coppia di artigli Fulmine +25 punti
- Un Centurione può avere bombe termiche +5 punti
- Un Centurione può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti
- Un Centurione può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
 - Scudo da combattimento +5 punti
 - Campo di rifrazione +10 punti
 - Scudo da abbordaggio +10 punti
- Un Centurione può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
 - Reattori dorsali +20 punti
 - Moto degli Space Marine con Combi-requiem +25 punti
 - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante +45 punti

Opzioni (solo Centurione Terminator) – Vedi il riquadro evidenziato a fianco.

- Un Centurione Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +7 punti
 - Fucile Volkite +7 punti
- Un Centurione Terminator può sostituire la propria arma potenziata con una delle seguenti armi:
 - Maglio potenziato +5 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +5 punti
 - Maglio a catena +10 punti
 - Martello Tuono +10 punti
- Un Centurione Terminator può sostituire sia il combi-requiem che l'arma potenziata con una coppia di artigli Fulmine +15 punti

CONSOLI

Qualsiasi Centurione dell'esercito può essere promosso ad **uno solo dei seguenti ruoli**, al costo indicato nelle descrizioni seguenti.

Se viene promosso a Console, un Centurione ottiene automaticamente gli equipaggiamenti e le regole speciali indicate nel seguito (il costo di questi è compreso nel costo della promozione a Console), e dovrà sottostare alle limitazioni specificate.

Il modello di un Console dovrà essere chiaramente modificato per rappresentare la promozione ottenuta.

Ufficiale di Supporto della Legione

Questa regola speciale è posseduta da diverse tipologie di Console ed è quindi qui riportata per comodità.

Un Ufficiale di Supporto della Legione non può mai essere scelto come QG Obbligatorio in un Distaccamento, a meno che non sia specificato il contrario (ad esempio in un particolare Rito di Guerra o tra le regole di una specifica Legione). Nota che questo normalmente significa che un Console con questa regola speciale non può far parte di un Distaccamento Alleato.

ARALDO DELLA LEGIONE

+40 PUNTI

Equipaggiamento:

- Un Araldo è equipaggiato con un diverso tipo di Stendardo a seconda della Fazione a cui appartiene.
 - Stendardo dell'Aquila:** Un Araldo appartenente alla Fazione Lealista e tutte le unità Lealiste entro 12" da lui hanno un bonus di +1 alla propria AC (fino ad un massimo di AC 5).
 - Stendardo dell'Occhio:** Un Araldo appartenente alla Fazione Traditrice e tutte le unità Traditrici entro 12" da lui hanno un bonus di +1" a qualsiasi movimento di Corsa e di Carica, e possono inoltre ripetere qualsiasi risultato di 1 ai Tiri per Colpire in Corpo a Corpo in un qualsiasi Turno abbiano caricato con successo un nemico.
 - Stendardo Oscuro:** Un Araldo con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri) e tutte le unità di Scudi Neri entro 12" da lui guadagnano la regola speciale Paura e hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di D 10).

Limitazioni:

- Un Araldo non può essere equipaggiato con una moto degli Space Marine, moto a reazione, reattori dorsali o con qualsiasi arma da corpo a corpo che abbia la regola speciale A Due Mani. In aggiunta, un Araldo non può mai beneficiare dell'Attacco bonus per essere equipaggiato con un'arma da mischia addizionale.

Regole Speciali:

- Avanzata Implacabile, Implacabile, Ufficiale di Supporto della Legione
- Onore dei Caduti – Se l'Araldo viene ucciso, il nemico guadagna un Punto Vittoria addizionale (nota che questo Punto Vittoria è in aggiunta a quello eventualmente guadagnato per l'obiettivo secondario Uccidi il Generale).
- Riti di Comando – Un Delegatus ha la regola speciale Maestro della Legione e permette la scelta di una Legion Command Squad secondo le normali limitazioni. In aggiunta, a meno che nell'esercito non sia presente anche il Primarca della Legione, un Delegatus deve sempre essere il Generale dell'Esercito, e può essere utilizzato anche in armate inferiori ai 1.000 punti (soglia normalmente necessaria per schierare un modello con la regola speciale Maestro della Legione).

ARMISTOS DELLA FORGIA DELLA LEGIONE

+20 PUNTI

Equipaggiamento:

- Requiem pesante perfezionato e Scanner Predittivo

Limitazioni:

- Un Armistos non può essere equipaggiato con una moto degli Space Marine, moto a reazione, reattori dorsali o armatura Terminator.

Opzioni:

- Un Armistos può sostituire il proprio requiem pesante perfezionato con una colubrina Volkite perfezionata per +5 punti.

Regole Speciali:

- Armatura rinforzata, Risoluto, Ufficiale di Supporto della Legione
- Prototipi dell'Armeria – Prima che la partita cominci, indica una singola Legion Heavy Support Squad equipaggiata con la stessa tipologia di arma pesante utilizzata dal Console (requiem pesante o colubrina Volkite). Per tutta la durata della Missione, le armi pesanti dell'unità scelta si considerano Perfezionate.

BIBLIOTECARIO DELLA LEGIONE

+25 PUNTI (PIÙ IL COSTO DELLA PSIONICA)

Psionico:

- Un Bibliotecario della Legione **deve** acquistare fino a 2 livelli di Maestria Psionica al costo di +20 punti/livello. Un Bibliotecario può utilizzare una singola Disciplina Psionica tra quelle disponibili sull'Age of Darkness Rulebook (con l'eccezione di Demonologia Malefica).

Equipaggiamento:

- Un Bibliotecario sostituisce la propria spada a catena (o arma potenziata se in armatura Terminator) con una spada, un'ascia o un bastone psichico a propria scelta.

Limitazioni:

- Nessuna

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione

Poteri Psionici nell'Era dell'Oscurità

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

CAMPIONE DELLA LEGIONE

+35 PUNTI

Equipaggiamento:

- Una delle armi da corpo a corpo del Campione guadagna la regola speciale Perfezionata senza alcun costo aggiuntivo.

Limitazioni:

- Nessuna

Opzioni:

- Un Campione della Legione può essere equipaggiato con una Lama del Campione per +20 punti.

Regole Speciali:

- Guerriero Supremo – Un Campione della Legione ha AC 6.
- Onore della Legione – Un Campione della Legione deve sempre lanciare una Sfida in combattimento, se ne ha la possibilità. Inoltre deve ripetere qualsiasi tiro fallito quando esegue un Intervento Eroico.

CAPPELLANO DELLA LEGIONE

+35 PUNTI

Equipaggiamento:

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

Limitazioni:

- Nessuna

Regole Speciali:

- Paura
- Zelota

DELEGATUS DELLA LEGIONE

+15 PUNTI

Equipaggiamento:

- Una delle armi del Delegatus guadagna la regola speciale Perfezionata senza alcun costo aggiuntivo.

Limitazioni:

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

Regole Speciali:

- Riti di Comando – Un Delegatus ha la regola speciale Maestro della Legione e permette la scelta di una Legion Command Squad secondo le normali limitazioni. In aggiunta, a meno che nell'esercito non sia presente anche il Primarca della Legione, un Delegatus deve sempre essere il Generale dell'Esercito, e può essere utilizzato anche in armate inferiori ai 1.000 punti (soglia normalmente necessaria per schierare un modello con la regola speciale Maestro della Legione).

RITO DI BATTAGLIA ADDIZIONALE – DOVERE SCELTO

Un Distaccamento che include un Delegatus può utilizzare il seguente Rito di Battaglia.

Effetti:

- Le Legion Veteran Tactical Squad sono una Scelta Truppa in un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia. In aggiunta le scelte Truppa Obbligatoria nel Distaccamento devono essere composte da unità di questo tipo.

Limitazioni:

- Se il Delegatus sopravvive alla battaglia, il Giocatore che lo controlla guadagna +1 Punto Vittoria addizionale. Se il Delegatus viene invece ucciso, il nemico guadagna +1 Punto Vittoria addizionale (nota che questo Punto Vittoria è in aggiunta a quello eventualmente guadagnato per l'obiettivo secondario Uccidi il Generale).

ESOTERISTA DELLA LEGIONE

+15 PUNTI (PIÙ IL COSTO DELLA PSIONICA)

Psionico:

- Un Esoterista della Legione **deve** acquistare fino a 2 livelli di Maestria Psionica al costo di +10 punti/livello. Un Esoterista può utilizzare una singola Disciplina Psionica tra Demonologia Santa oppure Demonologia Malefica.

Equipaggiamento:

- Un Esoterista sostituisce la propria spada a catena (o arma potenziata se in armatura Terminator) con una spada, un'ascia o un bastone psichico a propria scelta.

Limitazioni:

- Nessuna

Opzioni:

- Se non è equipaggiato con un'armatura Terminator, un Esoterista può essere equipaggiato con una pistola Archeotech per +20 punti e/o con delle granate psio-annullanti per +5 punti.

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione

MAESTRO DEI SEGNALI DELLA LEGIONE

+45 PUNTI

Equipaggiamento:

- Cognis Signum e Nuncio-Vox

Limitazioni:

- Un Maestro dei Segnali **non** può essere equipaggiato con combi-armi, scudo da abbordaggio, fucile requiem, maglio potenziato, martello tuono, artiglio fulmine, coppia di artigli fulmine, moto degli space marine, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:

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

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

MAESTRO D'ASSEDIO DELLA LEGIONE

+45 PUNTI

Equipaggiamento:

- Nuncio-Vox

Limitazioni:

- Nessuna

Opzioni:

- Può acquistare fino a 3 Bombe Phosphex per +10 punti/bomba.
- Qualsiasi Medusa dell'esercito può sostituire i suoi normali proiettili Phosphex senza costi aggiuntivi.

Regole Speciali:

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

MAESTRO DEGLI ASSALTI DELLA LEGIONE

+45 PUNTI

Equipaggiamento:

- Aureola di Ferro e Laser Digitali

Limitazioni:

- Nessuna

Regole Speciali:

- Un Maestro degli Assalti e qualsiasi unità a cui è aggregato guadagnano la regola speciale Attacco in Profondità. Nota che questa regola non si applica all'eventuale trasporto in cui è imbarcato il Console e/o la sua unità.

MAESTRO DELLA FORGIA DELLA LEGIONE

+35 PUNTI

Equipaggiamento:

- Armatura dell'artefice e Servobraccio

Limitazioni:

- Nessuna

Opzioni:

- Può acquistare equipaggiamenti opzionali come se fosse un Techmarine, al costo indicato nell'omonima unità.
- Un Maestro della Forgia può essere equipaggiato con un Controllore Corticale per +15 punti.

Regole Speciali:

- Fabbro da Battaglia

MORITAT DELLA LEGIONE

+5 PUNTI

Equipaggiamento:

- Pistola requiem addizionale e granate rad.

Limitazioni:

- Un Moritat non può essere equipaggiato con combi-armi, scudo da abbordaggio, fucile requiem, maglio potenziato, martello tuono, artiglio fulmine, coppia di artigli fulmine, moto degli Space Marine, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- Contrattacco, Esplorazione
- Assassino Solitario – Un Moritat non può mai essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento e non può mai essere il Generale dell'esercito (nota che questo significa che un Moritat non potrà mai far parte di un Distaccamento Alleato). In aggiunta, un Moritat non può mai aggregarsi ad alcuna unità, ad eccezione delle Legion Destroyer Squad. Un Moritat non può mai beneficiare degli effetti di qualsiasi potere psionico di tipo Benedizione, utilizzare bonus alla Disciplina, beneficiare di ripetizione di tiri o di altre regole speciali garantite da modelli amici o da effetti applicati a tutta l'armata a seguito di un Rito di Battaglia.
- Fuoco a Ripetizione – Quando spara con armi di tipo Pistola, un Moritat può dichiarare di utilizzare il Fuoco a Ripetizione invece che sparare normalmente. Quando utilizza questa regola speciale, un Moritat può effettuare sei tiri per Colpire con due delle sue armi di tipo Pistola nella stessa Fase di Tiro. Le armi che non tirano per colpire non possono beneficiare di questa regola speciale. Dopo aver utilizzato il Fuoco a Ripetizione, un Moritat non può assaltare nello stesso Turno. Quando utilizza il Fuoco a Ripetizione, un Moritat non può mai ripetere in alcun modo i propri Tiri per Colpire.
- Surriscaldamento del Fuoco a Ripetizione – Quando un Moritat utilizza il Fuoco a Ripetizione con 'arma di tipo Pistola con la regola speciale Surriscaldamento e/o Termico, effettua i tiri per colpire uno alla volta e non tutti assieme. Se un tiro ha come risultato un 1, smetti immediatamente di sparare con quella Pistola, che non può più essere utilizzata fino al termine della Fase di Tiro.

MORTIFICATOR DELLA LEGIONE

+25 PUNTI

Equipaggiamento:

- Servobraccio, Bastone corposant

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bastone corposant	-	+1	4	Mischia, A Due Mani, Concussione, Elettromagnetico

Limitazioni:

- Un Mortificator non può essere equipaggiato con una moto degli Space Marine, moto a reazione o reattori dorsali.

Regole Speciali:

- Custode dei Morti – Un singolo Legion Dreadnought Talon, Contemptor-Cortus Dreadnought Talon o Contemptor Dreadnought Talon **deve** essere scelta come parte dell'unità del Mortificator. L'unità deve, contrariamente alle normali regole, essere composta da un numero di Dreadnought compreso tra due e cinque. Questa unità non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata e il Mortificator deve essere aggregato all'unità anche se questa è composta da Veicoli e non può abbandonarla per tutto il corso della partita. Finché l'unità comprende almeno un Dreadnought, il Mortificator si considera avere la regola speciale Implacabile. I Dreadnought dell'unità del Mortificator perdono la regola Dreadnought Talon e si considerano invece uno Squadrone di Veicoli, ma ciascun modello può far fuoco contro un bersaglio diverso nel corso della Fase di Tiro (nota che tutte le armi di un singolo modello devono comunque sparare contro lo stesso bersaglio). Se un modello dell'unità decide di Correre, tutti gli altri modelli devono fare altrettanto. Nel corso della Fase di Assalto, lo Squadrone deve caricare lo stesso bersaglio secondo le normali regole dell'assalto. In aggiunta, se due o più Dreadnought effettuano i loro attacchi contro lo stesso singolo modello, tutti i loro attacchi guadagnano le regole speciali Lacerante e Penetrante. Se l'unità è bersaglio di un attacco da Tiro o di un potere psionico di tipo Fuoco Psichico, ignora sempre il Mortificator anche è il modello più vicino fintantoché nell'unità è presente ancora almeno un Dreadnought. Nota che eventuali attacchi che permettono di scegliere il Mortificator come bersaglio diretto (ad esempio i Tiri di Precisione) possono comunque farlo normalmente. Gli effetti della regola Legiones Astartes del Mortificator non hanno mai alcun effetto sui Dreadnought dell'unità.
- Antica Devozione – Fintantoché il Mortificator è ancora in vita, tutti i Dreadnought dell'unità possono provare a ignorare qualsiasi Colpo Superficiale e/o Colpo Penetrante subito. Questo tiro non è considerato un Tiro Salvezza e non può essere effettuato contro i colpi causati dalle armi Distruttrici. Tira un D6 ogni volta che un Dreadnought perde un Punto Scafo. Con un risultato di 4 o meno il colpo viene subito normalmente. Con un risultato di 5+ il Punto Scafo subito viene ignorato (consideralo come se fosse stato salvato). Tira una volta per ciascun Punto Scafo subito.

NULLIFICATOR PRIMUS DELLA LEGIONE

+45 PUNTI (PIÙ EVENTUALE COSTO DELLA PSIONICA)

Psionico:

- Un Nullificator Primus della Legione **può** acquistare un singolo livello di Maestria Psionica al costo di +5 punti. Un Nullificator Primus può utilizzare esclusivamente la Disciplina Psionica di Demonologia Santa.

Equipaggiamento:

- Armatura terminator Cataphractii, Mazza a shock eterico*, Sigilli esagrammatici* (*vedi la Legion Nullificator Squad).

Limitazioni:

- Nessuna

Regole Speciali:

- Volontà Adamantina
- Credo Annihilatio – In un Distaccamento che include un Nullificator Primus puoi ignorare la restrizione 0-1 per le Legion Nullificator Squad, che possono inoltre essere scelte come Truppa non Obbligatoria (le Legion Nullificator Squad guadagnano pertanto la regola speciale Unità di Supporto).

PRAEVIAN DELLA LEGIONE

+35 PUNTI

Equipaggiamento:

- Controllore Corticale
- Calibratore Corticale – Quando un modello con questo equipaggiamento colpisce con successo un'unità nemica (anche se il colpo non infligge ferite), ogni Battle-automata della stessa unità guadagna la regola speciale Nemico Favorito contro l'unità colpita fino alla fine del Turno del Giocatore.

Limitazioni:

- Un Praevian non può essere equipaggiato con una moto degli Space Marine, moto a reazione, reattori dorsali o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione
- Maestro della Cibernetica – Una singola unità di Castellax Battle-automata oppure di Vorax Battle-automata **deve** essere scelta come parte dell'unità del Praevian (l'unità non può acquistare l'opzione Campione del Metallo). Questa unità non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata e il Praevian deve essere aggregato all'unità anche se questa è composta da Creature Mostruose e non può abbandonarla per tutto il corso della partita. Finché l'unità comprende almeno una Creatura Mostruosa, il Praevian non può Andare a Terra, volontariamente o meno.
- Reclute della Legione – Tutti i Battle-automata dell'unità scelta assieme al Praevian guadagna una serie di regole speciali e/o opzioni addizionali dipendenti dalla Legione di appartenenza del Praevian e che sono descritte qui nel seguito. In alternativa a queste, possono invece guadagnare una delle seguenti regole speciali a scelta del Giocatore: Carica Furiosa, Cacciatori di Veicoli Corazzati, Esplorazione (in questo caso questa regola si applica anche al Praevian). Indipendentemente dalla scelta, queste regole non costano alcun punto addizionale. Nota che i Battle-automata dell'unità non possiedono la regola speciale Legiones Astartes e non beneficiano mai della versione di questa regola posseduta dal Console.
 - **Angeli Oscuri:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Cacciatori di Mostri.
 - **Figli dell'Imperatore:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Crociato. In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono essere equipaggiati con dei Distorsori Sonici al costo di +5 punti/modello.
 - **Guerrieri di Ferro:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Demolitore. In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono essere equipaggiati con un'Autosimulacra Benedetta al costo di +10 punti/modello.
 - **Furie Bianche:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale delle Furie Bianche Azione Rapida.
 - **Lupi Siderali:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Contrattacco.
 - **Magli Imperiali:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Cacciatori di Veicoli Corazzati e beneficiano di un bonus di +1 AB quando utilizzano un'arma requiem.
 - **Signori della Notte:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale dei Signori della Notte Talento per l'Omicidio (ai fini della regola ciascun Battle-automata si considera come 3 modelli). In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono avere la regola speciale Sensi Acuti ed essere equipaggiati con Trofei del Giudizio al costo di +10 punti/modello.
 - **Angeli Sanguinari:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale degli Angeli Sanguinari Furia Encarmine.
 - **Mani di Ferro:** I Battle-automata dell'unità sono automaticamente equipaggiati con un'Autosimulacra Benedetta senza alcun costo aggiuntivo.
 - **Divoratori di Mondi:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Rabbia.
 - **Ultramarines:** Se sono rimasti stazionari durante il proprio Turno, i Battle-automata dell'unità possono Sparare di Reazione ad AB2 fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore.
 - **Guardia della Morte:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (6+). In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono equipaggiare qualsiasi lanciafiamme con delle Munizioni Chimiche senza alcun costo aggiuntivo.
 - **Stirpe dei Mille:** I Battle-automata dell'unità guadagnano un bonus di +1 al proprio Tiro Invulnerabilità.
 - **Figli di Horus:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale dei Figli di Horus Combattenti Senza Pietà (ai fini della regola ciascun Battle-automata si considera come 3 modelli). In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono equipaggiare tutti i loro fucili requiem con proiettili Banestrike al costo di +5 punti/modello.
 - **Predicatori:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Odio (tutti).
 - **Salamandre:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale delle Salamandre Dono di Prometeo. In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono rendere Perfezionata una delle proprie armi al costo di +5 punti/modello.
 - **Guardia del Corvo:** I Battle-automata dell'unità guadagnano le regole speciali Carica Furiosa e Rapidità.
 - **Legione Alfa:** I Battle-automata dell'unità guadagnano la regola speciale Nemico Favorito contro una delle seguenti tipologie di unità, scelta all'inizio della partita: Fanteria, Veicoli, Creature Mostruose. In aggiunta tutti i Battle-automata dell'unità possono equipaggiare tutti i loro fucili requiem con proiettili Banestrike al costo di +5 punti/modello.

PRIMUS MEDICAE DELLA LEGIONE

+45 PUNTI

Equipaggiamento:

- Narthecium e Pistola ad Aghi

Limitazioni:

- Un Primus Medicae non può essere equipaggiato con scudo da abbordaggio, maglio potenziato, maglio a catena o una coppia di artigli fulmine.

Regole Speciali:

- Ufficiale di Supporto della Legione
- Sacro Dovero – Nelle Missioni in cui sono guadagnati Punti Vittoria a seguito della distruzione di un'unità, se un Primus Medicae si trova entro 6" da un'unità amica di Space Marine di tipo Fanteria o Fanteria da Avvicinamento Rapido, tira un D6. Con un risultato di 5+ anche il Giocatore che controllava l'unità distrutta guadagna un Punto Vittoria.

VIGILATOR DELLA LEGIONE

+35 PUNTI

Equipaggiamento:

- Camaleolina e fucile requiem con proiettili speciali (Kraken, Tempest e Scorpius).

Limitazioni:

- Un Vigilator non può essere equipaggiato con combi-armi, scudo da abbordaggio, maglio potenziato, martello tuono, artiglio fulmine, coppia di artigli fulmine, moto degli Space Marine, moto a reazione o armatura Terminator.

Opzioni:

- Può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura da Esploratore (TA 4+) senza alcun costo aggiuntivo. Un Vigilator in armatura da Esploratore guadagna le regole speciali Infiltrazione e Movimento in Copertura.

Regole Speciali:

- Esplorazione, Precisione, Tiri di Precisione
 - Sabotaggio – Dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati, ma prima che inizi il Primo Turno, scegli una singola unità nemica o una Fortificazione che si trova sul tavolo (nota che non può essere scelto un Personaggio Indipendente) e tira un D6. Con un risultato di 2+, l'unità subisce D6 colpi, risolti a Fo5 e VP6. Nel caso di un Veicolo, risolvi i colpi contro il valore di Corazza più basso. Le perdite eventualmente subite sono allocate dal giocatore che controlla l'unità e non causano alcun Test di Morale. Ogni Vigilator dell'esercito può effettuare un singolo attacco di Sabotaggio. Se entrambi gli eserciti includono uno o più Vigilator, sparteggia per determinare chi colpisce per primo e poi alterna gli attacchi successivi.
-

LEGION COMMAND SQUAD

75 Punti

Space Marine Prescelto
Vessillario della Legione

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	1	4	2	8	2+
5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 2 Space Marine Prescelti
- 1 Vessillario della Legione

Tipo di Unità

- Fanteria

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Guerrieri Scelti
- Seguito

Trasporto Apposito (solo Squadra Comando in Armatura dell'Artefice)

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

Equipaggiamento della Squadra Comando della Legione

Una Squadra Comando può essere equipaggiata con Reattori Dorsali, Moto degli Space Marine, Moto a Reazione degli Space Marine **soltanto** se il personaggio associato all'unità (vedi la regola speciale Seguito) è equipaggiato allo stesso modo.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 2 Prescelti addizionali +15 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- L'intera unità può avere scudi da combattimento +5 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il fucile requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +10 punti/modello
 - Fucile Volkite +10 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire la pistola requiem e/o la spada a catena con una delle seguenti armi:
 - Pistola plasma +15 punti/modello
 - Sciabola Charnabal +5 punti/modello
 - Spada a catena pesante +5 punti/modello
 - Arma potenziata +10 punti/modello
 - Maglio potenziato +15 punti/modello
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti/modello
- Se il personaggio associato all'unità è equipaggiato con dei reattori dorsali, una moto degli Space Marine o una Moto a Reazione, allora tutti i modelli dell'unità possono essere equipaggiati allo stesso modo al costo qui indicato. Se viene scelta questa opzione, l'unità non può più acquistare un Trasporto Apposito.
 - Reattori dorsali +15 punti/modello
 - Moto degli Space Marine con Combi-requiem +20 punti/modello
 - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante +35 punti/modello

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

Seguito

Una Squadra Comando può essere scelta come seguito per un Primarca, un Pretore o un personaggio speciale delle Legioni con la regola speciale Generale.

Altri personaggi (ad esempio i Consoli di tipo Delegatus e Araldo) possono consentire l'utilizzo di una Squadra Comando.

Una Squadra Comando non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata ma si considera far parte della medesima scelta del Personaggio con cui è stata acquistata. Nota che nel caso di una Squadra Comando scelta come seguito di un Primarca, questa **non** conta nel limite del 25% dei punti concessi per un Sovrano della Guerra.

Una Squadra Comando e il Personaggio associato non sono obbligati ad essere schierati assieme e si considerano a tutti gli effetti unità distinte.

Composizione dell'Unità

- 2 Space Marine Prescelti
- 1 Vessillario della Legione

Tipo di Unità

- Fanteria

Equipaggiamento (solo Squadra Comando Terminator)

- Armatura Terminator*
- Combi-requiem
- Arma potenziata
- Stendardo della Legione (solo Vessillario)

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Guerrieri Scelti
- Seguito

Trasporto Apposito (solo Squadra Comando Terminator)

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito fintantoché include al massimo cinque modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

**Una Squadra Comando Terminator può essere equipaggiata con un'armatura Terminator, un'armatura Terminator Cataphractii o con un'armatura Terminator Tartaros a propria scelta. Il tipo di armatura utilizzato deve essere chiaramente distinguibile sui modelli. Tutti i modelli devono utilizzare la stessa tipologia di armatura Terminator.*

Squadra Comando Terminator

Se il Personaggio associato alla Squadra Comando è un Primarca oppure è equipaggiato con un'armatura Terminator (di qualsiasi tipo), allora la Squadra Comando può sostituire il proprio equipaggiamento con quello della Squadra Comando Terminator **per un costo aggiuntivo di +15 punti/modello** (riportato anche nelle opzioni sottostanti).

In questo caso l'unità **deve** utilizzare gli equipaggiamenti e le opzioni indicate per la Squadra Comando Terminator e **non può** utilizzare alcuna opzione disponibile alla Squadra Comando equipaggiata con un'armatura dell'artefice.

Nota che la Squadra Comando non è obbligata ad avere la stessa tipologia di armatura Terminator del Personaggio a cui è associata.

Opzioni (solo Squadra Comando Terminator)

- L'unità può includere:
 - Fino a 2 Prescelti addizionali +15 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati con un'armatura Terminator (di qualsiasi tipo), un combi-requiem e un'arma potenziata ... +15 punti/modello
- Un modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti armi:
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Cannone automatico mietitore +15 punti
 - Distruttore plasma +15 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Combi-arma +7 punti/modello
 - Fucile Volkite +7 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
 - Maglio potenziato +5 punti/modello
 - Artiglio Fulmine (singolo) +5 punti/modello
 - Maglio a catena +10 punti/modello
 - Martello Tuono +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire sia il combi-requiem che l'arma potenziata con una coppia di artigli Fulmine +10 punti/modello
- Il Vessillario Terminator può avere un lanciagranate d'assalto +10 punti

0-1 DAMOCLES COMMAND RHINO

100 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Damocles

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento

- Faro di Geolocalizzazione
- Fumogeni
- Combi-requiem
- Riflettore
- Vox di Comunicazione

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 6 Modelli. Un Damocles non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente.

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato e uno sul retro dello scafo.

Regole Speciali

- Bombardamento di Precisione
- Schieramento Speciale (Damocles)

Opzioni

- Un Rhino Damocles può avere qualsiasi dei seguenti:

- Corazza rinforzata +5 punti
- Missile cacciatore..... +5 punti
- Pala..... +5 punti
- Requiem pesante brandeggiabile +10 punti

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

Bombardamento di Precisione

Una volta per partita, nel corso della propria Fase di Fuoco, un Damocles può utilizzare un Bombardamento di Precisione, esattamente come se stesse sparando con una delle proprie armi da tiro. Un Damocles non può muoversi nello stesso turno in cui utilizza il Bombardamento di Precisione. Risolvi il Bombardamento di Precisione utilizzando il profilo arma sopra descritto.

Schieramento Speciale (Damocles)

In un qualsiasi Distaccamento di Space Marine di almeno 1.000 punti è possibile schierare al massimo un **singolo** Rhino Damocles come Scelta QG non Obbligatoria.

Faro di Geolocalizzazione

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

Vox di Comunicazione

Fintantoché un Damocles è in gioco, il Giocatore che lo controlla può scegliere di aggiungere o togliere 1 da qualsiasi Tiro per le Riserve che effettua. In aggiunta, le unità nemiche subiscono una penalità di -1 a qualsiasi tiro per gli Incidenti dell'Attacco in Profondità finché il Damocles è in gioco.

CENTURIONE VETERANO DELLA GRANDE CROCIATA [FAQ]

85 Punti

Centurione Veterano della Grande Crociata

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

Composizione dell'Unità

- 1 Centurione Veterano della Grande Crociata

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Centurione)

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Generale (Figli di Terra)
- Personaggio Indipendente

Generale (Figli di Terra)

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

TRIBUNO ESEMPLARE DELLA LEGIONE [FAQ]

180 Punti

Tribuno Esemplare della Legione

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

Composizione dell'Unità

- 1 Tribuno Esemplare della Legione

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Centurione)

- Armatura terminator Tartaros
- Aureola di Ferro
- Lama del Campione perfezionata
- Laser Digitali*

**Il bonus conferito dai Laser Digitali è già incluso nel profilo del Tribuno Esemplare.*

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Tribuno Esemplare

Tribuno Esemplare

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

PRIMUS MEDICAE DELLA LEGIONE [FAQ]

130 Punti

Primus Medicae della Legione

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

Composizione dell'Unità

- 1 Primus Medicae della Legione

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Centurione)

- Armatura terminator Cataphractii
- Arma potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Narthecium
- Pistola ad aghi

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Personaggio Indipendente
- Sacro Dovere
- Ufficiale di Supporto della Legione

Ufficiale di Supporto della Legione

Un Ufficiale di Supporto della Legione non può mai essere scelto come QG Obbligatorio in un Distaccamento, a meno che non sia specificato il contrario (ad esempio in un particolare Rito di Guerra o tra le regole di una specifica Legione). Nota che questo normalmente significa che un Console con questa regola speciale non può far parte di un Distaccamento Alleato.

Sacro Dovere

Nelle Missioni in cui sono guadagnati Punti Vittoria a seguito della distruzione di un'unità, se un Primus Medicae si trova entro 6" da un'unità amica di Space Marine di tipo Fanteria o Fanteria da Avvicinamento Rapido, tira un D6. Con un risultato di 5+ anche il Giocatore che controllava l'unità distrutta guadagna un Punto Vittoria.

ÉLITES

LEGION VETERAN TACTICAL SQUAD

100 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 4 Space Marine Veterani
- 1 Sergente Veterano

Tipo di Unità

- Veterano: Fanteria
- Sergente Veterano: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Avanzata Implacabile
- Tattiche Veterane

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Veterani addizionali +12 punti/modello
- Un Veterano dell'unità può avere un Nuncio-Vox +10 punti
- Un Veterano dell'unità può avere un Vessillo della Legione +10 punti
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la pistola requiem con:
 - Volkite Serpenta +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il fucile requiem con
 - Combi-arma +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la spada a catena con
 - Arma potenziata +10 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Veterano può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Spada a catena pesante +5 punti/modello
 - Artiglio fulmine (singolo) +15 punti/modello
 - Coppia di artigli fulmine (*il modello sostituisce anche la pistola requiem e la spada a catena*) +20 punti/modello
 - Fucile Volkite +10 punti/modello
 - Lanciafiamme +10 punti/modello
 - Fucile plasma +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +15 punti/modello
 - Requiem pesante con supporti gravitazionali +20 punti/modello
 - Lanciamissili con supporti gravitazionali (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione) +25 punti/modello
- Il Sergente Veterano può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
 - Martello Tuono +20 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola plasma +15 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti
- Se l'unità include dei lanciamissili, questi possono essere equipaggiati anche con dei missili antiaerei +10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Tattiche Veterane

Prima che la partita cominci, scegli una delle seguenti regole speciali per ciascuna unità di Legion Veteran Tactical Squad.

- **Risoluti:** Tutti i modelli dell'unità guadagnano la regola speciale Risoluto
- **Maestri di Spada:** Tutti i modelli dell'unità hanno +1 AC
- **Distruttori di Macchine:** Tutti gli attacchi dei modelli dell'unità beneficiano +1 ai tiri per la Penetrazione delle Corazze.
- **Esploratori:** Tutti i modelli dell'unità hanno la regola speciale Esplorazione.
- **Flagello degli Xeno:** Tutti i modelli dell'unità ripetono i tiri per Ferire falliti contro le Creature Mostruose e le Creature Mostruose Gigantesche.

LEGION DESTROYER SQUAD [FAQ]

115 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 4 Distruttori
- 1 Sergente Distruttore

Tipo di Unità

- Distruttore: Fanteria
- Sergente Distruttore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Due pistole requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- Granate rad
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Armature Rinforzate
- Contrattacco

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino o un Land Raider Proteus o una Terrax Patern Termite Assault Drill [HH9] come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Distruttori addizionali..... +15 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche..... +25 punti
- L'intera unità può avere reattori dorsali..... +5 punti/modello
(se viene scelta questa opzione l'unità non può scegliere un Trasporto Apposito)
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Distruttore può sostituire una pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme..... +10 punti/modello
 - Pistola plasma..... +10 punti/modello
 - Lanciamissili con supporti gravitazionali (equipaggiato esclusivamente con missili rad)..... +20 punti/modello
- Il Sergente Distruttore può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
 - Martello Tuono..... +20 punti
- Il Sergente Veterano può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti
- Il Sergente Distruttore può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Fino a 3 bombe phosphex..... +10 punti/bomba

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

Fuoco Strisciante: Dopo che il segnalino ad Area di un'arma con questa regola speciale è stato posizionato a seguito della deviazione, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino ad un massimo di 2" in qualsiasi direzione, fintantoché così facendo colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.

Morte Persistente: Dopo aver risolto i colpi di un'arma ad Area con questa regola speciale, 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. Si consiglia di avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

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

LEGION TERMINATOR SQUAD

175 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator
- 1 Sergente Terminator

Tipo di Unità

- Terminator: Fanteria
- Sergente Terminator: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma potenziata
- Armatura Terminator
- Combi-requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Avanzata Implacabile

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator addizionali +30 punti/modello
- L'intera unità può sostituire l'armatura Terminator con una armatura Terminator Cataphractii o con una armatura Terminator Tartaros. Tutti i modelli devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di armatura e la scelta deve essere chiaramente rappresentata sui modelli..... gratis
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Terminator può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciapiammine pesante +10 punti/modello
 - Cannone automatico Mietitore..... +15 punti/modello
 - Distruttore plasma..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +7 punti/modello
 - Fucile Volkite..... +7 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria arma potenziata con una delle seguenti armi:
 - Maglio potenziato +5 punti/modello
 - Artiglio Fulmine (singolo) +5 punti/modello
 - Maglio a catena..... +10 punti/modello
 - Martello Tuono..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire sia il combi-requiem che l'arma potenziata con una coppia di artigli Fulmine..... +10punti/modello
- Il Sergente Terminator può avere un lanciagranate d'assalto +10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

TECHMARINE COVENANT

35 Punti/Modello

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

Composizione dell'Unità

- 1-3 Techmarine possono essere presi come singola Scelta Élite dell'esercito. Ogni Techmarine si considera un'unità a sé stante durante il gioco e può essere accompagnato da dei Servo-automata (vedi la regola Schieramento Speciale).

Tipo di Unità

- Servo-automata: Fanteria
- Techmarine: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Techmarine)

- Armatura dell'artefice
- Ascia potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Servobraccio

Equipaggiamento (Servo-automata)

- Fucile requiem
- Spada a catena

Regole Speciali (Techmarine)

- Legiones Astartes
- Fabbro da Battaglia
- Schieramento Speciale (Techmarine)

Regole Speciali (Servo-automata)

- Cybernetica

Trasporto Apposito

- Ciascun Techmarine può avere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Schieramento Speciale (Techmarine)

1-3 Techmarine possono essere presi come singola scelta Élite dell'esercito. Ciascun Techmarine può essere accompagnato da dei Servo-automata, con cui formerà una singola unità. Ogni Techmarine (e eventuali Servo-automata associati) si considera un'unità a sé stante durante il gioco e deve essere schierato separatamente dagli altri.

Opzioni

- Qualsiasi Techmarine può avere uno dei seguenti:
 - Scanner predittivo +5 punti/modello
 - Nuncio-Vox..... +10 punti/modello
 - Fucile requiem perfezionato +5 punti/modello
 - Combi-arma +10 punti/modello
 - Fucile Volkite..... +10 punti/modello
 - Fucile graviton +15 punti/modello
 - Pistola plasma +15 punti/modello
- Qualsiasi Techmarine può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche..... +5 punti/modello
 - Granate rad..... +10 punti/modello
 - Cyber-famiglio..... +15 punti/modello
- Qualsiasi Techmarine può sostituire il Servobraccio con uno dei seguenti:
 - Raggio convertitore..... +35 punti/modello
- Qualsiasi Techmarine può sostituire l'ascia potenziata con uno dei seguenti:
 - Martello tuono +15 punti/modello
- Qualsiasi Techmarine può essere accompagnato da:
 - Fino a 4 Servo-automata..... +12 punti/modello
- Qualsiasi Servo-automata dell'unità può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Fresa laser +5 punti/modello
 - Maglio potenziato +15 punti/modello
 - Cannone rotante..... +5 punti/modello
 - Lanciafiamme..... +5 punti/modello
 - Multi-termico..... +10 punti/modello
 - Requiem pesante..... +10 punti/modello
 - Lanciamissili (equipaggiato con missili a frammentazione e missili perforanti) +15 punti/modello
- Se il Techmarine è equipaggiato con delle granate rad, i lanciamissili dei suoi Servo-automata possono sostituire i missili perforanti e a frammentazione con dei missili rad..... +10punti

Cybernetica

Se l'unità non include un Techmarine, i Servo-automata rimasti devono effettuare un Test di Inchiodamento all'inizio di ogni loro Fase di Movimento, a meno che non si trovino ingaggiati in corpo a corpo, nel qual caso non devono effettuare alcun test e combatteranno normalmente.

APOTHECARION DETACHMENT

45 Punti/Modello

Apotecario

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

Composizione dell'Unità

- 1-3 Apotecari possono essere presi come singola Scelta Élite dell'esercito, fintantoché questo include abbastanza unità in cui distaccarli (vedi la regola Schieramento Speciale).

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Schieramento Speciale (Apotecario)

Opzioni

- Qualsiasi Apotecario dell'unità può avere uno dei seguenti:
 - Scanner predittivo +5 punti/modello
 - Combi-arma +10 punti/modello
 - Fucile Volkite..... +10 punti/modello
- Qualsiasi Apotecario dell'unità può sostituire la spada a catena con una spada potenziata +10 punti/modello
- Qualsiasi Apotecario dell'unità può avere uno dei seguenti:
 - Armatura dell'artefice..... +10 punti/modello
 - Reattori dorsali..... +15 punti/modello
 - Moto degli Space Marine +20 punti/modello

Schieramento Speciale (Apotecario)

- 1-3 Apotecari possono essere presi come singola scelta Élite dell'esercito, fintantoché questo include abbastanza unità in cui Distaccarli.
- Durante lo Schieramento, ogni Apotecario **deve** essere assegnato ad un'unità, che non potrà mai lasciare durante la partita. Un Apotecario può essere assegnato solo ad un'unità composta interamente da modelli di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes, e non può mai essere assegnato ad unità di Terminator o ad unità con la regola speciale Demone.
- Un Apotecario equipaggiato con un reattore dorsale può essere assegnato soltanto ad unità composte interamente da modelli di tipo Fanteria ad Avvicinamento Rapido e con la regola speciale Legiones Astartes.
- Un Apotecario equipaggiato con un Moto degli Space Marine può essere assegnato soltanto ad unità composte interamente da modelli di tipo Moto e con la regola speciale Legiones Astartes.
- A ciascuna unità può essere assegnato un solo Apotecario.
- Per tutto ciò che riguarda una Missione che utilizza Punti Vittoria per aver distrutto un'unità, un Apothecarion Detachment non è considerato un'unità separata e distruggerlo non comporta mai il guadagno di Punti Vittoria. Ciascun Apotecario si considera a tali fini in tutto e per tutto parte dell'unità a cui è assegnato.

LEGION DREADNOUGHT TALON

125 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Arma da mischia dei Dreadnought con un combi-requiem incorporato
- Requiem pesante binato
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Talon di Dreadnought

Trasporto Apposito

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

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a due Dreadnought aggiuntivi..... +125 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
 - Arma da mischia dei Dreadnought con combi-requiem incorporato (*questo garantisce al modello un Attacco aggiuntivo*) gratis
 - Multi-termico gratis
 - Cannone automatico binato +5 punti/modello
 - Cannone plasma +10 punti/modello
 - Colubrina Volkite +10 punti/modello
 - Lanciamissili binato (con missili perforanti e a frammentazione) +10 punti/modello
 - Cannone Tempesta di Fiamme +15 punti/modello
 - Cannone laser binato +25 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può sostituire l'arma da mischia dei Dreadnought e il combi-requiem incorporato con uno dei seguenti:
 - Requiem pesante binato gratis
 - Cannone automatico binato +10 punti/modello
 - Colubrina Volkite +10 punti/modello
 - Lanciamissili binato (con missili perforanti e a frammentazione) +10 punti/modello
 - Maglio a catena dei dreadnought con combi-requiem incorporato +10 punti/modello
 - Maglio d'assedio con combi-requiem incorporato +10 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può sostituire qualsiasi combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/arma
 - Fucile graviton +15 punti/arma
 - Fucile termico +15 punti/arma
 - Distruttore plasma +20 punti/arma
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Lanciagranate d'assalto +15 punti/modello
 - Rivestimento in ceramite +20 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può avere uno dei seguenti:
 - Fino a due missili Cacciatore +5 punti/arma
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello

Talon di Dreadnought

Quando un Talon di Dreadnought viene schierato sul tavolo da gioco (durante lo Schieramento della Missione o quando entra in gioco dalla Riserva), tutti i Dreadnought che lo compongono **devono** essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché si considerano tutti quanti come unità separate e non come uno squadrone di veicoli, potendo agire indipendentemente uno dagli altri ed essendo considerati 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.

CONTEMPTOR DREADNOUGHT TALON

175 Punti

Dreadnought Contemptor

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

Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Contemptor

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Arma da mischia dei Dreadnought con un combi-requiem incorporato
- Requiem pesante binato
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Rapidità
- Scudo Atomantico
- Talon di Dreadnought

Trasporto Apposito

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

Talon di Dreadnought

Quando un Talon di Dreadnought viene schierato sul tavolo da gioco (durante lo Schieramento della Missione o quando entra in gioco dalla Riserva), tutti i Dreadnought che lo compongono **devono** essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché si considerano tutti quanti come unità separate e non come uno squadrone di veicoli, potendo agire indipendentemente uno dagli altri ed essendo considerati come unità separate sia per quanto riguarda qualsiasi azione che per quanto riguarda guadagnare Punti Vittoria nelle Missioni che utilizza dei Punti Vittoria per aver distrutto un'unità.

Scudo Atomantico

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

In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a due Dreadnought Contemptor addizionali..... +175 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può sostituire il requiem pesante binato con uno dei seguenti:
 - Arma da mischia dei Dreadnought con combi-requiem incorporato (*questo garantisce al modello un Attacco addizionale*) gratis
 - Multi-termico gratis
 - Cannone automatico binato +5 punti/modello
 - Cannone plasma +10 punti/modello
 - Cannone d'assalto Kheres +15 punti/modello
 - Colubrina Volkite binata +15 punti/modello
 - Cannone laser binato +25 punti/modello
 - Raggio convertitore pesante +35 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può sostituire l'arma da mischia dei Dreadnought e il combi-requiem incorporato con uno dei seguenti:
 - Multi-termico gratis
 - Requiem pesante binato gratis
 - Cannone automatico binato +10 punti/modello
 - Colubrina Volkite binata +15 punti/modello
 - Cannone d'assalto Kheres +15 punti/modello
 - Cannone laser binato +25 punti/modello
 - Maglio a catena dei Dreadnought con combi-requiem incorporato +10 punti/modello
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può sostituire qualsiasi combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/arma
 - Fucile graviton +15 punti/arma
 - Fucile termico +15 punti/arma
 - Distruttore plasma +20 punti/arma
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc dorsale +15 punti/modello

CONTEMPTOR-CORTUS DREADNOUGHT TALON

135 Punti

Dreadnought Contemptor-Cortus

AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Re	I	A	PS
4	4	6	13	11	10	4	3	3

Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Contemptor-Cortus

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Arma da mischia dei Dreadnought con un combi-requiem incorporato
- Requiem pesante binato
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

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

Trasporto Apposito

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

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a due Contemptor-Cortus addizionali +135 punti/modello
- Qualsiasi Contemptor-Cortus dell'unità può sostituire il requiem pesante binato oppure l'arma da mischia dei Dreadnought con combi-requiem incorporato con uno dei seguenti:
 - Arma da mischia dei Dreadnought con combi-requiem incorporato (*questa opzione può essere scelta solo in sostituzione del requiem pesante binato e garantisce al modello un Attacco addizionale*) gratis
 - Maglio a catena dei Dreadnought con combi-requiem incorporato +10 punti/modello
 - Multi-termico gratis
 - Cannone automatico binato +5 punti/modello
 - Cannone plasma +10 punti/modello
 - Cannone d'assalto Kheres +15 punti/modello
 - Colubrina Volkite binata +15 punti/modello
 - Cannone laser binato +25 punti/modello
 - Raggio convertitore pesante* +35 punti/modello
- Qualsiasi Contemptor-Cortus dell'unità può sostituire qualsiasi combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/arma
 - Fucile graviton +15 punti/arma
 - Fucile termico +15 punti/arma
 - Distruttore plasma +20 punti/arma
- Qualsiasi Dreadnought dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc dorsale +15 punti/modello

*Può essere scelto soltanto una volta.

Talon di Dreadnought

Quando un Talon di Dreadnought viene schierato sul tavolo da gioco (durante lo Schieramento della Missione o quando entra in gioco dalla Riserva), tutti i Dreadnought che lo compongono **devono** essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché si considerano tutti quanti come unità separate e non come uno squadrone di veicoli, potendo agire indipendentemente uno dagli altri ed essendo considerati 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.

Deflettore Atomantico

Un veicolo equipaggiato con un Deflettore Atomantico ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro ed esplosioni rivolte contro la sua Corazza Frontale.

In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Pilota Instabile

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

Sovraccarico Atomantico

All'inizio di ogni suo turno, il Giocatore può dichiarare di sovraccaricare il reattore atomantico di qualsiasi suo Contemptor-Cortus, ottenendo uno dei seguenti bonus a sua scelta fino al termine del proprio Turno del Giocatore.

- Il Contemptor-Cortus ottiene la regola speciale Rabbia
- Il Contemptor-Cortus ottiene un bonus di +1" a qualsiasi distanza di Movimento e/o di Carica.
- Il Contemptor-Cortus ottiene un bonus di +2" a qualsiasi distanza di Corsa.
- Il Contemptor-Cortus ottiene un bonus di +1 I.

Alt termine di ogni Turno del Giocatore tira un D6 per ciascun Contemptor-Cortus che ha utilizzato questa opzione. Con un risultato di 1 il Contemptor perde un Punto Scafo. Se il Contemptor-Cortus viene rottamato a seguito di questo danno subisce automaticamente un risultato di "Esplode!" e il raggio dell'esplosione è aumentato di +D3" anziché di solo +1" come di consueto.

LEGION RAPIER WEAPONS BATTERY

40 Punti

Space Marine Artigliere
Batteria Rapier

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	1	8	3+
-	-	-	7	2	-	-	-	3+

Composizione dell'Unità

- 1 Batteria Rapier accompagnata da 2 Space Marine artiglieri

Tipo di Unità

- Space Marine Artigliere: Fanteria
- Batteria Rapier: Artiglieria

Equipaggiamento (solo Space Marine Artiglieri)

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

Equipaggiamento (solo Batteria Rapier)

- Requiem pesante quad

Regole Speciali

- Legiones Astartes (solo Space Marine Artiglieri)
- Estremamente Imponente (Batteria e artiglieri assieme)

*Batteria di Distruttori Laser

La "Batteria di Distruttori Laser" (Laser Destroyer Array) è menzionata solo in un ridottissimo (non più di un paio) numero di pubblicazioni Horus Heresy, e differisce dal normale Distruttore Laser (Laser Destroyer) per la gittata aumentata a 48" rispetto ai normali 36". In tutti gli altri volumi, compresi tutti quelli dedicati alle Legioni di Space Marine, sia in formato digitale che in formato cartaceo e nel più recente Age of Darkness Rulebook, non vi è alcun riferimento alla Batteria di Distruttori Laser.

In attesa di future (?) FAQ o Errata di FW, accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo questo parere [NdHG].

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 2 batterie Rapier addizionali, ciascuna delle quali accompagnata da due Space Marine artiglieri +40 punti/modello
- Qualsiasi batteria Rapier dell'unità può sostituire il proprio requiem pesante quad con uno dei seguenti:
 - Batteria di Distruttori laser* +15 punti/modello
 - Cannone graviton +35 punti/modello
- L'intera unità può essere promossa a Legion Quad Launcher Support Battery, sostituendo il proprio requiem pesante quad con un mortaio quad ("Thud Gun") equipaggiato con munizioni a frammentazione +20 punti/modello
- Tutti i mortai quad dell'unità possono avere qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo.
 - Munizioni incendiarie +5 punti/modello
 - Munizioni anticarro +10 punti/modello
 - Munizioni a scheggia +10 punti/modello
- Se il Distaccamento di cui l'unità fa parte include anche un Console di tipo Maestro d'Assedio, tutti i mortai quad dell'unità possono essere equipaggiati con delle munizioni phosphex +20 punti/modello

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

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, che potrà provare a salvare normalmente. In aggiunta, fino al termine del Turno Successivo, considera come Terreno Accidentato e Pericoloso la porzione di tavolo coperta dalla sagoma ad Area dell'arma che ha sparato.

Mortaio Quad

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Munizioni a frammentazione	12"-60"	5	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Binato, Bombardamento
Munizioni anticarro	36"	8	4	Pesante 4, Penetrante
Munizioni incendiarie	12"-60"	4	5	Pesante 1, Area Grande (5"), Binato, Bombardamento, Ignora la Copertura
Munizioni phosphex	12"-36"	4	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante, Morte Persistente

Fuoco Strisciante: Dopo che il segnalino ad Area di un'arma con questa regola speciale è stato posizionato a seguito della deviazione, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino ad un massimo di 2" in qualsiasi direzione, fintantoché così facendo colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.

Morte Persistente: Dopo aver risolto i colpi di un'arma ad Area con questa regola speciale, 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. Si consiglia di avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

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

LEGION MORTIS DREADNOUGHT

125 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Mortis

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Due requiem pesanti binati
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Sensori di Tracciamento Elicoidali

Opzioni

- Un Dreadnought Mortis può sostituire entrambi i propri requiem pesanti binati con uno dei seguenti:
 - Due multi-termici..... gratis
 - Due cannoni automatici binato +10 punti
 - Due lanciamissili binati
(con missili perforanti e a frammentazione) +20 punti
 - Due cannoni laser binati..... +30 punti
- Qualsiasi Dreadnought Mortis può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti
 - Rivestimento in ceramite +20 punti
- Qualsiasi Dreadnought Mortis può avere uno dei seguenti:
 - Fino a due missili Cacciatore..... +5 punti/arma
 - Lanciamissili Havoc +15 punti

Sensori di Tracciamento Elicoidali

All'inizio del proprio Turno, il modello può dichiarare di utilizzare questa abilità.

Se lo fa, fino all'inizio del suo successivo Turno del Giocatore non può né muoversi né correre e tutte le sue armi guadagnano le regole speciali Intercettazione e Contraerea.

Se il modello decide di non utilizzare questa regola, può invece muoversi e sparare normalmente.

Se lo desidera il modello può essere schierato in campo prima dell'inizio della Battaglia con questa abilità attivata, ma ovviamente in questo caso non potrà muoversi né correre nel corso del proprio primo turno di gioco.

CONTEMPTOR MORTIS DREADNOUGHT

125 Punti

Contemptor Mortis

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

Composizione dell'Unità

- 1 Contemptor Mortis

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Due requiem pesanti binati
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Scudo Atomantico
- Sensori di Tracciamento Elicoidali

Opzioni

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

Scudo Atomantico

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

In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Sensori di Tracciamento Elicoidali

All'inizio del proprio Turno, il modello può dichiarare di utilizzare questa abilità.

Se lo fa, fino all'inizio del suo successivo Turno del Giocatore non può né muoversi né correre e tutte le sue armi guadagnano le regole speciali Intercettazione e Contraerea. Se il modello decide di non utilizzare questa regola, può invece muoversi e sparare normalmente.

Se lo desidera il modello può essere schierato in campo prima dell'inizio della Battaglia con questa abilità attivata, ma ovviamente in questo caso non potrà muoversi né correre nel corso del proprio primo turno di gioco.

0-1 LEGION NULLIFICATOR SQUAD

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Nullificator	5	4	4	4	1	4	2	10	2+
Sergente Nullificator	5	4	4	4	1	4	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Nullificator
- 1 Sergente Nullificator

Tipo di Unità

- Nullificator: Fanteria
- Sergente Nullificator: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Mazza a shock eterico
- Sigilli esagrammatici

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Risoluti
- Volontà Adamantina

Sigilli Esagrammatici

Un modello con questo equipaggiamento può ripetere qualsiasi Tiro Invulnerabilità fallito effettuato contro un attacco da tiro, un attacco da mischia e/o contro un potere di tipo Fuoco Psicico sferrati da un modello con la regola speciale Demone o Demone della Tempesta della Rovina.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Nullificator addizionali+45 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire la mazza a shock eterico con un maglio potenziato.....+15 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il combi-requiem con un lanciafiamme Toxiferran.....+10 punti/modello
- Il Sergente Nullificator può sostituire la mazza a shock eterico con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata gratis
 - Martello Tuono.....+10 punti
 - Maglio potenziato.....+15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciafiamme Toxiferran	Sagoma	4	5	Assalto 1, Avvelenato (3+), Corrotto
Mazza a shock eterico	-	+2	4	Mischia, Deflagrazione

Corrotto: Una ferita inflitta con successo da un'arma con questa regola speciale rimuove immediatamente qualsiasi beneficio conferito da poteri psionici di tipo Benedizione che siano attivi sull'unità bersaglio. In aggiunta, qualsiasi Tiro per Ferire pari a 6 effettuato con un'arma con questa regola speciale è risolto a VP2.

Deflagrazione: Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.

TRUPPE

LEGION TACTICAL SQUAD

125 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 9 Space Marine
- 1 Sergente Space Marine

Tipo di Unità

- Space Marine: Fanteria
- Sergente Space Marine: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Furia della Legione

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Space Marine addizionali +10 punti/modello
- L'intera unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Sostituire il fucile requiem con una spada a catena gratis
 - Avere una spada a catena addizionale +2 punti/modello
- Uno Space Marine dell'unità può avere un Nuncio-Vox +10 punti
- Uno Space Marine dell'unità può avere un Vessillo della Legione +10 punti
- Il Sergente Space Marine può sostituire il fucile requiem e/o la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Combi-arma +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
 - Spada a catena pesante +5 punti
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Space Marine può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti
- Il Sergente Space Marine può avere bombe termiche +5 punti

Furia della Legione

Fintantoché l'unità è formata da almeno cinque modelli equipaggiati con fucile requiem e/o pistola requiem, non si è mossa, non è arrivata tramite un Attacco in Profondità o non è sbarcata da un veicolo durante quel turno, l'unità può dichiarare un attacco Furia della Legione nella propria Fase di Tiro.

I modelli che effettuano un attacco Furia della Legione possono sparare due volte con il proprio fucile requiem o con la propria pistola requiem (nel caso di combi-armi solo la parte requiem può sparare due volte).

Dopo aver usato un attacco Furia della Legione, l'unità non può nello stesso turno sparare di Reazione né può sparare nella propria successiva Fase di Tiro, anche se può comunque muoversi, correre e combattere normalmente.

Un attacco Furia della Legione non può essere utilizzato se l'unità deve sparare alla Cieca.

Personaggi eventualmente aggregati all'unità e modelli dell'unità equipaggiati con altre tipologie di armi rispetto a quanto sopra specificato non beneficiano di questa regola ma possono comunque sparare normalmente.

LEGION ASSAULT SQUAD

175 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 9 Assaltatori
- 1 Sergente Assaltatore

Tipo di Unità

- Assaltatore: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Sergente Assaltatore: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Assaltatori aggiuntivi +13 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +5 punti/modello
- L'intera unità può avere scudi da combattimento +3 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Assaltatore può scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Sostituire la una spada a catena con un'arma potenziata +10 punti/modello
 - Sostituire la pistola requiem con una pistola lanciafiamme +10 punti/modello
 - Sostituire la pistola requiem con una pistola plasma +15 punti/modello
- Il Sergente Assaltatore può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Spada a catena pesante +5 punti
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
 - Martello Tuono +20 punti
- In alternativa il Sergente Assaltatore può sostituire la spada a catena e la pistola requiem con una coppia di artigli Fulmine +20 punti
- Il Sergente Assaltatore può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
- Se non sono già stati scelti come opzione per l'intera unità, il Sergente Assaltatore può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Scudo da combattimento +3 punti
 - Bombe termiche +5 punti
- Il Sergente Assaltatore può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

LEGION BREACHER SIEGE SQUAD

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Breacher	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Breacher	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 9 Breacher
- 1 Sergente Breacher

Tipo di Unità

- Breacher: Fanteria
- Sergente Breacher: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Armature Rinforzate

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Breacher addizionali +15 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +5 punti/modello
- Un Breacher dell'unità può avere un Nuncio-Vox +10 punti
- Un Breacher dell'unità può avere un Vessillo della Legione +10 punti
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Breacher può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Fucile Volkite +5 punti/modello
 - Lanciafiamme +10 punti/modello
 - Fucile graviton +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Fresa laser +10 punti/modello
- Il Sergente Breacher può sostituire il fucile requiem o la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
 - Martello Tuono +20 punti
- Il Sergente Breacher può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) +5 punti
 - Una carica da demolizione +10 punti
- Il Sergente Breacher può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carica da demolizione	Spec.**	8	2	Mischia, Area (3"), Demolitore, Un Solo Uso
Fresa laser	-	9	2	Mischia, Ingombrante, Molto Ingombrante

**Quest'arma possiede regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Granate & Bombe.

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).

Molto Ingombrante: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può effettuare un unico attacco in corpo a corpo, che viene risolto ad AC1, indipendentemente dal numero di attacchi sul suo profilo, bonus per la carica o altre regole speciali.

LEGION TACTICAL SUPPORT SQUAD

100 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 4 Space Marine
- 1 Sergente Space Marine

Tipo di Unità

- Space Marine: Fanteria
- Sergente Space Marine: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lanciapiammine
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Unità di Supporto

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Space Marine addizionali +15 punti/modello
- L'intera unità può avere una spada a catena addizionale +2 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il lanciapiammine con uno dei seguenti. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo:
 - Cannone rotante gratis
 - Fucile Volkite gratis
 - Moschetto Volkite +5 punti/modello
 - Fucile plasma +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
- Il Sergente Space Marine può in alternativa sostituire il lanciapiammine con uno dei seguenti:
 - Spada a catena gratis
 - Fucile requiem e scanner predittivo gratis
 - Combi-arma gratis
- Il Sergente Space Marine può sostituire la pistola requiem con una pistola plasma +15 punti
- Il Sergente Space Marine può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Spada a catena pesante +5 punti
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Space Marine può avere bombe termiche +5 punti
- Il Sergente Space Marine può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

LEGION RECONNAISSANCE SQUAD

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Ricognitore	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Ricognitore	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Ricognitori
- 1 Sergente Ricognitore

Tipo di Unità

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

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Aggirare
- Esplorazione
- Sensi Acuti
- Unità di Supporto

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino o una Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Ricognitori aggiuntivi +15 punti/modello
- L'intera unità può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura da Esploratore..... gratis
(Questa opzione modifica il TA dei modelli in 4+ e conferisce le regole speciali *Infiltrazione e Movimento in Copertura*).
- L'intera unità può avere bombe termiche..... +5 punti/modello
- L'intera unità può avere camaleolina +5 punti/modello
- Un Ricognitore dell'unità può avere un Nuncio-Vox..... +10 punti
- Qualsiasi Ricognitore dell'unità può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Fucile a pompa degli Space Marine gratis
 - Spada a catena gratis
 - Fucile di precisione..... +5 punti/modello
- Il Sergente Ricognitore può sostituire il fucile requiem e/o la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Spada a catena gratis
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Ricognitore può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme..... +5 punti
 - Volkite Serpente..... +5 punti
 - Combi-arma +10 punti
 - Pistola plasma..... +15 punti
- Il Sergente Ricognitore può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti
(Nota che il Sergente beneficia ugualmente delle regole speciali aggiuntive nel caso il resto dell'unità sia equipaggiata con Armature da Esploratore).

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

LEGION HUSSAR SQUADRON

150 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Ussaro	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergente Ussaro	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Ussari
- 1 Sergente Ussaro

Tipo di Unità

- Ussaro: Moto
- Sergente Ussaro: Moto (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto degli Space Marine equipaggiata con un combi-requiem
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Mordi & Fuggi
- Unità di Supporto

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Ussari aggiuntivi +30 punti/modello
- L'intera unità può sostituire i combi-requiem con un cannone rotante a canne mozze binato +10 punti/modello
- Il Sergente Ussaro può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +10 punti
- Il Sergente Ussaro può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Ussaro può avere bombe termiche +5 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone rotante a canne mozze	12"	3	6	Raffica 4/5

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

LEGION JETBIKE SKY SEEKER SQUADRON

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Sky Seeker	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergente Sky Seeker	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 2 Sky Seeker
- 1 Sergente Sky Seeker

Tipo di Unità

- Sky Seeker: Moto a Reazione
- Sergente Sky Seeker: Moto a Reazione (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto a reazione Estoc degli Space Marine equipaggiato con un combi-requiem e sensori Oracolo
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Esplorazione
- Unità di Supporto

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 7 Sky Seeker addizionali.....+25 punti/modello
- L'intera unità può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Cannone rotante pesante.....+10 punti/modello
 - Lanciagranate (equipaggiato con un granate perforanti e granate a frammentazione).....+10 punti/modello
- Il Sergente Sky Seeker può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme.....+10 punti
 - Pistola plasma.....+10 punti
- Il Sergente Sky Seeker può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata.....+10 punti
 - Maglio potenziato.....+15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo).....+15 punti
- Il Sergente Sky Seeker può avere bombe termiche.....+5 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone rotante pesante	30"	4	6	Raffica 3/4

Moto a Reazione Estoc

Una moto a reazione Estoc segue le normali regole per le moto a reazione presentate nell'Age of Darkness Rulebook. Il bonus al valore di Resistenza del modello è già incluso nel profilo dell'unità.

Sensori Oracolo

Un modello equipaggiato con dei sensori di tracciamento Oracolo si considera equipaggiato con uno scanner predittivo.

In aggiunta, un'unità che include almeno un modello con questo equipaggiamento, può tracciare una singola unità nemica che si trovi entro 12" di distanza dall'unità e in linea di vista. Utilizza questa abilità all'inizio della Fase di Tiro del giocatore. Fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore, tutte le unità amiche e con la regola speciale Legiones Astartes che fanno fuoco contro l'unità tracciata, beneficiano di un bonus di +1 a tutti i propri Tiri per Colpire durante la propria Fase di Tiro. L'effetto di più sensori Oracolo non è cumulativo, e se più unità tracciano lo stesso bersaglio questi non subisce alcun effetto addizionale.

Tracciare un'unità nemica si considera un Attacco da Tiro da parte di tutta l'unità che include il modello che utilizza questo equipaggiamento.

TRASPORTI APPOSITI

LEGION RHINO ARMoured CARRIER

35 Punti

	AB	Fr	Corazza	Re	PS
Rhino	4	11	11	10	3

Composizione dell'Unità

- 1 Rhino

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento

- Fumogeni
- Combi-requiem
- Riflettore

Punti di Fuoco

- Fino a 2 modelli possono sparare dal portellone superiore.

Capacità di Trasporto

- 10 Modelli. Un Rhino non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente.

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato e uno sul retro dello scafo.

Regole Speciali

- Riparazione

Opzioni

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

Riparazione

Se un Rhino si trova Immobilizzato per qualsiasi ragione, nella propria Fase di Tiro, invece che sparare con un'arma, può riparare il danno subito con un risultato di 6 su un D6. Nota che questa riparazione non fa riguadagnare al Rhino alcun Punto Scafo.

LEGION DROP POD

35 Punti

Capsula d'Atterraggio

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	12	3

Composizione dell'Unità

- 1 Capsula d'Atterraggio

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Scoperto, Trasporto)

Equipaggiamento

- Combi-requiem
- Portelli a reazione d'impatto

Capacità di Trasporto

- 10 Modelli. In alternativa può trasportare un singolo Legion Dreadnought oppure una singola batteria Rapier con i propri serventi.

Regole Speciali

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

Portelli a Reazione d'Impatto

Appena una Capsula viene schierata in campo, i portelloni si aprono automaticamente e devono essere completamente spalancati.

Tutti i passeggeri devono immediatamente sbarcare e nessun modello può imbarcarsi sulla Capsula nei turni successivi.

Una volta schierata, una Capsula non può mai muoversi ed è considerata come un veicolo che abbia subito un risultato di Immobilizzato che non può mai essere riparato in alcuna maniera (nota che questo non fa perdere alcun Punto Scafo alla Capsula).

Assalto delle Capsule d'Atterraggio

Tutte le unità con questa regola speciale si considerano delle Capsule di Atterraggio e **devono** essere schierate in Riserva e entrare in gioco tramite le regole per l'Attacco in Profondità.

Qualsiasi unità che abbia acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto Apposito **deve** iniziare il gioco imbarcata in essa.

All'inizio del primo Turno del Giocatore che le controlla, questi **deve** scegliere la metà delle proprie Capsule di Atterraggio (arrotondando per eccesso), che entreranno in gioco automaticamente durante il suo primo turno.

Le rimanenti Capsule di Atterraggio dell'esercito entreranno in gioco nei turni seguenti secondo le normali regole per le Riserve.

Sistema di Guida Inerziale

Se una Capsula devia sopra un terreno intransitabile o sopra un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

LEGION DREADNOUGHT DROP POD

100 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Capsula da Dreadnought

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Scoperto, Trasporto)

Equipaggiamento

- Portelli a reazione d'impatto

Capacità di Trasporto

- Un singolo Dreadnought di qualsiasi tipologia/variante (come i Contemptor Dreadnought ecc.).

Regole Speciali

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

Portelli a Reazione d'Impatto

Appena una Capsula viene schierata in campo, i portelloni si aprono automaticamente e devono essere completamente spalancati.

Tutti i passeggeri devono immediatamente sbarcare e nessun modello può imbarcarsi sulla Capsula nei turni successivi.

Una volta schierata, una Capsula non può mai muoversi ed è considerata come un veicolo che abbia subito un risultato di Immobilizzato che non può mai essere riparato in alcuna maniera (nota che questo non fa perdere alcun Punto Scafo alla Capsula).

Assalto delle Capsule d'Atterraggio

Tutte le unità con questa regola speciale si considerano delle Capsule di Atterraggio e **devono** essere schierate in Riserva e entrare in gioco tramite le regole per l'Attacco in Profondità.

Qualsiasi unità che abbia acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto Apposito **deve** iniziare il gioco imbarcata in essa.

All'inizio del primo Turno del Giocatore che le controlla, questi **deve** scegliere la metà delle proprie Capsule di Atterraggio (arrotondando per eccesso), che entreranno in gioco automaticamente durante il suo primo turno.

Le rimanenti Capsule di Atterraggio dell'esercito entreranno in gioco nei turni seguenti secondo le normali regole per le Riserve.

Retrorazzi

Nel turno in cui entra in gioco dalla Riserva, fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore, una Capsula da Dreadnought e il Dreadnought che sbarca da essa si considerano avere la regola speciale Ammantato.

Sistema di Guida Inerziale

Se una Capsula devia sopra un terreno intransitabile o sopra un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

SUPPORTI LEGGERI

LEGION SEEKER SQUAD

155 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Cercatore	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Leader Cercatore	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Cercatori
- 1 Leader Cercatore

Tipo di Unità

- Cercatore: Fanteria
- Leader Cercatore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

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

Trasporto Apposito

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

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Cercatori aggiuntivi +20 punti/modello
- Un Cercatore dell'unità può avere un Nuncio-Vox +10 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il fucile requiem con
 - Combi-arma +5 punti/modello
- Il Leader Cercatore avere con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Leader Cercatore può sostituire il fucile requiem con munizioni speciali con una pistola plasma +10 punti
- Il Leader Cercatore può avere bombe termiche +5 punti
- Il Leader Cercatore può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Munizioni Speciali

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

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Marchio della Morte

Dopo che entrambi i giocatori hanno schierato gli Infiltratori ma prima che la partita cominci, indica un'unità di Fanteria oppure un Personaggio Indipendente nemico come bersaglio del "Marchio della Morte" per ciascuna Legion Seeker Squad dell'esercito. La Legion Seeker Squad si considera avere la regola speciale Nemico Favorito contro il bersaglio indicato.

Munizioni Speciali

I modelli con questa regola speciale sono equipaggiati con diverse tipologie di munizioni (Kraken, Scorpius e Tempest) che possono utilizzare quando sparano con il proprio fucile requiem o con la parte requiem di una combi-arma. I vari modelli possono scegliere liberamente con quale tipo di munizione sparare ogni volta che fanno fuoco.

LEGION OUTRIDER SQUADRON

90 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 3 Space Marine Motociclisti

Tipo di Unità

- Space Marina Motociclista: Moto
- Sergente Motociclista: Moto (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto degli Space Marine equipaggiata con Combi-requiem
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Esplorazione

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 7 Motociclisti addizionali +30 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +5 punti/modello
- Per ogni 3 modelli dell'unità, un Motociclista può scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Sostituire la una spada a catena con un'arma potenziata +10 punti/modello
 - Sostituire la pistola requiem con una pistola lanciafiamme +10 punti/modello
 - Sostituire la pistola requiem con una pistola plasma +15 punti/modello
- L'intera unità può sostituire il Combi-requiem della moto con uno dei seguenti
 - Lanciafiamme binato +15 punti/modello
 - Fucile plasma binato +25 punti/modello
 - Fucile termico binato +25 punti/modello
- Un Motociclista può essere promosso a Sergente Motociclista +15 punti
- Il Sergente Motociclista può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
- Il Sergente Motociclista può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Motociclista può avere bombe termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) +5 punti

LEGION ATTACK BIKE SQUADRON

40 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Moto d'Assalto

Tipo di Unità

- Moto

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto degli Space Marine equipaggiata con Combi-requiem
- Pistola requiem
- Requiem pesante
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 4 Moto d'Assalto +40 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti
 - Lanciafiamme pesante gratis
 - Cannone automatico +5 punti/modello
 - Multi-termico +10 punti/modello

LEGION JETBIKE SKY HUNTER SQUADRON

135 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 3 Sky Hunter

Tipo di Unità

- Sky Hunter: Moto a Reazione
- Sergente Sky Hunter: Moto a Razione (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto a Reazione Scimitar degli Space Marine equipaggiata con requiem pesante
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Attacco in Profondità

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 7 Sky Hunter addizionali +35 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +5 punti/modello
- Per ogni 3 modelli dell'unità, uno Sky Hunter può sostituire il requiem pesante della moto a reazione con uno dei seguenti:
 - Colubrina Volkite +10 punti/modello
 - Multi-termico +10 punti/modello
 - Cannone plasma +15 punti/modello
- Uno Sky Hunter può essere promosso a Sergente Sky Hunter +15 punti
- Il Sergente Sky Hunter può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
- Il Sergente Sky Hunter può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Sky Hunter può avere bombe termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) +5 punti

TARANTULA SENTRY GUN BATTERY

35 Punti

Tarantula

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

Composizione dell'Unità

- 1 Tarantula

Tipo di Unità

- Artiglieria (Immobile)

Equipaggiamento

- Requiem pesante binato

Regole Speciali

- Artiglieria Automatizzata
- Modalità di Fuoco*
- Schieramento Speciale (Tarantula)

**Le Tarantule equipaggiate con un Lanciamissili Antiaereo Hyperios e/o con una Piattaforma di Comando Hyperios non hanno la regola speciale Modalità di Fuoco.*

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 2 Tarantule aggiuntive +35 punti/modello
- L'intera unità può avere la regola speciale Mimetizzazione..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
 - Cannone rotante binato gratis
 - Lanciafiamme pesante 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 un lanciamissili antiaereo Hyperios* +20 punti/modello
- Qualsiasi modello equipaggiato con un lanciamissili antiaereo Hyperios può sostituirlo con una piattaforma di comando Hyperios* +10 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Ricerca di Calore, Contraerea, Intercettazione

Ricerca di Calore: Contro un'arma con questa regola speciale non è possibile utilizzare il tiro salvezza conferito dalla regola speciale Zigzagare.

Schieramento Speciale (Tarantula)

Un'unità di Tarantula si considera avere la regola speciale Esplorazione, ma non può utilizzarla per entrare in gioco dalle Riserve e/o per Aggirare.

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 muoversi né caricare e, se assaltate, non effettuano movimenti di Ammassamento e non possono essere bloccate in Corpo a Corpo. Gli attacchi in corpo a corpo colpiscono automaticamente le Artiglierie ma devono tirare per Ferire normalmente. Se un'unità di Artiglieria Automatizzata perde un Corpo a Corpo, non fare nulla. L'avversario non può effettuare Ammassamenti, Sfondamenti, Consolidamento ecc, e l'unità di Artiglieria rimane sul posto e può sparare normalmente nella propria successiva Fase di Tiro. Se un'unità di Artiglieria Automatizzata vince un Corpo a Corpo, l'avversario deve effettuare un normale Test di Morale, ma l'unità di Artiglieria non può Consolidare né Sfondare.

Mimetizzazione

Un'unità con questa regola speciale si considera avere la regola speciale Ammantato finché non spara per la prima volta, dopodiché la regola non viene più applicata.

Modalità di Fuoco

Prima che la partita cominci, il Giocatore che controlla l'unità deve selezionare la modalità di fuoco che utilizzerà l'unità durante tutta la partita. La modalità scelta non può essere cambiata nel corso della partita.

- Difesa Obiettivo:** L'unità può sparare contro bersagli che si trovano entro 36" di distanza e entro un arco di 90° dal proprio fronte.
- Modalità Sentinella:** L'unità può sparare contro bersagli che si trovano entro 18" di distanza ma può fare fuoco a 360°.

Compatibilmente con la Modalità di Fuoco scelta, ciascuna Tarantula **deve** inoltre far fuoco prioritariamente contro una determinata tipologia di bersaglio, che dipende dalle armi equipaggiate. Se non vi sono nemici del tipo indicato entro gittata e linea di vista dell'unità, questa farà fuoco contro il bersaglio più vicino e in linea di vista.

Nota che se l'unità include Tarantule equipaggiate con armi diverse, è possibile che ciascuna spari ad un bersaglio prioritario diverso, fintantoché tutti si trovano entro gittata e linea di vista determinata dalla Modalità di Fuoco scelta.

- Requiem pesante, lanciafiamme pesante, cannone rotante:** Ciascuna Tarantula farà fuoco contro l'unità nemica non di tipo Veicolo più vicina.
- Cannone laser, multi-termico:** Ciascuna Tarantula farà fuoco contro l'unità nemica di tipo Veicolo o Creatura Mostruosa più vicina.

Piattaforma di Comando Hyperios

Fintantoché almeno una Piattaforma di Comando Hyperios è presente sul tavolo, tutte le Tarantule equipaggiate con un lanciamissili antiaereo Hyperios della stessa unità si considerano avere la regola speciale Fuoco Separato.

PRIMARIS-LIGHTNING STRIKE FIGHTER

135 Punti

Primaris-Lightning

AB	Fr	Corazza	Re	PS
4	11	Fi 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 modello Agile ha un bonus di +1 al Tiro Copertura conferito dalla regola speciale Zigzagare.

Sensori di Tracciamento Terrestre

Conferisce al modello la regola speciale Attacco Radente.

Servo-pilota da Battaglia

Conferisce al modello la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati.

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 veicolo, ma il modello non può mai beneficiare dei bonus al Tiro Copertura conferiti dal Combattimento Notturno.

Opzioni

- Un Primaris-Lighting è dotato di 3 punti arma posizionati sotto le ali, ciascuno dei quali può essere dotato di uno dei seguenti:
 - Due cariche elettromagnetiche tempesta +10 punti
 - Bombe a grappolo phosphex..... +15 punti
 - Cannone automatico binato +20 punti
 - Multilaser binato +20 punti
 - Lanciamissili binato (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione)..... +25 punti
 - Due missili Sunfury..... +25 punti
 - Due missili penetratori Kraken +35 punti
- Qualsiasi lanciamissili binato del modello può essere equipaggiato anche con dei missili rad +10 punti/arma
- Un Primaris-Lighting può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Sensori di tracciamento terrestre +10 punti
 - Servo-pilota da battaglia +15 punti
 - Griglia di diffrazione del reattore +20 punti

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

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 comunque essere un modello che il veicolo ha sorvolato durante la sua Fase di Movimento). La prima Bomba dev'essere di D6", mentre le ulteriori Bombe lanciate deviano come se si trattasse di un Bombardamento Multiplo di Artiglieria.

Carico Mortale: Tira un D6 ogni volta che un veicolo equipaggiato con un'arma con questa regola speciale subisce un qualsiasi danno ma non è distrutto. Con un risultato di 6, il veicolo subisce immediatamente un risultato di Esploso sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.

Fuoco Strisciante: Dopo che il segnalino ad Area di un'arma con questa regola speciale è stato posizionato a seguito della deviazione, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino ad un massimo di 2" in qualsiasi direzione, fintantoché così facendo colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.

Morte Persistente: Dopo aver risolto i colpi di un'arma ad Area con questa regola speciale, 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. Si consiglia di avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

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

ANVILLUS PATTERN DREADCLAW DROP POD

115 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Dreadclaw

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 10 Modelli. In alternativa può trasportare un singolo Legion Dreadnought, Contemptor Dreadnought o Contemptor-Cortus Dreadnought.

Punti di Accesso

- Un punto di accesso al di sotto dello scafo. In pratica i passeggeri possono sbarcare misurando da qualsiasi punto alla base dello scafo.

Regole Speciali

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

Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

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

Assalto delle Capsule d'Atterraggio

Tutte le unità con questa regola speciale si considerano delle Capsule di Atterraggio e **devono** essere schierate in Riserva e entrare in gioco tramite le regole per l'Attacco in Profondità.

Qualsiasi unità che abbia acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto Apposito **deve** iniziare il gioco imbarcata in essa.

All'inizio del primo Turno del Giocatore che le controlla, questi **deve** scegliere la metà delle proprie Capsule di Atterraggio (arrotondando per eccesso), che entreranno in gioco automaticamente durante il suo primo turno.

Le rimanenti Capsule di Atterraggio dell'esercito entreranno in gioco nei turni seguenti secondo le normali regole per le Riserve.

Scarica Termica

Il Giocatore può utilizzare questa regola speciale quando la Dreadclaw entra in gioco tramite un Attacco in Profondità oppure dopo che si è mossa in modalità Fluttuante. Una Scarica Termica non può mai colpire veicoli Volanti Sfreccianti o Creature Mostuose Volanti in Picchiata.

I colpi inflitti da una Scarica Termica sono considerati attacchi effettuati con un'arma di tipo lanciafiamme.

Tira un D6 dopo aver utilizzato la Scarica Termica. Con un risultato di 1 la Dreadclaw subisce automaticamente un singolo Colpo Penetrante che non consente alcun tiro salvezza.

- Attacco in Profondità:** Subito dopo che il modello è stato posizionato secondo le regole dell'Attacco in profondità, tutti i modelli (amici o nemici) entro D3+3" da qualsiasi punto dello scafo della capsula (ignorando alettoni, ponte ecc) subiscono un colpo automatico risolto a Fo6 VP5 con la regola speciale Ignora la Copertura. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso. Se una Dreadclaw utilizza questa tipologia di attacco non è possibile imbarcare o sbarcare modelli da essa nello stesso turno.
- Movimento (Fluttuante):** Subito dopo aver terminato la Fase di Movimento, puoi infliggere D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP5 con la regola speciale Ignora la Copertura contro qualsiasi unità che la Dreadclaw abbia sorvolato nel suo precedente movimento. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso.

Sistema di Guida Inerziale

Se una Capsula devia sopra un terreno intransitabile o sopra un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

LEGION LAND SPEEDER SQUADRON

40 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Land Speeder

Tipo di Unità

- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

Equipaggiamento

- Requiem pesante

Regole Speciali

- Attacco in Profondità

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a 4 Land Speeder addizionali.....+40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante gratis
 - Colubrina Volkite+10 punti/modello
 - Multi-termico.....+10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere uno dei seguenti:
 - Fucile graviton+15 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc+15 punti/modello
 - Requiem pesante.....15 punti/modello
 - Cannone plasma+30 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Fino a due missili Cacciatori.....+5 punti/missile

LEGION JAVELIN ATTACK SPEEDER SQUADRON

55 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Javelin

Tipo di Unità

- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

Equipaggiamento

- Lanciamissili Ciclone binato
- Requiem pesante

Regole Speciali

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

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a 2 Javelin addizionali.....+55 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante gratis
 - Multi-termico.....+10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il lanciamissili Ciclone binato con un cannone laser binato.....+10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Riflettore.....+1 punto/modello
 - Fino a due missili Cacciatori.....+5 punti/missile

Turbina Gravitazionale

I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 a tutti i Tiri per Colpire un modello con questa regola speciale, a meno che questi non sia Immobilizzato.

LEGION STORM EAGLE ASSAULT GUNSHIP

210 Punti

Cannoniera Storm Eagle

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	12	4

Composizione dell'Unità

- 1 Cannoniera Storm Eagle

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

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

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 20 Modelli

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascuno dei quattro lati dello scafo.

Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Veicolo d'Assalto

Opzioni

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

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

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

XIPHON PATTERN INTERCEPTOR

205 Punti

Xiphon

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	11	11	11	2

Composizione dell'Unità

- 1 Xiphon

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Agile
- Attacco in Profondità
- Supersonico

Opzioni

- Uno Xiphon può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Abitacolo corazzato..... +5 punti
 - Contromisure Chaff..... +5 punti
 - Sensori di tracciamento terrestre..... +10 punti

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

Testate a Grappolo: Ogni volta che un'arma con questa regola speciale infligge un Colpo Penetrante contro un Veicolo, tira D3 volte sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e sceglie il risultato più alto.

Tracciamento Terminale: I Tiri Copertura (compresi quelli conferiti dalla regola speciale Zigzagare) effettuati con successo contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.

Agile

Un modello Agile ha un bonus di +1 al Tiro Copertura conferito dalla regola speciale Zigzagare.

Sensori di Tracciamento Terrestre

Conferisce al modello la regola speciale Attacco Radente.

TERRAX PATTERN TERMITE ASSAULT DRILL

80 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Trivella Termitica

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento

- Due fucili requiem binati

Capacità di Trasporto

- 12 Modelli. Una Trivella Termitica non può trasportare modelli con le regole speciali Imponente, Molto Imponente o Estremamente Imponente.

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo. In pratica i passeggeri possono sbarcare e/o imbarcarsi da un singolo portello o da entrambi i lati dello scafo.

Regole Speciali

- Assalto Sotterraneo
- Attacco in Profondità
- Avanzata Strisciante
- Frese Termiche
- La Morte Viene dal Basso

Opzioni

- Una Trivella Termitica può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti
 - Sistema di guida ausiliario +5 punti
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti
- Una Trivella Termitica può sostituire qualsiasi Combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Fucile Volkite binato +5 punti/arma
 - Lanciafiamme pesante +5 punti/arma

Assalto Sotterraneo

Se la Trivella Termitica (e l'unità che sta eventualmente 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 entreranno in gioco automaticamente durante il suo primo turno.

Le rimanenti Capsule di Atterraggio dell'esercito entreranno in gioco nei turni seguenti secondo le normali regole per le Riserve.

Nota che 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 pertanto 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

Un Trivella Termitica non può mai muoversi ad una velocità superiore alla Velocità di Crociera e non può Turbare.

Frese Termiche

Un 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 Infilitti.

La Morte Viene dal Basso

Quando una Trivella Termitica entra in gioco tramite un Assalto Sotterraneo, non posizionarla sul tavolo, ma posiziona invece al suo posto una sagoma ad Area Grande (5") e determina la sua posizione finale secondo le normali regole dell'Attacco in Profondità.

Nota che la sagoma non può essere inizialmente posizionata su un Terreno Intransitabile oppure 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 per evitare l'ostacolo.

Il Veicolo o la Fortificazione che ha eventualmente ostruito l'arrivo della Trivella in questo modo subiscono e che si trova più vicino alla posizione finale dell'area subisce un colpo automatico a Fo10 VP- risolto contro il valore di Corazza laterale. Tutte le unità ingaggiate in un corpo a corpo che ha eventualmente ostruito l'arrivo della Trivella in questo modo subiscono 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 colpi, posiziona la Trivella Termitica rivolta in qualsiasi direzione, fintantoché il centro della sagoma ad area di trova sotto lo scafo del veicolo e questo si trova ad almeno 1" da qualsiasi altro Veicolo, Fortificazione o unità ingaggiata in corpo a corpo. Il terreno coperto dalla sagoma ad area 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.

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 a 1" dalla Trivella (e da qualsiasi altra unità) secondo il percorso più breve, fintantoché mantengono la Coesione con la propria unità e rimangono 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.

LEGION SABRE STRIKE TANK

65 Punti

	AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
Sabre	4	12	11	10	3

Composizione dell'Unità

- 1 Sabre

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento

- Cannone automatico Anvilus a canne mozze montato sullo scafo
- Fumogeni
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Riflettore
- Sistema di Guida Ausiliario

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a 1 Sabre aggiuntivo +65 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone automatico Anvilus a canne mozze con uno dei seguenti:
 - Cannone Volkite gratis
 - Distruttore neutronico +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante gratis
 - Colubrina Volkite +15 punti/modello
 - Multi-termico +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere qualsiasi dei seguenti equipaggiamenti. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo.
 - Fino a quattro missili Sabre +5 punti/missile
 - Corazza rinforzata +10 punti/modello
 - Rivestimento in ceramite +20 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cann. automatico Anvilus a canne mozze	24"	8	4	Pesante 2, Binato, Penetrante
Cannone Volkite	24"	6	5	Pesante 6, Deflagrazione
Distruttore neutronico	24"	9	2	Pesante 1, Concussione, Impulso Elettrico
Missile Sabre	36"	6	4	Pesante 1, Dilaniante, Un Solo Uso, Agganciamento Missilistico

Agganciamento Missilistico: Quando spara con armi di tipo Un Solo Uso, un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per Colpire falliti.

Deflagrazione: Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.

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.

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

SUPPORTI PESANTI

LEGION JETBIKE SKY SLAYER SUPPORT SQUADRON

165 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 3 Sky Slayer

Tipo di Unità

- Sky Slayer: Moto a Reazione
- Sergente Sky Slayer: Moto a Razione (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto a Reazione Scimitar degli Space Marine equipaggiata con multi-termico
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Attacco in Profondità

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 2 Sky Slayer addizionali +45 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il multi-termico con uno dei seguenti. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo:
 - Colubrina Volkite +10 punti/modello
 - Cannone plasma +15 punti/modello
- Uno Sky Slayer può essere promosso a Sergente Sky Slayer +15 punti
- Il Sergente Sky Slayer può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
- Il Sergente Sky Slayer può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Sky Slayer può avere bombe termiche +5 punti

LEGION HEAVY SUPPORT SQUAD

135 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 4 Space Marine
- 1 Sergente Space Marine

Tipo di Unità

- Space Marine: Fanteria
- Sergente Space Marine: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Space Marine addizionali +15 punti/modello
- L'unità può avere Armature Rinforzate +25 punti
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il requiem pesante con uno dei seguenti. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo:
 - Lanciafiamme pesante gratis
 - Cannone automatico +5 punti/modello
 - Lanciamissili (con missili perforanti e a frammentazione) +5 punti/modello
 - Colubrina Volkite +10 punti/modello
 - Multi-termico +10 punti/modello
 - Cannone plasma +15 punti/modello
 - Cannone laser +20 punti/modello
- Il Sergente Space Marine può in alternativa sostituire il requiem pesante con una spada a catena a un Nuncio-Vox gratis
- Se non ha un'arma pesante, il Sergente Space Marine può avere uno dei seguenti:
 - Fucile requiem +2 punti
 - Combi-arma +10 punti
- Se non ha un'arma pesante il Sergente Space Marine può sostituire la pistola requiem con una pistola plasma +15 punti
- Se non ha un'arma pesante il Sergente Space Marine può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +15 punti
- Il Sergente Space Marine può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche +5 punti
 - Scanner predittivo +5 punti
- Il Sergente Space Marine può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti
- Se l'unità è equipaggiata con lanciamissili, questi possono avere anche Missili Antiaerei +50 punti

LEGION DEATHSTORM DROP POD

115 Punti

Capsula Deathstorm

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	12	3

Composizione dell'Unità

- 1 Capsula Deathstorm

Tipo di Unità

- Veicolo (Scoperto)

Equipaggiamento

- Lanciamissili Multiplo Deathstorm (con missili perforanti e a frammentazione)
- Portelli a reazione d'impatto

Regole Speciali

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

Opzioni

- Nessuna

Lanciamissili Multiplo Deathstorm

Ogni volta che un modello fa fuoco con quest'arma può scegliere quale tipologia di missile utilizzare.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missili a frammentazione	48"	5	4	Pesante 2, Area (3"), Inchiodamento
Missili perforanti	48"	8	3	Pesante 3

Portelli a Reazione d'Impatto

Appena una Capsula viene schierata in campo, i portelloni si aprono automaticamente e devono essere completamente spalancati.

Tutti i passeggeri devono immediatamente sbarcare e nessun modello può imbarcarsi sulla Capsula nei turni successivi.

Una volta schierata, una Capsula non può mai muoversi ed è considerata come un veicolo che abbia subito un risultato di Immobilizzato che non può mai essere riparato in alcuna maniera (nota che questo non fa perdere alcun Punto Scafo alla Capsula).

Area di Interdizione

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

Assalto delle Capsule d'Atterraggio

Tutte le unità con questa regola speciale si considerano delle Capsule di Atterraggio e **devono** essere schierate in Riserva e entrare in gioco tramite le regole per l'Attacco in Profondità.

Qualsiasi unità che abbia acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto Apposito **deve** iniziare il gioco imbarcata in essa.

All'inizio del primo Turno del Giocatore che le controlla, questi **deve** scegliere la metà delle proprie Capsule di Atterraggio (arrotondando per eccesso), che entreranno in gioco automaticamente durante il suo primo turno.

Le rimanenti Capsule di Atterraggio dell'esercito entreranno in gioco nei turni seguenti secondo le normali regole per le Riserve.

Salva d'Atterraggio Deathstorm

Nella Fase di Tiro successiva a quando entra in gioco tramite Attacco in Profondità, una Capsula Deathstorm non può sparare normalmente, ma tutte le unità (amiche e nemiche) con uno o più modelli entro 12" dallo scafo della Capsula Deathstorm subiscono un singolo attacco da tiro, risolto normalmente.

Nei turni successivi la Capsula Deathstorm sparerà invece secondo le normali regole della Fase di Tiro.

Sistema di Guida Inerziale

Se una Capsula devia sopra un terreno intransitabile o sopra un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

LEGION PREDATOR STRIKE ARMOUR SQUADRON

75 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Predator

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento

- Cannone Predator montato su torretta
- Fumogeni
- Riflettori

Regole Speciali

- Nessuna

Carro di Comando Squadrone

Fintantoché il Carro di Comando Squadrone è in gioco, tutti i modelli dello squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Tutti i modelli ignorano i risultati di Equipaggi Scosso con un tiro di 4+.
- Quando tutti i modelli dello squadrone sparano contro un singolo bersaglio che si trova entro 24" di distanza, tutti gli attacchi da tiro dello squadrone guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro di Comando Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modello e/o dotato di equipaggiamenti addizionali per poterlo identificare chiaramente sul campo di battaglia.

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a 2 Predator addizionali..... +75 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone Predator con uno dei seguenti:
 - Cannone Tempesta di Fiamme +15 punti/modello
 - Raggio convertitore pesante +35 punti/modello
 - Cannone magna-melta +45 punti/modello
 - Distruttore plasma Executioner..... + 55 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due lanciafiamme pesanti +20 punti/modello
 - Due requiem pesanti +20 punti/modello
 - Due cannoni laser +40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Missile Cacciatore +5 punti/modello
 - Pala +5 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario +10 punti/modello
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti/modello
 - Spirito Macchina +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/modello
 - Requiem pesante +10 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello
 - Multi-termico +15 punti/modello
- Se lo squadrone è composto da 3 modelli, un modello può essere promosso a Carro di Comando Squadrone +35 punti

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

**Quest'arma possiede regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Equipaggiamento delle Legioni.

Calibrazione di Fuoco: Un'arma con questa regola speciale non può mai fare fuoco se il modello si è mosso durante la sua precedente Fase di Movimento, indipendentemente dalla regola speciale Irriducibile, dal fatto che si trovi montato su un veicolo o altri fattori.

LEGION LAND RAIDER BATTLE SQUADRON

LAND RAIDER PHOBOS

225 Punti/Modello

LAND RAIDER PROTEUS

180 Punti/Modello

LAND RAIDER ACHILLES

275 Punti/Modello

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

Composizione dell'Unità

- 1-3 Land Raider di qualsiasi tipo, di cui al massimo 1 può essere un Land Raider Achilles

Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Punti di Fuoco (Tutti)

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- Land Raider Phobos: 10 Modelli
- Land Raider Proteus: 10 Modelli
- Land Raider Achilles: 6 Modelli

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo. I Land Raider Phobos hanno anche una rampa di accesso sul fronte.

Regole Speciali

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

Equipaggiamento (Land Raider Phobos)

- Due cannoni laser binati laterali
- Fumogeni
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Riflettore
- Spirito Macchina

Equipaggiamento (Land Raider Proteus)

- Due cannoni laser binati laterali
- Fumogeni
- Riflettore
- Spirito Macchina

Equipaggiamento (Land Raider Achilles)

- Due multi-termici binati laterali
- Fumogeni
- Mortaio quad montato sullo scafo (equipaggiato con munizioni a frammentazione e anticarro)
- Riflettore
- Rivestimento in Ceramite
- Spirito Macchina

Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

Se un'unità assalta un nemico nello stesso turno in cui è sbarcata da un Trasporto con questa dotazione si considera equipaggiata con delle granate a frammentazione.

Griglia di Sensori di Perlustrazione

Un Land Raider Proteus con questo equipaggiamento guadagna la regola speciale Esplorazione, 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 seguenti modalità di funzionamento dei sensori, che avrà effetto

Carro di Comando Squadrone

Fintantoché il Carro di Comando Squadrone è in gioco, tutti i modelli dello squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Tutti i modelli ignorano i risultati di Equipaggi Scosso con un tiro di 4+.
- Quando tutti i modelli dello squadrone sparano contro un singolo bersaglio che si trova entro 24" di distanza, tutti gli attacchi da tiro dello squadrone guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro di Comando Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modello e/o dotato di equipaggiamenti addizionali per poterlo identificare chiaramente sul campo di battaglia.

Invulnerabilità Ferromantica

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

Opzioni (Tutti)

- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti (se già non lo possiede):
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Missile Cacciatore +5 punti/modello
 - Pala +5 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario +10 punti/modello
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/modello
 - Requiem pesante +10 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello
 - Multi-termico +15 punti/modello
- Se lo squadrone è composto da 3 modelli, un modello può essere promosso a Carro di Comando Squadrone +35 punti

Opzioni (solo Land Raider Phobos)

- Qualsiasi Land Raider Phobos dello squadrone può avere un lanciagranate d'assalto da trasporto +10 punti/modello

Opzioni (solo Land Raider Proteus)

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

Opzioni (solo Land Raider Achilles)

- Il mortaio quad di un qualsiasi Land Raider Achilles dello squadrone può avere qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali:
 - Munizioni incendiarie +5 punti/modello
 - Munizioni a scheggia +10 punti/modello
- Se il Distaccamento di cui l'unità fa parte include anche un Console di tipo Maestro d'Assedio, il mortaio quad può essere equipaggiato con delle munizioni phosphex +20 punti/modello

ACHILLES-ALPHA PATTERN LAND RAIDER

300 Punti

Land Raider Achilles-Alpha

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	14	14	14	4

Composizione dell'Unità

- 1 Land Raider Achilles-Alpha

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento

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

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 6 Modelli

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo.

Regole Speciali

- Invulnerabilità Ferromantica Avanzata
- Sistema di Trazione Galvanico

Opzioni

- Il mortaio quad del modello può avere qualsiasi delle seguenti munizioni addizionali:
 - Munizioni incendiarie..... +5 punti/modello
 - Munizioni a scheggia +10 punti/modello
- Se il Distaccamento di cui l'unità fa parte include anche un Console di tipo Maestro d'Assedio, il mortaio quad può essere equipaggiato con delle munizioni phosphex..... +20 punti/modello

Invulnerabilità Ferromantica Avanzata

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

Sistema di Trazione Galvanico

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

LEGION FIRE RAPTOR GUNSHIP

200 Punti

Cannoniera Fire Raptor

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	12	4

Composizione dell'Unità

- 1 Cannoniera Fire Raptor

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

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

Opzioni

- Una Fire Raptor può sostituire entrambi i requiem pesanti quad con due batterie di cannoni automatici Mietitore +10 punti
- Una Fire Raptor può sostituire tutti i missili Tempesta con quattro missili Hellstrike..... +20 punti
- Una Fire Raptor Eagle può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Riflettore..... +1 punto
 - Rivestimento in ceramite +20 punti

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

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

Torrette di Fuoco Indipendenti

Fintantoché una Fire Raptor può sparare con un'arma nella Fase di Tiro, le sue due torrette possono far fuoco ad un bersaglio differente rispetto alle altre armi, e queste non vengono mai considerate nel numero di armi con cui una Fire Raptor può sparare in ogni turno.

LEGION WHIRLWIND SCORPIUS

115 Punti

Whirlwind Scorpion

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	13	12	10	3

Composizione dell'Unità

- 1 Xiphon

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento

- Combi-requiem
- Fumogeni
- Lanciamissili multiplo Scorpion
- Riflettore

Regole Speciali

- Nessuno

- Un Whirlwind Scorpion può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti
 - Missile cacciatore..... +5 punti
 - Pala..... +5 punti
- Un Whirlwind Scorpion può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti
 - Combi-requiem..... +5 punti
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Requiem pesante..... +10 punti
 - Lanciamissili Havoc +15 punti
 - Multi-termico..... +15 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Multiplo Scorpion	48"	8	3	Pesante 1, Area (3"), Bombardamento, Bombardamento Missilistico

Bombardamento Missilistico: Se il modello non si è mosso nella propria precedente Fase di Movimento, il Lanciamissili multiplo Scorpion si considera un'arma Pesante 1+D3.

0-1 LEGION ARTILLERY TANK SQUADRON

LEGION BASILISK

140 Punti/Modello

LEGION MEDUSA

155 Punti/Modello

LEGION WHIRLWIND

75 Punti/Modello

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

Composizione dell'Unità

- 1 Veicolo di qualsiasi tipo

Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento (Basilisk)

- Cannone Earthshaker
- Fumogeni
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Riflettore

Equipaggiamento (Medusa)

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

Equipaggiamento (Whirlwind)

- Combi-requiem
- Fumogeni
- Lanciamissili multiplo Turbine (con missili Vendetta e missili incendiari Castellano)
- Riflettore

Regole Speciali (tutti)

- Nessuna

Carro di Comando Squadrone

Fintantoché il Carro di Comando Squadrone è in gioco, tutti i modelli dello squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Tutti i modelli ignorano i risultati di Equipaggi Scosso con un tiro di 4+.
- Quando tutti i modelli dello squadrone sparano contro un singolo bersaglio che si trova entro 24" di distanza, tutti gli attacchi da tiro dello squadrone guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro di Comando Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modello e/o dotato di equipaggiamenti addizionali per poterlo identificare chiaramente sul campo di battaglia.

Opzioni

- Lo squadrone può includere fino a 2 veicoli addizionali. Tutti i veicoli dello Squadrone devono essere dello stesso tipo.
 - Legion Whirlwind..... +75 punti/modello
 - Legion Basilisk +140 punti/modello
 - Legion Medusa..... +155 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Missile Cacciatore..... +5 punti/modello
 - Pala..... +5 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/modello
 - Requiem pesante..... +10 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello
 - Multi-termico..... +15 punti/modello
- Se lo squadrone è composto da 3 modelli, un modello può essere promosso a Carro di Comando Squadrone +35 punti

Opzioni (solo Whirlwind)

- Qualsiasi Whirlwind dello squadrone può sostituire i missili Vendetta e i missili incendiari Castellano con dei missili antiaerei Hyperios..... gratis

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

Lanciamissili Multiplo Turbine

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missili antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione, Ricerca di Calore
Missili incendiari Castellano	12"-48"	4	5	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Ignora la Copertura
Missili Vendetta	12"-48"	5	4	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento

Ricerca di Calore: Contro un'arma con questa regola speciale non è possibile utilizzare il tiro salvezza conferito dalla regola speciale Zigzagare.

LEGION VINDICATOR SIEGE TANK SQUADRON

120 Punti

Vindicator

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	13	11	10	3

Composizione dell'Unità

- 1 Vindicator

Tipo di Unità (Tutti)

- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento (Basilisk)

- Cannone demolitore
- Combi-requiem
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali (tutti)

- Nessuna

Carro di Comando Squadrone

Fintantoché il Carro di Comando Squadrone è in gioco, tutti i modelli dello squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Tutti i modelli ignorano i risultati di Equipaggi Scosso con un tiro di 4+.
- Quando tutti i modelli dello squadrone sparano contro un singolo bersaglio che si trova entro 24" di distanza, tutti gli attacchi da tiro dello squadrone guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro di Comando Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modello e/o dotato di equipaggiamenti addizionali per poterlo identificare chiaramente sul campo di battaglia.

*Batteria di Distruttori Laser

La "Batteria di Distruttori Laser" (Laser Destroyer Array) è menzionata solo in un ridottissimo (non più di un paio) numero di pubblicazioni Horus Heresy, e differisce dal normale Distruttore Laser (Laser Destroyer) per la gittata aumentata a 48" rispetto ai normali 36". In tutti gli altri volumi, compresi tutti quelli dedicati alle Legioni di Space Marine, sia in formato digitale che in formato cartaceo e nel più recente Age of Darkness Rulebook, non vi è alcun riferimento alla Batteria di Distruttori Laser.

In attesa di future (?) FAQ o Errata di FW, accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo questo parere [NdHG].

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a due Vindicator addizionali..... +120punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone demolitore con una Batteria di Distruttori Laser* e un Accumulatore di Potenza..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +5 punti/modello
 - Missile Cacciatore +5 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti/modello
 - Rivestimento in ceramite +20 punti/modello
 - Spirito Macchina +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere uno dei seguenti:
 - Pala..... +5 punti/modello
 - Dragamine +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/modello
 - Requiem pesante..... +10 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello
 - Multi-termico..... +15 punti/modello
- Se lo squadrone è composto da 3 modelli, un modello può essere promosso a Carro di Comando Squadrone +35 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di Distruttori Laser*	48"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Cannone demolitore	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Distruttore Laser	36"	9	1	Artiglieria 1, Binato

Accumulatore di Potenza

Un Vindicator con questo equipaggiamento che non si sia mosso nella sua precedente Fase di Movimento, può sparare con la batteria di distruttori laser come se fosse un'arma di tipo Artiglieria 2, Binata oppure può utilizzare la modalità di fuoco sovralimentato.

Fuoco Sovralimentato

Un Vindicator che utilizza questa modalità di fuoco e che non si sia mosso nella sua precedente Fase di Movimento, può sparare con la batteria di distruttori laser come se fosse un'arma di tipo Artiglieria3 , Binata. In aggiunta, dopo aver sparato, tira un D6 per ciascun modello che ha utilizzato questa regola speciale. Con un risultato di 1 il Vindicator perde immediatamente un Punto Scafo.

LEGION SPARTAN ASSAULT TANK

305 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Spartan

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Trasporto)

Equipaggiamento

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

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 25 Modelli

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato e una rampa sul fronte dello scafo.

Regole Speciali

- Veicolo d'Assalto

Opzioni

- Uno Spartan può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore..... +5 punti
 - Pala..... +5 punti
 - Lanciagranate d'assalto da Trasporto..... +10 punti
 - Sistema di guida ausiliario..... +10 punti
 - Rivestimento in ceramite..... +20 punti
 - Scudo Flare..... +45 punti
- Uno Spartan può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma..... +5 punti
 - Combi-requiem..... +5 punti
 - Lanciapiammine pesante..... +10 punti
 - Requiem pesante..... +10 punti
 - Lanciamissili Havoc..... +15 punti
 - Multi-termico..... +15 punti

Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

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

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 delle armi a Sagoma risolti contro il Fronte del Veicolo subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2).

Uno Scudo Flare non ha alcun effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro armi Distruttrici.

LEGION CAESTUS ASSAULT RAM

305 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Caestus

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato*, Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

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

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 10 Modelli (vedi la regola speciale Misericordia)

Punti di Accesso

- Due punti di accesso sul fronte dello scafo.

Regole Speciali

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

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

Opzioni

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

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

Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

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

Ariete Caestus

Quando effettua uno Speronamento con una Caestus, risolvi l'attacco sempre a Forza 10 e tira due dadi e scegli il risultato più alto per determinare la penetrazione della corazza e aggiungi +1 a qualsiasi risultato tirato sulla Tabella dei Danni.

In aggiunta una Caestus ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco risolto contro la sua corazza Frontale, compreso qualsiasi danno causato da uno Speronamento (effettuato o subito).

Misericordia

Una Caestus ha una capacità di trasporto di 10 Modelli, ma può trasportare soltanto modelli equipaggiati con un'armatura potenziata, un'armatura dell'artefice o una armatura Terminator di qualsiasi tipo. In quest'ultimo caso, ignora la regola Ingombrante ai fini del trasporto all'interno di una Caestus.

LEGION SICARAN BATTLE TANK

165 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Sicaran

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti +20 punti
 - Due cannoni laser +40 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile Cacciatore +5 punti
 - Pala +5 punti
 - Sistema di Guida Ausiliario +10 punti
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti
 - Combi-requiem +5 punti
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Requiem pesante +10 punti
 - Lanciamissili Havoc +15 punti
 - Multi-termico +15 punti

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

Agganciamento Rapido: Contro un'arma con questa regola speciale non è possibile utilizzare la regola speciale Zigzagare.

LEGION SICARAN VENATOR TANK DESTROYER

190 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Sicaran Venator

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Nucleo del Reattore Pericoloso

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti +20 punti
 - Due cannoni laser +40 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile Cacciatore +5 punti
 - Pala +5 punti
 - Sistema di Guida Ausiliario +10 punti
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti
 - Combi-requiem +5 punti
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Requiem pesante +10 punti
 - Lanciamissili Havoc +15 punti
 - Multi-termico +15 punti

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

Nucleo del Reattore Pericoloso

Quando un modello con questa regola speciale subisce un Colpo Penetrante, ripeti qualsiasi risultato di 1 ottenuto nella Tabella dei Danni ai Veicoli.

In aggiunta, se subisce un risultato di "Esplode!", aggiungi +D3" al raggio dell'esplosione.

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

LEGION SICARAN ARCUS STRIKE TANK

205 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Sicaran Arcus

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento

- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Lanciamissili doppio Arcus su torretta (equipaggiato con testate Arcus)
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Riflettore

Regole Speciali

- Fuoco a Ripetizione

Fuoco a Ripetizione

Se un Sicaran Arcus non si è mosso nella propria Fase di Movimento né nella propria Fase di Tiro, può scegliere di sparare due volte con il lanciamissili doppio Arcus. In questo caso entrambi gli attacchi devono essere risolti con lo stesso tipo di munizione e contro lo stesso bersaglio.

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi delle seguenti munizioni aggiuntive:
 - Testate Lancia del Cielo..... +15 punti
 - Testate Pyrax..... +20 punti
 - Testate a Flusso Neutronico..... +30 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti..... +20 punti
 - Due cannoni laser..... +40 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile Cacciatore..... +5 punti
 - Pala..... +5 punti
 - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti
 - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma..... +5 punti
 - Combi-requiem..... +5 punti
 - Lanciafiamme pesante..... +10 punti
 - Requiem pesante..... +10 punti
 - Lanciamissili Havoc..... +15 punti
 - Multi-termico..... +15 punti

Lanciamissili Doppio Arcus

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

Flusso Neutronico: Un'arma con questa regola speciale si considera avere la regola Morte Immediata quando viene usata contro un modello con la regola speciale Cybernetica Cortex.

Testate a Grappolo: Ogni volta che un'arma con questa regola speciale infligge un Colpo Penetrante contro un Veicolo, tira D3 volte sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e scegli il risultato più alto.

Tracciamento Terminale: I Tiri Copertura (compresi quelli conferiti dalla regola speciale Zigzagare) effettuati con successo contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.

LEGION SICARAN PUNISHER ASSAULT TANK SQUADRON

190 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Sicaran Punisher

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento

- Cannone rotante Punisher su torretta
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Riflettore

Regole Speciali

- Tuono Rotante

Tuono Rotante

Se un Sicaran Punisher non si è mosso nella propria Fase di Movimento né nella propria Fase di Tiro, può scegliere di guadagnare la regola speciale Dilaniante quando spara con il cannone rotante Punisher. Se utilizza questa opzione, il cannone rotante Punisher non può essere utilizzato durante il proprio successivo Turno del Giocatore.

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a un Sicaran Punisher addizionale..... +190 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti.....+20 punti/modello
 - Due cannoni laser..... +40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile Cacciatore..... +5 punti/modello
 - Pala..... +5 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario.....+10 punti/modello
 - Rivestimento in Ceramite.....+20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma..... +5 punti/modello
 - Combi-requiem.....+5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante.....+10 punti/modello
 - Requiem pesante.....+10 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc.....+15 punti/modello
 - Multi-termico.....+15 punti/modello

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

LEGION SICARAN OMEGA TANKS DESTROYER SQUADRON

220 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Sicaran Omega

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Veloce)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Contenimento Volatile di Plasma

Tuono Rotante

Se un Sicaran Punisher non si è mosso nella propria Fase di Movimento né nella propria Fase di Tiro, può scegliere di guadagnare la regola speciale Dilaniante quando spara con il cannone rotante Punisher. Se utilizza questa opzione, il cannone rotante Punisher non può essere utilizzato durante il proprio successivo Turno del Giocatore.

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a un Sicaran Omega aggiuntivo..... +220 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti..... +20 punti/modello
 - Due cannoni laser..... +40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile Cacciatore..... +5 punti/modello
 - Pala..... +5 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti/modello
 - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma..... +5 punti/modello
 - Combi-requiem..... +5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante..... +10 punti/modello
 - Requiem pesante..... +10 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc..... +15 punti/modello
 - Multi-termico..... +15 punti/modello

Batteria Plasma Omega

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

Bruciatura Plasma: Quando un'arma con questa regola speciale infligge con successo uno o più Punti Scafo ad un Veicolo nemico, tira un D6. Con un risultato di 4+ il bersaglio subisce dei danni supplementari che non concedono Tiri Copertura. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Superficiale, il bersaglio perde 1 Punto Scafo aggiuntivo. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Grave, il bersaglio perde invece D3 Punti Scafo aggiuntivi.

LEGION KHARYBDIS ASSAULT CLAW

235 Punti

Kharybdis

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	12	5

Composizione dell'Unità

- 1 Kharybdis

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Ariete Termico
- Cinque lanciagranate Kharybdis
- Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 20 Modelli. In alternativa può trasportare un singolo Legion Dreadnought, Contemptor Dreadnought, Contemptor-Cortus Dreadnought. o Leviathan Dreadnought oppure una singola batteria Rapier con i propri serventi.

Punti di Accesso

- Un punto di accesso al di sotto dello scafo. In pratica i passeggeri possono sbarcare misurando da qualsiasi punto alla base dello scafo.

Regole Speciali

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

Ariete Termico

Una Kharybdis può speronare può speronare i Veicoli nemici come se fosse un Corazzato. Per Speronare un Veicolo deve muoversi in modalità Fluttuante e non può eseguire questo attacco in un turno in cui è entrata in gioco tramite Attacco in Profondità, se ha sbarcato e/o imbarcato passeggeri oppure se utilizza la regola speciale Scarica Termica nello stesso turno. Nota che i veicoli Volanti nemici non possono essere oggetti di Speronamento.

Lanciagranate d'Assalto da Trasporto

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

Opzioni

- Nessuna

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

Assalto delle Capsule d'Atterraggio

Tutte le unità con questa regola speciale si considerano delle Capsule di Atterraggio e **devono** essere schierate in Riserva e entrare in gioco tramite le regole per l'Attacco in Profondità.

Qualsiasi unità che abbia acquistato una Capsula d'Atterraggio come Trasporto Apposito **deve** iniziare il gioco imbarcata in essa.

All'inizio del primo Turno del Giocatore che le controlla, questi **deve** scegliere la metà delle proprie Capsule di Atterraggio (arrotondando per eccesso), che entreranno in gioco automaticamente durante il suo primo turno.

Le rimanenti Capsule di Atterraggio dell'esercito entreranno in gioco nei turni seguenti secondo le normali regole per le Riserve.

Scarica Termica

Il Giocatore può utilizzare questa regola speciale quando una Kharybdis entra in gioco tramite un Attacco in Profondità oppure dopo che si è mossa in modalità Fluttuante. Una Scarica Termica non può mai colpire veicoli Volanti Sfrecciati o Creature Mostruose Volanti in Picchiata.

I colpi inflitti da una Scarica Termica sono considerati attacchi effettuati con un'arma di tipo lanciafiamme.

Tira un D6 dopo aver utilizzato la Scarica Termica. Con un risultato di 1 la Kharybdis subisce automaticamente un singolo Colpo Penetrante che non consente alcun tiro salvezza.

- Attacco in Profondità:** Subito dopo che il modello è stato posizionato secondo le regole dell'Attacco in profondità, tutti i modelli (amici o nemici) entro D3+3" da qualsiasi punto dello scafo della capsula (ignorando alettoni, ponte ecc) subiscono un colpo automatico risolto a Fo6 VP5 con la regola speciale Ignora la Copertura. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso. Se una Kharybdis utilizza questa tipologia di attacco non è possibile imbarcare o sbarcare modelli da essa nello stesso turno.
- Movimento (Fluttuante):** Subito dopo aver terminato la Fase di Movimento, puoi infliggere D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP5 con la regola speciale Ignora la Copertura contro qualsiasi unità che la Kharybdis abbia sorvolato nel suo precedente movimento. I Veicoli sono colpiti contro il valore di corazza più basso.

Sistema di Guida Inerziale

Se una Capsula devia sopra un terreno intransitabile o sopra un altro modello, riduci la deviazione del minimo necessario ad evitare l'ostacolo.

Spiriti Macchina Indipendenti

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

LEGION DEREDEO PATTERN DREADNOUGHT

185 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Deredeo

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Batteria di cannoni automatici Anvilus binata*
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Requiem pesante binato montato sul torso
- Riflettore

*Nota che entrambi i cannoni laterali di un Deredeo costituiscono una singola arma e sono pertanto distrutti con un singolo risultato di Arma Distrutta.

Regole Speciali

- Scudo Atomantico
- Sensori di Tracciamento Elicoidali

Opzioni

- Un Deredeo può sostituire la batteria di cannoni automatici Anvilus binata con uno dei seguenti:
 - Batteria di falconetti Volkite..... +20 punti
 - Batteria plasma Hellfire binata..... +35 punti
 - Batteria di cannoni laser pesanti Arachnus..... +50 punti
- Un Deredeo può sostituire il requiem pesante binato con un lanciafiamme pesante binato..... gratis
- Un Deredeo può avere un rivestimento in ceramite..... +20 punti
- Un Deredeo può avere uno dei seguenti equipaggiamenti dorsali:
 - Quattro missili di difesa aerea Boreas +24 punti
 - Lanciamissili Aiolos dorsale..... +35 punti
 - Pavese Atomantico +50 punti

Pavese Atomantico

Un Pavese Atomantico migliora il Tiro Invulnerabilità di un Deredeo a 4+ contro gli attacchi da Tiro, e conferisce ai modelli di Fanteria amici entro 3" dalla base del Deredeo un Tiro Invulnerabilità di 6+ contro gli attacchi da Tiro o migliora il Tiro Invulnerabilità posseduto dagli stessi modelli di +1, fino ad un massimo di 3+.

Un Pavese Atomantico non ha alcun effetto sui Tiri Invulnerabilità in corpo a corpo e il suo effetto non è mai cumulabile con altri Pavesi o regole speciali, poteri psionici e/o equipaggiamenti che migliorano un Tiro Invulnerabilità posseduto da un modello.

Scudo Atomantico

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

In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Sensori di Tracciamento Elicoidali

All'inizio del proprio Turno, il modello può dichiarare di utilizzare questa abilità.

Se lo fa, fino all'inizio del suo successivo Turno del Giocatore non può né muoversi né correre e tutte le sue armi guadagnano le regole speciali Intercettazione e Contraerea.

Se il modello decide di non utilizzare questa regola, può invece muoversi e sparare normalmente.

Se lo desidera il modello può essere schierato in campo prima dell'inizio della Battaglia con questa abilità attivata, ma ovviamente in questo caso non potrà muoversi né correre nel corso del proprio primo turno di gioco.

Questa abilità **non** ha effetto sul requiem pesante binato/lanciafiamme binato montati sul torso del Deredeo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di cannoni automatici Anvilus	48"	8	4	Pesante 4, Penetrante
Batteria di cannoni laser pesanti Arachnus	48"	10	2	Pesante 2, Shock Strutturale
Batteria di falconetti Volkite	30"	7	5	Pesante 6, Deflagrazione, Inchiodamento
B. plasma Hellfire (fuoco sostenuto)	36"	7	2	Pesante 4
(sovraccarico)	36"	7	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Surriscaldamento
Lanciamissili Aiolos	60"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento, Tracciamento Indipendente
Missile di difesa aerea Boreas	48"	8	2	Pesante 1, Un Solo Uso, Ricerca di Calore, Tracciamento Indipendente

Deflagrazione: Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.

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

Ricerca di Calore: Contro un'arma con questa regola speciale non è possibile utilizzare il tiro salvezza conferito dalla regola speciale Zigzagare.

Shock Strutturale: Se un'arma con questa regola speciale infligge con successo un Danno Grave ad un veicolo nemico tira un D6. Con un risultato di 4+ infligge un secondo Danno Grave automatico contro cui non è possibile effettuare Tiri Copertura.

Tracciamento Indipendente: Un'arma con questa regola speciale può sparare ad un bersaglio diverso da quello delle altre armi del modello e ignora qualsiasi ostacolo alla linea di vista su terreni aperti. Quando spara contro un Veicolo, quest'arma colpisce sempre la Corazza Laterale.

LEVIATHAN PATTERN SIEGE DREADNOUGHT

270 Punti

Dreadnought Leviathan

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

Composizione dell'Unità

- 1 Dreadnought Leviathan

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

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

*L'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel profilo del Leviathan. La scelta di ciascuna opzione indicata con ⁽¹⁾ diminuisce gli attacchi di un Leviathan di 1.

Regole Speciali

- Carica Frantumante
- Movimento in Copertura
- Scudo Atomantico Rinforzato
- Talon di Dreadnought

Trasporto Apposito

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

Talon di Dreadnought

Quando un Talon di Dreadnought viene schierato sul tavolo da gioco (durante lo Schieramento della Missione o quando entra in gioco dalla Riserva), tutti i Dreadnought che lo compongono **devono** essere posizionati entro 6" uno dall'altro, dopodiché si considerano tutti quanti come unità separate e non come uno squadrone di veicoli, potendo agire indipendentemente uno dagli altri ed essendo considerati come unità separate sia per quanto riguarda qualsiasi azione che per quanto riguarda guadagnare Punti Vittoria nelle Missioni che utilizza dei Punti Vittoria per aver distrutto un'unità.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a due Leviathan addizionali..... +270 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire qualsiasi lanciafiamme pesante con un moschetto Volkite binato..... +5 punti/arma
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire qualsiasi artiglio Leviathan con fucile termico incorporato con uno dei seguenti:
 - Trivella da assedio Leviathan con fucile termico incorporato +5 punti/arma
 - Cannone tempesta Leviathan ⁽¹⁾..... +10 punti/arma
 - Bombarda a flusso gravitazionale ⁽¹⁾..... +20 punti/arma
 - Lancia termica ciclonica ⁽¹⁾..... +20 punti/arma
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Lanciagranate phosphex..... +15 punti/modello
 - Rivestimento in ceramite..... +20 punti/modello

Carica Frantumante

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

Scudo Atomantico Rinforzato

Un veicolo equipaggiato con uno Scudo Atomantico Rinforzato ha un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +D3" al raggio dell'esplosione e +D3 alla Forza dei colpi inflitti.

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

Collasso Graviton: Invece che tirare normalmente per Ferire, tira 2D6 per ogni modello colpito da un'arma con questa regola speciale. Il modello deve ottenere un risultato pari o inferiore alla propria Forza o subire una Ferita, che potrà provare a salvare normalmente. Contro i Veicoli tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza. In aggiunta, fino al termine del Turno Successivo, considera come Terreno Accidentato e Pericoloso la porzione di tavolo coperta dalla sagoma ad Area dell'arma che ha sparato.

Colpo Tranciante: Ogni volta che un modello non Veicolo subisce una Ferita non salvata da un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 4+ il modello subisce ulteriori D3 Ferite automatiche risolte con il profilo dell'arma e che dovranno essere salvate separatamente. Nota che le Ferite addizionali non beneficiano a loro volta di questa regola speciale.

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).

Fuoco Strisciante: Dopo che il segnalino ad Area di un'arma con questa regola speciale è stato posizionato a seguito della deviazione, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino ad un massimo di 2" in qualsiasi direzione, fintantoché così facendo colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.

Morte Persistente: Dopo aver risolto i colpi di un'arma ad Area con questa regola speciale, 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. Si consiglia di avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

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

Torsione Schiacciante: Un Veicolo colpito da un'arma con questa regola speciale raddoppia il numero di Punti Scafo persi a seguito del danno.

LEGION MALCADOR ASSAULT TANK SQUADRON

275 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Malcador

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato)

Equipaggiamento

- Cannone da battaglia trasversale
- Due requiem pesanti laterali
- Fumogeni
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Riflettore

Regole Speciali

- Velocità di Battaglia

Carro di Comando Squadrone

Fintantoché il Carro di Comando Squadrone è in gioco, tutti i modelli dello squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Tutti i modelli ignorano i risultati di Equipaggi Scosso con un tiro di 4+.
- Quando tutti i modelli dello squadrone sparano contro un singolo bersaglio che si trova entro 24" di distanza, tutti gli attacchi da tiro dello squadrone guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro di Comando Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modello e/o dotato di equipaggiamenti addizionali per poterlo identificare chiaramente sul campo di battaglia.

Velocità di Battaglia

Un Malcador che si è mosso "a Tavoletta" nella propria Fase di Tiro può comunque sparare con il cannone da battaglia o con il cannone laser binato che lo sostituisce, facendo fuoco ad AB piena prima o dopo essersi mosso. Nota che a parte questo, non può comunque far fuoco con nessuna altra arma.

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a due Malcador addizionali +275 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone da battaglia trasversale con un cannone laser binato..... gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante sullo scafo con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante gratis
 - Cannone automatico +5 punti/modello
 - Cannone laser +10 punti/modello
 - Cannone demolitore..... +35 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire entrambi i requiem pesanti laterali con una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due lanciafiamme pesanti gratis
 - Due cannoni automatici +10 punti/modello
 - Due cannoni laser +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Pala +5 punti/modello
 - Dragamine +10 punti/modello
 - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti/modello
 - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti/modello
 - Scudo Flare +35 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Combi-arma +10 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/modello
 - Requiem pesante..... +15 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello
 - Multi-termico..... +15 punti/modello
- Se lo squadrone è composto da 3 modelli, un modello può essere promosso a Carro di Comando Squadrone +35 punti

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 delle armi a Sagoma risolti contro il Fronte del Veicolo subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2). Uno Scudo Flare non ha alcun effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro armi Distruttrici.

LEGION ARQUITOR BOMBARD

140 Punti

Bombarda Arquitor

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	10	4

Composizione dell'Unità

- 1 Bombarda Arquitor

Tipo di Unità

- Veicolo (Corazzato, Pesante)

Equipaggiamento

- Bombarda Morbus (con munizioni esplosive e munizioni chimiche)
- Due requiem pesanti laterali
- Fumogeni
- Sistema di Guida Ausiliario
- Riflettore

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a due bombarde Arquitor addizionali..... +140 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la bombarda Morbus con una delle seguenti armi:
 - Batteria lanciarazzi Spicula gratis
 - Cannone a carica Graviton..... gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire entrambi i requiem pesanti laterali con due cannoni automatici laterali..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Corazza rinforzata +10 punti/modello
 - Rivestimento in Ceramite..... +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Combi-requiem +5 punti/modello
 - Lanciamissili Havoc +15 punti/modello

Batteria Lanciarazzi Spicula

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria Lanciarazzi Spicula	24"	7	3	Artiglieria*, Area (*), Penetrante, Demolitore, Raffica di Razzi*
Bombarda Morbus (mun. Esplosive)	24"	10	2	Artiglieria 1, Bomb., Area Grande (5")
(mun. Chimiche)	24"	2	4	Artiglieria 1, Bombardamento, Area Grande (5"), Corruttole, Ignora la Copertura, Inchioldamento
Cannone a carica Graviton	24"	*	4	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Concussione, Elettromagnetico, Impulso Graviton

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico 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, che potrà provare a salvare normalmente. In aggiunta, fino al termine del Turno Successivo, considera come Terreno Accidentato e Pericoloso la porzione di tavolo coperta dalla sagoma ad Area dell'arma che ha sparato.

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

Raffica di Razzi*: Quando spara, una batteria lanciarazzi Spicula sceglie un punto bersaglio entro la gittata dell'arma (il punto indicato non deve necessariamente essere sulla base di un modello) e piazza una Sagoma ad Area centrata sul punto scelto. La Sagoma ad Area piazzata può essere un'Area Grande (5") oppure un'Area Enorme (7"). Dopo essere stata piazzata, l'area devia come di consueto. Qualsiasi unità (amica o nemica) si trovi sotto la posizione finale della sagoma subisce un numero automatico di colpi determinato dalla dimensione dell'area stessa come indicato nella tabella seguente, indipendentemente dal numero di modelli coperti dalla sagoma. Se viene utilizzata l'Area Enorme (7") e il dado per determinare il numero di colpi inflitti ottiene un risultato di "6", l'arma ha esaurito le munizioni e non può più essere utilizzata per il resto della partita.

Area	Colpi
Area Grande (5")	5 Colpi
Area Enorme (7")	D6+4 Colpi

SOVRANI DELLA GUERRA

LEGION STORMBLADE SUPER-HEAVY TANK

455 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Stormblade

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante)

Equipaggiamento

- Devastatore plasma
- Fumogeni
- Requiem pesante montato sullo scafo
- Riflettore

Regole Speciali

- Nessuna

Carro di Comando Super-pesante

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Super-pesante possono ripetere qualsiasi Test di Morale fallito.

Equipaggio di Space Marine

Un veicolo con questo equipaggiamento si considera avere AB4.

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere fino a due coppie di piattaforme laterali, ciascuna delle quali è equipaggiata con un cannone laser e un requiem pesante binato +50 punti/coppia
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante di una qualsiasi piattaforma laterale con un lanciafiamme pesante binato gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore +5 punti
 - Rivestimento in Ceramite +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti
 - Combi-requiem +5 punti
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Requiem pesante +15 punti
 - Lanciamissili Havoc +15 punti
 - Multi-termico +15 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Equipaggio di Space Marine +15 punti
 - Promozione a carro di Comando Super-pesante +25 punti

Devastatore Plasma

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

LEGION CERBERUS HEAVY TANK DESTROYER

395 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Cerberus

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante)

Equipaggiamento

- Batteria laser a raggio neutronico
- Fumogeni
- Riflettore
- Scudo Flare

Regole Speciali

- Esplosione del Reattore

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti +20 punti
 - Due cannoni laser +40 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore +5 punti
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti
 - Combi-requiem +5 punti
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Requiem pesante +10 punti
 - Lanciamissili Havoc +15 punti
 - Multi-termico +20 punti

Scudo Flare

I colpi delle armi da fuoco risolti contro il Fronte di uno Spartan equipaggiato con uno Scudo Flare subiscono una penalità di -1 alla propria Forza. I colpi delle armi ad Area e delle armi a Sagoma risolti contro il Fronte di uno Spartan subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2).

Uno Scudo Flare non ha alcun effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro armi Distruttrici.

Esplosione del Reattore

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

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

Contraccolpo: Se un'arma con questa regola speciale non riesce a Penetrare una Corazza o fallisce il Tiro per Ferire contro un modello bersaglio, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello che ha sparato subisce 1 Punto Scafo o una Ferita automatica.

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

LEGION TYPHON HEAVY SIEGE TANK

395 Punti

	AB	Fr	Corazza	Fi	Re	PS
Typhon	4	14	14	13	6	

Composizione dell'Unità

- 1 Typhon

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante)

Equipaggiamento

- Cannone d'assedio Dreadhammer
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Peso Schiacciante

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti coppie di armi laterali:
 - Due requiem pesanti +20 punti
 - Due cannoni laser +40 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore +5 punti
 - Rivestimento in Ceramite +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-arma +5 punti
 - Combi-requiem +5 punti
 - Lanciafiamme pesante +10 punti
 - Requiem pesante +10 punti
 - Lanciamissili Havoc +15 punti
 - Multi-termico +20 punti

Peso Schiacciante

Un veicolo super-pesante con questa regola speciale ha un bonus di +1 ai tiri sulla tabella del Travolgimento Tonanto quando effettuano un Travolgimento o uno Speronamento contro un'unità nemica.

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

*Un Cannone d'Assedio Dreadhammer può sparare fino a 48" se il veicolo non si è mosso nella propria precedente Fase di Movimento, altrimenti può fare fuoco solamente fino a 24".

LEGION FALCHION SUPER-HEAVY TANK DESTROYER

525 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Falchion

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante)

Equipaggiamento

- Cannone Volcano binato montato sullo scafo
- Due cannoni laser quad laterali
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore..... +10 punti
 - Sistema di Guida Ausiliario..... +10 punti
 - Rivestimento in Ceramite..... +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-requiem..... +5 punti
 - Combi-arma..... +10 punti
 - Lanciafiamme pesante..... +15 punti
 - Requiem pesante..... +15 punti
 - Lanciamissili Havoc..... +15 punti
 - Multi-termico..... +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Equipaggio di Space Marine..... +15 punti
 - Generatore di onde neutroniche..... +35 punti

Equipaggio di Space Marine

Un veicolo con questo equipaggiamento si considera avere AB4.

Generatore di Onde Neutroniche

Un Cannone Volcano equipaggiato con un Generatore di Onde Neutroniche guadagna le regole speciali Contraccollo e Impulso Elettrico.

Contraccollo: Se un'arma con questa regola speciale non riesce a Penetrare una Corazza o fallisce il Tiro per Ferire contro un modello bersaglio, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello che ha sparato subisce 1 Punto Scafo o una Ferita automatica.

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

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Volcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")
Cannone laser quad	48"	9	2	Pesante 2, Binato

LEGION FELLBLADE SUPER-HEAY TANK

525 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Fellblade

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante)

Equipaggiamento

- Cannone ad accelerazione Fellblade binato montato su torretta
- Cannone demolitore montato sullo scafo
- Due cannoni laser quad laterali
- Fumogeni
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Riflettore

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire entrambi i cannoni laser laterali con dei distruttori laser.....**gratis**
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante binato con un lanciafiamme pesante binato.....**gratis**
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore..... +5 punti
 - Rivestimento in Ceramite..... +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi brandeggiabili:
 - Combi-requiem..... +5 punti
 - Combi-arma..... +10 punti
 - Lanciafiamme pesante..... +15 punti
 - Requiem pesante..... +15 punti
 - Multi-termico..... +20 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Equipaggio di Space Marine..... +15 punti
 - Promozione a carro di Comando Super-pesante..... +25 punti

Cannone ad Accelerazione Fellblade

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

Carro di Comando Super-pesante

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Super-pesante possono ripetere qualsiasi Test di Morale fallito.

Equipaggio di Space Marine

Un veicolo con questo equipaggiamento si considera avere AB4.

LEGION GLAIVE SUPER-HEAVY SPECIAL WEAPONS TANK

525 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Glaive

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante)

Equipaggiamento

- Cannone pesante Volkite montato su torretta
- Due cannoni laser quad laterali
- Fumogeni
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Riflettore

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire entrambi i cannoni laser laterali con dei distruttori laser.....**gratis**
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante binato con un lanciafiamme pesante binato.....**gratis**
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Missile cacciatore..... **+5 punti**
 - Rivestimento in Ceramite..... **+25 punti**

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

Deflagrazione: Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.

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

Tutti i modelli (amici e nemici) sotto la linea, ad eccezione del modello che sta sparando, subiscono un colpo automatico risolto con il profilo dell'arma. Le unità colpite subiscono un numero di colpi pari al numero di modelli coperti dalla linea. Le perdite sono rimosse secondo le normali regole della Fase di Tiro.

Veicoli Volanti Sfreccianti, Creature Mostruose Volanti in Picchiata e le Creature Mostruose Gigantesche Volanti non possono essere colpite né scelte come bersaglio.

Se la linea colpisce un Veicolo Super-pesante. Un Creatura Mostruosa Gigantesca oppure un Edificio/Fortificazione di grandi dimensioni (come un Bastione o più grandi), l'attacco viene fermato e la linea non procederà oltre questi. L'ultimo bersaglio subirà tuttavia 1+D3 colpi risolti separatamente anziché un colpo soltanto.

Se un veicolo da Trasporto subisce un colpo Penetrante da quest'arma, i passeggeri subiscono D6 colpi automatici risolti a Fo4 VP- e con la regola speciale Deflagrazione. Le eventuali perdite subite da questi colpi sono assegnate dal giocatore che le subisce.

LEGION THUNDERHAWK TRANSPORTER

400 Punti

Thunderhawk Transporter

AB	Fr	Corazza	Re	PS
4	12	12	10	9

Composizione dell'Unità

- 1 Thunderhawk Transporter

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante, Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Quattro requiem pesanti binati
- Rivestimento in ceramite

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 15 Modelli.
- Una Thunderhawk Trasporter può inoltre trasportare fino a 2 Veicoli di dimensioni analoghe ad un Rhino oppure 1 Veicolo di dimensioni simili ad un Land Raider (nota che i Veicoli trasportati possono a loro volta trasportare passeggeri, se ne hanno la possibilità).

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato e una rampa sulla parte anteriore dello scafo.

Regole Speciali

- Nessuna

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Ilium flare +5 punti
 - Contromisure Chaff..... +10 punti
 - Abitacolo corazzato +15 punti
 - Scafo extra-atmosferico +35 punti
 - Scudo Flare +50 punti
 - Griglia di diffrazione del reattore +50 punti
 - Fino a 6 missili Hellstrike 10 punti/missile

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 veicolo, ma il modello non può mai beneficiare dei bonus al Tiro Copertura conferiti dal Combattimento Notturno.

Scafo Extra-Atmosferico

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

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 delle armi a Sagoma risolti contro il Fronte del Veicolo subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2).

Uno Scudo Flare non ha alcun effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro armi Distruttrici.

Caricare un Veicolo

Una Thunderhawk Transporter vuota può caricare un Veicolo stazionario muovendosi sopra di esso in modalità Fluttuante. Il Veicolo caricato non deve aver mosso durante il Turno in cui viene caricato. Nel turno successivo, la Thunderhawk si può muovere portando il Veicolo caricato con sé come se fosse un normale passeggero.

Scaricare un Veicolo

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

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3

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

LEGION THUNDERHAWK GUNSHIP

685 Punti

Cannoniera Thunderhawk

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	10	9

Composizione dell'Unità

- 1 Cannoniera Thunderhawk

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante, Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

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

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

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

Punti di Accesso

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

Regole Speciali

- Veicolo d'Assalto

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone Thunderhawk con un Turbolaser Destructor +50 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire i sei missili Hellstrike con sei bombe a grappolo Thunderhawk..... +60 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Contromisure Chaff..... +10 punti
 - Abitacolo corazzato +15 punti
 - Scafo extra-atmosferico +35 punti
 - Scudo Flare +50 punti
 - Griglia di diffrazione del reattore +50 punti

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 veicolo, ma il modello non può mai beneficiare dei bonus al Tiro Copertura conferiti dal Combattimento Notturno.

Scafo Extra-Atmosferico

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

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 delle armi a Sagoma risolti contro il Fronte del Veicolo subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2).

Uno Scudo Flare non ha alcun effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro armi Distruttrici.

Corse di Bombardamento

Una Thunderhawk deve sganciare 2 Bombe per ogni Corsa di Bombardamento, che causano un singolo colpo risolto con il profilo indicato per le Bombe a Grappolo Thunderhawk. In pratica, ogni Cannoniera Thunderhawk è equipaggiata con abbastanza bombe per compiere un massimo di 3 Corse di Bombardamento nell'arco dell'intera partita.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombe a Grappolo Thunderhawk	-	6	4	Bomba 1, Bombardamento Apocalittico (6), Un Solo Uso
Cannone Thunderhawk	72"	8	3	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3
Turbolaser Destructor	96"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")

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

LEGION SOKAR PATTERN STORMBIRD

850 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Stormbird

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante, Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Quattro cannoni laser binati su torretta
- Rivestimento in ceramite
- Scudi Vacuum (2)
- Sei missili Dreadstrike
- Spirito Macchina
- Tre requiem pesanti binati

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 50 Modelli. Una Stormbird può trasportare modelli di tipo Fanteria ad Avvicinamento Rapido, Moto*, Moto a Reazione*, Batterie Rapier* e/o Dreadnought di qualsiasi tipo (questi ultimi contano ciascuno come 10 modelli e possono imbarcarsi/sbarcare solo dalla rampa posteriore). Una Stormbird può inoltre trasportare un singolo Rhino (che conta come 25 Modelli) che a sua volta può trasportare passeggeri e che può imbarcarsi/sbarcare solo dalla rampa posteriore della Stormbird.

*Si considerano modelli Estremamente Imponenti

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascun lato dello scafo e una rampa d'assalto posteriori

Regole Speciali

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

Opzioni

- Qualsiasi Stormbird può avere un Bombardamento Orbitale +150 punti
- Qualsiasi Stormbird può sostituire i sei missili Hellstrike con una singola macro-bomba a grappolo +50 punti

Scudi Vacuum (2)

Il modello è equipaggiato con 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 il modello 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, un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'arma Distruttrice. Quando tutti gli Scudi Vacuum sono stati disattivati, tutti i colpi successivi sono invece risolti normalmente contro il modello bersaglio.

Al termine di ciascuno dei Turni del Giocatore che controlla il modello, tira un D6 per ogni Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Proiettori di Scudi

Se il modello si trova in modalità Fluttuante e rimane stazionaria, all'inizio del proprio Turno può decidere di utilizzare questo equipaggiamento. In questo caso gli Scudi Vacuum del modello si considerano estendersi per 12" a partire da qualsiasi punto dello scafo e delle ali del modello, proteggendo quindi anche le unità che eventualmente si trovino all'interno di quest'area.

Struttura Rinforzata

Un modello con questa regola speciale ha un Tiro Invulnerabilità 5+ contro qualsiasi attacco che abbia perforato i suoi Scudi Vacuum.

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

**Un Bombardamento Orbitale si considera sparare sempre in modalità di Fuoco Indiretto.

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

LEGION MASTODON HEAVY ASSAULT TRANSPORT

700 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Mastodon

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Batteria Skyreaper montata su torretta
- Batteria termica d'assedio frontale montata sullo scafo
- Due cannoni laser laterali
- Due lanciafiamme pesanti laterali
- Fumogeni
- Riflettore
- Rivestimento in ceramite
- Scudi Vacuum (2)

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 40 Modelli. Un Mastodon può trasportare fino ad un massimo di 2 Legion Dreadnought o Contemptor Dreadnought di qualsiasi tipo, ciascuno dei quali conta come 10 Modelli.

Punti di Accesso

- Un punto di accesso sul fronte e uno sul retro dello scafo.

Regole Speciali

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

Opzioni

- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Fino a quattro missili cacciatori +5 punti/missili
 - Promozione a carro di comando super-pesante..... +20 punti
- Qualsiasi Mastodon può sostituire la batteria Skyreaper con un Sistema di Comunicazione di Comando +25 punti

Scudi Vacuum (2)

Il modello è equipaggiato con 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 il modello 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, un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'arma Distruttrice. Quando tutti gli Scudi Vacuum sono stati disattivati, tutti i colpi successivi sono invece risolti normalmente contro il modello bersaglio.

Al termine di ciascuno dei Turni del Giocatore che controlla il modello, tira un D6 per ogni Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Carro di Comando Super-pesante

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Super-pesante possono ripetere qualsiasi Test di Morale fallito.

Fuoco Difensivo Migliorato

Fintantoché almeno un'unità si trova imbarcata su un Mastodon, questo può Sparare di Reazione con tutte le sue armi montate su piattaforme laterali quando viene assaltato. Ogni arma può sparare di Reazione una volta sola, contro un'unità che trova all'interno dell'arco di vista dell'arma stessa. In aggiunta, il Tiro di Reazione dei cannoni laser di un Mastodon viene risolto ad AB2, mentre i lanciafiamme pesanti infliggono D3+1 colpi automatici anziché D3 come di consueto.

Scafo Rinforzato

Quando un Mastodon perde il suo ultimo Punto Scafo, riduci di -2 il Tiro sulla Tabella dei Danni Catastrofici. Se il risultato finale, dopo la modifica, è pari a "0" o a "-1", il Mastodon non esplode (nota che si considera comunque distrutto ai fini del calcolo dei Punti Vittoria o per gli altri Obiettivi della Missione) e tutti i modelli imbarcati subiscono invece un colpo automatico a Forza 4 (i Dreadnought imbarcati sono colpiti sul lato con il Valore di Corazza più basso). Da questo momento il Mastodon viene considerato come una Rovina anziché come un Rottame, e i suoi punti di accesso sono considerati come passaggi liberi verso l'interno dello scafo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria Skyreaper	48"	7	4	Pesante 5, Binata, Contraerea, Intercettazione
Batteria termica d'assedio	12"	9	1	Pesante 4, Area (3"), Termico, Spaccapietre
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Lanciafiamme pesante	Sagoma	5	4	Assalto 1

Spaccapietre: Un'arma con questa regola speciale infligge D3 Danni Gravi anziché un solo quando penetra con successo il Valore di Corazza di un Edificio e/o di una Fortificazione.

FORTIFICAZIONI

IMPERIAL CASTELLUM STRONGHOLD

275 Punti

Composizione dell'Unità

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

Tipo di Unità

- Edificio composito. Il Bunker principale è un Edificio Grande (Valore di Corazza 14) con Tetto. I Bunker secondari 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

Punti di Fuoco

- Vedi il Modello

Punti di Accesso

- Vedi il Modello

Regole Speciali

- Cancelli con Campo di Forza
- Struttura Difensiva

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 postazioni armi tra le seguenti, mentre ciascun Bunker secondario può avere fino a una postazione arma tra le seguenti:
 - Lanciafiamme pesante binato +10 punti/postazione
 - Multi-termico e riflettore +10 punti/postazione
 - Requiem pesante binato +10 punti/postazione
 - Cannone laser binato +20 punti/postazione
 - Lanciamissili antiaereo Hyperios +30 punti/postazione
 - Cannone laser Icarus +35 punti/postazione
 - Lanciamissili multiplo Turbine (equipaggiato con missili Vendetta e missili incendiari Castellano) +35 punti/postazione
 - Cannone quad +50 punti/postazione
- Il Bunker principale può inoltre avere qualsiasi delle seguenti in aggiunta alle opzioni del punto 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 avere qualsiasi delle seguenti:
 - Disturbatore di Segnale +20 punti
 - Relè di Comunicazione +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 dei cancelli. All'inizio della partita, il Campo di Forza è considerato automaticamente attivo.

Un Campo di Forza attivo è considerato un Terreno Intransitabile, ma non blocca la linea di vista, sebbene garantisca un Tiro Invulnerabilità 3+ contro tutti i colpi sparati attraverso di esso. Se il Bunker principale della Fortificazione viene distrutto il Campo di Forza non può più essere utilizzato e si disattiva permanentemente.

Un Campo di Forza disattivo non ha alcun effetto sul campo di battaglia.

Struttura Difensiva

I modelli che si trovano sui tetti degli edifici della Fortificazione beneficiano di un Tiro Copertura 4+. In aggiunta, Andare a Terra in un qualsiasi punto della Fortificazione conferisce un bonus al proprio Tiro Copertura di +2 anziché di +1 come di consueto.

Tutti i Bunker della Fortificazione hanno un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro qualsiasi attacco da Tiro diretto contro di loro e/o contro le unità al loro interno.

Disturbatore di Segnale

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 un Attacco in Profondità entro 12" da qualsiasi punto della Fortificazione (ovvero da qualsiasi bordo della mattonella). Con un risultato di 4+ l'unità subisce automaticamente gli effetti degli Incidenti dell'Attacco in Profondità.

Piattaforma di Comando Hyperios (Castellum Stronghold)

Finché almeno una delle piattaforme di comando Hyperios della Fortificazione è in gioco, tutte le piattaforme arma della Fortificazione armate con lanciamissili antiaereo Hyperios, cannone quad, cannone laser Icarus e cannone laser quad Icarus si considerano avere AB3 ai fini della regola speciale Fuoco Automatico.

In aggiunta, qualsiasi arma della Fortificazione dotata della regola speciale Contraerea può scegliere di sparare contro un Veicolo Volante e/o un Aeromobile al posto che contro il bersaglio più vicino, quando utilizza la regola speciale Fuoco Automatico.

Relè di Comunicazione

Se il Bunker principale non è stato distrutto ed è occupato da un'unità amica puoi ripetere qualsiasi Tiro per le Riserve.

IMPERIAL PRIMUS REDOUBT

650 Punti

Composizione dell'Unità

- 1 Primus Redoubt

Tipo di Unità

- Edificio Grande (Valore di Corazza 15, 10 Punti Scafo) con due postazioni arma secondarie annesse.

Equipaggiamento

- Guglia energetica
- Turbolaser Destructor a doppia canna su torretta.

Punti di Fuoco

- Nessuno

Punti di Accesso

- Vedi il Modello

Regole Speciali

- Bastione Possente
- Breccia del Reattore
- Fortificazione Super-pesante
- Schieramento Speciale (Primus Redoubt)

Opzioni

- Un Primus Redoubt è dotato di una postazione arma principale che può avere uno dei seguenti:
 - Requiem pesante binato +10 punti
 - Cannone laser binato +20 punti
 - Lanciamissili antiaereo Hyperios +30 punti
 - Lanciamissili multiplo Turbine (equipaggiato con missili Vendetta e missili incendiari Castellano) +35 punti
- Ciascuna delle due postazioni arma secondarie può avere uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante +10 punti/postazione
 - Requiem pesante +10 punti/postazione
 - Cannone laser +15 punti/postazione
 - Multi-termico +15 punti/postazione
- Un Primus Redoubt può inoltre avere qualsiasi equipaggiamento e/o opzione scelti dalla lista delle Dotazioni delle Fortificazioni presenti nell'Age of Darkness Rulebook.

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

Schieramento Speciale (Primus Redoubt)

A meno che la Missione Giocata non preveda il contrario, un Primus Redoubt può essere utilizzato soltanto come parte di un Esercito di almeno 2.500 punti.

Guglia Energetica

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

Breccia del Reattore

Se la Fortificazione subisce un risultato di Detonazione sulla Tabella dei Danni agli Edifici, dopo aver risolto tutti i relativi effetti, tira una volta anche sulla Tabella dei Danni Catastrofici, come se fosse stato appena distrutto un veicolo super-pesante, utilizzando il centro della torretta equipaggiata con il turbo-laser come punto per il posizionamento iniziale della sagoma apocalittica.

Fortificazione Super-pesante

Un Primus Redoubt può essere controllato da un giocatore avversario soltanto se uno o più modelli si trovano all'interno della Fortificazione. Muovere un modello sopra una delle postazioni arma secondarie non è sufficiente a controllare un Primus Redoubt. Se nessun modello si trova al suo interno, un Imperial Primus Redoubt si considera sempre controllato dal giocatore che lo ha acquistato come Fortificazione.

La torretta equipaggiata con il Turbo-laser Destructor a doppia canna non può mai essere danneggiata, né gli può mai essere impedito di sparare a seguito di un qualsiasi risultato ottenuto sulla Tabelle dei Danni agli Edifici. Solo la completa distruzione dell'Imperial Primus Redoubt ne causerà la rimozione (assieme all'intera Fortificazione).

Nonostante si considerato un unico edificio, all'interno di un Imperial Primus Redoubt possono imbarcarsi unità multiple, ed è possibile che più unità entrino/escano dalla Fortificazione simultaneamente, fintantoché ciascuna di esse utilizza un Punto di Accesso diverso.

UNITÀ ADDIZIONALI

LEGION CASTELLAX CLASS BATTLE-AUTOMATA [TAL]

105 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 Castellax

Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

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

Unità Aggiuntiva – QG (Praevian)

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

Unità Aggiuntiva – Truppa

Le unità di Legion Castellax Class Battle-Automata possono essere incluse come scelta Truppa non obbligatoria in un qualsiasi Distaccamento di una Legione di Space Marine che stia utilizzando il Rito di Battaglia Fratellanza di Ferro (vedi la descrizione del Rito per le modalità di inclusione dell'unità).

Unità Aggiuntiva – Supporto Pesante

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

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 4 Castellax addizionali..... +105 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere ciascuno dei seguenti. Tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo:
 - Riflettore..... +1 punto/modello
 - Infravisorio..... +5 punti/modello
 - Granate a frammentazione..... +5 punti/modello
 - Sistema di tracciamento avanzato..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone requiem Mauler con uno dei seguenti:
 - Multi-termico..... gratis
 - Cannone a Fuoco Oscuro..... +20 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire qualsiasi fucile requiem con un lanciafiamme..... +5 punti/arma
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire i caricatori elettrici con uno dei seguenti:
 - Lame potenziate..... +10 punti/modello
 - Demolitore d'assedio*..... +20 punti/modello

*Un modello equipaggiato con un Demolitore d'assedio perde anche uno dei propri fucili requiem.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone a Fuoco Oscuro	60"	7	2	Pesante 2, Lancia, Accettare, Surriscaldamento
Cannone requiem	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento
Demolitore d'assedio	-	10	2	Mischia, Concussione, Demolitore, Arma Specialistica
Lame potenziate	-	Mod	2	Mischia, Dilaniante, Coppia di Armi

Coppia di Armi: Un modello con un'arma con questa regola speciale si considera essere equipaggiato con un'arma da mischia addizionale e beneficia quindi di +1 Attacco.

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).

Scudo Atomantico

Un veicolo equipaggiato con uno Scudo Atomantico ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

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), e per gli attacchi Martello dell'Ira. Nota che i caricatori elettrici non sono considerati essi stessi un'arma e non hanno quindi un profilo né conferiscono attacchi bonus se utilizzati in associazione ad altre armi da mischia.

Infravisore

Un modello con questo equipaggiamento ha la regola speciale Visione Notturna ma sia lui che l'eventuale unità a cui è aggregato si considerano avere I1 per tutti i Test di Accecare.

Scudo Atomantico

Un modello non veicolo equipaggiato con uno Scudo Atomantico ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo.

Sensori di Tracciamento Avanzati

Un modello equipaggiato con dei sensori di tracciamento avanzati ha un bonus di +1 alla propria AB e riduce di -1 tutti i Tiri Copertura effettuati da un suo bersaglio.

Esplosione del Reattore

Quando un modello con questa regola speciale perde la sua ultima Ferita, tira un D6. Con un risultato di 6 tutti i modelli (amici e nemici) entro D6" subiscono un colpo automatico risolto a Fo4 VP-.

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

Cybernetica Cortex

Un modello con questa regola si considera avere le seguenti regole speciali: **Implacabile, Volontà Adamantina, Comportamento Programmato, Creature Macchina, Protocolli di Fuoco, Resilienza Cibernetica.**

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 non possono agire in maniera indipendente ma devono invece seguire i seguenti comportamenti programmati.

- **Metodico:** I modelli con questa regola speciale non possono Correre né effettuare Sfondamenti.
- **Bersaglio Prioritario:** Se vi sono modelli nemici in vista ed entro 12" dall'unità durante la propria Fase di Fuoco, i modelli con questa regola speciale devono sparare all'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 propria Fase di Assalto, i modelli con questa regola speciale devono provare ad assaltare l'unità nemica più vicina, se ne sono in grado. Nota che l'unità può comunque assaltare solo l'unità contro cui ha sparato nel corso della Fase di Tiro. Eventuali Consolidamenti al termine del combattimento devono inoltre essere effettuati in direzione del modello nemico più vicino entro 12" dall'unità. In caso contrario possono assaltare e consolidare normalmente.

Creature Macchina: Le unità con questa regola speciale non sono mai considerate Unità Valide, indipendentemente dalle regole speciali della Missione e/o della Tabella di Selezione dell'Armata. Nota che sono comunque considerate Unità di Opposizione.

Protocolli di Fuoco: I modelli con questa regola speciale possono far fuoco con un massimo di tre armi in ogni Fase di Tiro (nota che tutte le armi devono comunque sparare contro il medesimo bersaglio).

Resilienza Cibernetica: I Tiri per Ferire riusciti contro modelli con questa regola speciale da parte di attacchi con le regole speciali Avvelenato e/o Corrotto devono essere ripetuti. In aggiunta, gli attacchi con la regola speciale Elettromagnetico infliggono una Ferita addizionale ai modelli con questa regola speciale con un Tiro per Ferire pari a 6 (effettua separatamente gli eventuali Tiri Salvezza relativi a queste Ferite addizionali).

LEGION THALLAX COHORT [TAL]

135 Punti

Thallax

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
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

- L'unità può scegliere un Triaros Armoured Conveyor come Trasporto Apposito (per costi e opzioni si veda la Mechanicum Taghmata Army List). Nota che i Thallax possono essere trasportati su un Triaros anche se sono Fanteria a Reazione. Solo l'unità che ha acquistato il Trasporto e nessun altro modello può essere trasportato in esso.

Unità Aggiuntiva – Supporto Pesante

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

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 6 Thallax addizionali +40 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma da mischia con una spada a catena pesante +5 punti/modello
- Per ogni tre modelli dell'unità, un Thallax può sostituire il fucile fulminante con uno dei seguenti:
 - Multilaser +5 punti/modello
 - Fucile plasma fasico +10 punti/modello
 - Proiettore Irad +10 punti/modello
 - Multi-termico- +15 punti/modello
 - Fucile fotonico +25 punti/modello

Lorica Thallax

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

Vista Djinn

Un modello con questa regola speciale riduce di -2 qualsiasi Tiro Copertura effettuato dai modelli nemici a cui sta sparando (un Tiro Copertura di 4+ diventa quindi 6+, mentre un Tiro Copertura di 5+ verrebbe completamente annullato ecc). In aggiunta gli Infiltratori nemici non possono essere schierati a meno di 24" da un modello con questa regola speciale indipendentemente dalla linea di vista.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile fotonico	48"	6	2	Pesante 2, Lancia, Accecare, Surrisaldamento
Fucile fulminante	18"	7	5	Pesante 1, Lacerante, Dilaniante
Fucile plasma fasico	24"	6	3	Raffica 2/3
Multilaser	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 armi con questa regola speciale si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.

LEGION VORAX CLASS BATTLE-AUTOMATA [TAL]

65 Punti

Vorax

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
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
- Infravisore
- Lame potenziate*

*L'attacco bonus per essere equipaggiato con delle lame potenziate è già incluso nel profilo del modello.

Regole Speciali

- Cybernetica Cortex
- Esplorazione
- Rapidità

Unità Aggiuntiva – QG (Praevian)

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

Unità Aggiuntiva – Supporto Leggero

Le unità di Legion Vorax Class Battle-Automata possono essere incluse come scelta Supporto Leggero non obbligatoria in un qualsiasi Distaccamento di una Legione di Space Marine che stia utilizzando il Rito di Battaglia Fratellanza di Ferro (vedi la descrizione del Rito per le modalità di inclusione dell'unità).

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Vorax aggiuntivi.....+65 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere ciascuno dei seguenti. Tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo:
 - Riflettore..... +1 punto/modello
 - Granate a frammentazione..... +5 punti/modello
 - Sistema di tracciamento avanzato +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il fucile fulminante con un proiettore Irad +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere munizioni bio-corrosive per entrambi i cannoni rotanti..... +10 punti/modello

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

Coppia di Armi: Un modello con un'arma con questa regola speciale si considera essere equipaggiato con un'arma da mischia aggiuntiva e beneficia quindi di +1 Attacco.

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

LEGION DOMITAR CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE [ITAL]

175 Punti

Domitar

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
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

*L'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel profilo del modello.

Regole Speciali

- Carica Brutale
- Cybernetica Cortex¹
- Crociato²
- Esplosione del Reattore¹

¹Vedi le regole speciali dei Legion Castellan Class Battle-Automata.

²L'unità deve trovarsi entro il raggio di funzionamento (normalmente 12") di un Controllore Corticale di un modello amico per poter beneficiare di questa regola speciale.

Unità Aggiuntiva – Élite

Le unità di Legion Domitar Class Battle-Automata possono essere incluse come scelta Élite non obbligatoria in un qualsiasi Distaccamento di una Legione di Space Marine che stia utilizzando il Rito di Battaglia Fratellanza di Ferro (vedi la descrizione del Rito per le modalità di inclusione dell'unità).

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 4 Domitar addizionali..... +175punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono avere ciascuno dei seguenti. Tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo:
 - Riflettore..... +1 punto/modello
 - Granate a frammentazione..... +5 punti/modello
 - Missili antiaerei..... +5 punti/modello

Martello Graviton

Un martello graviton si considera un'arma descritto nella tabella sottostante. In aggiunta, le unità che assaltano un modello o un'unità equipaggiata con un martello graviton si considerano sempre effettuare una Carica Scomposta.

Carica Brutale

Quando assalta un modello con questa regola speciale infligge D3 colpi Martello dell'Ira anziché uno soltanto. Nel caso l'unità includa più di un modello tira una sola volta e applica il risultato a tutti i modelli dell'unità.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili				
(missili antiaerei)	48"	8	3	Pesante 1
(missili incendiari)	48"	5	6	Pesante 1, Area (3"), Ignora la Copertura
(missili perforanti)	48"	7	4	Pesante 1, Contraerea
Martello graviton				
(fase di assalto)	-	10	2	Mischia, Concussione, Demolitore
(fase di tiro)	Sagoma	X	6	Pesante 1, Concussione, Onda Graviton, Elettromagnetico

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).

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, che potrà provare a salvare normalmente. In aggiunta, qualsiasi Test di Morale causato da perdite inflitte da un'arma con questa regola speciale subisce una penalità di -2 alla Disciplina..

REGOLE SPECIALI DELLE LEGIONI

In questa sezione saranno riportate le regole speciali proprie a molte delle unità delle Legioni di Space Marine.

Alcune di queste regole sono già state descritte assieme alle unità che le possiedono e sono qui riportate per comodità e completezza. Le regole speciali non descritte in questa sezione sono invece disponibili nell'Age of Darkness Rulebook.

LEGIONES ASTARTES

- Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- Le unità con questa regola speciale hanno ulteriori regole ed abilità specifiche dipendenti dalla propria Legione e che saranno specificate nelle successive sezioni relative alle varie Legioni.

Un esercito di Space Marine può possedere una sola tipologia di questa regola speciale, che identifica la Legione di appartenenza del modello (ad esempio Legiones Astartes – Angeli Sanguinari). Per poter schierare modelli appartenenti a Legioni diverse (ovvero con una diversa versione di questa regola speciale) è necessario ricorrere a un Distaccamento Alleato o utilizzare le regole per le Legioni Spezzate.

Legioni non ancora pubblicate.

Nel caso in cui si desideri giocare con una Legione che ancora non possiede delle regole complete ufficiali, puoi scegliere se dare a tutti i modelli con la regola speciale una regola a scelta tra Carica Furiosa oppure Risoluti.

[Ormai tutte le Legioni hanno avuto regole complete, ma ho preferito lasciare questa vecchia specifica per completezza NdHG].

PRIMARCA

Un modello con la regola speciale Primarca è automaticamente il Generale dell'Esercito, ma non genera alcun Tratto del Generale. Il "tratto" di ogni Primarca è già incluso tra le sue regole speciali. A meno di giocare una partita di Apocalisse o una Missione speciale che lo preveda, nessun esercito può mai includere più di un Primarca.

In un esercito che include un Primarca è possibile inoltre includere anche altri modelli appartenenti alla stessa Legione che devono normalmente essere il Generale dell'esercito (in questo caso cedono il comando al loro Primarca e la regola viene ignorata, anche se ovviamente questi personaggi non otterranno alcun beneficio dal proprio Tratto del Generale).

Utilizzare un Primarca permette inoltre di schierare una Legion Command Squad in Armatura Terminator anche se il Primarca non possiede tale equipaggiamento.

Un modello con la regola speciale Primarca si considera inoltre possedere le seguenti regole:

- Colpi di Precisione
- Difficile da Abbattere
- Guerriero Eterno
- Implacabile
- Maestro della Legione
- Paura
- Personaggio Indipendente
- Rapidità
- Tiri di Precisione
- Volontà Adamantina

FABBRO DA BATTAGLIA

Un modello con questa regola speciale può provare a riparare un Veicolo amico danneggiato con cui è a contatto di base o su cui è imbarcato. Per fare ciò, tira un D6 durante la Fase di Tiro anziché sparare con un'arma del modello. Se il risultato ottenuto è 5 o più scegli uno dei seguenti effetti e applicalo al Veicolo bersaglio.

- Il Veicolo recupera un Punto Scafo precedentemente perso.
- Il Veicolo ripara una delle proprie armi inutilizzabili a seguito di un risultato Arma Distrutta precedentemente subito. L'arma riparata può sparare normalmente a partire dalla successiva Fase di Tiro. Nota che in questo caso il Veicolo non recupera alcun Punto Scafo.
- Il Veicolo ripara un risultato di Immobilizzato precedentemente subito. Nota che in questo caso il Veicolo non recupera alcun Punto Scafo.

Un Fabbro da Battaglia equipaggiato con un Controllore Corticale può utilizzare questa abilità per far recuperare una singola Ferita precedentemente persa ad un qualsiasi modello di Battle-automata.

Questa regola non può essere utilizzata se il Fabbro da Battaglia è Andato a Terra o se sta Ripiegando.

GUERRIERI SCELTI

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

CARRO DI COMANDO SQUADRONE

Fintantoché il Carro di Comando Squadrone è in gioco, tutti i modelli dello squadrone guadagnano le seguenti regole speciali:

- Tutti i modelli ignorano i risultati di Equipaggi Scosso con un tiro di 4+.
- Quando tutti i modelli dello squadrone sparano contro un singolo bersaglio che si trova entro 24" di distanza, tutti gli attacchi da tiro dello squadrone guadagnano le regole speciali Cacciatori di Mostri e Cacciatori di Veicoli Corazzati.

Un Carro di Comando Squadrone dovrebbe sempre essere adeguatamente modello e/o dotato di equipaggiamenti aggiuntivi per poterlo identificare chiaramente sul campo di battaglia.

CARRO DI COMANDO SUPER-PESANTE

Le unità amiche entro 24" da un Carro di Comando Super-pesante possono ripetere qualsiasi Test di Morale fallito.

ARMI CO-ASSIALI

Un'arma con questa regola speciale è collegata ad una seconda arma montata sullo stesso modello. Quando scegli un bersaglio, spara prima con l'arma co-assiale e, se 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 dalle Riserve secondo le normali regole, i Veicoli Volanti che possiedono anche la regola speciale Attacco in Profondità possono entrare in gioco in questo modo.

Prima di tirare i dadi per la deviazione, dichiara se il Veicolo entrerà in gioco in modalità Fluttuante (se ne ha la possibilità) oppure in modalità Sfrecciante.

Se il Veicolo sceglie la modalità Fluttuante, risolvi l'Attacco in Profondità secondo le normali regole esattamente come se si trattasse di un Aeromobile Veloce. Se sceglie invece la modalità Sfrecciante, il Veicolo si considera aver mosso a Velocità di Crociera (18") e non può più muovere in alcun modo fino all'inizio del suo prossimo turno (non può quindi muoversi a tavoletta, zigzagare né effettuare corse di bombardamento, ed eventuali modelli imbarcati non possono sbarcare). Nei turni successivi il Veicolo può invece muoversi ed agire normalmente.

A causa della pericolosità della manovra di picchiata rappresentata da questo modo di entrare in gioco, applica 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 (Immobile) non può mai essere mosso dopo essere stato posizionato sul campo di battaglia (a meno di utilizzare regole speciali, Veicoli o altri modelli che lo consentano esplicitamente) 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 effettuare un Movimento 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 un Attacco in Profondità.

EQUIPAGGIAMENTI DELLE LEGIONI

In questa sezione saranno riportate i vari equipaggiamenti propri a molte delle unità delle Legioni di Space Marine.

Alcuni di questi sono già state descritti assieme alle unità che le possiedono e sono qui riportati per comodità e completezza. Gli equipaggiamenti non descritti in questa sezione sono invece disponibili nell'Age of Darkness Rulebook.

ARMA PERFEZIONATA

Un modello che sta utilizzando 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 Signus si considera avere uno Scanner Predittivo e guadagna la regola speciale Visione Notturna.

In aggiunta, durante la propria Fase di Tiro, anziché far fuoco con le proprie armi, può aumentare di +1 l'AB di un'unità amica che si trovi entro 6" di distanza (non può scegliere un Personaggio Indipendente o un Veicolo Super-pesante).

CONTROLLORE CORTICALE

Un modello equipaggiato con un Controllore Corticale permette di ignorare la regola speciale Comportamento Programmato (ad esempio per le unità di Battle-automata) da parte di qualsiasi unità amica si trovi entro 12" di distanza all'inizio di una qualsiasi Fase di gioco.

In aggiunta, per ogni modello equipaggiato con un Controllore Corticale una singola unità di Legion Castellax Class Battle-Automata **oppure** una singola unità di Legion Thallax Cohort 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, fino ad un massimo di 3+, o gliene conferisce uno di 6+ nel caso ne fosse sprovvisto.

Un modello equipaggiato con un Cyber-famiglio può inoltre ripetere qualsiasi Test sulle Caratteristiche fallito (ad eccezione dei Test di Disciplina) e qualsiasi Test di Terreno Pericoloso fallito. *Nota Modellistica: un Cyber-famiglio può essere rappresentato sia come parte del modello del personaggio sia come modello a sé stante, posizionato su una basetta separata e tenuto in coesione con il proprietario. In quest'ultimo caso ignora sempre il modello del Cyber-famiglio per qualsiasi regola e/o effetto fi gioco e consideralo semplicemente un segnalino. Non occupa quindi spazio in un Trasporto, 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.*

LANCIAGRANATE D'ASSALTO

Nella Fase di Assalto successiva all'utilizzo di quest'arma, l'unità si considera essere equipaggiata con delle granate d'assalto

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate d'assalto	8"	3	-	Assalto 2, Area (3"), Un Solo Uso

LASER DIGITALI

Conferiscono al possessore un bonus di +1 Attacco.

MOTO E MOTO D'ASSALTO

Le Moto degli Space Marine e le Moto d'Assalto seguono le normali regole sulle Moto presenti nell'Age of Darkness Rulebook. Le Moto degli Space Marine sono equipaggiate con un fucile requiem binato e le Moto d'Assalto con un fucile requiem binato e un requiem pesante manovrato dal passeggero.

MOTO A REAZIONE SCIMITAR

Le Moto a Reazione Scimitar seguono le normali regole sulle Moto a Reazione presenti nell'Age of Darkness Rulebook. Un modello che acquista come opzione una Moto a Reazione Scimitar ottiene un bonus di +1 alla propria Resistenza e un Tiro Armatura di 2+. Le Moto a Reazione Scimitar sono equipaggiate con un requiem pesante.

NARTHECIUM

Finché il modello equipaggiato con un Narthecium è vivo, lui e tutti i modelli appartenenti alla stessa unità (compresi eventuali Personaggi Indipendenti aggregati) che possiedono la regola speciale Legiones Astartes guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore.

NUNCIO-VOX

Qualsiasi unità amica entri in gioco tramite un 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 di tipo Bombardamento può essere tracciata anche da un modello equipaggiato con un Nuncio-Vox (nota che la gittata è sempre misurata dall'arma che sta sparando).

Un Nuncio-Vox deve essere già sul tavolo di gioco all'inizio del Turno del Giocatore in cui viene utilizzato. Pertanto non può per esempio essere usato nello stesso Turno in cui il modello è sbarcato da un Veicolo.

REATTORI DORSALI

Un modello equipaggiato con dei reattori dorsali diventa del tipo Ad Avvicinamento Rapido e segue tutte le relative regole presenti sull'Age of Darkness Rulebook.

SCANNER PREDITTIVO

Le unità nemiche non possono essere Infiltrate entro 18" da un modello con questo equipaggiamento, indipendentemente dalla Linea di Vista.

In aggiunta, al termine di una qualsiasi Fase di Movimento nemica, fintantoché un'unità include almeno un modello equipaggiato con uno Scanner Predittivo, tutte le armi da fuoco dell'unità possono sparare contro un'unità nemica che è entrata dalle Riserve in quel Turno e che si trovi entro 18" dall'unità che sta sparando e entro la sua Linea di Vista. Se viene utilizzata questa abilità, le armi che hanno sparato non possono essere nuovamente utilizzate fino al termine del loro successivo Turno del Giocatore, ma i modelli possono invece normalmente sparare con altre armi in loro possesso, se ne sono dotati.

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.

In aggiunta, un modello equipaggiato con uno Scudo da Abbordaggio non può mai beneficiare dell'attacco bonus conferito dal possedere due armi da mischio e non può mai utilizzare alcuna arma con la regola speciale A Due Mani.

Qualsiasi modello che assalta con successo un'unità in cui la maggioranza dei modelli è equipaggiata con uno Scudo da Abbordaggio non guadagna inoltre alcun Attacco bonus per aver caricato, a meno che l'unità assaltata non sia già ingaggiata in Corpo a Corpo dal Turno precedente.

SERVOBRACCIO

Un modello equipaggiato con un Servobraccio può aggiungere un bonus di +1 a qualsiasi tiro per la riparazione di un Veicolo effettuato grazie alla regola speciale Fabbro da Battaglia.

In aggiunta, un modello equipaggiato con un Servobraccio può effettuare un Attacco aggiuntivo ad ogni Fase di Corpo a Corpo, risolto con il profilo seguente.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Servobraccio	-	x2	2	Mischia, Ingombrante

SUPPORTI GRAVITAZIONALI

Un'arma pesante con questo equipaggiamento può essere utilizzata durante la propria Fase di Tiro come se fosse un'arma di tipo Assalto (con tutte le conseguenze del caso, come sparare ad AB piena dopo essersi mossi ecc.), ma in questo caso si considera avere una Gittata dimezzata (ad esempio un requiem pesante con supporti gravitazionali può sparare come se fosse un'arma di tipo Assalto 3 con gittata 18").

VESSILLO DELLA LEGIONE

Un'unità equipaggiata con un Vessillo della Legione può ripetere qualsiasi Test di Morale fallito.

STENDARDO DELLA LEGIONE

Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da un modello equipaggiato con uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) si considerano Implacabili.

GRANATE & BOMBE

In questa sezione saranno riportate i vari tipi di granate e bombe propri a molte delle unità delle Legioni di Space Marine. Alcune di queste sono già state descritte assieme alle unità che le possiedono e sono qui riportate per comodità e completezza. Gli equipaggiamenti non descritti in questa sezione sono invece disponibili nell'Age of Darkness Rulebook.

BOMBE FUMOGENE

Le Bombe Fumogene si considerano Granate Difensive (vedi l'Age of Darkness Rulebook). In aggiunta, qualsiasi modello nemico desideri 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 questo Test.

BOMBE PHOSPHEX

Vedi la sezione **Armi delle Legioni**

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, dal bonus per la Carica o altro), risolto secondo le seguenti regole. Posiziona la Sagoma ad Area (3") a contatto di base col modello, in modo che colpisca soltanto modelli nemici, dopodiché Tira per Colpire contro la AC di maggioranza dell'unità nemica. Edifici, Veicoli stazionari, Veicoli Immobilizzati e postazioni arma sono colpiti automaticamente. Se il tiro per Colpire viene superato, lascia la sagoma nella posizione originaria e risolvi i colpi secondo il profilo seguente. Se il tiro per Colpire viene invece fallito, tira un Dado Deviazione e capovolgi la sagoma nella direzione indicata dalla freccia (ritira in caso di risultato di "Colpito" fino ad ottenere una freccia), dopodiché risolvi i colpi.

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 un'unità equipaggiata con delle Granate Rad subiscono una penalità di -1 alla propria Resistenza fino al termine della Fase di Assalto. Nota che questa penalità viene considerata nel verificare l'eventualità di Morte Immediata dei modelli.

ARMATURE

In questa sezione saranno riportate i vari tipi di armature propri a molte delle unità delle Legioni di Space Marine. Alcune di queste sono già state descritte assieme alle unità che le possiedono e sono qui riportate per comodità e completezza. Gli equipaggiamenti non descritti in questa sezione sono invece disponibili nell'Age of Darkness Rulebook.

ARMATURA DA ESPLORATORE

Conferisce un Tiro Armatura di 4+.

ARMATURA POTENZIATA

Conferisce un Tiro Armatura di 3+.

ARMATURA DELL'ARTEFICE

Conferisce un Tiro Armatura di 2+.

ARMATURA TERMINATOR

Qualsiasi Armatura Terminator conferisce un Tiro Armatura di 2+, un Tiro Invulnerabilità di 5+ e le regole speciali Irriducibile e Imponente. Un modello equipaggiato con un'armatura Terminator di qualsiasi tipo non può mai essere trasportato in un Rhino e non può mai effettuare Sfondamenti. In aggiunta a queste regole, alcuni particolari modelli di Armatura Terminator garantiscono regole speciali supplementari.

ARMATURA TERMINATOR TARTAROS

Un modello equipaggiato con un'Armatura Terminator Tartaros può effettuare Sfondamenti. Nota che se un'unità include modelli con diversi tipi di Armatura Terminator, questa abilità non può essere utilizzata.

ARMATURA TERMINATOR CATAPHRACTII

Un modello equipaggiato con un'Armatura Terminator Cataphractii ha un Tiro Invulnerabilità di 4+ ma non può Correre né Tirare di Reazione. Un'unità che includa uno o più modelli equipaggiati con un'Armatura Terminator Cataphractii non può Correre né effettuare Sfondamenti, ma i modelli che non sono equipaggiati con questa armatura possono Tirare di Reazione normalmente.

ARMATURE TERMINATOR SPECIALI

Nel caso di modelli equipaggiati con particolari tipologie di Armature Terminator (ad esempio i Gorgon Terminator delle Mani di Ferro o alcuni Primarchi), considerare normali Armature Terminator con le regole aggiuntive specificate nella relativa descrizione.

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

DOTAZIONI DEI VEICOLI DELLE LEGIONI

In questa sezione saranno riportate le varie dotazioni proprie a molti dei Veicoli delle Legioni di Space Marine. Alcune di queste sono già state descritte assieme alle unità che le possiedono e sono qui riportati per comodità e completezza. Le dotazioni non descritte in questa sezione sono invece disponibili nell'Age of Darkness Rulebook.

ABITACOLO RINFORZATO

Un Veicolo con questo equipaggiamento può ignorare i risultati di Equipaggio Scosso e di Equipaggio Stordito subito sulla Tabella dei Danni ai Veicoli con un risultato di 4+ su un D6

CONTROMISURE CHAFF

Una volta per partita, un Veicolo Volante con questo equipaggiamento può utilizzarle per ottenere un Tiro Invulnerabilità contro qualsiasi danno inflitto da missili nella stessa Fase di Tiro.

DRAGAMINE

Un Veicolo equipaggiato con un Dragamine tira due D6 quanto effettua un Test di Terreno Pericoloso anziché un dado solo e fallisce il Test soltanto con un risultato di doppio 1. In aggiunta, quando un Veicolo equipaggiato con un Dragamine effettua un Travolgimento contro un'unità di Fanteria nemica e non viene distrutto, infligge D3+1 colpi automatici contro l'unità nemica, risolti a Fo2 VP-.

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 veicolo, ma il modello non può mai beneficiare dei bonus al Tiro Copertura conferiti dal Combattimento Notturno.

ILIUM FLARE

Questo equipaggiamento può essere utilizzato soltanto da un Veicolo Volante Sfrecciante. Il Veicolo può utilizzare un singolo Ilium Flare per ciascun Turno, lanciandolo esattamente come se si trattasse di una Bomba che tuttavia non infligge alcun danno. 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 che si trovi entro 12" dal segnalino si considerano avere la regola speciale Visione Notturna (nota che se l'unità che spara ha anche la regola speciale Fuoco Separato, solo chi spara effettivamente all'unità entro 12" dal segnalino beneficia di questa regola speciale).

LANCIAGRANATE D'ASSALTO DA TRASPORTO

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

RIVESTIMENTO IN CERAMICHE

Contro un Veicolo con questo equipaggiamento, le armi di tipo Termico non tirano un dado aggiuntivo per la Penetrazione della Corazza quando sparano entro metà gittata.

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 delle armi a Sagoma risolti contro il Fronte del subiscono una ulteriore penalità di -1 (per un totale di -2).

Uno Scudo Flare non ha alcun effetto contro attacchi in corpo a corpo o contro armi Distruttrici.

SENSORI DI TRACCIAMENTO TERRESTRE

Conferisce al modello la regola speciale Attacco Radente.

SERVO-PILOTA DA BATTAGLIA

Conferisce al modello la regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati.

SISTEMA DI GUIDA AUSILIARIO

Se un Veicolo con questo equipaggiamento subisce un risultato di Immobilizzato, può provare a riparare il Danno all'inizio di ciascuna propria Fase di Movimento. Con un risultato di 4+ su un D6 il Veicolo può tornare a muoversi normalmente (nota che in questo caso non recupera alcun Punto Scafo).

SPIRITO MACCHINA

Conferisce al Veicolo la regola speciale Potere dello Spirito Macchina.

ARMI DELLE LEGIONI DI SPACE MARINE

ARMI DA TIRO

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Batteria di cannoni automatici Anvilus	48"	8	4	Pesante 4, Penetrante ¹
Batteria di cannoni automatici Mietitore	36"	7	4	Pesante 4, Binato
Batteria di cannoni laser pesanti Arachnus	48"	10	2	Pesante 2, Shock Strutturale ²
Batteria di distruttori laser*	48"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Batteria di falconetti Volkite	30"	7	5	Pesante 6, Deflagrazione ³
Batteria lanciarazzi Spicula	24"	7	3	Artiglieria X, Area (X), Penetrante, Demolitore, Raffica di Razzi ³²
Batteria laser a raggio neutronico	72"	10	1	Arma Primaria D3, Concussione, Contraccolpo ⁵ , Impulso Elettrico ⁶
Batteria plasma Hellfire (fuoco sostenuto)	36"	7	2	Pesante 4
(sovraccarico)	36"	7	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Surriscaldamento
Batteria plasma Omega (proiettili plasma)	24"	7	2	Pesante 6, Binato
(fuoco sostenuto)	24"	9	1	Pesante 1, Binato, Surriscaldamento, Bruciatura Plasma ⁷
Batteria Skyreaper	48"	7	4	Pesante 5, Binato, Contraerea, Intercettazione
Batteria termica d'assedio	12"	9	1	Pesante 4, Area (3"), Termico, Spaccapietre ⁸
Bomba a grappolo phosphex	-	5	2	Bomba 2, Area (3"), Avvelenato (3+), Bombardamento, Bombe a Grappolo ⁹ , Carico Mortale ¹⁰ , Fuoco Strisciante ¹¹ , Morte Persistente ¹² , Un Solo Uso
Bomba a grappolo Thunderhawk	-	6	4	Bomba 1, Bombardamento Apocalittico (6), Un Solo Uso
Bomba phosphex	6"	5	2	Assalto 1, Area (3"), Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante ¹¹ , Morte Persistente ¹² , Un Solo Uso
Bombarda a flusso gravitazionale	18"	X	2	Pesante 1, Area Grande (5"), Inchiodamento, Ignora la Copertura, Collasso Graviton ¹³ , Torsione Schiacciante ¹⁴
Bombarda Morbus (munizioni esplosive)	24"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
(munizioni chimiche)	24"	2	4	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Corrotto, Inchiodamento, Ignora la Copertura
Bombardamento di Precisione (Rhino Damocles)**	Illimitato	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Binato, Bombardamento, Lancia
Bombardamento Orbitale (Maestro dei Segnali)**	Illimitato	8	3	Artiglieria D3, Area Grande (5"), Bombardamento
Bombardamento Orbitale (Stormbird)**	Illimitato	D	1	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Bombardamento
Cannone a accelerazione	48"	7	4	Pesante 6, Dilaniante, Agganciamento Rapido ¹⁵
Cannone a accelerazione Fellblade (munizioni HE)	100"	8	3	Artiglieria 1, Area Enorme (7")
(munizioni AP)	100"	9	2	Pesante 1, Area (3"), Sfondacorage
Cannone a carica graviton	24"	X	4	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Elettromagnetico, Concussione, Impulso Graviton ¹⁶
Cannone automatico	48"	7	4	Pesante 2
Cannone automatico Anvilus a canne mozze	24"	8	4	Pesante 2, Penetrante ¹ , Binato
Cannone automatico Mietitore	36"	7	4	Pesante 2, Binato
Cannone da battaglia	72"	8	3	Artiglieria 1, Area Grande (5")
Cannone d'assalto Kheres	24"	7	4	Pesante 6, Dilaniante
Cannone d'assedio Dreadhammer**	24"/48"	10	1	Arma Primaria 1, Area Enorme (7"), Ignora la Copertura
Cannone d'assedio Medusa (proiettili normali)	36"	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
(testare phosphex)	36"	5	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Avvelenato (3+), Fuoco Strisciante ¹¹ , Morte Persistente ¹²
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"), Elettromagnetico, Concussione, Impulso Graviton ¹⁶
Cannone laser	48"	9	2	Pesante 1
Cannone laser Icarus	96"	9	2	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione
Cannone laser quad	48"	9	2	Pesante 2, Binato
Cannone laser quad Icarus	96"	9	2	Pesante 2, Binato, Contraerea, Intercettazione
Cannone magna-melta	18"	8	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Termico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone pesante Volkite	48"	8	2	Arma Primaria 1, Elettromagnetico, Ignora la Copertura, Deflagrazione ³ , Raggio Mortale ¹⁷
Cannone plasma	36"	7	2	Pesante 1, Area (3"), Surriscaldamento
Cannone Predator	48"	7	4	Pesante 4
Cannone Quad	48"	7	4	Pesante 4, Contraerea, Intercettazione
Cannone requiem Vendicatore	36"	6	3	Pesante 7
Cannone rotante	30"	3	6	Raffica 3/4
Cannone rotante a canne mozze	12"	3	6	Raffica 4/5
Cannone rotante pesante	30"	4	6	Raffica 3/4
Cannone rotante Punisher	36"	5	4	Pesante 18
Cannone Tempesta di Fiamme	Sagoma	6	3	Pesante 1
Cannone Tempesta Leviathan	24"	7	3	Pesante 6, Penetrante ¹
Cannone Thunderhawk	72"	8	3	Arma Primaria 1, Area Enorme (7")
Cannone Volcano	120"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")
Cannone Volkite	24"	6	5	Pesante 6, Deflagrazione ³
Carica elettromagnetica Tempesta	-	3	4	Bomba 1, Area Grande (5"), Elettromagnetico, Concussione, Un Solo Uso
Colubrina Volkite	45"	6	5	Pesante 4, Deflagrazione ³
Combi-arma				
(-lanciafiamme)	Sagoma	4	5	Assalto 1, Un Solo Uso
(-lanciagranate a frammentazione) ¹⁸	24"	3	6	Assalto 1, Area (3")
(-lanciagranate perforanti) ¹⁸	24"	6	4	Assalto 1
(-plasma)	24"	7	2	Cadenza Rapida, Surriscaldamento, Un Solo Uso
(-termico)	12"	8	1	Assalto 1, Termico, Un Solo Uso
(-volkite)	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione ³
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")
Distruzione laser*	36"	9	1	Artiglieria 1, Binato
Distruzione neutronico	24"	9	2	Pesante 1, Concussione, Impulso Elettrico ⁶
Distruzione plasma	18"	7	2	Assalto 2, Surriscaldamento
Distruzione plasma Executioner	36"	7	2	Pesante 3, Area (3")
Fucile a pompa degli Space Marine	12"	4	-	Assalto 2
Fucile di Precisione	36"	X	6	Pesante 1, Precisione
Fucile graviton	18"	X	4	Pes. 1, Area (3"), Elettromag., Concus., Impulso Graviton ¹⁶
Fucile plasma	24"	7	2	Cadenza Rapida, Surriscaldamento
Fucile requiem	24"	4	5	Cadenza Rapida
Fucile termico	12"	8	1	Assalto 1, Termico
Fucile Volkite	15"	5	5	Assalto 2, Deflagrazione ³
Granata a frammentazione	8"	3	-	Assalto 1, Area (3")
Granata perforante	8"	6	4	Assalto 1
Lancia termica ciclonica	18"	9	1	Pesante 3, Termico
Lanciafiamme	Sagoma	4	5	Assalto 1
Lanciafiamme pesante	Sagoma	5	4	Assalto 1
Lanciafiamme Toxiferan	Sagoma	4	5	Assalto 1, Avvelenato (3+), Corrotto ¹⁹
Lanciagranate d'assalto ⁺⁺	8"	3	-	Assalto 2, Area (3"), Un Solo Uso
Lanciagranate Kharybdis	24"	6	5	Pesante 2, Binato, Inchiodamento
Lanciagranate Phosphex	6"-18"	5	2	Pesante 3, Area (3"), Avvelenato (3+), Bombardamento, Fuoco Strisciante ¹¹ , Morte Persistente ¹² , Un Solo Uso
Lanciamissili				
(missili a frammentazione)	48"	3	6	Pesante 1, Area (3")
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 1
(missili antiaerei)	48"	7	4	Pesante 1, Contraerea
(missili rad)	48"	4	3	Pesante 1, Area (3"), Corrotto, Radioattivo ²⁰
Lanciamissili Aiolos	60"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento, Tracciamento Indipendente ²¹
Lanciamissili antiaereo Hyperios	48"	8	3	Pesante 1, Contraerea, Intercettazione, Ricerca di Calore ²²
Lanciamissili Ciclone				
(missili a frammentazione)	48"	3	6	Pesante 2, Area (3")
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 2
Lanciamissili doppio Arcus				
(testate Arcus)	36"	8	2	Pes. 4, Testate a Grappolo ²³ , Tracciamento Terminale ²⁴
(testate Lancia del Cielo)	48"	7	3	Pes. 4, Tracciamento Terminale ²⁴ , Contraerea, Intercett.
(testate Pyrax)	36"	5	4	Pesante 2, Area Grande (5"), Ignora la Copertura
(testate a flusso neutronico)	24"	7	4	Pesante 4, Tracciamento Terminale ²⁴ , Flusso Neutronico ²⁵

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciamissili Havoc	48"	5	5	Pesante 1, Binato, Area (3")
Lanciamissili multiplo Deathstorm (missili a frammentazione)	48"	5	4	Pesante 2, Area (3"), Inchiodamento
(missili perforanti)	48"	8	3	Pesante 3
Lanciamissili multiplo Scorpius	48"	8	3	Pesante 1, Area (3"), Bombardamento, Bombardamento Missilistico ²⁶
Lanciamissili multiplo Turbine (missili Vendetta)	12"-48"	5	4	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento
(missili incendiari Castellano)	12"-48"	4	5	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Ignora la Copertura
Lanciamissili Vendetta	48"	5	4	Pesante 2, Area Grande (5")
Lanciamissili Xiphon	60"	8	2	Pes. 2, Testate a Grappolo ²³ , Tracciamento Terminale ²⁴
Laser a raggio neutronico	36"	10	1	Artiglieria 2, Concussione, Impulso Elettrico ⁶
Macro-bomba a grappolo	-	8	3	Bomba 1, Bombardamento Apocalittico (3D6), Penetrante ¹ , Un Solo Uso
Missile cacciatore	Illimitato	8	3	Pesante 1, Un Solo Uso
Missile di difesa aerea Boreas	48"	8	2	Pesante 2, Tracciamento Indipendente ²¹ , Ricerca di Calore ²² , Un Solo Uso
Missile Dreadstrike	120"	10	2	Artiglieria 1, Area (3"), Un Solo Uso
Missile Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante ¹ , Un Solo Uso
Missile penetratore Kraken	36"	8	1	Pesante 1, Sfondacorage, Un Solo Uso
Missile Sabre	36"	6	4	Pesante 1, Dilaniante, Un Solo Uso, Agganciamento Missilistico ⁴
Missile Sunfury	36"	6	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Surriscaldamento, Accecare, Un Solo Uso
Missile Tempesta	60"	6	4	Pesante 1, Penetrante ¹ , Un Solo Uso
Mortaio quad (munizioni anticarro)	36"	8	4	Pesante 4, Penetrante ¹
(munizioni a frammentazione)	12"-60"	5	5	Pesante 1, Area Grande (5"), Binato, Bombardamento
(munizioni a scheggia)	12"-60"	2	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Binato, Bombard., Dilaniante
(munizioni incendiarie)	12"-60"	4	5	Pesante 1, Area Grande (5"), Binato, Bombardamento, Ignora la Copertura
(munizioni phosphex)	12"-36"	4	3	Pesante 1, Area Grande (5"), Bombardamento, Fuoco Strisciante ¹¹ , Morte Persistente ¹² , Avvelenato (3+)
Moschetto Volkite	30"	6	5	Pesante 2, Deflagrazione ³
Multilaser	36"	6	6	Pesante 3
Multi-termico	24"	8	1	Pesante 1, Termico
Munizioni Speciali (proiettili Kraken)	30"	4	4	Cadenza Rapida
(proiettili Scorpius)	24"	5	2	Pesante 1, Lacerante
(proiettili Tempest)	18"	3	6	Cadenza Rapida, Area (3")
Pistola ad aghi	12"	2	5	Pistola, Avvelenata (4+), Dilaniante
Pistola Archeotech	12"	6	3	Pistola, Perfezionata
Pistola lanciafiamme	Sagoma	3	6	Pistola
Pistola inferno	6"	8	1	Pistola, Termico
Pistola plasma	12"	7	2	Pistola, Surriscaldamento
Pistola requiem	12"	4	5	Pistola
Raggio convertitore	0-18"	6	-	Pesante 1, Area (3")
	18"-42"	8	4	Pesante 1, Area (3")
	42"-72"	10	1	Pesante 1, Area (3")
Raggio convertitore pesante	0-18"	6	-	Pesante 1, Area Grande (5"), Calibrazione di Fuoco ²⁷
	18"-42"	8	4	Pesante 1, Area Grande (5"), Calibrazione di Fuoco ²⁷
	42"-72"	10	1	Pesante 1, Area Grande (5"), Calibrazione di Fuoco ²⁷
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3
Requiem pesante quad	36"	5	4	Pesante 6, Binato
Turbolaser Destructor	96"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")
Turbolaser Destructor a doppia canna	96"	D	2	Arma Primaria 2, Area Grande (5")
Volkite serpenta	10"	5	5	Pistola, Deflagrazione ³

ARMI DA MISCHIA

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arma da mischia dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia
Artiglio da assedio Leviathan	-	x2	2	Mischia, Demolitore ²⁸ , Colpo Tranciante ²⁹
Artiglio fulmine	-	Mod.	3	Mischia, Lacerante, Arma Specialistica
Ascia potenziata	-	+1	2	Mischia, Ingombrante
Ascia psichica	-	+1	2	Mischia, Psichica, Ingombrante
Bastone corposant	-	+1	4	Mischia, A Due Mani, Concussione, Elettromagnetico
Bastone psichico	-	+2	4	Mischia, Concussione, Psichica
Bomba termica	-	8	1	Mischia, Sfondacorazze, Ingombrante
Carica da demolizione ⁺⁺	Speciale	8	2	Mischia, Area (3"), Demolitore ²⁸ , Un Solo Uso
Fresa laser	-	9	2	Mischia, Ingombrante, Molto Ingombrante ³⁰
Granata perforante	-	6	4	Mischia
Lama del Campione	-	+1	2	Mischia, Colpo Omicida ³¹ , Arma Specialistica
Lancia potenziata	-	+1/Mod.	3/4	Mischia
Maglio a catena	-	x2	2	Mischia, Sfondacorazze, Arma Specialistica, Ingombrante
Maglio a catena dei Dreadnought	-	x2	2	Mischia, Sfondacorazze
Maglio da assedio	-	10	2	Mischia, Concussione, Arma Specialistica, Demolitore ²⁸
Maglio potenziato	-	x2	2	Mischia, Ingombrante, Arma Specialistica
Martello tuono	-	x2	2	Mischia, Concussione, Ingombrante, Arma Specialistica
Mazza a shock eterico	-	+2	4	Mischia, Deflagrazione ³
Mazza potenziata	-	+2	4	Mischia, Concussione
Sciabola Charnabal	-	Mod.	-	Mischia, Dilaniante, Lama da Duellante ³²
Servobraccio ⁺⁺	-	x2	2	Mischia, Ingombrante, Arma Specialistica
Spada a catena/lama da combattimento	-	Mod.	-	Mischia
Spada a catena pesante	-	+2	5	Mischia, A Due Mani
Spada potenziata	-	Mod.	3	Mischia
Spada psichica	-	Mod.	3	Mischia, Psichica
Trivella da assedio Leviathan	-	x2	2	Mischia, Sfondacorazze, Demolitore ²⁸

*Batteria di Distruttori Laser

La "Batteria di Distruttori Laser" (Laser Destroyer Array) è menzionata solo in un ridottissimo (non più di un paio) numero di pubblicazioni Horus Heresy, e differisce dal normale Distruttore Laser (Laser Destroyer) per la gittata aumentata a 48" rispetto ai normali 36". In tutti gli altri volumi, compresi tutti quelli dedicati alle Legioni di Space Marine, sia in formato digitale che in formato cartaceo e nel più recente Age of Darkness Rulebook, non vi è alcun riferimento alla Batteria di Distruttori Laser. In attesa di future (?) FAQ o Errata di FW, accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo questo parere [NdHG].

REGOLE SPECIALI DELLE ARMI LEGIONI

++ Queste armi possiedono regole speciali aggiuntive descritte nella descrizione dell'unità che la possiede e/o nelle sezioni Equipaggiamenti delle Legioni e seguenti.

1. **Penetrante:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i Tiri per la Penetrazione delle Corazze falliti.
2. **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.
3. **Deflagrazione:** Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.
4. **Agganciamento Missilistico:** Quando spara con armi di tipo Un Solo Uso, un modello con questa regola speciale può ripetere i tiri per Colpire falliti.
5. **Contraccolpo:** Se un'arma con questa regola speciale non riesce a Penetrare una Corazza o fallisce il Tiro per Ferire contro un modello bersaglio, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello che ha sparato subisce 1 Punto Scafo o una Ferita automatica.
6. **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.
7. **Bruciatura Plasma:** Quando un'arma con questa regola speciale infligge con successo uno o più Punti Scafo ad un Veicolo nemico, tira un D6. Con un risultato di 4+ il bersaglio subisce dei danni supplementari che non concedono Tiri Copertura. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Superficiale, il bersaglio perde 1 Punto Scafo aggiuntivo. Se l'attacco originario aveva causato un Danno Grave, il bersaglio perde invece D3 Punti Scafo aggiuntivi.
8. **Spaccapietre:** Un'arma con questa regola speciale infligge D3 Danni Gravi anziché un solo quando penetra con successo il Valore di Corazza di un Edificio e/o di una Fortificazione.
9. **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 comunque essere un modello che il veicolo ha sorvolato durante la sua Fase di Movimento). La prima Bomba devia di D6", mentre le ulteriori Bombe lanciate deviano come se si trattasse di un Bombardamento Multiplo di Artiglieria.
10. **Carico Mortale:** Tira un D6 ogni volta che un veicolo equipaggiato con un'arma con questa regola speciale subisce un qualsiasi danno ma non è distrutto. Con un risultato di 6, il veicolo subisce immediatamente un risultato di Esploso sulla Tabella dei Danni ai Veicoli.
11. **Fuoco Strisciante:** Dopo che il segnalino ad Area di un'arma con questa regola speciale è stato posizionato a seguito della deviazione, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino ad un massimo di 2" in

qualsiasi direzione, fintantoché così facendo colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.

12. **Morte Persistente:** Dopo aver risolto i colpi di un'arma ad Area con questa regola speciale, 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. Si consiglia di avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.
13. **Collasso Graviton:** Invece che tirare normalmente per Ferire, tira 2D6 per ogni modello colpito da un'arma con questa regola speciale. Il modello deve ottenere un risultato pari o inferiore alla propria Forza o subire una Ferita, che potrà provare a salvare normalmente. Contro i Veicoli tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza. In aggiunta, fino al termine del Turno Successivo, considera come Terreno Accidentato e Pericoloso la porzione di tavolo coperta dalla sagoma ad Area dell'arma che ha sparato.
14. **Torsione Schiacciante:** Un Veicolo colpito da un'arma con questa regola speciale raddoppia il numero di Punti Scafo persi a seguito del danno.
15. **Agganciamento Rapido:** Contro un'arma con questa regola speciale non è possibile utilizzare la regola speciale Zigzagare.
16. **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, che potrà provare a salvare normalmente. In aggiunta, fino al termine del Turno Successivo, considera come Terreno Accidentato e Pericoloso la porzione di tavolo coperta dalla sagoma ad Area dell'arma che ha sparato.
17. **Raggio Mortale:** Quando quest'arma spara, traccia una linea immaginaria larga 1" che parta dalla canna dell'arma e lunga quanto la gittata massima dell'arma stessa. Il primo modello colpito dalla linea deve essere un modello nemico. Tutti i modelli (amici e nemici) sotto la linea, ad eccezione del modello che sta sparando, subiscono un colpo automatico risolto con il profilo dell'arma. Le unità colpite subiscono un numero di colpi pari al numero di modelli coperti dalla linea. Le perdite sono rimosse secondo le normali regole della Fase di Tiro. Veicoli Volanti Sfreccianti, Creature Mostruose Volanti in Picchiata e le Creature Mostruose Gigantesche Volanti non possono essere colpite né scelte come bersaglio. Se la linea colpisce un Veicolo Super-pesante. Un Creatura Mostruosa Gigantesca oppure un Edificio/Fortificazione di grandi dimensioni (come un Bastione o più grandi), l'attacco viene fermato e la linea non procederà oltre questi. L'ultimo bersaglio subirà tuttavia 1+D3 colpi risolti separatamente anziché un colpo soltanto. Se un veicolo da Trasporto subisce un colpo Penetrante da quest'arma, i passeggeri subiscono D6 colpi automatici risolti a Fo4 VP- e con la regola speciale Deflagrazione. Le eventuali perdite subite da questi colpi sono assegnate dal giocatore che le subisce.
18. **Combi-lanciagranate:** Un combi-lanciagranate può scegliere quale tipo di granata utilizzare quando spara con la componente secondaria dell'arma.
19. **Corrotto:** Una ferita inflitta con successo da un'arma con questa regola speciale rimuove immediatamente qualsiasi beneficio conferito da poteri psionici di tipo Benedizione

che siano attivi sull'unità bersaglio. In aggiunta, qualsiasi Tiro per Ferire pari a 6 effettuato con un'arma con questa regola speciale è risolto a VP2.

20. **Radioattivo:** Un modello che subisce una o più ferite da armi con questa regola speciale si considera avere un valore di Resistenza ridotto di -1 fino al termine della partita.
21. **Tracciamento Indipendente:** Un'arma con questa regola speciale può sparare ad un bersaglio diverso da quello delle altre armi del modello e ignora qualsiasi ostacolo alla linea di vista su terreni aperti. Quando spara contro un Veicolo, quest'arma colpisce sempre la Corazza Laterale.
22. **Ricerca di Calore:** Contro un'arma con questa regola speciale non è possibile utilizzare il tiro salvezza conferito dalla regola speciale Zigzagare.
23. **Testate a Grappolo:** Ogni volta che un'arma con questa regola speciale infligge un Colpo Penetrante contro un Veicolo, tira D3 volte sulla Tabella dei Danni ai Veicoli e scegli il risultato più alto.
24. **Tracciamento Terminale:** I Tiri Copertura (compresi quelli conferiti dalla regola speciale Zigzagare) effettuati con successo contro un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.
25. **Flusso Neutronico:** Un'arma con questa regola speciale si considera avere la regola Morte Immediata quando viene usata contro un modello con la regola speciale Cybernetica Cortex.
26. **Bombardamento Missilistico:** Se il modello non si è mosso nella propria precedente Fase di Movimento, il Lanciamissili multiplo Scorpius si considera un'arma Pesante 1+D3.
27. **Calibrazione di Fuoco:** Un'arma con questa regola speciale non può mai fare fuoco se il modello si è mosso durante la sua precedente Fase di Movimento, indipendentemente dalla regola speciale Irriducibile, dal fatto che si trovi montato su un veicolo o altri fattori.
28. **Demolitore:** Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).
29. **Colpo Tranciante:** Ogni volta che un modello non Veicolo subisce una Ferita non salvata da un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 4+ il modello subisce ulteriori D3 Ferite automatiche risolte con il profilo dell'arma e che dovranno essere salvate separatamente. Nota che le Ferite addizionali non beneficiano a loro volta di questa regola speciale.
30. **Molto Ingombrante** Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può effettuare un unico attacco in corpo a corpo, che viene risolto ad AC1, indipendentemente dal numero di attacchi sul suo profilo, bonus per la carica o altre regole speciali.
31. **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 contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.
32. **Lama da Duellante:** Durante una Sfida, un modello che utilizza un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 alla propria Iniziativa.

33. **Raffica di Razzi:** Quando spara, una batteria lanciarazzi Spicula scegli un punto bersaglio entro la gittata dell'arma (il punto indicato non deve necessariamente essere sulla base di un modello) e piazza una Sagoma ad Area centrata sul punto scelto. La Sagoma ad Area piazzata può essere un'Area Grande (5") oppure un'Area Enorme (7"). Dopo essere stata piazzata, l'area devia come di consueto. Qualsiasi unità (amica o nemica) si trovi sotto la posizione finale della sagoma subisce un numero automatico di colpi determinato dalla dimensione dell'area stessa come indicato nella tabella seguente, indipendentemente dal numero di modelli coperti dalla sagoma. Se viene utilizzata l'Area Enorme (7") e il dado per determinare il numero di colpi inflitti ottiene un risultato di "6", l'arma ha esaurito le munizioni e non può più essere utilizzata per il resto della partita.

Area	Colpi
Area Grande (5")	5 Colpi
Area Enorme (7")	D6+4 Colpi

PSYARKANA – RELIQUIE DELLA GRANDE CROCIATA

UTILIZZARE LE RELIQUIA DELLA GRANDE CROCIATA

Le Reliquie della Grande Crociata presentate in questa sezione rappresentano una serie di equipaggiamenti particolari utilizzabili nelle normali Battaglie nell'Era dell'Oscurità.

Nella descrizione di ciascuna Reliquia sarà indicato il costo, le condizioni necessarie per il suo acquisto e i modelli che possono utilizzarla.

In aggiunta alle condizioni indicate per ciascuna Reliquia, un singolo Personaggio Indipendente può essere equipaggiato con una **singola** Reliquia della Grande Crociata.

Personaggi Speciali e/o modelli unici **non** possono acquistare alcuna Reliquia, a meno che non sia esplicitamente specificato il contrario nella loro scheda dell'unità.

Nota che alcune Reliquie sono disponibili anche a modelli non appartenenti alle Legioni di Space Marine (ad esempio un Lord Maresciallo della Solar Auxilia o un Arcimagos del Mechanicum). In questo caso fai riferimento alle relative Liste degli eserciti per tutte le opzioni e i costi.

PSIONICI & DEMONI

Quando la descrizione di una Reliquia e/o di una regola speciale fa riferimento ad uno **Psionico**, questo include qualsiasi modello con la regola Psionico, Confraternita di Psionici/Stregoni, Pilota Psionico e/o qualsiasi altro modello che possiede in qualsiasi modo uno o più livelli di Maestria Psionica.

Analogamente, quando la descrizione di una Reliquia e/o di una regola speciale fa riferimento ad un **Demone**, questo include qualsiasi modello con la regola Demone o Demone della Tempesta della Rovina.

RELIQUIE DELLA GRANDE CROCIATA

ARMATUS NECROTECHNICA

Un qualsiasi Veicolo di Tipo Corazzato dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +50 punti.

Ogni volta che un'unità (amica o nemica) che si trova entro 6" da un qualsiasi punto del Veicolo perde un modello tira un D6. Con un risultato di 6, il Veicolo recupera immediatamente un Punto Scafo precedentemente perso (nota che questo non può portare il Veicolo ad avere più Punti Scafo rispetto a quanto indicato nella propria scheda dell'unità).

In aggiunta, tutte le unità (amiche e nemiche) entro 6" dal Veicolo subiscono una penalità di -1 alla propria Disciplina. Nota che anche i modelli Risolti subiscono questa penalità.

ASSIOMA MUTEVOLE

Un Pretore, un Arcimagos Primus o un Lord Maresciallo dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +60 punti.

L'Assioma Mutevole può essere utilizzato una volta per partita nel corso di una qualsiasi Fase di Combattimento, in contemporanea con gli attacchi effettuati al Livello di Iniziativa 1. Quando utilizzi la reliquia, tira un D3. Se il risultato è 1 o 2, il giocatore può posizionare un numero di sagome ad Area (3") pari al risultato ottenuto, fintantoché il centro della sagoma si trova entro 6" dal modello equipaggiato con l'Assioma Mutevole. Se il risultato è invece 3, piazza 3 sagome ad Area (3") centrate sul modello che ha utilizzato la reliquia.

Le sagome posizionate non deviano e qualsiasi modello totalmente o parzialmente coperto dalle aree subiscono automaticamente un colpo risolto a Fo8 VP2. I colpi sono risolti nel corso del Livello di Iniziativa 1 ma le Ferite eventualmente inferte **non** si considerano per la Risoluzione del Combattimento. Nota che un modello che utilizza l'Assioma Mutevole **non** ottiene un movimento di Consolidamento addizionale durante il Livello di Iniziativa 1.

COLLARI DI ANNULLAMENTO

Un Pretore che sia anche uno Psionico, un Console Bibliotecario o un Esoterista dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +15 punti.

Un modello equipaggiato con questa reliquia può provare a Bloccare un Potere Psionico ogni volta che lui, la sua unità e/o un'unità amica o nemica entro 12" sia il bersaglio di un Potere Psionico di qualsiasi tipo (anche nel caso di una Benedizione). Se il tentativo fallisce, il potere viene risolto normalmente contro il suo bersaglio originario.

Se il modello equipaggiato con un Collare di Annullamento si trova imbarcato in un Trasporto o all'interno di un Edificio, può provare a Bloccare il Potere solo contro i poteri Psionici che bersagliano il tuo Trasporto o l'Edificio in cui si trova al momento. In aggiunta, un modello con questa reliquia si considera avere il proprio valore di Iniziativa ridotto di -1.

CORPUS MYMIR

Un Pretore, un Magos Primus o un Magos Dominus dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +30 punti.

Un Corpus Mymir dovrebbe essere rappresentato da un modello appropriato montato su una base da 25mm, che deve rimanere sempre entro 2" di distanza dal modello che lo ha acquistato. Un Corpus Mymir non può mai essere scelto come bersaglio di un attacco da tiro o da mischia, non può essere caricato e viene automaticamente rimosso dal gioco se il modello che lo ha acquistato viene ucciso.

Un Corpus Mymir può essere attivato in qualsiasi Fase Psionica del giocatore che lo controlla. Quando viene attivato, tira un D6 e applica il risultato corrispondente sulla tabella seguente.

Tutti i Poteri Psionici manifestati da un Corpus Mymir non richiedono alcuna Carica Warp né alcun Test Psionico, ma il giocatore avversario può comunque tentare di Bloccarli secondo le normali regole della Fase Psionica. A questo fine i poteri di un Corpus Mymir si considerano lanciati con il minimo numero di Cariche Warp necessari alla loro manifestazione.

Nota che eventuali regole che annullano automaticamente un potere psionico hanno normalmente effetto anche contro qualsiasi potere manifestato da un Corpus Mymir.

D6 Risultato

1. Il Corpus Mymir manifesta il potere Sfortuna, della Disciplina di Divinazione, che ha effetto solo sull'unità che include il modello che ha acquistato la reliquia.
2. Il Corpus Mymir manifesta il potere Presagio, della Disciplina di Divinazione, che ha effetto sul modello che ha acquistato la reliquia..
3. Il Corpus Mymir manifesta il potere Precognizione, della Disciplina di Divinazione, che ha effetto sul modello che ha acquistato la reliquia..
4. Il Corpus Mymir manifesta il potere Tempismo Perfetto, della Disciplina di Divinazione, che ha effetto sul modello che ha acquistato la reliquia.
5. Il Corpus Mymir manifesta il potere Velo, della Disciplina di Telepatia, che ha effetto sul modello che ha acquistato la reliquia.
6. Il Corpus Mymir esplode, infliggendo un colpo automatico a tutti i modelli (amici e nemici) entro 3" dal suo modello, risolto a Fo3 VP2 e con la regola speciale Corrutto. Dopo aver risolto i colpi dell'esplosione, rimuovi il Corpus Mymir dal gioco.

DIGITALE PSIO-REATTIVA

Un Console Bibliotecario, un Diabolista o un Esoterista con almeno due Livelli di Maestria Psionica dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +30 punti.

Un modello con questa reliquia la può utilizzare all'inizio di uno qualsiasi dei propri Turni. Fino al termine del proprio seguente Turno del Giocatore il modello ottiene un bonus di +D3 ai propri valori di Attacchi e Iniziativa.

Dopo che l'effetto della Digitale Psio-reattiva è terminato, il modello subisce invece una penalità di -1 ai propri valori di Attacchi e Iniziativa fino al termine della partita.

GENERATORE DI SALTO TRANSDIMENSIONALE

Un Console Bibliotecario, un Moritat, un Esoterista, un Diabolista o un Sabotatore dell'esercito che **non** sia equipaggiato con dei reattori dorsali può essere equipaggiato con questa reliquia per +25 punti.

Un modello con questa reliquia non può aggregarsi a nessuna altra unità ma, nella propria Fase di Movimento può attivare il Generatore, muovendosi fino a 18" in una qualsiasi direzione ignorando qualsiasi modello o terreno al posto che muoversi normalmente.

Ogni volta che il modello utilizza il Generatore di Salto Transdimensionale tira un D6. Con un risultato di 1, il modello subisce immediatamente gli effetti del risultato "Trascinato nel Warp" della Tabella dei Pericoli del Warp, e tutte le unità entro 3" dalla posizione del modello subiscono D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP1. Ai fini dell'allocazione delle Ferite, considera i colpi come se provenissero dal modello che ha subito i Pericoli del Warp.

IMPIANTO CEREBRALE SACRIFICALE

Un Pretore che sia anche uno Psionico, un Console Bibliotecario, un Esoterista o un Diabolista dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +15 punti.

Un modello con questa reliquia aumenta di 1 il proprio Livello di Maestria Psionica, fino ad un massimo di 4, e può scegliere di ripetere il tiro di dado per generare il numero di Cariche Warp nella propria Fase Psionica, ma riduce di -1 il proprio valore di Ferite prima che la partita cominci.

INIETTORI DI LUCIDITÀ TERMINALI

Un Personaggio Indipendente dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +20 punti.

Quando il modello equipaggiato con questa reliquia perde la sua ultima Ferita, può effettuare un'ultima azione prima che sia rimosso dal gioco, dipendente dalla Fase in cui ha subito l'ultima Ferita.

- **Fase Psionica o Fase di Tiro:** Il modello può immediatamente fare fuoco con le proprie armi da Tiro contro l'unità che gli ha causato l'ultima Ferite (se questa unità si trova oltre la gittata massima delle armi possedute dal modello può invece sparare contro l'unità nemica in gittata più vicina), come se fosse la sua Fase di Tiro.
- **Fase di Assalto:** Il modello può effettuare un singolo Movimento di Ammassamento e effettuare un singolo Attacco, che si considera effettuato al Livello di Iniziativa 1, indipendentemente dal fatto che abbia già combattuto o meno.

LAMA DIVINANTE

Un modello equipaggiato con una Lama del Campione dell'esercito può sostituirla con questa reliquia per +30 punti.

Una Lama Divinante è un'Arma da Mischia con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Divinante	-	+2	1	Mischia, Perfezionata, A Due Mani, Morte Immediata, Frusta Psionica,

Frusta Psionica: Se un'arma con questa regola speciale infligge una Ferita non salvata ad un modello di Demone e/o di Psionico, un modello a caso nell'unità colpita e con una di queste regole speciali subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno eventualmente inflitto dall'arma.

LANCIA EMPIREA

Un Pretore o un Console Campione dell'esercito può sostituire la spada a catena con questa reliquia per +25 punti.

Nel caso siano equipaggiati con una Armatura Terminator, possono invece sostituire l'arma potenziata con questa reliquia per +20 punti.

Una Lancia Empirea è un'Arma da Mischia con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia Empirea	-	+2/+1*	2/4*	Mischia, Frusta Psionica, Arma Specialistica

*Il primo profilo è utilizzato quando gli attacchi sono risolti contro un modello di Demone e/o di Psionico.

Frusta Psionica: Se un'arma con questa regola speciale infligge una Ferita non salvata ad un modello di Demone e/o di Psionico, un modello a caso nell'unità colpita e con una di queste regole speciali subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno eventualmente inflitto dall'arma.

LEGAME EMPATICO

Due Personaggi Indipendenti che siano anche Psionici, che possiedano la regola speciale Legiones Astartes e che facciano parte dello stesso Distaccamento possono essere equipaggiati con questa reliquia per +15 punti/modello.

In un esercito può essere presente solo un singolo Legame Empatico.

Fintantoché entrambi i modelli sono presenti sul tavolo di gioco, guadagnano entrambi la regola speciale Guerriero Eterno ma, ogni volta che uno dei due subisce un Attacco dei Pericoli del

Warp, anche il secondo ne subisce gli effetti (tira una sola volta sulla Tabella e applica il risultato a tutti e due i modelli).

In aggiunta, in qualsiasi momento della partita, se uno dei modelli che condivide un Legame Empatico subisce una Ferita non salvata (ad eccezione delle Ferite causate dai Pericoli del Warp), il secondo modello può provare a trasferire la ferita su di sé, se può tracciare una linea di vista sul suo compagno. Per fare ciò, tira un D6.

- Con un risultato di 3+ il modello originario non subisce la Ferita, che è invece trasferita al secondo modello. Nota che una Ferita può essere trasferita una volta soltanto.
- Con un risultato di 2, il trasferimento non ha successo e la Ferita è subita normalmente dal modello originario.
- Con un risultato di 1, il trasferimento non ha successo e la Ferita è subita normalmente dal modello originario. In aggiunta il secondo modello subisce anche lui una Ferita contro cui non può effettuare alcun tipo di Tiro Salvezza.

PENTACOLI PSIO-RISONANTI

Un Personaggio Indipendente equipaggiato con un Campo di Rifrazione dell'esercito può sostituirlo con questa reliquia per +10 punti. Nel caso sia equipaggiato con un'Aureola di Ferro può invece sostituirla con questa reliquia per +5 punti.

Questa reliquia conferisce al modello un Tiro Invulnerabilità di 5+. In aggiunta qualsiasi unità nemica che contenga uno o più modelli di Demone e/o di Psionico e che si trovi ingaggiata in corpo a corpo con il modello equipaggiato con questa reliquia all'inizio di una qualsiasi sottofase di combattimento si considera avere la propria Iniziativa ridotta a 1 fino al Termine di quella Fase di Assalto.

PIASTRA DEL SOGNO CHOGORIANA

Un Pretore, un Centurione o un Console dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +10 punti.

Un modello con questa reliquia ha un Tiro Invulnerabilità contro qualsiasi Ferita inflittagli da modelli di Demone.

PROIETTORI ELETTRICI

Un Pretore che sia anche uno Psionico, un Console Bibliotecario o un Esoterista dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +25 punti.

Questa reliquia conferisce al possessore un Potere Psionico di tipo Fuoco Psicico addizionale.

Questo potere non richiede alcun Test Psionico per essere utilizzato, ma richiede invece la spesa di un certo numero di Cariche Warp durante la propria Fase Psionica.

A seconda del numero di Cariche Warp utilizzate, utilizza il profilo corrispondente tra quelli seguenti. Una volta che i colpi sono stati sparati, le Cariche Warp si considerano utilizzate.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
2 Cariche Warp	12"	3	2	Assalto 2, Contraccolpo Eterico
3 Cariche Warp	18"	5	2	Assalto 3, Contraccolpo Eterico
4 Cariche Warp	24"	7	2	Assalto 4, Contraccolpo Eterico

Contraccolpo Eterico: Qualsiasi Tiro per Colpire pari a 1 causa al modello che sta sparando un Attacco dei Pericoli del Warp.

ICONA DEL SOLE SPLENDEnte

Un Personaggio Indipendente **Lealista** dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +30 punti.

Qualsiasi modello di Demone ingaggiato in corpo a corpo con il modello equipaggiato con questa reliquia si considera avere AC1. In aggiunta, il modello equipaggiato con questa reliquia può provare ad annullare qualsiasi Potere Psionico manifestato con successo da uno Psionico appartenente alla Fazione Traditrice che si trovi entro 12" di distanza.

Per fare ciò il modello equipaggiato con la reliquia deve effettuare un Test di Disciplina. Se il test viene superato, il potere psionico è annullato e non produce alcun effetto. Se il test invece fallisce, il potere viene manifestato normalmente e il modello equipaggiato con la reliquia subisce una Ferita automatica contro cui non può effettuare alcun tipo di Tiro Salvezza. Se il Test di Disciplina viene fallito con un risultato di doppio 6, il modello equipaggiato con la reliquia viene rimosso come perdita, senza poter effettuare alcun tipo di Tiro Salvezza.

Questa reliquia può essere utilizzata solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.

LIBER MAGRA VENEFICARUM

Un Personaggio Indipendente **Traditrice** e che **non** sia un Demone e/o uno Psionico dell'esercito può essere equipaggiato con questa reliquia per +25 punti.

Il modello equipaggiato con questa reliquia ottiene la regola speciale Psionico (Livello di Maestria 1) e conosce automaticamente solo il potere Incursione, della Disciplina di Demonologia Malefica.

Questa reliquia può essere utilizzata solo da un'armata appartenente alla Fazione Traditrice.

ARSENALE PSIO-REATTIVO

Le armi e gli equipaggiamenti descritti in questa sezione si considerano relativamente più comuni rispetto alle Reliquie della Grande Crociata e sono pertanto utilizzabili senza particolari limitazioni in aggiunta a quelle indicate nella descrizione dell'arma o dell'equipaggiamento.

Nota che pertanto gli equipaggiamenti appartenenti all'Arsenale Psio-Reattivo sono utilizzabili da un modello anche in **aggiunta** all'eventuale acquisto di una Reliquia della Grande Crociata.

ARMI TOXIFERRAN

Qualsiasi modello appartenente ad una Legion Destroyer Squad può sostituire la pistola lanciafiamme con un lanciafiamme Toxiferran senza alcun costo aggiuntivo.

Qualsiasi Contemptor Dreadnought o Contemptor-Cortus Dreadnought possono sostituire l'arma da mischia dei Dreadnought (e il combi-requiem incorporato) e/o il requiem pesante binato con un Cannone Toxiferran per +10 punti/arma.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciafiamme Toxiferran	Sagoma	5	4	Assalto 1, Avvelenato (3+), Corrotto
Cannone Toxiferran	Sagoma	7	4	Pesante 1, Lacerante, Corrotto

Corrotto: Una ferita inflitta con successo da un'arma con questa regola speciale rimuove immediatamente qualsiasi beneficio conferito da poteri psionici di tipo Benedizione che siano attivi sull'unità bersaglio. In aggiunta, qualsiasi Tiro per Ferire pari a 6 effettuato con un'arma con questa regola speciale è risolto a VP2.

MUNIZIONI PSIO-ANNULLANTI

Un Console Vigilator, Moritat o Sabotatore dell'esercito può essere equipaggiato con delle granate psio-annullanti per +2 punti/modello.

Qualsiasi Legion Destroyer Squad può scegliere qualsiasi delle seguenti opzioni:

- L'intera unità può avere delle granate psio-annullanti per +5 punti.
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la pistola lanciafiamme con un lanciagranate equipaggiato con munizioni psio-annullanti senza alcun costo aggiuntivo.
- Tutti i modelli dell'unità equipaggiati con lanciamissili possono avere dei missili psio-annullanti in aggiunta ai normali missili rad per +5 punti.

Granata Psio-Annullante

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
(fase di Tiro)	8"	2	-	Assalto 1, Area (3"), Shock Psionico
(lanciagranate)	24"	2	-	Assalto 1, Area (3"), Shock Psionico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missile psio-annullante	48"	2	-	Pesante 1, Area (3"), Shock Psionico

Shock Psionico: Se un'unità che include almeno un modello di Psionico viene colpita da un'arma con questa regola speciale, un modello di Psionico a caso nell'unità subisce automaticamente un Attacco dei Pericoli del Warp, in aggiunta a qualsiasi altro danno eventualmente inflitto dall'arma.

LEGIONI DEGLI SPACE MARINE

LEALISTI & TRADITORI

Nelle pagine seguenti saranno presentate le regole speciali, le unità e i personaggi speciali delle varie Legioni di Space Marine.

Alcune di queste possono essere giocate soltanto all'interno di un esercito rappresentate uno specifico schieramento, quello Lealista o quello Traditore.

Nelle schede delle varie unità sarà indicato chiaramente l'appartenenza ad una delle due fazioni in lotta, oppure se tali unità sono utilizzabili liberamente da entrambi gli schieramenti.

Queste unità possono essere utilizzate solo da un'armata appartenente alla **Fazione Lealista**.

Queste unità possono essere utilizzate solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

I – ANGELI OSCURI

LEGIONES ASTARTES (ANGELI OSCURI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Maestria della Spada:** Un modello con questa regola speciale colpisce sempre con un risultato di 3+ quando combatte in corpo a corpo contro un modello con pari valore di AC e sta utilizzando una delle seguenti armi: lama da combattimento, lama sovraccaricata calibanita, sciabola Charnabal, spada a catena, spada a catena pesante, spada da guerra calibanita, spada potenziata, spadone terranico, e lame del campione modellate a forma di spada.
- **Inviolati e Solitari:** I modelli con questa regola speciale non possono mai beneficiare della Disciplina o di qualsiasi bonus legato alla Disciplina di un qualsiasi altro modello, a meno che questi non possieda la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) oppure Sire degli Angeli Oscuri.
- **Adepti dell'Exagrammatron:** I modelli con questa regola speciale che risultano idonei possono acquistare abilità aggiuntive scelte sia tra gli Adepti dell'Exagrammatron che tra gli Adepti della Hekatonystika. Vedi le descrizioni nelle omonime sezioni per i dettagli.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Angeli Oscuri può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Deathwing Companion Detachment:** QG (*tutti*)
- **Dreadwing Interemptor Squad:** Élite (*tutti*)
- **Inner Circle Knights Cenobium:** Élite (*tutti*)
- **Firewing Enigmatus Cabal:** Supporto Legero (*tutti*)
- **Ironwing Excindio Class Battle-automata:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Corswain:** QG (solo **Lealisti**)
- **Marduk Sedras:** QG (solo **Lealisti**)
- **Farith Redloss:** QG (solo **Lealisti**)
- **Holguin:** QG (solo **Lealisti**)
- **Lion El'Jonson:** Sovrano della Guerra (solo **Lealisti**)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Le Armi della Lunga Notte

- Qualsiasi Personaggio con la regola Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che può acquistare una spada potenziata come opzione può al suo posto scegliere una Spada da Guerra Calibanita per +10 punti/modello, o può sostituire una spada potenziata che è parte del suo equipaggiamento base (ad esempio se il modello è equipaggiato con un'armatura Terminator) con una Spada da Guerra Calibanita senza alcun costo aggiuntivo.
- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che può acquistare un fucile plasma o un fucile plasma binato come opzione può al suo posto scegliere un fucile plasma a ripetizione per +20 punti/modello, oppure un bruciatore plasma per +15 punti/modello. Nel caso di unità in cui più modelli sono equipaggiati con fucili plasma, tutti i modelli devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di arma.
- Qualsiasi Pretore, Centurione o Console con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che può acquistare un maglio potenziato come opzione può al suo posto scegliere uno Spadone Terranico per +15 punti/modello.

Munizioni Speciali

- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) equipaggiato con un lanciagranate, un lanciagranate binato o con un lanciamissili può acquistare Proiettili a Stasi come munizioni aggiuntive per +5 punti/modello.
- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) e qualsiasi Dreadnought (di ogni tipo) in un Distaccamento di Angeli Oscuri equipaggiato con un requiem pesante o con un requiem pesante binato può acquistare Munizioni Acide Molecolari come munizioni aggiuntive per +5 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spadone Terranico	-	+2	3	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata
Spada da Guerra Calibanita	-	+1	3	Mischia
Bruciatore plasma	12"	4	2	Assalto D3+1*, Fiammata Plasma, Ignora la Copertura
Fucile plasma a ripetizione	12"	6	2	Raffica 2/3, Binato, Surriscaldamento
Proiettili a Stasi (lanciagranate)	12"	3	-	Assalto 1, Area (3"), Anomalia di Stasi
(lanciamissili)	24"	4	-	Pesante 1, Area (3"), Anomalia di Stasi
Munizioni acide molecolari	36"	5	4	Pesante 3, Corruttores

*Tira un solo dado per determinare il numero di colpi prima che l'unità faccia fuoco. Tutti i modelli dell'unità sparano lo stesso numero di colpi.

Anomalia di Stasi: Tutti i modelli in un'unità colpita da una o più armi con questa regola speciale riducono la propria I ad 1 fino al termine di quel Turno di Gioco.

Fiammata Plasma: Un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire quando spara di Reazione.

Note dei Designer: Le regole seguenti sono state realizzate con l'intento di rappresentare la peculiare natura della struttura di comando degli Angeli Oscuri, un sistema unico adottato dalla Prima Legione. Tuttavia, così come sui sanguinari campi di battaglia dell'Eresia di Horus, questo sistema potrebbe causare confusione anche sul tavolo di gioco, specialmente in caso di un esercito che sfrutta i vantaggi di così tante opzioni disponibili.

Per questa ragione, l'appartenenza ad una delle sei Ali (o ad uno degli Ordini dell'Hekatonystika), dovrebbe essere rappresentata su ciascun modello sotto forma di simboli dipinti e/o decalcomanie indicanti chiaramente quale modello beneficia di queste regole speciali e quali benefici ottiene. Le sezioni di Araldica presenti nel libro *Horus Heresy 09 – Crusade* sono un eccellente esempio di quali araldiche utilizzare.

ADEPTI DELL'EXAGRAMMATRON

Qualsiasi modello con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) di Tipo Personaggio o con la regola speciale *Personaggio Indipendente* può scegliere **una singola** opzione tra quelle seguenti, al costo di +25 punti/modello, che indica l'appartenenza ad una delle sei Ali dell'Exagrammatron. Un modello non può mai possedere più di una versione di questa regola.

Un'unità può includere modelli con diverse versioni della regola speciale *Adepto dell'Exagrammatron*, nel qual caso tutti i suoi modelli beneficiano di tutte le abilità concesse dalle varie versioni.

Un modello non ottiene alcun beneficio particolare nel caso si trovi in un'unità che include due o più modelli con la stessa versione della regola *Adepto dell'Exagrammatron*. Semplicemente, applica gli effetti della regola posseduta una sola volta.

- **Adepto dell'Ala del Corvo:** Un modello con questa regola speciale e tutti i modelli con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) nell'unità a cui è aggregato o di cui fa parte possono ripetere qualsiasi tiro per determinare la distanza di Corsa, Ripiegamento o Movimento di Spinta.
- **Adepto dell'Ala del Ferro:** Quando effettua un tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, un'unità con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) che include almeno un modello con questa regola speciale considera qualsiasi Risultato di "Equipaggio Scosso" come se invece fosse "Equipaggio Stordito".
- **Adepto dell'Ala del Fuoco:** Un modello con questa regola speciale e tutti i modelli con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) nell'unità a cui è aggregato o di cui fa parte hanno la regola speciale *Odio* (Personaggi).
- **Adepto dell'Ala della Morte:** Un modello con questa regola speciale può ripetere il primo Tiro per Colpire fallito in qualsiasi Fase di Gioco, fintantoché si trova ingaggiato in una Sfida.
- **Adepto dell'Ala della Tempesta:** Un modello con questa regola speciale e tutti i modelli con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) nell'unità a cui è aggregato o di cui fa parte, possono Sparare alla Cieca ad AB2 anziché ad AB1 come di consueto.
- **Adepto dell'Ala del Terrore:** Un modello di tipo *Fanteria* con questa regola speciale e tutti i modelli di tipo *Fanteria* con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) nell'unità a cui è aggregato o di cui fa parte possono scegliere di muoversi di 4" in qualsiasi Terreno Accidentato anziché tirare normalmente per la distanza di Movimento e possono ripetere qualsiasi tiro per i Terreni Pericolosi falliti.

ADEPTI DELL'HEKATONYSTIKA

Qualsiasi modello con la regola speciale *Legiones Astartes* (Angeli Oscuri) e con la regola speciale *Personaggio Indipendente* può scegliere **una singola** opzione tra quelle seguenti, al costo di +25 punti/modello, che indica l'appartenenza ad uno degli Ordini dell'Hekatonystika.

- **Auguri di Debolezza:** I modelli con questa regola speciale possono aggiungere un modificatore di +1 alla Forza dell'arma che sta utilizzando quando effettua un Tiro per la Penetrazione della Corazza contro un Valore di Corazza pari o superiore a 11 (considera il Valore di Corazza contro cui è risolto il colpo).
- **Cacciatori di Bestie:** I modelli con questa regola speciale possono ripetere qualsiasi Tiro per Ferire pari ad "1" quando si trovano in Corpo a Corpo contro modelli nemici con un valore di R pari a 5, e tutti i Tiri per Ferire falliti quando si trovano in Corpo a Corpo contro modelli nemici con un valore di resistenza pari o superiore a 6.
- **Distruttori di Streghe:** I modelli con questa regola speciale possono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire e/o Tiro per Ferire in corpo a corpo quando combattono contro un'unità nemica che sta beneficiando di una Benedizione, oppure contro un'unità nemica che possiede la regola speciale *Psionica* e/o *Confraternita di Psionici*.
- **Guardiani della Santità:** Quando effettui un tiro per Bloccare un Potere Psionico per un'unità che include uno o più modelli con questa regola speciale, tira un D6 addizionale e scarta il risultato più basso, prima di verificare se il tiro ha avuto successo.
- **Icone di Risolutezza:** I modelli con questa regola speciale beneficiano di un bonus di +1 Attacco in qualsiasi Turno in cui la loro unità (o l'unità di cui fanno parte) è caricata con successo da uno o più unità nemiche.
- **Mietitori di Orde:** I modelli con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 Attacco quando iniziano una qualsiasi sottofase di Combattimento a contatto di base con uno o più modelli nemici.
- **Uccisori di Re:** I modelli con questa regola speciale possono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari ad "1" quando si trovano in Corpo a Corpo e/o in una Sfida contro modelli nemici con un valore di AC pari o superiore a 5.

RITO DI BATTAGLIA – IMPERATIVO ESKATON

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Oscuri.

Effetti:

- **Legione del Terrore:** Le unità di Legion Destroyer Squad e di Dreadwing Interemptors possono essere incluse come Scelta Truppa in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia.
- **Marescialli dell'Eskaton:** Tutti i modelli nemici entro 12" e che possono tracciare una linea di vista verso un Personaggio Indipendente del Distaccamento e con la regola Adepto dell'Ala del Terrore, subiscono una penalità di -1 alla propria Disciplina. Questo modificatore non si applica alle unità che sono immuni agli effetti della Paura. Nota che questa penalità non è cumulativa, e qualsiasi unità nemica può subirne gli effetti solo una volta, indipendentemente da quanti modelli con questa regola speciale sono in gittata e in linea di vista.
- **Maestri della Terra Bruciata:** Per tutta la durata della partita, tutte le zone di terreno aperto sul campo di battaglia al di fuori delle Aree di Schieramento di ciascun giocatore sono considerate Terreno Accidentato. Le zone che erano già considerate Terreno Accidentato (rovine, boschi ecc), così come i Terreni Intransitabili, le Fortificazioni e gli Edifici non subiscono alcun effetto da questa regola speciale. In aggiunta, prima dello Schieramento, il giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia può scegliere di posizionare fino a tre Segnalini Eskaton (rappresentati da dadi, basette o altri segnalini) in qualsiasi punto del campo di battaglia che si trovi a più di 6" da un qualsiasi bordo del tavolo e/o dalle Zone di Schieramento di entrambi i Giocatori. L'area entro 6" da ciascun segnalino (compresi eventuali elementi scenici al suo interno) è considerata Terreno Pericoloso fino al termine della partita, in aggiunta alle eventuali altre regole già possedute dal terreno.
- **Semina il Sale e Brucia il Cielo:** Tutte le unità di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) che includono almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Terrore, e tutti i Personaggi Indipendenti con la regola speciale Adepto dell'Ala del Terrore possono acquistare le seguenti opzioni aggiuntive:
 - Tutti i modelli dell'unità possono essere equipaggiati con Granate Rad +30 punti/unità
 - Tutti i modelli dell'unità possono essere equipaggiati con Granate a Stasi +30 punti/unità
 - Qualsiasi modello che possa acquistare un'arma di tipo Pesante come opzione può invece al suo posto acquistare un inceneritore plasma.. +25 punti/modello

Limitazioni:

- Le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono essere composte da Legion Destroyer Squad o da Dreadwing Interemptor Squad.
- Tutte le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono includere almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Terrore.
- Se al termine della partita il Giocatore avversario ha una o più unità che non stanno Ripiegando all'interno della propria Zona di Schieramento, guadagna +1 Punto Vittoria addizionale, o +3 Punti Vittoria addizionali in caso di un'Unità Valida.
- Il Generale dell'Esercito deve avere la regola speciale Adepto dell'Ala del Terrore o essere Lion El'Jonson.
- Tutte le unità di Tipo Fanteria e i Personaggi Indipendenti del Distaccamento devono essere schierati imbarcati in un Trasporto. Questo include anche le unità eventualmente lasciate in Riserva.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Nessuna unità del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

Granate a Stasi

Questo equipaggiamento non si considera né come granate d'assalto né come granate difensive, ma possiede un effetto unico. In qualsiasi Turno in cui un'unità equipaggiata con granate a stasi carica con successo, o è caricata con successo da una o più unità nemiche, queste considerano la propria Iniziativa ridotta a 1 fino al termine del turno.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Inceneritore plasma	18"	4	2	Pesante D3+4*, Ignora la Copertura, Fiammata Plasma

**Tira un solo dado per determinare il numero di colpi prima che l'unità faccia fuoco. Tutti i modelli dell'unità sparano lo stesso numero di colpi.*

Fiammata Plasma: Un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire quando spara di Reazione.

RITO DI BATTAGLIA – IL MAGLIO DI FERRO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Oscuri

Effetti:

- **Fratellanza di Ferro:** I Legion Predator Strike Squadron possono essere inclusi nel Distaccamento come Scelta Truppa Obbligatoria.
- **Maresciallo del Maglio di Ferro:** I Personaggi Indipendenti del Distaccamento con la regola speciale Adepto dell'Ala del Ferro conferiscono a qualsiasi Trasporto in cui sono imbarcati un Tiro Invulnerabilità di 6+ (o migliorano di +1 l'eventuale Tiro Invulnerabilità già posseduto dal Veicolo).
- **Assalto Corazzato:** Tutte le unità di Tipo Fanteria del Distaccamento e che includono almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Ferro, possono scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, fintantoché sono composte da un massimo di 10 modelli, oppure uno Spartan fintantoché sono composti da almeno 15 modelli. Questa regola speciale non si applica alle unità di Terminator (di qualsiasi tipo), alle unità di Fanteria da Avvicinamento Rapido né alle unità di Fanteria a Reazione.
- **Egida di Ferro:** Le unità del Distaccamento che includono almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Ferro possono ripetere qualsiasi Test di Inchiodamento e qualsiasi Tiro Armatura causati dagli effetti dei danni subiti dal Veicolo di Trasporto su cui si trovavano imbarcati. Nota che questa regola speciale si applica solo alle unità imbarcate e non al Veicolo in sé.

Limitazioni:

- Tutte le unità di Tipo Fanteria del Distaccamento devono iniziare la partita imbarcate in un Trasporto di tipo Corazzato con sufficiente Capacità di Trasporto.
- Il Distaccamento non può includere più di un'unità per ciascuno dei seguenti Tipi di Unità: Moto, Moto a Reazione, Veicoli Volanti.
- Almeno metà delle unità del Distaccamento devono essere Veicoli di tipo Corazzato.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Nessuna unità del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

RITO DI BATTAGLIA – IL VOTO INFRANGIBILE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Oscuri

Effetti:

- **Il Martello di Caliban:** Le Legion Veteran Squad e le Legion Terminator Squad possono essere inclusi nel Distaccamento come Scelta Truppa.
- **Maresciallo del Voto Infrangibile:** I Personaggi Indipendenti con la regola Adepto dell'Ala della Morte del Distaccamento guadagnano +1 Attacco fintantoché si trovano entro 12" da un segnalino Obiettivo.
- **La Morte non è la Fine:** Qualsiasi unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Ala della Morte) e che include almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala della Morte guadagna la regola speciale Insensibile al Dolore (6+) fintantoché almeno uno dei suoi modelli si trova entro 6" da un qualsiasi segnalino Obiettivo. Se l'unità possiede già questa regola speciale, beneficia invece di un bonus di +1 al Tiro di Insensibile al Dolore (migliorandola ad esempio da 6+ a 5+ ecc.)

Limitazioni:

- Le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono essere composte da Legion Veteran Squad o da Legion Terminator Squad.
- Tutte le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono includere almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala della Morte.
- Al termine dello Schieramento, il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia deve posizionare un singolo Obiettivo addizionale al centro del tavolo (o il più vicino possibile ad esso). Al termine di qualsiasi Turno di Gioco in cui il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia non controlla questo Obiettivo con un'unità che include almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala della Morte, l'avversario guadagna +1 Punto Vittoria addizionale, o +3 Punti Vittoria addizionali se è invece lui a controllare l'Obiettivo.
- Il Generale dell'Esercito deve avere la regola speciale Adepto dell'Ala della Morte o essere Lion El'Jonson.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- Nessuna unità del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

RITO DI BATTAGLIA – LA TEMPESTA DI GUERRA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Oscuri

Effetti:

- **Maestri della Tempesta di Guerra:** Qualsiasi Legion Tactical Squad o Legion Assault Squad inclusi nel Distaccamento come Scelta Truppa Obbligatoria e composta da almeno 20 modelli, può includere un Legion Centurion come parte dell'unità. Questo modello è considerato parte dell'unità con cui è acquistato e non può mai abbandonarla durante la partita. I Centurioni acquistati con questa regola speciale non possono avere alcuna promozione a Console di nessun tipo e non possono mai essere il Generale dell'Esercito.
- **Maresciallo della Tempesta:** I Legion Praetor e i Legion Centurion del Distaccamento e con la regola speciale Adepto dell'Ala della Tempesta possono provare a emanare un singolo Ordine in ciascun Turno di Gioco, descritti nel riquadro a fianco. Per emanare con successo un Ordine, il modello deve dichiarare quale Ordine vuole utilizzare e quindi superare un Test di Disciplina. Ciascun Ordine ha effetto fino all'inizio del successivo Turno del Giocatore del modello che lo ha emanato. Gli effetti dell'Ordine emanato si applicano al modello che lo utilizza e a tutti i modelli della Legion Tactical Squad o della Legion Assault Squad a cui è aggregato. Ciascuna unità può beneficiare degli effetti di un solo Ordine per ogni Turno (eventuali ulteriori Ordini emanati sulla stessa unità si considerano fallire automaticamente).

Limitazioni:

- Tutte le scelte Truppa Obbligatoria del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) devono includere almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala della Tempesta.
- Nessuna unità del Distaccamento scelta come Truppa Obbligatoria può acquistare un Trasporto Apposito.
- L'esercito deve includere un numero totale di Legion Tactical Squad e di Legion Assault Squad superiore al numero di qualsiasi altro tipo di unità. Nota che gli eventuali Centurioni scelti come parte delle unità sopra indicate non si considerano nel numero delle altre unità dell'esercito.
- Il Generale dell'Esercito deve avere la regola speciale Adepto dell'Ala della Tempesta o essere Lion El'Jonson.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Nessuna unità del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

ORDINI DELL'ALA DELLA TEMPESTA

- **Mantenete la Posizione!** Dichiarare l'utilizzo dell'Ordine all'inizio della Fase di Movimento. L'Ordine non può essere utilizzato su un'unità che si trova ingaggiata in combattimento all'inizio della Fase. Se emanato con successo, l'unità non può muoversi durante quel Turno, ma beneficia della regola speciale Insensibile al Dolori (6+).
- **Salva di Fuoco:** Dichiarare l'utilizzo dell'Ordine all'inizio della Fase di Fuoco. L'Ordine ha effetto solo su una Legion Tactical Squad, e se emanato con successo, l'unità può effettuare un attacco Furia della Legione anche se ha mosso durante quel Turno (ma non se ha corso, si è imbarcata o è sbarcata da un Trasporto nel corso dello stesso Turno).
- **All'Assalto!** Dichiarare l'utilizzo dell'Ordine all'inizio della Fase di Assalto, prima della dichiarazione delle Cariche. L'Ordine non può essere utilizzato su un'unità che si trova ingaggiata in combattimento all'inizio della Fase. Se emanato con successo, l'unità guadagna la regola speciale Carica Furiosa.
- **Riserve Strategiche:** Dichiarare l'utilizzo dell'Ordine all'inizio del Turno del Giocatore. L'Ordine può essere utilizzato solo su un'unità che al momento si trova in Riserva, indipendentemente dal Turno di Gioco in corso. Se emanato con successo, l'unità si considera superare automaticamente il proprio Tiro per le Riserve e guadagna la regola speciale Aggirare.

RITO DI BATTAGLIA – LA FRECCIA DEL CERCATORE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Oscuri

Effetti:

- **L'Occhio di Caliban:** I Legion Jetbike Sky Hunter Squadron e le Legion Outrider Squad possono essere inclusi nel Distaccamento come Scelta Truppa Obbligatoria.
- **Maresciallo della Freccia del Cercatore:** I Personaggi Indipendenti del Distaccamento con la regola speciale Adepto dell'Ala del Corvo possono acquistare la regola speciale Mordi & Fuggi al costo di +20 punti/modello.
- **La Freccia Conosce il Cammino:** Le unità del Distaccamento che includono almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Corvo entrano in gioco dalle Riserve con un risultato di 2+.
- **Aggraziati, Infallibili e Mortali:** Qualsiasi unità del Distaccamento che include almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Corvo possono aggiungere +2" a una delle seguenti distanze, una volta per ciascun Turno di Gioco: Corsa/Turbo, Carica o Consolidamento.

Limitazioni:

- Il Distaccamento può includere Veicoli soltanto di tipo Veloce, Aeromobile e/o Volante.
- Il Distaccamento può includere al massimo una singola Scelta Supporto Pesante, indipendentemente dalla Tabella di Selezione d'Armata utilizzata.
- Le unità di tipo Moto e Moto a Reazione del Distaccamento che non siano Scelte Truppa Obbligatoria devono cominciare la partita schierate in Riserva.
- Tutte le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) devono includere almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Corvo.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Nessuna unità del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

RITO DI BATTAGLIA – IL FLAGELLO DEL SERPENTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Oscuri

Effetti:

- **Forza d'Assalto:** Le Legion Seeker Squad e i Firewing Enigmatus Cabal possono essere inclusi in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia come Scelta Truppa.
- **Bersagli Prioritari:** All'inizio della partita, il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia deve indicare tre unità nemiche tra le Scelte QG, Elite e/o Sovrano della Guerra come Bersagli Prioritari. Tutte le unità del Distaccamento che includono almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Fuoco beneficiano di un modificatore di +1 a tutti i Tiri per Ferire o Tiri per la Penetrazione della Corazza effettuati contro questi Bersagli Prioritari. Se l'esercito nemico non include almeno tre scelte tra le tipologie di unità sopra indicate, puoi scegliere qualsiasi altra unità per completare l'elenco di Bersagli Prioritari.
- **Maresciallo della Fiamma Eterna:** I Personaggi Indipendenti con la regola Adepto dell'Ala del Fuoco del Distaccamento guadagnano +1 Attacco fintantoché si trovano ingaggiati in Corpo a Corpo con un Bersaglio Prioritario.
- **Protocollo di Schieramento Avanzato:** Fino a tre Scelte Truppa del Distaccamento che includono almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Fuoco possono essere schierate utilizzando la regola speciale Infiltrazione. In aggiunta, se queste unità sono schierate entro 17" da un Bersaglio Prioritario, guadagnano la regola speciale Rabbia fino al termine del secondo Turno di Gioco.

Limitazioni:

- Le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono essere composte da Legion Assault Squad o da Legion Seeker Squad.
- Tutte le Scelte Truppa Obbligatorie con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) del Distaccamento devono includere almeno un modello con la regola speciale Adepto dell'Ala del Fuoco.
- Il Generale dell'Esercito deve avere la regola speciale Adepto dell'Ala del Fuoco o essere Lion El'Jonson.
- Un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia può vincere una partita soltanto se tutti e tre i Bersagli Prioritari indicati all'inizio della battaglia sono stati distrutti o comunque rimossi dal gioco come perdita. Se al termine della partita vi sono ancora Bersagli Prioritari sul campo di battaglia, il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia si considera aver perso la partita, indipendentemente dai Punti Vittoria guadagnati o da qualsiasi altra condizione di Vittoria.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Nessuna unità del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può includere Personaggi Indipendenti che non fanno parte del Distaccamento.

DEATHWING COMPANION DETACHMENT

150 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Compagno dell'Ala della Morte	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Portatore del Giuramento	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Compagni dell'Ala della Morte
- 1 Portatore del Giuramento

Tipo di Unità

- Compagni dell'Ala della Morte: Fanteria
- Portatore del Giuramento: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spadone Terranico o spada da guerra calibanita
- Campo di rifrazione (solo Portatore del Giuramento)

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepti dell'Ala della Morte
- Giuramento di Morte
- Guerrieri Scelti
- Seguio dell'Ala della Morte

Trasporto Apposito (solo Squadra Comando in Armatura dell'Artefice)

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

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Compagni dell'Ala della Morte addizionali +30 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Qualsiasi modello può sostituire lo spadone terranico o la spada da guerra calibanita con un maglio potenziato +5 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire il fucile requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +10 punti/modello
 - Pistola plasma +15 punti/modello
 - Scudo Cytheron +10 punti/modello
- Se il personaggio associato all'unità è equipaggiato con dei reattori dorsali, allora tutti i modelli dell'unità possono essere equipaggiati allo stesso modo al costo qui indicato. Se viene scelta questa opzione, l'unità non può più acquistare un Trasporto Apposito.
 - Reattori dorsali +15 punti/modello

Giuramento di Morte

Qualsiasi Personaggio Indipendente che è aggregato ad un'unità con questa regola speciale non può mai essere bersagliato direttamente a seguito delle regole speciali Colpi di Precisione o Tiri di Precisione. In aggiunta, tutti i modelli con questa regola speciale superano automaticamente qualsiasi tiro di Attento, Signore! che effettuano.

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

Seguio dell'Ala della Morte

Un Deathwing Companion Detachment può essere scelto come seguio per un, un Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) o per un altro personaggio speciale con le regole speciali Legiones Astartes (Angeli Oscuri) e Generale, e non può mai essere acquistata come unità a sé stante.

Un Deathwing Companion Detachment non occupa alcuna scelta nella Tabella di Organizzazione dell'Armata ma si considera far parte della medesima scelta del Personaggio con cui è stata acquistata.

Un Deathwing Companion Detachment e il Personaggio associato **devono** essere schierati assieme e il Personaggio non può mai abbandonare volontariamente l'unità per tutta la durata della partita.

Scudo Cytheron

Uno scudo Cytheron conferisce al portatore un Tiro Invulnerabilità di 4+ contro gli Attacchi da Tiro e un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro gli Attacchi in Corpo a Corpo.

In aggiunta, al termine di qualsiasi propria Fase di Movimento, fintantoché l'unità include almeno due modelli con questo equipaggiamento e si trova sul tavolo di gioco e non imbarcata in un Trasporto, gli scudi Cytheron dell'unità possono essere schierati in modalità protettiva. Fintantoché gli scudi sono in questa modalità, tutti i modelli dell'unità guadagnano un Tiro Invulnerabilità 4+ contro gli Attacchi da Tiro e un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro gli Attacchi in Corpo a Corpo, e tutti i modelli nemici ingaggiati in corpo a corpo contro l'unità subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Iniziativa.

I modelli che stanno utilizzando lo scudo Cytheron in modalità protettiva, non possono mai effettuare alcun attacco da Tiro né in Corpo a Corpo.

Il Giocatore può decidere disattivare la modalità protettiva all'inizio di qualsiasi propria Fase di Movimento, oppure questa termina immediatamente non appena il numero di modelli equipaggiati con uno scudo Cytheron scende al di sotto di due.

Composizione dell'Unità

- 4 Compagni dell'Ala della Morte
- 1 Portatore del Giuramento

Tipo di Unità

- Compagni dell'Ala della Morte: Fanteria
- Portatore del Giuramento: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator*
- Combi-requiem
- Spada da guerra calibanita

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepti dell'Ala della Morte
- Giuramento di Morte
- Guerrieri Scelti
- Seguito dell'Ala della Morte

Trasporto Apposito (solo Compagni dell'Ala della Morte Terminator)

- L'unità può scegliere un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito fintantoché include al massimo cinque modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

**L'unità può essere equipaggiata con un'armatura Terminator, un'armatura Terminator Cataphractii o con un'armatura Terminator Tartaros a propria scelta. Il tipo di armatura utilizzato deve essere chiaramente distinguibile sui modelli. Tutti i modelli devono utilizzare la stessa tipologia di armatura Terminator.*

Compagni dell'Ala della Morte Terminator

Se il Personaggio associato all'unità è equipaggiato con un'armatura Terminator (di qualsiasi tipo), allora tutti i modelli dell'unità possono sostituire il proprio equipaggiamento con quello dei Compagni Terminator dell'Ala della Morte **per un costo aggiuntivo di +15 punti/modello** (riportato anche nelle opzioni sottostanti). In questo caso l'unità **deve** utilizzare gli equipaggiamenti e le opzioni indicate in questa sezione e **non può** utilizzare alcuna opzione disponibile al Deathwing Companion Detachment equipaggiati con un'armatura dell'artefice.

Nota che l'unità non è obbligata ad avere la stessa tipologia di armatura Terminator del Personaggio a cui è associata.

Opzioni (solo Compagni dell'Ala della Morte Terminator)

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Compagni addizionali +30 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità **devono** essere equipaggiati con un'armatura Terminator (di qualsiasi tipo), un combi-requiem e una spada da guerra calibanita +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Combi-plasma +7 punti/modello
 - Combi-termico +7 punti/modello
 - Combi-lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti e granate a stasi) +12 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la spada da guerra calibanita con uno dei seguenti:
 - Martello Tuono gratis
 - Spadone terranico gratis
 - Maglio potenziato +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire sia il combi-requiem che la spada da guerra calibanita con una coppia di artigli Fulmine gratis

DREADWING INTEREMPTOR SQUAD

160 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Interemptor	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Prefetto Interemptor	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Interemptor
- 1 Prefetto Interemptor

Tipo di Unità

- Interemptor: Fanteria
- Prefetto Interemptor: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Bruciatore plasma
- Granate perforanti e a frammentazione
- Granate rad
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepti dell'Ala del Terrore
- Risoluti

Trasporto Apposito

- Se è composta da 10 modelli, l'unità può scegliere un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Interemptor addizionali +30 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un modello può sostituire il bruciatore plasma con uno dei seguenti
 - Inceneritore plasma con supporti gravitazionali +15 punti/modello
 - Lanciamissili con supporti gravitazionali (equipaggiato con missili rad e missili a stasi) +15 punti/modello
- Il Prefetto Interemptor può avere fino a 3 bombe phoshpex.... +10 punti/bomba

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bruciatore plasma	12"	4	2	Assalto D3+1*, Ignora la Copertura, Fiammata Plasma
Inceneritore plasma	18"	4	2	Pesante D3+4*, Ignora la Copertura, Fiammata Plasma

*Tira un solo dado per determinare il numero di colpi prima che l'unità faccia fuoco. Tutti i modelli dell'unità sparano lo stesso numero di colpi.

Fiammata Plasma: Un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire quando spara di Reazione.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Angeli Oscuri.

INNER CIRCLE KNIGHTS CENOBIUM

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Cenobita dell'Ordine	5	4	4	4	1	4	2	9	2+
Precettore dell'Ordine	6	4	4	4	2	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Cenobiti dell'Ordine
- 1 Precettore dell'Ordine

Tipo di Unità

- Cenobita dell'Ordine: Fanteria (Personaggio)
- Precettore dell'Ordine: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Emittitore plasma
- Spadone Terranico

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Cavalieri Esemplari dell'Ordine
- Risoluti
- Volontà Adamantina

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito, se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Angeli Oscuri.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Cenobiti dell'Ordine addizionali..... +45 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire lo spadone Terranico con un martello tuono..... gratis
- Il Precettore dell'Ordine può avere un lanciagranate d'assalto +5 punti
- Il Precettore dell'Ordine può avere dei laser digitali +10 punti

Cavalieri Esemplari dell'Ordine

Prima che la partita cominci, scegli una singola opzione tra quelle descritte nella sezione Adepti dell'Hekatonystica. Tutti modelli dell'unità si considerano appartenere all'Ordine scelto senza alcun costo aggiuntivo.

In aggiunta alle abilità indicate per l'Ordine scelto, le Inner Circle Knights Squad possono Sparare di Reazione anche se equipaggiati con un'armatura Terminator Cataphractii.

Note dei Designer: In generale, l'Ordine di appartenenza dell'unità dovrebbe essere scelto **prima** di conoscere la lista dell'avversario, e in caso di Campagne o di Tornei, la scelta effettuata non dovrebbe essere cambiata tra una partita e l'altra. Idealmente, l'Ordine scelto dall'unità dovrebbe essere chiaramente indicato sull'unità utilizzando icone o simboli sui modelli stessi.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Emittitore plasma	12"	4	2	Assalto 2, Ignora la Copertura, Fiammata Plasma
Spadone Terranico	-	+2	3	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata

Fiammata Plasma: Un'arma con questa regola speciale può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire quando spara di Reazione.

FIREWING ENIGMATUS CABAL

150 Punti

Enigmatii dell’Ala del Fuoco

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	2	5	3	10	3+

Composizione dell’Unità

- 3 Enigmatii dell’Ala del Fuoco

Opzioni

- Un modello dell’unità può avere un lanciagranate equipaggiato con granate perforanti, granate a frammentazione e granate a stasi +20 punti

Tipo di Unità

- Fanteria ad Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Bombe fumogene
- Lama sovraccaricata calibanita
- Pistola ad aghi
- Reattori dorsali Enigmatus

Reattori dorsali Enigmatus

Un’unità che include almeno un modello con questo equipaggiamento si considera avere un Tiro Copertura 5+ e non può mai essere bersaglio di un Tiro di Reazione, fintantoché gli Enigmatii scelgono di utilizzare i propri reattori dorsali nella Fase di Assalto.

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepti dell’Ala del Fuoco
- Esploratori
- Odio (Personaggi)

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama sovraccaricata calibanita	-	+1	3	Mischia, Sovraccarica

Sovraccarica: All’inizio di ciascuna sottofase di Combattimento, il Giocatore può scegliere di sovraccaricare tutte le armi dell’unità con questa regola speciale. Se lo fa, le armi guadagnano le regole speciali Dilaniante e Surriscaldamento fino al termine della sottofase di combattimento.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Angeli Oscuri.

IRONWING EXCINDIO CLASS BATTLE-AUTOMATA

300 Punti

Excindio

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	6	7	6	4	4	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 Excindio Battle-Automata

Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento

- Due armi da mischia dei Dreadnought
- Due bracci manipolatori
- Due combi-requiem
- Campo di Rifrazione Infernale

Regole Speciali

- Costrutto Incatenato
- Frenesia
- Odio (Tutto!)
- Rabbia Vendicatrice

Opzioni

- Un Excindio può sostituire sia una delle sue armi da mischia dei Dreadnought che uno dei bracci manipolatori con una delle seguenti armi reliquie. Nota che questa scelta riduce di -1 il numero di Attacchi del modello.
 - Disgregatore a induzione neurale Tyrhenius..... +20 punti
 - Proiettore a flusso gravitazionale Cytheron..... +20 punti
 - Cannone a impulsi atomantici Magaron..... +30 punti
 - Lanciagranate phosphex Athanax..... +35 punti
- Un Excindio può sostituire entrambi i combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Due fucili graviton..... +10 punti
 - Due fucili plasma a ripetizione..... +20 punti
 - Due proiettori irad..... +20 punti
- Un Excindio può avere fino a due missili cacciatori..... +10 punti/missile

Campo di Rifrazione Infernale

Conferisce un Tiro Invulnerabilità 5+. In aggiunta, quando il modello perde la sua ultima Ferita, tutti i modelli entro D6+1" subiscono un colpo automatico risolto a Fo5 VP-.

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Angeli Oscuri.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone a impulsi atomantici	24"	8	2	Pesante 3, Lancia, Impulso Elettrico
Disgregatore a induzione neurale	24"	1	2	Pesante 6, Avvelenato (4+), Inchiodamento, Ignora la Copertura
Lanciagranate phosphex Athanax	18"	5	2	Pesante 1, Area (3"), Avvelenato (3+), Bombardamento, Fuoco Strisciante, Morte Persistente
Proiettore a flusso gravitazionale	Sagoma	X	2	Pesante 1, Ignora la Copertura, Inchiodamento, Collasso Graviton, Torsione Schiacciante
Braccio manipolatore*	-	+1	2	Mischia, Ingombrante, Lacerante, Colpo Tranciante

*Per ciascun braccio manipolatore che possiede, un Excindio può effettuare un singolo attacco in ciascun Turno, in aggiunta ai suoi normali attacchi. Questi attacchi addizionali sono effettuati utilizzando il profilo dell'arma sopra indicato.

Collasso Graviton: Invece che tirare normalmente per Ferire, tira 2D6 per ogni modello colpito da un'arma con questa regola speciale. Il modello deve ottenere un risultato pari o inferiore alla propria Forza o subire una Ferita, che potrà provare a salvare normalmente. Contro i Veicoli tira invece 3D6 per la Penetrazione della Corazza. In aggiunta, fino al termine del Turno Successivo, considera come Terreno Accidentato e Pericoloso la porzione di tavolo coperta dalla sagoma ad Area dell'arma che ha sparato.

Colpo Tranciante: Ogni volta che un modello non Veicolo subisce una Ferita non salvata da un'arma con questa regola speciale, tira un D6. Con un risultato di 4+ il modello subisce ulteriori D3 Ferite automatiche risolte con il profilo dell'arma e che dovranno essere salvate separatamente. Nota che le Ferite addizionali non beneficiano a loro volta di questa regola speciale.

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.

Fuoco Strisciante: Dopo che il segnalino ad Area di un'arma con questa regola speciale è stato posizionato a seguito della deviazione, il giocatore che ha sparato può muoverlo ulteriormente fino ad un massimo di 2" in qualsiasi direzione, fintantoché così facendo colpisce più modelli rispetto alla posizione originaria.

Morte Persistente: Dopo aver risolto i colpi di un'arma ad Area con questa regola speciale, 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. Si consiglia di avere con sé diversi segnalini ad Area quando si utilizzano armi di questo genere.

Torsione Schiacciante: Un Veicolo colpito da un'arma con questa regola speciale raddoppia il numero di Punti Scafo persi a seguito del danno.

Costrutto Incatenato

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

- **Implacabile, Volontà Adamantina**
- **Creature Macchina:** Le unità con questa regola speciale non sono mai considerate Unità Valide, indipendentemente dalle regole speciali della Missione e/o della Tabella di Selezione dell'Armata. Nota che sono comunque considerate Unità di Opposizione.
- **Protocolli di Fuoco:** I modelli con questa regola speciale possono far fuoco con un massimo di tre armi in ogni Fase di Tiro (nota che tutte le armi devono comunque sparare contro il medesimo bersaglio).
- **Resilienza Cibernetica:** I Tiri per Ferire riusciti contro modelli con questa regola speciale da parte di attacchi con le regole speciali Avvelenato e/o Corrotto devono essere ripetuti. In aggiunta, gli attacchi con la regola speciale Elettromagnetico infliggono una Ferita addizionale ai modelli con questa regola speciale con un Tiro per Ferire pari a 6 (effettua separatamente gli eventuali Tiri Salvezza relativi a queste Ferite addizionali).

Nota che nonostante le similitudini con la regola speciale Cybernetica Cortex, un modello con la regola speciale Costrutto Incatenato non è soggetto agli effetti della Cyberteurgia o a regole speciali e equipaggiamenti che hanno effetto sui modelli con la regola speciale Cybernetica Cortex.

Rabbia Vendicatrice

Al termine di qualsiasi Turno in cui un modello con questa regola speciale subisce una o più Ferite non salvate, tira un D6. Con un risultato di "1", il modello si considera sotto gli effetti della Rabbia Vendicatrice fino al termine della partita.

Un modello sotto gli effetti della Rabbia Vendicatrice non può essere controllato normalmente dal Giocatore ma segue invece i seguenti comportamenti predefiniti, e può essere bersagliato dalle unità del Giocatore come se fosse un'unità nemica.

- **Fase di Movimento:** Il modello deve muoversi verso l'unità visibile più vicina (amica o nemica). Se nessuna unità si trova in linea di vista, o se vi sono due o più unità alla stessa distanza, il Giocatore che controllava il modello può muoverlo verso una qualsiasi unità nemica a sua scelta.
- **Fase di Tiro:** Il modello deve fare fuoco contro l'unità più vicina (amica o nemica) con tutte le sue armi disponibili. Se vi sono due o più unità alla stessa distanza, il Giocatore che controllava il modello può scegliere contro quale unità sparare.
- **Fase di Assalto:** Il modello deve dichiarare una Carica contro l'unità più vicina (amica o nemica). Se vi sono due o più unità alla stessa distanza, il Giocatore che controllava il modello può scegliere quale unità caricare. Se il modello carica un'unità amica, combatterà nella sua sottofase di combattimento considerando tutti i modelli come se fossero un'unità nemica fino al termine del combattimento.

OPZIONE ADDIZIONALE – PULSANTE DI DISTRUZIONE DEL COSTRUTTO

Qualsiasi Techmarine o Console di tipo Signore della Forgia e con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) possono acquistare un pulsante di distruzione del costrutto al costo di +5 punti/modello.

Un modello equipaggiato con un pulsante di distruzione può infliggere D6 Ferite automatiche a qualsiasi modello amico con la regola speciale Costrutto Incatenato fintantoché questo si trova entro 12" di distanza.

Questo si considera un Attacco da Tiro e non è possibile effettuare alcun Tiro Salvezza di nessun tipo contro le Ferite causate da questo equipaggiamento.

Se le Ferite causate da un pulsante di distruzione del costrutto causano la rimozione del modello colpito, il Giocatore avversario non guadagna alcun Punto Vittoria per la sua distruzione.

CORSWAIN

200 Punti

Corswain

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	4	4	4	4	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura della Foresta e Manto del Campione
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Lama
- Pistola requiem

Generale (Paladino della Gloria)

Se è il Generale dell'Esercito, Corswain ha automaticamente il Tratto del Generale "Paladino della Gloria" dei Trattati del Generale delle Legioni di Space Marine.

Armatura della Foresta e Manto del Campione

Conferisce un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+, che viene migliorato in un Tiro Invulnerabilità 3+ contro qualsiasi attacco in corpo a corpo.

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepto dell'Ala della Morte
- Colpi di Precisione
- Generale (Paladino della Gloria)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Lama	-	+2	1	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Trionfo del Duellante

Trionfo del Duellante: Quando combatte in una Sfida, tutti gli Attacchi di un'arma con questa regola speciale guadagnano la regola speciale Morte Immediata.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Angeli Oscuri appartenenti alla Fazione Lealista.

MARDUK SEDRAS

220 Punti

Marduk Sedras

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	4	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Bruciatore plasma
- Lanciagranate d'assalto
- Morte dei Mondi*
- Regalia dello Scettro Spezzato
- Tre bombe phosphex

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepto dell'Ala del Terrore
- Antico nella Guerra
- Generale (Precettore dello Scettro Spezzato)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

*La Morte dei Mondi si considera una spada ai fini della regola speciale degli Angeli Oscuri Maestria della Spada.

Generale (Precettore dello Scettro Spezzato)

Se è il Generale dell'Esercito, Marduk Sedras ha automaticamente il Tratto del Generale "Precettore dello Scettro Spezzato".

- Precettore dello Scettro Spezzato:** Se Marduk Sedras è il Generale dell'Esercito, un'unità di Inner Circle Knight Cenobium può essere inclusa come parte della sua stessa Scelta QG, senza occupare ulteriori scelte nella Tabella di Selezione dell'Armata. Nota che se viene utilizzata questa possibilità, non è possibile includere una Legion Command Squad né una Deatwing Companion Squad per Marduk Sedras.

Antico nella Guerra

Dopo lo Schieramento, ma prima che inizi il Primo Turno, il Giocatore che utilizza Marduk Sedras può scegliere una singola Fazione dalla Tabella delle Alleanze nell'Era dell'Oscurità (nota che può scegliere anche gli Agenti dell'Imperatore o del Warmaster) che sia inclusa nell'esercito nemico. Marduk Sedras e qualsiasi unità amica con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) e che abbia più della metà dei modelli entro 6" da lui guadagnano la regola speciale Nemico Favorito (Fazione scelta) per tutta la durata della partita. Questa regola speciale non ha alcun effetto se Marduk Sedras si trova in Riserva.

Regalia dello Scettro Spezzato

La Regalia dello Scettro Spezzato si considera un'armatura Terminator Cataphractii. In aggiunta, consente a chi ne è equipaggiato di superare automaticamente qualsiasi Test di Terreno Pericoloso.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Morte dei Mondi	-	+5	2	Mischia, Ingombrante, Maledizione della Morte dei Mondi

Maledizione della Morte dei Mondi: Qualsiasi Tiro Invulnerabilità effettuato contro un'arma con questa regola speciale, è ridotto di -1 fino ad un minimo di 6+ (ad esempio, un Tiro Invulnerabilità di 4+ si considera invece di 5+ contro le ferite inflitte dalla Morte dei Mondi).

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Angeli Oscuri appartenenti alla Fazione Lealista.

FARITH REDLOSS [FAQ]

200 Punti

Farith Redloss

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Ascia potenziata perfezionata
- Bombe termiche
- Corazza del Portatore di Terrore
- Granate perforanti e a frammentazione
- Granate rad
- Tre bombe phosphex

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepto dell'Ala del Terrore
- Generale (Maestro della Distruzione)
- Maestro dell'Arsenale
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Maestro della Distruzione)

Se è il Generale dell'Esercito, Farith Redloss ha automaticamente il Tratto del Generale "Maestro della Distruzione".

- Maestro della Distruzione:** Farith Redloss ha le regole speciali Cacciatore di Veicoli Corazzati e Demolitore, che si applicano a tutti i suoi Attacchi da Tiro e a tutte le armi da fuoco di tipo Pesante utilizzate da qualsiasi unità di Fanteria a cui è aggregato.

Maestro dell'Arsenale

All'inizio di ciascuna partita, il Giocatore può scegliere una qualsiasi tra le seguenti armi. Farith Redloss si considera equipaggiato con l'arma scelta per tutta la durata della partita.

- Carabina a lacerazione neurale modello Tyrhenius*
- Pistola a impulso atomantico modello Magaron*
- Pistola requiem a schegge Selenita*

Corazza del Portatore di Terrore

Conferisce un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+, che viene migliorato in un Tiro Invulnerabilità 2+ contro qualsiasi arma con le regole speciali Fuoco Strisciante o Termico. In aggiunta, le armi con la regola speciale Avvelenato possono ferire Farith Redloss solo con un risultato di 6+.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carabina a lacerazione neurale	18"	1	2	Assalto 2, Avvelenato (4+), Ignora la Copertura, Inchiodamento
Pistola a impulso atomantico	6"	8	2	Pistola 1, Lancia, Impulso Elettrico
Pistola requiem a schegge	12"	4	5	Pistola 4, Dilaniante, Luna d'Argento

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.

Luna d'Argento: Contro i modelli con la regola speciale Psionico, Demone o Demone della Tempesta della Rovina, ogni Ferita causata da un'arma con questa regola speciale si considera come due Ferite. Effettua separatamente i Tiri Salvezza contro ciascuna Ferita. Le Ferite in eccesso contro un modello ucciso non vengono passate ad altri modelli dell'unità.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Angeli Oscuri appartenenti alla Fazione Lealista.

HOLGUIN [FAQ]

200 Punti

Holguin

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	4	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Egida del Portatore di Morte
- Fucile Volkite
- La Lama di Viridia*
- Laser Digitali

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Oscuri)
- Adepto dell'Ala della Morte
- Generale (Figlio di Terra)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Tetra Risolutezza

Generale (Figlio di Terra)

Se è il Generale dell'Esercito, Holguin ha automaticamente il Tratto del Generale "Figlio di Terra", dei Tratti del Generale delle Legioni di Space Marine.

Tetra Risolutezza

Quando è ridotto a 2 Ferite o meno, Holguin guadagna la regola speciale Insensibile al Dolore (5+). Questa regola è migliorata a Insensibile al Dolore (4+) quando è ridotto a 1 sola Ferita.

Egida del Portatore di Morte

L'Egida del Portatore di Morte si considera un'Armatura Terminator Cataphractii. In aggiunta, Holguin può ripetere qualsiasi tiro fallito di Insensibile al Dolore effettuato.

*La Lama di Viridia si considera una spada ai fini della regola speciale degli Angeli Oscuri Maestria della Spada.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama di Viridia	-	+2	2	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Spazzata

Spazzata: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 l quando si trova ingaggiato in corpo a corpo. In aggiunta, se durante il proprio Livello di Iniziativa si trova a contatto di base con più di un modello nemico, guadagna +1 Attacco.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Angeli Oscuri appartenenti alla Fazione Lealista.

LION EL'JONSON – PRIMARCA DEGLI ANGELI OSCURI

460 Punti

Lion El'Jonson

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
8	5	7	6	6	7	5	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Fucile Actinaeus
- Granate a frammentazione
- Granate a stasi
- Lama del Lupo oppure Spada del Leone
- Panoplia Leonina

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire degli Angeli Oscuri
- Compagni dell'Ala della Morte
- Concentrazione Assoluta
- Ira del Leone
- Molto Imponente
- Punta della Spada

OPZIONE SPECIALE

ARMI DI LION EL'JONSON

Lion El'Jonson può essere equipaggiato con la Lama del Lupo oppure con la Spada del Leone. Scegli quale di queste due opzioni utilizzare prima che la partita cominci. La scelta fatta non può essere cambiata nel corso della partita e deve essere chiaramente rappresentata sul modello.

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Angeli Oscuri appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire degli Angeli Oscuri

Fintantoché Lion El'Jonson si trova sul campo di battaglia, tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) tirano un D6 addizionale scegliendo i due risultati più bassi per qualsiasi Test di Morale. In aggiunta, tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Oscuri) entro 12" da Lion El'Jonson beneficiano di un modificatore di +1 a qualsiasi Risultato del Combattimento.

Compagni dell'Ala della Morte

Un'unità di Deathwing Companions può essere inclusa come parte della stessa Scelta Sovrano della Guerra di Lion El'Jonson. In questo caso, Lion El'Jonson deve essere aggregato all'unità e non può mai lasciarla volontariamente per tutta la durata della partita.

Concentrazione Assoluta

In una qualsiasi Fase di Assalto, Lion El'Jonson colpisce sempre con un risultato massimo di 4+, indipendentemente dal valore di AC nemico, altre regole speciali o modificatori applicati.

Ira del Leone

Quando è ridotto a 4 Ferite o meno, il Leone guadagna +1 Attacco. Questo bonus è migliorato a +2 Attacchi quando Lion El'Jonson è ridotto a 2 Ferite o meno.

Punta della Spada

Dopo aver dichiarato una Carica con Lion El'Jonson e qualsiasi unità a cui sia aggregato, il Giocatore può scegliere di muovere di 8", ignorando gli effetti di Terreni Accidentati e/o Pericolosi, anziché tirare normalmente per la Distanza di Carica.

EQUIPAGGIAMENTI

Granate a Stasi

Questo equipaggiamento non si considera né come granate d'assalto né come granate difensive, ma possiede un effetto unico. In qualsiasi Turno in cui un'unità equipaggiata con granate a stasi carica con successo, o è caricata con successo da una o più unità nemiche, queste considerano la propria Iniziativa ridotta a 1 fino al termine del turno.

Panoplia Leonina

Lion El'Jonson ha un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta può ripetere il primo Tiro Invulnerabilità fallito in ciascun turno.

Lama del Lupo

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama del Lupo	-	+3	2	Mischia, A Due Mani, Lacerante, Rovina Terrorizzante

Rovina Terrorizzante: Un'unità che subisce una o più perdite da un'arma con questa regola speciale e che deve effettuare un Test di Morale durante la medesima Fase di Assalto, tira un D6 addizionale e sceglie i due risultati più alti per determinarne il risultato.

Spada del Leone

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada del Leone	-	Mod	1	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Corrutto

Fucile Actinaeus

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile Actinaeus	18"	7	2	Raffica 2/4, Binata, Accecare

III – FIGLI DELL'IMPERATORE

LEGIONES ASTARTES (FIGLI DELL'IMPERATORE)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Esecuzione Perfetta:** I modelli con questa regola speciale guadagnano un bonus di +1 Iniziativa in qualsiasi turno in cui abbiano caricato con successo un nemico, a meno che non abbiano effettuato una Carica Scomposta.
- **Guerrieri Esempolari:** Le unità con questa regola speciale hanno la regola speciale Crociato e aggiungono +D3 a qualsiasi tiro di dado per uno Sfondamento (tira una sola volta per ogni combattimento e applica il risultato a tutte le unità ingaggiate con questa regola). In aggiunta, i Personaggi con questa regola speciale guadagnano un bonus di +1 Iniziativa quando combattono in una Sfida.
- **Orgoglio Guerriero:** I Personaggi con questa regola speciale devono sempre lanciare e/o accettare una Sfida se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli in grado di farlo, il Giocatore può scegliere con quale lanciare e/o accettare una Sfida). In aggiunta, se un Personaggio con questa regola speciale viene ucciso durante una Sfida e la sua unità perde il combattimento, subisce una penalità ulteriore di -1 al Test di Morale per il Risultato del Combattimento.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Figli dell'Imperatore può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Phoenix Terminator Squad Squad:** Élite (tutti)
- **Palatine Blade Squad:** Élite (tutti)
- **Capitano Saul Tarvitz:** QG (solo **Lealisti**)
- **Rylanor l'Inflessibile:** Élite (solo **Lealisti**)
- **Lord Comandante Eidolon:** QG (solo **Traditori**)
- **Kakophoni:** Supporto Pesante (solo **Traditori**)
- **Fulgrim:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Distorsori Sonici

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) può acquistare questo equipaggiamento per +5 punti/modello.

I modelli nemici a contatto di base con uno o più modelli equipaggiati con dei distorsori sonici durante una Fase di Assalto, subiscono una penalità di -1 alla propria AC. I modelli immuni alla Paura sono anche immuni a questo effetto.

Lancia potenziata Fenice

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) che può acquistare un maglio potenziato come opzione, può al suo posto scegliere una lancia potenziata Fenice per lo stesso costo.

Una lancia potenziata Fenice è un'arma da mischia con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia potenziata Fenice	-	+1/M*	2/3*	Mischia, A Due Mani

**Il primo profilo è utilizzato nel Turno del Giocatore in cui il modello ha caricato, il secondo in tutti gli altri Turni.*

RITO DI BATTAGLIA – IL MARU SKARA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Figli dell'Imperatore.

Effetti:

- **La Lama Sguainata:** Tutte le unità del Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia che sono schierate in campo, aggiungono +1" al loro Movimento, alla Corsa ed alla distanza di Assalto durante il loro primo Turno del Giocatore.
- **La Lama Nascosta:** Durante lo Schieramento, il Giocatore **deve** scegliere un numero di unità compreso tra 1 e 3. Le unità scelte devono far parte del Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia e devono essere di tipo Élite e/o Supporto Leggero.
Le unità scelte (più gli eventuali Personaggi Indipendenti aggregati) si considerano automaticamente schierati in Riserva, e non sono considerate ai fini di qualsiasi altra regola relativa alle Riserve e/o allo Schieramento (ad esempio, le eventuali Capsule d'Atterraggio scelte in questo modo non si considerano nel totale delle Capsule per la regola Assalto delle Capsule d'Atterraggio, ecc.).
Il Giocatore deve quindi indicare su un foglio di carta un turno a sua scelta in cui tutte le unità appartenenti alla Lama Nascosta entreranno in gioco automaticamente dalla Riserva. Il turno scelto deve essere uno tra il secondo, il terzo oppure il quarto turno.
Quando entrano in gioco, le unità appartenenti alla Lama Nascosta si considerano avere la regola speciale Aggirare.

Limitazioni:

- Il Distaccamento non può includere unità con le regole speciali Immobile, Pesanti e/o Lenti & Determinati.
- Il Distaccamento **deve** includere un Console di tipo Campione della Legione come scelta QG obbligatoria aggiuntiva.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato appartenente ad un'altra Legione di Space Marine.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Se la Missione giocata prevede l'Obiettivo Secondario Uccidi il Generale, l'avversario guadagna +1 Punto Vittoria aggiuntiva se il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia non riesce ad uccidere il Generale nemico.

RITO DI BATTAGLIA – ÈLITE DELLA TERZA COMPAGNIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Figli dell'Imperatore.

Effetti:

- **Assalto Sonico:** Qualsiasi unità di Fanteria del Distaccamento ed equipaggiata con un'armatura potenziata o un'armatura dell'artefice può essere equipaggiata con dei distorsori sonici per +2 punti/modelli. Nel caso questa opzione venga scelta, tutti i modelli dell'unità devono acquistare l'equipaggiamento.
- **Scelti da Vairosean:** Il Distaccamento può includere le unità di Kakophoni come Scelta Truppa. In aggiunta, tutte le unità di Kakophoni dell'esercito guadagnano la regola speciale Irriducibile.

Limitazioni:

- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato appartenente ad un'altra Legione di Space Marine.
- Qualsiasi Alleato dell'esercito si considera avere un Livello di Alleanza peggiore rispetto al normale, secondo quanto previsto dalla Tabella delle Alleanze dell'Era dell'Oscurità. Gli alleati di tipo Compagni Guerrieri si considereranno quindi Alleati Diffidenti, ecc.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

PHOENIX TERMINATOR SQUAD

265 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator Fenice	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Campione Fenice	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Fenice
- 1 Campione Fenice

Tipo di Unità

- Terminator Fenice: Fanteria
- Campione Fenice: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Tartaros
- Lancia potenziata Fenice

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Avanzata Implacabile
- Colpo Improvviso
- Icone Viventi
- Risoluti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator Fenice addizionali..... +40 punti/modello
- L'intera unità può avere dei distorsori sonici +15 punti
- Il Campione Fenice può avere un lanciagranate d'assalto..... +10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Colpo Improvviso

I modelli con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 Iniziativa in qualsiasi Turno abbiano caricato con successo il nemico. Nota che questo bonus è cumulabile con altri bonus all'Iniziativa conferiti da altri equipaggiamenti e/o regole speciali.

Icône Viventi

Un'unità con questa regola speciale e tutte le unità amiche con almeno un modello entro 6" di distanza sono considerate vincere di 1 qualsiasi combattimento che sarebbe invece terminato con un pareggio.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Figli dell'Imperatore.

PALATINE BLADE SQUAD

135 Punti

Guerriero Palatino
Prefetto Palatino

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	1	4	2	8	3+
5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Guerrieri Palatini
- 1 Prefetto Palatino

Tipo di Unità

- Guerriero Palatino: Fanteria
- Prefetto Palatino: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Armatura dell'artefice (solo Prefetto Palatino)
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Sciabola Charnabal

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Contrattacco
- Guerrieri Scelti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Guerrieri Palatini addizionali +15 punti/modello
 - Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la sciabola Charnabal con una delle seguenti:
 - Lancia potenziata +2 punti/modello
 - Spada potenziata +2 punti/modello
 - Lancia potenziata Fenice +10 punti/modello
 - Tutti i Guerrieri Palatini dell'unità possono sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti/modello
- Nota che tutti Guerrieri Palatini dell'unità devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di armatura.*
- Il Prefetto può sostituire la pistola requiem con una pistola plasma +15 punti
 - Il Prefetto può avere bombe termiche +5 punti
 - Tutti i modelli dell'unità possono avere qualsiasi dei seguenti:
 - Distorsori sonici +2 punti/modello
 - Reattori dorsali +5 punti/modello

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Figli dell'Imperatore.

CAPITANO SAUL TARVITZ

135 Punti

Saul Tarvitz

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Campo di rifrazione
- Fucile di precisione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spadone Charnabal

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Generale (Maestro della Difesa)
- Maestro della Legione
- Nemico Favorito (Figli dell'Imperatore)*
- Personaggio Indipendente

*Questa regola speciale si applica soltanto in caso di partite giocate contro un esercito appartenente alla Fazione Traditrice.

Opzioni

- Nessuna

Generale (Maestro della Difesa)

Se è il Generale dell'Esercito, Saul Tarvitz ha automaticamente il Tratto del Generale "Maestro della Difesa".

- Maestro della Difesa:** Saul Tarvitz e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Contrattacco fintantoché si trovano nella propria Area di Schieramento.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spadone Charnabal	-	+1	5	Mischia, A Due Mani, Dilaniante, Lama da Duellante

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

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla **Fazione Lealista**.

RYLANOR L'INFLESSIBILE

255 Punti

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Re	I	A	PS
Rylanor	6	5	7	13	12	10	4	2	3

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Arma da mischia dei Dreadnought con un lanciafiamme pesante incorporato
- Cannone d'Assalto Kheres
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Crociato
- Manto di Gloria
- Rapidità
- Scudo Atomantico
- Venerabile

Trasporto Apposito

- Rylanor l'Inflessibile può scegliere una Legion Dreadnought Drop Pod come trasporto apposito.

Nota che questo modello può inoltre imbarcarsi su qualsiasi Veicolo da Trasporto Superpesante che possa normalmente trasportare un Dreadnought Contemptor.

Opzioni

- Nessuna

Manto di gloria

Le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) che fanno parte dello stesso esercito di Rylanor possono ripetere i test di Morale falliti e aggiungere un bonus di +1 alla Risoluzione del Combattimento fintantoché si trovano entro 24" di distanza da lui.

Scudo Atomantico

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

In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Venerabile

Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli effettuato contro Rylanor. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato, anche se peggiore del primo.

ÉLITE - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla **Fazione Lealista**.

LORD COMANDANTE EIDOLON

185 Punti

Eidolon

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Distorsori sonici
- Granate perforanti e a frammentazione
- Martello Tuono perfezionato
- Pistola Archeotech

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Carica Tonante
- Colpi di Precisione
- Generale (Assalto Coordinato)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Urlo Mortale

Opzioni

- Eidolon può avere dei reattori dorsali..... +20 punti

Generale (Assalto Coordinato)

Se è il Generale dell'Esercito, Eidolon ha automaticamente il Tratto del Generale "Assalto Coordinato".

- Assalto Coordinato:** Eidolon e tutte le unità amiche entro 12" da lui aggiungono +1" a tutti i tiri per determinare la distanza di carica.

Carica Tonante

Nel turno in cui ha caricato con successo, Eidolon ignora la regola Ingombrante del proprio martello tuono.

Generale Orgoglioso

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Fulgrim, Eidolon deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Urlo Mortale

Eidolon può utilizzare l'Urlo Mortale una volta per partita. Quando utilizza questa regola speciale si considera come se avesse sparato con un'arma da tiro.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Urlo Mortale	Sagoma	2	-	Assalto 1, Dilaniante, Inchiodamento, Un Solo Uso

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

KAKOPHONI

145 Punti

Chora
Orchestra

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	1	8	3+
4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Chora
- 1 Orchestra

Tipo di Unità

- Chora: Fanteria
- Orchestra: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Distorsoni sonici
- Fucile cacofonico
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore)
- Risolti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Chora.....+20 punti/modello
- L'Orchestra può sostituire la propria pistola requiem con una pistola plasma.....+15 punti
- L'Orchestra può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata+10 punti
 - Maglio potenziato+15 punti
- L'Orchestra può avere bombe termiche+5 punti
- L'Orchestra può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice+10 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile Cacofonico	36"	6	5	Pesante 2, Inchiodamento, Surriscaldamento, Shock Bio-psichico

Shock Bio-psichico: Al termine della Fase di Tiro, tutte le unità che hanno subito una o più ferite da un'arma con questa regola speciale devono effettuare un Test di Disciplina con una penalità pari al numero di ferite subite da quest'arma.

Se il Test viene fallito, l'unità subisce automaticamente D6 Ferite risolte a VP2 e con la regola speciale Morte Immediata, allocate dal giocatore che controlla l'unità colpita (i modelli feriti non devono pertanto essere necessariamente i più vicini al tiratore).

Le unità Implacabili sono immuni a questa regola speciale.

SUPPORTI PESANTI - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

FULGRIM – PRIMARCA DEI FIGLI DELL'IMPERATORE

380 Punti

Fulgrim

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
8	6	6	6	6	8	5	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Granate a Frammentazione
- Marchio di Fuoco
- Lama dei Laer*
- La Panoplia Dorata

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Figli dell'Imperatore
- Imponente
- Pianificazione Strategica
- Spadaccino Leggendaro

OPZIONE SPECIALE

LAMA DI FUOCO

Nelle partite ambientate durante la Grande Crociata, Fulgrim è equipaggiato con la Lama di Fuoco al posto della Lama dei Laer. La Lama di Fuoco si considera una Lama del Campione perfezionata che infligge un Colpo Omicida con un risultato di 5+ anziché solo con un 6.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Figli dell'Imperatore

Fulgrim ha la regola speciale Crociato e, se ne ha la possibilità, deve sempre lanciare e/o accettare una Sfida contro un modello nemico con AC pari o superiore a 5. In aggiunta, finché Fulgrim è presente sul tavolo di gioco, lui e tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore) beneficiano di un bonus di +2 per determinare il risultato di tutti i Combattimenti. Inoltre tutti i Tiri per le Riserve effettuati dal giocatore che controlla Fulgrim possono essere ripetuti (compresi i tiri riusciti).

Pianificazione Strategica

All'inizio della partita, Fulgrim può scegliere uno dei Trattati del Generale a scelta tra i Trattati Strategici presenti nell'Age of Darkness Rulebook oppure tra i Trattati delle Legioni di Space Marine.

Spadaccino Leggendaro

Quando si trova ingaggiato in mischia, Fulgrim ha un Tiro Invulnerabilità di 3+. In aggiunta quando è impegnato in una Sfida, Fulgrim guadagna un Attacco addizionale per ogni punto di Iniziativa in più rispetto al suo avversario (quindi se si trova in Sfida contro un modello con Iniziativa 5 otterrà +3 Attacchi addizionali).

EQUIPAGGIAMENTI

La Panoplia Dorata

Fulgrim ha un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 5+ (vedi la regola speciale Spadaccino Leggendaro). In aggiunta se Fulgrim supera un qualsiasi Tiro Salvezza con un risultato del dado pari a 6 quando si trova in corpo a corpo, l'unità che ha inflitto il colpo deve effettuare un Test di Iniziativa come se fosse stata appena colpita da un'arma con la regola speciale Accecare.

Lama dei Laer

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama dei Laer	-	Mod.	2	Mischia, Dilaniante, A Due Mani, Arma Specialistica

Marchio di Fuoco

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Marchio di Fuoco	15"	5	5	Assalto 2, Perfezionata, Lacerante, Deflagrazione

Deflagrazione: Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Figli dell'Imperatore appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

IV – GUERRIERI DI FERRO

LEGIONES ASTARTES (GUERRIERI DI FERRO)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Devastazione & Rovina:** I modelli con questa regola speciale non devono mai effettuare alcun Test di Morale a seguito delle perdite subite in Fase di Tiro e possono ripetere qualsiasi Test di Inchiudamento fallito. In aggiunta, tutte le granate e le bombe termiche utilizzate da modelli con questa regola speciale si considerano avere la regola speciale Demolitore, in aggiunta a tutte le normali regole proprie dell'arma.
- **Fine Amara:** Quando si sta giocando una Missione a durata variabile, l'avversario di un'armata con questa regola speciale può decidere di giocare 6 Turni completi anziché di tirare per la fine o la continuazione del gioco.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Guerrieri di Ferro può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Circolo del Ferro:** Élite (*tutti*)
- **Tyrant Siege Terminator Squad:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Iron Havoc Support Squad:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Kyr Vhalen:** QG (solo *Lealisti*)
- **Erasmus Golg:** QG (solo *Traditori*)
- **Narik Dreygur:** QG (*tutti*)
- **Peturabo:** Sovrano della Guerra (solo *Traditori*)

QG SPECIFICO – FABBRO DA GUERRA

Un singolo Pretore dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) può essere promosso a Fabbro da Guerra senza alcun costo aggiuntivo.

Un Fabbro da Guerra deve sempre essere il Generale dell'esercito (a meno che non sia presente anche Perturabo), ha la regola speciale Risoluto e il nemico guadagna un Punto Vittoria addizionale se riesce ad uccidere un Fabbro da Guerra in una qualsiasi Missione che fa uso dei Punti Vittoria.

Un Fabbro da Guerra non può mai essere equipaggiato con dei reattori dorsali, una moto degli space marine o con una moto a reazione Scimitar.

Un Fabbro da Guerra può essere equipaggiato con un Servobraccio e avere la regola speciale Fabbro da Battaglia per +35 punti/modello.

Un Fabbro da Guerra non genera normalmente un Tratto del Generale ma ha invece automaticamente il Tratto del Generale "Distruggete le Difese".

Distruggete le Difese: Dopo lo Schieramento, ma prima dell'Infiltrazione e dei Movimento di Esplorazione, scegli un elemento scenico sul campo di battaglia che si trovi all'interno dell'Area di Schieramento nemica. Il Tiro Copertura conferito dall'elemento scenico scelto è peggiorato di -1 per tutta la durata della partita. Nota che ogni elemento scenico può essere "distrutto" soltanto una volta, indipendentemente dal numero di modelli con questa regola speciale e che non è possibile scegliere elementi scenici e/o Fortificazioni acquistati come parte dell'esercito nemico.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Controllore Corticale

Qualsiasi Fabbro da Guerra, Maestro della Forgia e/o Techmarine dei Guerrieri di Ferro può acquistare un Controllore Corticale per +15 punti/modello.

Proiettili a Frammentazione

Qualsiasi unità di un Distaccamento di Guerrieri di Ferro equipaggiata con requiem pesanti o requiem pesanti quad può sostituire le normali munizioni con dei proiettili a frammentazione senza alcun costo aggiuntivo. Nota che nel caso venga scelta questa opzione, devi equipaggiare allo stesso modo tutte le armi sopra indicate possedute dall'unità. Un'arma equipaggiata con dei proiettili a frammentazione guadagna la regola speciale Inchiudamento ma si considera avere VP5 anziché VP4.

RITO DI BATTAGLIA – IL MARTELLLO DI OLYMPIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Guerrieri di Ferro.

Effetti:

- **Federati con l'Acciaio:** Tutti i Veicoli di tipo Corazzato e Camminatori del Distaccamento si considerano automaticamente equipaggiati con una Corazza Rinforzata.
- **Grandine di Fuoco:** I modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) possono dichiarare un Assalto anche dopo aver sparato con armi a Cadenza Rapida, ma in questo caso si considerano effettuare sempre una Carica Scomposta. Nota che i modelli devono comunque assaltare l'unità contro cui hanno fatto fuoco e che non possono assaltare se hanno utilizzato un attacco Furia della Legione nello stesso Turno.
- **Ingegneri d'Assedio:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può utilizzare una scelta Supporto Pesante addizionale rispetto al normale.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Console di tipo Fabbro da Guerra o un Maestro d'Assedio come scelta QG obbligatoria.
- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa obbligatoria addizionale.
- Il Distaccamento deve includere un numero totale di scelte Supporto Pesante maggiore rispetto al numero di scelte Supporto Leggero (quindi se il Distaccamento include 3 Supporti Pesanti potrà includere un massimo di 2 Supporti Leggeri).
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.

RITO DI BATTAGLIA – FUOCO DI FERRO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Guerrieri di Ferro

Effetti:

- **Bombardamento a Ripetizione:** Le armi di tipo Bombardamento che sono posizionate entro 12" da un'unità amica di Guerrieri di Ferro deviano di un solo D6" anziché di 2D6" come di consueto. Dopo aver risolto un Bombardamento con questa regola speciale, lascia un segnalino "Fuoco di Ferro" nella posizione finale del centro della Sagoma ad Area dell'attacco. Le armi di tipo Bombardamento che fanno fuoco successivamente non deviano se sono posizionate in un punto che si trovi contemporaneamente entro 18" da un segnalino "Fuoco di Ferro" e entro 6" da un'unità amica di Guerrieri di Ferro. Se al termine di una Fase di Fuoco non sono stati piazzati nuovi segnalini "Fuoco di Ferro", rimuovi tutti i segnalini in gioco.
- **Cavalcando il Fuoco di Ferro:** Le unità amiche di Guerrieri di Ferro entro 6" da un segnalino "Fuoco di Ferro" si considerano Implacabili.

Limitazioni:

- Nelle Missioni in cui i due giocatori sono suddivisi tra Attaccante e Difensore, il giocatore che utilizza questo Rito di Guerra è sempre considerato l'Attaccante.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

CIRCOLO DEL FERRO

205 Punti

DOMITAR-FERRUM CLASS BATTLE-AUTOMATA MANIPLE

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Domitar Ferrum	4	4	7	7	4	3	2	8	3+

Composizione dell'Unità

- 1 Domitar Ferrum

Tipo di Unità

- Creatura Mostuosa

Equipaggiamento

- Cannone requiem modello Olympia
- Granate a frammentazione
- Mazza graviton
- Riflettore
- Scudo da battaglia Karcerei

Regole Speciali

- Bastioni Semoventi
- Carica Brutale
- Cybernetica Cortex

OPZIONE SPECIALE

Lo Scudo del Tiranno di Ferro

Se l'esercito include Perturabo, un'unità speciale di Circolo del Ferro può essere inclusa nell'esercito al posto della Legion Command Squad del Primarca.

Questa unità deve essere composta da almeno quattro modelli, deve iniziare la partita aggregata a Perturabo e nessun altro Personaggio Indipendente può unirsi ad essa nel corso della partita.

I Domitar Ferrum appartenenti a questa unità speciale possiedono inoltre uno dei seguenti miglioramenti senza alcun costo aggiuntivo. Tutti i modelli devono essere migliorati allo stesso modo.

- +1 AC
- +1 Disciplina
- +1 Iniziativa
- Insensibile al Dolore (6+)

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Domitar Ferrum aggiuntivi..... +205 punti/modello

Bastioni Semoventi

Se due o più Domitar Ferrum della medesima unità si trovano a contatto di base tra loro, il loro Tiro Invulnerabilità è migliorato a 4+ e possono ripetere qualsiasi Tiro Salvezza fallito contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

In aggiunta, un singolo Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) o il Primarca Perturabo può aggregarsi ad un'unità di Circolo del Ferro ad eccezione delle normali regole per l'aggregazione. Il Personaggio aggregato all'unità beneficia delle regole speciali conferite dagli scudi da battaglia Karcerei e dalla regola Bastioni Semoventi (nota che il Personaggio mantiene il proprio Tiro Invulnerabilità, se migliore di quello conferito da queste regole speciali).

Carica Brutale

Quando assalta un modello con questa regola speciale infligge D3 colpi Martello dell'Ira. Nel caso l'unità includa più di un modello tira una sola volta e applica il risultato a tutti i modelli dell'unità.

Cybernetica Cortex

Vedi la descrizione dei Legion Castellax Battle Class Automata, nella sezione Unità Aggiuntive delle Legioni.

Scudo da Battaglia Karcerei

Conferisce al modello un Tiro Invulnerabilità di 5+. In aggiunta, le unità che assaltano un'unità di Circolo del Ferro che non si trovi già ingaggiata in corpo a corpo si considerano sempre effettuare una Carica Scomposta.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone requiem modello Olympia	36"	5	4	Pesante 5, Inchiodamento
Mazza graviton	-	10	2	Mischia, Concussione, Demolitore, Sfondamento

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).

Sfondamento: Un Tiro per Colpire di 6 genera un colpo automatico aggiuntivo da risolversi contro lo stesso bersaglio.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

TYRANT SIEGE TERMINATOR SQUAD

295 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator d'Assedio	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Sergente Terminator d'Assedio	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator d'Assedio
- 1 Sergente Terminator d'Assedio

Tipo di Unità

- Terminator d'Assedio: Fanteria
- Sergente Terminator d'Assedio: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem*
- Lanciamissili Ciclone*
- Maglio potenziato
- Omniscoopio (solo Sergente)

*I modelli dell'unità possono sparare con il combi-requiem in aggiunta al lanciamissili Ciclone durante la Fase di Tiro [FAQ]

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Demolitore (si applica a tutti gli attacchi da Tiro e da Corpo a Corpo dei modelli dell'unità).

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator d'Assedio aggiuntivi +50 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il maglio potenziato con un maglio a catena..... +5 punti/modello
- Il Sergente Terminator d'Assedio può sostituire il combi-requiem con una combi-arma..... +5 punti

Omniscopio

Un modello con questo equipaggiamento guadagna le regole speciali Visione Notturna e Fuoco Separato.

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

IRON HAVOC SUPPORT SQUAD

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Distruttore di Ferro	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Distruttore di Ferro	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Distruttori di Ferro
- 1 Sergente Distruttore di Ferro

Tipo di Unità

- Distruttore di Ferro: Fanteria
- Sergente Distruttore di Ferro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Armature Rinforzate
- Cacciatori di Veicoli Corazzati
- Mira Mortale

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Distruttori di Ferro aggiuntivi.....+25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il requiem pesante con proiettili a frammentazione con una delle seguenti:
 - Cannone automatico.....gratis
 - Lanciamissili
(con missili perforanti, a frammentazione e antiarei)+5 punti/modello
 - Cannone laser+15 punti/modello
- Il Sergente Distruttore di Ferro può in alternativa sostituire il requiem pesante con munizioni a frammentazione con una delle seguenti:
 - Nuncio-Vox e arma potenziata.....+5 punti
 - Nuncio-Vox e maglio potenziato+10 punti
- Il Sergente Distruttore di Ferro può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche.....+5 punti
 - Scanner predittivo+5 punti
- Il Sergente Distruttore di Ferro può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice+10 punti

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.

In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Mira Mortale

I Tiri Copertura effettuati dai bersagli di un modello con questa regola speciale subiscono un modificatore di -1 (quindi un Tiro Copertura di 5+ diventa 6+ ecc.).

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

KYR VHALEN

195 Punti

Kyr Vhalen

AC
6

AB
4

Fo
4

R
4

Fe
4

I
5

A
4

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Bombe termiche
- Controllore corticale
- Fucile Volkite
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama del Campione
- Servo-braccio

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Fabbro da Guerra
- Frantumare l'Assalto
- Geloso del Comando*
- Generale (Logistica di Guerra)
- Insensibile al Dolore (6+)
- Maestro della Legione
- Maestro delle Fortificazioni
- Personaggio Indipendente

**Questa regola speciale si applica soltanto in caso di partite ambientate durante la Grande Crociata o al di fuori del sistema di Fazioni di Horus Heresy.*

Opzioni

- Nessuna

Generale (Logistica di Guerra)

Se è il Generale dell'Esercito, Kyr Vhalen ha automaticamente il Tratto del Generale "Logistica di Guerra".

- Logistica di Guerra:** Durante lo Schieramento, indica una qualsiasi unità sul tavolo di gioco. L'unità scelta può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari a 1 fintantoché si trova nella propria Area di Schieramento. Questa abilità non può essere utilizzata con armi con la regola speciale Surriscaldamento.

Frantumare l'Assalto

Una volta per partita, Kyr Vhalen può utilizzare questa abilità contro la prima unità che ha dichiarato un assalto contro di lui o contro la sua unità in quel Turno.

L'unità che sta caricando si considera effettuare una Carica Scomposta e non può effettuare alcun attacco Martello dell'Ira.

Geloso del Comando*

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Perturabo, Kyr Vhalen deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Maestro delle Fortificazioni

All'inizio della partita, indica una singola Fortificazione acquistata come parte dell'armata. La Fortificazione scelta ottiene un bonus di +1 a tutti i propri valori di Corazza (fino ad un massimo di Corazza 15). In alternativa tutti i Tiri Copertura pari ad 1 conferiti dalla Fortificazione scelta possono essere ripetuti.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guerrieri di Ferro appartenenti alla **Fazione Lealista**.

ERASMUS GOLG

175 Punti

Erasmus Gorg

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	3	5	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-termico
- Maglio a Catena
- Nuncio-Vox

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Assalto Brutale
- Assalto Terminator
- Comandante Severo
- Generale (Sanguinario)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Sanguinario)

Se è il Generale dell'Esercito, Erasmus Gorg ha automaticamente il Tratto del Generale "Sanguinario" dei Trattati delle Legioni di Space Marine.

Assalto Brutale

Erasmus Gorg e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato hanno la regola speciale Martello dell'Ira.

Assalto Terminator

Un Distaccamento Primario che include Erasmus Gorg come Generale può scegliere la Legion Terminator Squad come Scelta Truppa.

Comandante Severo

Finché Erasmus Gorg si trova sul tavolo, tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) possono utilizzare la sua Disciplina anziché la propria, quando effettuano un Test di Morale.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guerrieri di Ferro appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

NARIK DREYGUR

135 Punti

Narik Dreygur

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Calibratore corticale
- Campo di rifrazione
- Controllore corticale
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro)
- Console (Praevian)¹
- La Pedina del Redivivo
- Maestro della Cibernetica^{1,2}
- Reclute della Legione (Narik Dreygur)
- Ufficiale di Supporto¹

¹Vedi la descrizione del Console Praevian presente nella sezione Console.

²L'unità di automata associata a Narik Dreygur deve essere acquistata a parte e il suo costo non è incluso in quello di Narik Dreygur.

Opzioni

- Nessuna

Reclute della Legione (Narik Dreygur)

Tutti i Battle-automata dell'unità scelta assieme a Narik Dreygur guadagnano al regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro). In alternativa a questa possono invece guadagnare una delle seguenti regole speciali a scelta del Giocatore: Carica Furiosa, Cacciatori di Veicoli Corazzati, Esplorazione (in questo caso questa regola si applica anche al Praevian). Indipendentemente dalla scelta, queste regole non costano alcun punto aggiuntivo.

La Pedina del Redivivo

Narik Dreygur può essere incluso come Scelta QG in una qualsiasi armata di Legioni Spezzate appartenente alla Fazione Lealista e che includa anche Cassian Dracos oppure Xiaphas Jurr come Generale. In questo caso, Narik mantiene la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) e guadagna le regole speciali Zelota e Rabbia fintantoché rimane entro 12" da Cassian Dracos.

In aggiunta, il Distaccamento che include Narik può includere anche una singola unità di Legion Veteran Tactical Squad che possiede la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro). Questa unità non occupa alcuna Scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata e non conta per il numero minimo di scelte dell'esercito.

Naryk Dreygur e questa unità sono considerati Alleati Disperati da qualsiasi altra unità dell'esercito a parte che da Cassian Dracos e da Xiaphas Jurr.

QG

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guerrieri di Ferro.

PERTURABO – PRIMARCA DEI GUERRIERI DI FERRO

455 Punti

Perturabo

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
8	6	7	6	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Granate a frammentazione
- Logos

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Guerrieri di Ferro
- Bombardamento di Precisione
- Molto Imponente
- Stratega Implacabile

OPZIONE SPECIALE

LO SCUDO DEL TIRANNO DI FERRO

Se l'esercito include Perturabo, un'unità speciale di Circolo del Ferro può essere inclusa nell'esercito al posto della Legion Command Squad del Primarca.

Questa unità deve essere composta da almeno quattro modelli, deve iniziare la partita aggregata a Perturabo e nessun altro Personaggio Indipendente può unirsi ad essa nel corso della partita.

I Domitar Ferrum appartenenti a questa unità speciale possiedono inoltre uno dei seguenti miglioramenti senza alcun costo aggiuntivo. Tutti i modelli devono essere migliorati allo stesso modo.

- +1 AC
- +1 Disciplina
- +1 Iniziativa
- Insensibile al Dolore (6+)

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Guerrieri di Ferro appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

Opzioni

- Perturabo può essere equipaggiato con Spaccaforgia (vedi la descrizione nella sezione Dopo Istvaan)..... +35 punti

REGOLE SPECIALI

Sire dei Guerrieri di Ferro

Perturabo ha le regole speciali Cacciatori di Veicoli Corazzati e Demolitore, che si applicano a tutti i suoi attacchi da Tiro e da Corpo a Corpo. In aggiunta, finché Perturabo è presente sul tavolo, lui e tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) hanno la regola speciale Risolto.

Bombardamento di Precisione

Una volta per partita, fintantoché non è ingaggiato in Corpo a Corpo, Perturabo può utilizzare un bombardamento orbitale. L'attacco è risolto durante la Fase di Tiro con il profilo sotto riportato, e non è considerato come un'arma utilizzata da Perturabo. La linea di vista dell'attacco può essere tracciata da Perturabo o da qualsiasi altro modello amico equipaggiato con un Nuncio-Vox o con un Controllore Corticale.

Stratega Implacabile

Tutte le unità nello stesso Distaccamento di Perturabo guadagnano la regola speciale Carica Furiosa quando si trovano nella Area di Schieramento nemica. In aggiunta, un'armata che include Perturabo come Generale può scegliere in che turno Perturabo (e l'unità a cui è eventualmente aggregato) arriverà automaticamente dalla Riserva, a partire dal Primo Turno (anziché dal secondo come di consueto).

EQUIPAGGIAMENTI

Logos

Perturabo ha un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 3+ e l'immunità alle regole speciali Accecare e Concussione. In aggiunta tutti gli attacchi in corpo a corpo sferrati da Perturabo sono risolti a VP2.

La Logos include inoltre i seguenti equipaggiamenti: Cognis Signum, Controllore Corticale, Transponder di Teletrasporto e Nuncio-Vox.

In aggiunta Perturabo e tutti i Terminator (di qualsiasi tipo) con la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro) nello stesso esercito si considerano avere la regola speciale Attacco in Profondità.

La Logos incorpora inoltre un singolo Cannone da Polso, che utilizza il profilo sotto riportato.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone da Polso	24"	6	3	Assalto 3, Binato, Dilaniante

DOPO ISSTVAAN – Spaccaforgia

Nelle partite ambientate dopo il massacro di Istvaan V, Perturabo può essere equipaggiato con Spaccaforgia, il martello di Ferrus Manus donatogli da Horus e ulteriormente modificato da parte di Perturabo stesso. Equipaggiare Perturabo con Spaccaforgia ha un costo di **+35 punti**, e l'arma utilizza il profilo seguente.

Spaccaforgia

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spaccaforgia	-	x2	1	Mischia, Accecare, Atterrare, Concussione, Ingombrante

TRASPORTO APPOSITO - TORMENTOR

Nelle partite da almeno 3.001 punti, Perturabo può scegliere il Tormentor come Trasporto Apposito. Il Tormentor (dettagliato nella pagina seguente) è una variante unica di Legions Shadowsword modificata personalmente da Perturabo. Il Tormentor non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo **non** si considera assieme a quello di Perturabo per la regola del 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

TORMENTOR

600 Punti

Tormentor

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	14	13	12	9

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Super-pesante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Cannone Volcano montato sullo scafo
- Corazza rinforzata
- Due piattaforme laterali, ciascuna equipaggiata con un cannone laser e un requiem pesante binato
- Fumogeni
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Riflettore

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 15 Modelli

Punti di Accesso

- Un punto di accesso sul retro dello scafo.

Regole Speciali

- Scudi Vacuum (1)
- Tormento

Scudi Vacuum (1)

Il modello è equipaggiato con 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 il modello 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, un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'arma Distruttrice. Quando tutti gli Scudi Vacuum sono stati disattivati, tutti i colpi successivi sono invece risolti normalmente contro il modello bersaglio.

Al termine di ciascuno dei Turni del Giocatore che controlla il modello, tira un D6 per ogni Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Tormento

Se il Tormentor spara con tutte le proprie armi contro lo stesso bersaglio, guadagna le regole speciali Cacciatori di Veicoli Corazzati e Cacciatore di Mostri con tutti i suoi attacchi per quella Fase di Tiro.

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

TRASPORTO APPOSITO - TORMENTOR

Nelle partite da almeno 3.001 punti, Perturabo può scegliere il Tormentor come Trasporto Apposito. Il Tormentor è una variante unica di Legions Shadowword modificata personalmente da Perturabo. Il Tormentor non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo **non** si considera assieme a quello di Perturabo per la regola del 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

V – FURIE BIANCHE

LEGIONES ASTARTES (FURIE BIANCHE)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Azione Rapida:** In un qualsiasi turno in cui un'unità con questa regola speciale termina la Fase di Movimento ad almeno 6" di distanza (12" nel caso di Moto o di Moto a Reazione) dal punto in cui la Fase è iniziata, può ripetere tutti i Tiri per Ferire pari a 1 con tutti i propri attacchi fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore.
- **L'Occhio della Tempesta:** Un esercito il cui Generale possiede la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) ha un bonus di +1 al tiro per determinare quale Giocatore avrà il Primo Turno, al tiro per Rubare l'Iniziativa e al primo Tiro per le Riserve di ciascun Turno.
- **Nati in Sella:** Tutti i modelli con Tipo di Unità Moto o Moto a Reazione e con questa regola speciale hanno la regola speciale Abile Piloti.
- **Ridendo in Faccia alla Morte:** Un esercito il cui Distaccamento Primario è composto da Furie Bianche deve includere più unità di tipo Supporto Leggero rispetto alle unità di tipo Supporto Pesante. Questa limitazione non si applica nelle partite di Zone Mortalis. Nota che a causa di questa regola speciale alcuni particolari Riti di Battaglia potrebbero non essere utilizzati da un'armata di Furie Bianche.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Furie Bianche può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **The Ebon Keshig:** Élite (*tutti*)
- **The Golden Keshig:** Élite (*tutti*)
- **The Falcon's Claw:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Kyzagan Assault Speeder:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Qin Xa:** QG (solo *Lealisti*)
- **Tsolmon Khan:** QG (solo *Lealisti*)
- **Jaghatai Khan:** Sovrano della Guerra (solo *Lealisti*)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Cyber-falco

Qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) può essere equipaggiato con un singolo Cyber.falco per +10 punti/modello.

Un Cyber-falco è rappresentato da un modello o da un segnalino che il giocatore può posizionare ovunque sul tavolo (nota che il segnalino deve poter essere fisicamente posizionato) all'inizio di ciascuno dei propri Turni del Giocatore.

Un Cyber-falco non può essere attaccato né attaccare, non blocca la linea di vista e non ha alcuna altra rilevanza in gioco se non quanto specificato qui nel seguito.

Qualsiasi unità amica di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) che sta sparando contro un'unità nemica con almeno un modello entro 6" da un Cyber-falco può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari a 1 e può ripetere il tiro per determinare la distanza di Carica se sta assaltando un'unità nemica con almeno un modello entro 6" da un Cyber-falco.

Moto a Reazione Shamshir

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) che può acquistare una Moto a Reazione Scimitar può al suo posto scegliere una Moto a Reazione Shamshir allo stesso costo.

Una Moto a Reazione Shamshir segue le normali regole per le Moto a Reazione descritte nell'Age of Darkness Rulebook, e conferisce al modello che la utilizza un bonus di +1 al proprio valore di Resistenze e un Tiro Armatura 2+.

Una Moto a Reazione Shamshir è equipaggiata con un fucile requiem a frammentazione.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem a frammentazione	Sagoma	5	4	Assalto 1, Lacerante, Inchioldamento

Spadone Potenziato

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) che può acquistare un'arma potenziata come opzione può al suo posto scegliere uno spadone potenziato per +25 punti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spadone Potenziato				
- a una mano	-	Mod	3	Mischia, Versatile
- a due mani	-	+1	2	Mischia, Versatile

Versatile: Uno spadone potenziato può essere utilizzato a una mano (nel qual caso utilizza il primo profilo) oppure a due mani. In questo caso utilizza il secondo profilo e si considera a vere la regola speciale A Due Mani.

RITO DI BATTAGLIA – FRATELLANZA CHOGORIANA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Furie Bianche.

Effetti:

- **Attacco Fulmineo:** Le unità di questo Distaccamento guadagnano le seguenti regole speciali a seconda del loro Tipo di Unità.
 - Moto e Moto a Reazione: Mordi & Fuggi.
 - Unità di Fanteria in cui nessun modello è equipaggiato con armi di tipo Pesante, Raffica o Artiglieria: Mordi & Fuggi, Aggirare.
 - Unità di Fanteria in cui uno o più modelli sono equipaggiati con armi di tipo Pesante, Raffica o Artiglieria: Aggirare.
 - Le unità di Fanteria che non iniziano la partita imbarcate in un Veicolo da Trasporto e/o tutti i Veicoli con più di 3 Punti Scafo che non sono anche Veicoli Veloci **devono** iniziare la partita in Riserva, se la Missione lo consente.
- **Cavalca come il Vento:** Il Distaccamento può includere le Legion Jetbike Sky Hunter Squadron e le Legion Outriders Squad come Scelta Truppa (e quindi come unità Valide).

Limitazioni:

- Il Generale dell'Esercito deve essere equipaggiato con una Moto a Reazione Scimitar o con una Moto degli Space Marine*.
- Le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono essere composte da Legion Jetbike Sky Hunter Squadron o da Legion Outrider Squad.
- L'esercito non può includere più di una scelta Supporto Pesante.
- Se tutti i modelli di tipo Moto o Moto a Reazione dell'esercito sono stati rimossi come perdita, il giocatore avversario guadagna +D3 Punti Vittoria aggiuntivi.

RITO DI BATTAGLIA – SAGYAR MAZAN

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo se l'armata include un Personaggio con le regole speciali Maestro della Legione e Legiones Astartes (Furie Bianche) e solo quando questi sta guidando un esercito composto secondo le regole delle Legioni Spezzate.

Effetti:

- **Cercatori di Morte:** Al termine di ogni partita in cui il risultato è determinato dai Punti Vittoria, tira un D6 per ogni unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) che sono state distrutte e che, così facendo, abbiano fatto guadagnare dei Punti Vittoria al nemico. Con un risultato di 4 o 5 il nemico non guadagna alcun Punto Vittoria per la distruzione dell'unità. Con un risultato di 6 il nemico non guadagna alcun Punto Vittoria per la distruzione dell'unità ed è invece il giocatore che controllava l'unità a guadagnare un Punto Vittoria aggiuntivo al posto del suo avversario.
- **L'Occhio del Serpente:** Tutti i modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) si considerano Implacabile nel primo turno di un qualsiasi assalto.

Limitazioni:

- L'esercito non può includere un numero di Veicoli superiore al numero di unità di Fanteria.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.

THE EBON KESHIG

225 Punti

Kharash

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 5 Kharash

Tipo di Unità

- Kharash: Fanteria

Equipaggiamento

- Armatura Terminator
- Spadone potenziato

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Furie Bianche)
- Guerrieri Scelti
- Insensibili al Dolore (5+)
- Kharash
- Risoluti
- Unità di Supporto

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Kharash addizionali+45 punti/modello
- L'intera unità può sostituire l'armatura Terminator con una armatura Terminator Cataphractii o con una armatura Terminator Tartaros. Tutti i modelli devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di armatura e la scelta deve essere chiaramente rappresentata sui modelli.....gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire lo spadone potenziato con una delle seguenti:
 - Arma potenziata e combi-requiem.....gratis
 - Maglio potenziato e combi-requiem +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem ottenuto con l'opzione precedente con una combi-arma.....+15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere un lanciagranate d'assalto.....+10 punti/modello

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

Kharash

Un'unità con questa regola speciale non è mai considerata un'unità Valida, ma un avversario non può mai guadagnare alcun Punto Vittoria per la sua distruzione, indipendentemente dalle regole della Missione Giocata o di ogni altra condizione di vittoria. In aggiunta, nessun Personaggio Indipendente può mai unirsi ad un'unità con questa regola speciale, a meno che anche egli non possieda la regola speciale Kharash.

Unità di Supporto

Una Unità di Supporto non può mai essere scelta per riempire le scelte Obbligatorie di una qualsiasi Tabella di Organizzazione dell'Armata (a meno di una regola speciale di una Legione o di un Rito di Battaglia che lo permetta esplicitamente).

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Furie Bianche.

THE GOLDEN KESHIG

160 Punti

Cavaliere del Keshig d'Oro
Campione del Keshig d'Oro

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	5	1	4	1	8	2+
5	4	4	5	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 2 Cavalieri del Keshig d'Oro
- 1 Campione del Keshig d'Oro

Tipo di Unità

- Cavalieri: Moto a Reazione
- Campione: Moto a Reazione (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Lancia potenziata Kontos
- Granate perforanti e a frammentazione
- Moto a reazione Shamshir con un fucile requiem a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Furie Bianche)
- Mordi & Fuggi

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 3 Cavalieri del Keshig d'Oro addizionali +40 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la spada a catena con un'arma potenziata +10 punti/modello
- Il Campione del Keshig d'Oro può sostituire la spada a catena con un martello tuono +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem a frammentazione	Sagoma	5	4	Assalto 1, Lacerante, Inchiodamento
Lancia potenziata Kontos	-	7/M*	2/4*	Mischia, A Due Mani, Molto Ingombrante**, Penetrante ¹ , Concussione ¹ , Colpo Omicida ¹

*Il primo profilo è utilizzato nel Turno del Giocatore in cui il modello ha caricato, il secondo in tutti gli altri Turni.

¹Queste regole speciali si applicano solo nel 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 contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

Molto Ingombrante:** Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può effettuare sempre un solo Attacco in Corpo a Corpo, indipendentemente dal numero di Attacchi sul suo profilo, dal bonus di carica e/o da altre regole speciali. In aggiunta, nel turno in cui ha caricato, l'attacco è risolto al Livello di Iniziativa 10.

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

**Molto Ingombrante

La regola Molto Ingombrante (Cumbersome) ha lo stesso nome di una regola posseduta già da altre armi (ad esempio le Frese Laser), presente anche sull'Age of Darkness Rulebook e che presenta una descrizione diversa.

È comunque opinione comune della comunità di HH Italia utilizzare la versione della regola descritta in questa pagina solamente con i Golden Keshig, e utilizzare invece la versione presente sull'Age of Darkness Rulebook in tutti gli altri casi.

In attesa di future (?) FAQ o Errata di FW, accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo questo parere [NdHG].

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Furie Bianche.

THE FALCON'S CLAW

90 Punti

Artiglio del Falco
Campione degli Artigli del Falco

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	1	8	4+
4	4	4	4	1	4	2	9	4+

Composizione dell'Unità

- 4 Artigli del Falco
- 1 Campione degli Artigli del Falco

Tipo di Unità

- Artigli del Falco: Fanteria
- Campione degli Artigli del Falco: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura da Esploratore
- Bombe fumogene
- Camaleolina
- Due artigli Fulmine
- Granate perforanti e a frammentazione

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Furie Bianche)
- Colpi di Precisione
- Esploratori Rapidi
- Movimento in Copertura
- Odio (Personaggi)

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Artigli del Falco addizionali +16 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire entrambi gli artigli Fulmine con un'arma potenziata e una pistola requiem gratis
- Il Campione degli Artigli del Falco può sostituire un artiglio Fulmine con una delle seguenti:
 - Volkite Serpenta +2 punti
 - Pistola lanciafiamme +5 punti
 - Pistola plasma +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Martello tuono +20 punti
- Il Campione degli Artigli del Falco può avere un cyber-falco +10 punti

Esploratori Rapidi

Un'unità con questa regola speciale si considera avere la regola speciale Esplorazione, ma può essere riposizionata fino a 18" di distanza anziché fino a 6" come di consueto. Nota che tutte le altre normali limitazioni relative al movimento di Esplorazione rimangono valide, pertanto non può essere riposizionata entro i 12" da un'unità nemica ecc.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Furie Bianche.

WHITE SCARS KYZAGAN ASSAULT SPEEDER SQUADRON

105 Punti

Kyzagan

	AB	Fr	Fi	Re	PS
	4	12	11	10	2

Composizione dell'Unità

- 1 Kyzagan

Tipo di Unità

- Veicolo (Aeromobile, Veloce)

Equipaggiamento

- Cannone d'assalto Kheres
- Due cannoni automatici Mietitore

Regole Speciali

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

Opzioni

- Lo squadrone può includere:
 - Fino a 2 Kyzagan addizionali +105 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Riflettore +1 punto/modello
 - Fino a due missili Cacciatori +5 punti/missile

Turbina Gravitazionale

I modelli nemici in corpo a corpo subiscono una penalità di -2 a tutti i Tiri per Colpire un modello con questa regola speciale, a meno che questi non sia Immobilizzato.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Furie Bianche.

QIN XA

220 Punti

Qin Xa

AC
6

AB
4

Fo
4

R
4

Fe
4

I
6

A
5*

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Tartaros
- Aureola di ferro
- Lanciagranate d'assalto
- Le Code del Dragone*

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Furie Bianche)
- Carica Furiosa
- Contrattacco
- Generale (Prescelto del Khagan)
- Maestro dei Keshig
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Prescelto del Khagan)

Se è il Generale dell'Esercito, Qin Xa ha automaticamente il Tratto del Generale "Prescelto del Khagan".

- Prescelto del Khagan:** Una volta per partita puoi scegliere di far entrare in gioco automaticamente una qualsiasi unità amica attualmente in Riserva, oppure di lasciarla automaticamente in Riserva per quel Turno. Non effettuare alcun Tiro per le Riserve per l'unità scelta per quel Turno.

Maestro dei Keshig

Un Distaccamento che include Qin Xa può selezionare un'unità di Legion Command Squad (che **deve** acquistare l'upgrade a Guardia del Corpo Terminator) per rappresentare il Keshig. Questa unità non occupa alcuna scelta della Tabella di Organizzazione dell'Armata e qualsiasi modello dell'unità può sostituire la propria arma potenziata con uno spadone potenziato al costo di +10 punti/modello.

Se questa opzione viene utilizzata, Qin Xa deve iniziare la partita aggregato all'unità (ma può abbandonarla normalmente nel corso della partita).

Le Code del Dragone

Qin Xa è equipaggiato con una coppia di armi potenziate (il bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel suo Profilo), che può utilizzare in una delle due modalità sotto riportate. Ogni volta che combatte, indica quale modalità viene utilizzata e tutti gli attacchi effettuati in quel Turno saranno risolti utilizzando il profilo corrispondente allo stile scelto.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Dividi la Montagna	-	+3	2	Mischia, Perfezionata, Ingombrante
La Criniera del Destriero	-	+1	2	Mischia, Perfezionata, Colpi di Precisione

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Furie Bianche appartenenti alla **Fazione Lealista**.

TSOLMON KHAN

180 Punti

Tsolmon Khan

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Combi-termico
- Granate perforanti e a frammentazione
- Martello tuono perfezionato
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Furie Bianche)
- Alleato dell'Ordine Silente
- Generale (Presenza Ispiratrice)
- Maestro della Legione
- Mano a Martello
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Tsolmon Khan può essere equipaggiato con una moto a reazione Scimitar equipaggiata con un requiem pesante¹..... +30 punti
- Se Tsolmon Khan non è equipaggiato con una moto a reazione Scimitar, puoi includere una singola Oblivion Knight Centura delle Sorelle del Silenzio (vedi la Lista dell'Esercito degli Artiglieri dell'Imperatore per il suo profilo, equipaggiamenti ed opzioni aggiuntivi) come parte della sua unità²..... +75 punti

¹Se questa opzione viene selezionata, la Resistenza di Tsolmon Khan viene aumentata a 5 e il suo Tipo di Unità diventa Moto a Reazione (Personaggio).

²La Sorella del Silenzio che accompagna Tsolmon Khan non può mai essere scelta come Generale dell'Esercito.

Generale (Presenza Ispiratrice)

Se è il Generale dell'Esercito, Tsolmon Khan ha automaticamente il Tratto del Generale "Presenza Ispiratrice" presente nell'Age of Darkness Rulebook.

Alleato dell'Ordine Silente

Una singola Oblivion Knight Centura delle Sorelle del Silenzio (vedi la Lista dell'Esercito degli Artiglieri dell'Imperatore per il suo profilo, equipaggiamenti ed opzioni aggiuntivi) può essere scelta come parte dell'unità di Tsolmon Khan, fintantoché questi non è equipaggiato con una moto a reazione Scimitar. La Sorella del Silenzio e Tsolmon Khan devono essere schierati assieme, come parte della stessa unità all'inizio della partita, ma possono poi agire indipendentemente durante il resto della battaglia, secondo le normali regole dei Personaggi Indipendenti.

In aggiunta Tsolmon Khan non subisce alcuna penalità alla Disciplina a causa della regola speciale delle Sorelle del Silenzio Anatema Psicico e, se effettua un Intervento Eroico per subentrare in una Sfida che coinvolga un modello amico di Sorella del Silenzio ottiene un Attacco aggiuntivo per tutta la durata della Sfida. Nota che questo attacco aggiuntivo viene applicato anche nel caso stia utilizzando la regola speciale Mano a Martello, consentendogli quindi di sferrare due attacchi in questo caso.

Mano a Martello

In qualsiasi turno in cui Tsolmon Khan ha caricato con successo un'unità nemica, può scegliere di effettuare un singolo Attacco in corpo a corpo con il suo martello tuono perfezionato al posto dei suoi normali attacchi. In questo caso l'attacco viene risolto al normale Livello di Iniziativa del modello, ignorando la regola speciale Ingombrante.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Furie Bianche appartenenti alla **Fazione Lealista**.

JAGHATAI KHAN- PRIMARCA DELLE FURIE BIANCHE

395 Punti (a Piedi)

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Il Khan a Piedi	7	6	6	6	6	8	6	10	2+
Il Khan in Moto	7	6	6	7	6	7	6	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Il Khan a Piedi: Fanteria (Personaggio)
- Il Khan in Moto: Moto a Reazione (Personaggio)

Equipaggiamento (il Khan a Piedi)

- Dao della Tigre Bianca
- Granate a frammentazione
- Panoplia del Fuoco Selvaggio
- Pistola Archeotech

Equipaggiamento (il Khan in Moto)

- Dao della Tigre Bianca
- Granate a frammentazione
- Moto a reazione siderale Sojutsu
- Panoplia del Fuoco Selvaggio
- Pistola Archeotech

Regole Speciali (il Khan a Piedi)

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire delle Furie Bianche
- Crociato
- Fulmini dal Cielo Azzurro
- Il Vento Gelido
- Imponente

Regole Speciali (il Khan in Moto)

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire delle Furie Bianche
- Crociato
- Estremamente Imponente
- Fulmini dal Cielo Azzurro
- Il Vento Gelido
- Pilota Impareggiabile

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Furie Bianche appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Opzioni

- Il Khan a Piedi può essere sostituito dal Khan in Moto +65 punti

REGOLE SPECIALI

Sire delle Furie Bianche

Nel primo turno di un qualsiasi combattimento, Jaghatai Khan colpisce sempre per primo, prima di ogni altro modello, ma dopo aver risolto eventuali attacchi Martello dell'Ira. Se sta combattendo contro altri modelli che attaccano sempre per primi, risolvi i colpi secondo i valori di Iniziativa dei modelli. In aggiunta, tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) in un Distaccamento che include Jaghatai Khan ottengono la regola speciale Esplorazione.

Fulmini dal Cielo Azzurro

Se Jaghatai Khan (e l'unità a cui è eventualmente aggregato) è schierato in Riserva, non tirare mai per determinare se entrerà in gioco o meno. Prima che la partita cominci, scrivi invece su un foglio il Turno in cui Jaghatai Khan entrerà automaticamente in gioco, a partire dal secondo. Nota che Jaghatai non può scegliere di rimanere in Riserva e deve entrare in gioco nel turno deciso inizialmente. Analogamente, se Jaghatai Khan viene schierato in Fiancheggiamento, indica sul foglio anche il lato del tavolo da cui entrerà in gioco e non tirare per determinarlo casualmente.

Il Vento Gelido

Jaghatai Khan e qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Furie Bianche) a cui è aggregato hanno la regola speciale Mordi & Fuggi.

Pilota Impareggiabile

Jaghatai Khan supera automaticamente qualsiasi Test di Terreno Pericoloso, e in aggiunta il Tiro Copertura conferitogli dalla regola speciale Zigzagare è migliorato a 3+ (nota che questa regola non modifica in alcun modo le altre tipologie di Tiro Copertura).

EQUIPAGGIAMENTI

Moto a reazione siderale Sojutsu

Conferisce a Jaghatai Khan un bonus di +1 Resistenza (già incluso nel profilo del Khan in Moto) e cambia il suo Tipo di Unità in Moto a Reazione (Personaggio). La moto a reazione siderale Sojutsu è equipaggiata con un requiem pesante perfezionato e, quando il Khan in Moto effettua un attacco Martello dell'Ira, infligge D3 colpi anziché uno soltanto.

Panoplia del Fuoco Selvaggio

Jaghatai Khan ha un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 5+, che viene migliorato a un Tiro Invulnerabilità di 3+ in qualsiasi Fase di Assalto (comprese le eventuali sottofasi, ad esempio durante il Tiro di Reazione di un'unità nemica). In aggiunta la Panoplia del Fuoco Selvaggio conferisce a Jaghatai Khan la regola speciale Movimento in Copertura.

Dao della Tigre Bianca

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Dao della Tigre Bianca	-	+1/M*	2	Mischia, Perfezionata, Lama da Duellante

*Il primo profilo è utilizzato nel Turno del Giocatore in cui il modello ha caricato, il secondo in tutti gli altri Turni.

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

VI – LUPI SIDERALI

LEGIONES ASTARTES (LUPI SIDERALI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Andatura del Predatore:** I modelli di Fanteria con questa regola speciale aggiungono +1" a qualsiasi movimento di Corsa e/o di Consolidamento, fintantoché non sono equipaggiati con un'armatura Terminator (di qualsiasi tipo) o con dei reattori dorsali.
- **Bestialità Selvaggia:** I modelli con questa regola speciale guadagnano +1 AC in un qualsiasi Turno abbiano caricato con successo. In aggiunta si considerano avere la regola speciale Contrattacco e, se vincono un corpo a corpo in un qualsiasi turno in cui hanno caricato o controcaricato devono sempre effettuare uno Sfondamento.
- **Sensi Sovrannaturali:** I modelli con questa regola speciale ignorano gli effetti del Combattimento Notturno e possono ripetere il tiro del dado per determinare da quale lato del tavolo entrano in gioco tramite Fiancheggiamento. In aggiunta le unità nemiche non possono mai essere schierate tramite Infiltrazione entro 18" da un modello con questa regola speciale, indipendentemente dalla linea di vista.

SELEZIONE DI UN'ARMATA DI LUPI SIDERALI

Quando componi un esercito di Lupi Siderali, le normali regole di Selezione d'Armata sono modificate secondo le seguenti specifiche:

- Un Distaccamento di Lupi Siderali **deve** occupare le scelte QG obbligatorie con un Pretore o un Centurione (rappresentanti rispettivamente un Lord Lupo o un Leader del Branco), oppure con un Personaggio Unico con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali). Altri QG e/o le varie tipologie di Console non possono mai essere scelti come QG obbligatori in un Distaccamento di Lupi Siderali.
- Un Distaccamento di Lupi Siderali **deve** includere almeno una Scelta QG per ogni 1.000 punti (o parte) di armata, in eccezione alle Scelte QG normalmente disponibili nella Tabella di Selezione d'Armata utilizzata. Quindi in un esercito di meno di 1.000 punti sarà necessario includere almeno un QG, in eserciti tra i 1.001 e i 1.999 punti ne dovranno essere inclusi almeno due e così via. Nota che questa regola ha la precedenza su eventuali limitazioni alle scelte QG disponibili in un Distaccamento o in una Missione.
- I Consoli di tipo Bibliotecario, Cappellano e Primus Medicae **non possono** essere scelti in un Distaccamento di Lupi Siderali. Al loro posto i Lupi Siderali hanno accesso ad un QG specifico, il Sacerdote di Fenris, descritto nel seguito.
- Le Truppe Obbligatorie in un Distaccamento di Lupi Siderali **devono** essere composte da unità di Grey Slayers. Tutte le altre Scelte Truppa presenti nella lista dell'esercito si considerano avere la regola speciale Unità di Supporto quando sono utilizzate in un Distaccamento di Lupi Siderali (compreso un Distaccamento Alleato). Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia che permettono l'utilizzo di particolari Truppe Obbligatorie, queste possono essere usate normalmente anche in un Distaccamento di Lupi Siderali.

SAGHE DEL SANGUE E DELLA NOTTE

Se il Generale dell'Esercito ha la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali), **deve** generare il proprio Tratto del Generale dalla tabella seguente, e non può mai scegliere di generare un Tratto da una delle Tabelle dell'Age of Darkness Rulebook o dalla Tabella dei Trattati delle Legioni di Space Marine.

I Pretori possono tirare due D6 e scegliere il risultato che preferiscono.

D6 Tratto del Generale

1. Il Tocco del Wyrm

Prima che la partita cominci, scegli D3 unità di Fanteria composte da almeno 5 modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali). Queste unità si considerano equipaggiate con Granate Difensive e guadagnano la regola speciale Paura.

2. Ululato del Lupo della Morte

Una volta per partita, il Generale può utilizzare questa regola speciale all'inizio del proprio Turno del Giocatore. Per la durata di quel Turno del Giocatore, puoi ripetere qualsiasi tiro per determinare la distanza di Corsa e/o di Carica effettuato da qualsiasi modello amico con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali).

3. La Fame del Vuoto

Il Generale ha la regola speciale Rabbia.

4. Il Distruttore delle Terre

Il Generale e qualsiasi unità di Fanteria con la regola speciale Legiones Astartes a cui è aggregato guadagnano la regola speciale Movimento in Copertura. In aggiunta, quando sparano contro bersagli entro 12" di distanza si considerano avere la regola speciale Ignora la Copertura con tutte le loro armi.

5. Spezzacorone

Quando combatte in una Sfida, il Generale ha la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi Indipendente) e Insensibile al Dolore (5+).

6. Lo Scudo del Re Lupo

Il Generale e qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes a cui è aggregato guadagnano la regola speciale Risolto.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Lupi Siderali può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Sacerdote di Fenris:** QG (*tutti*)
- **Grey Slayers Pack:** Truppa (*tutti*)
- **Deathsworn Pack:** Élite (*tutti*)
- **Varagyr Wolf Guard Terminator Squad:** Élite (*tutti*)
- **Geigor Fell-Hand:** QG (solo *Lealisti*)
- **Hvarl Red-Blade:** QG (solo *Lealisti*)
- **Leman Russ:** Sovrano della Guerra (solo *Lealisti*)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Armatura Runica

Qualsiasi Pretore, Sacerdote di Fenris e/o qualsiasi Console di tipo Signore della Forgia, Praevian o Maestro dei Segnali con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) possono sostituire la propria armatura dell'artefice con un'Armatura Runica per +20 punti (nota che il personaggio deve prima eventualmente acquistare l'armatura dell'artefice per poterla sostituire).

Un'Armatura Runica conferisce al modello un Tiro Armatura 2+ e un bonus di +1 Ferita. In aggiunta consente di ripetere qualsiasi tiro per Bloccare il Potere contro i poteri psionici rivolti contro il modello e/o l'unità a cui è aggregato.

Armi del Gelo

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) equipaggiato con un'arma potenziata, può sostituirla con un'Arma del Gelo (Spada del Gelo, Ascia del Gelo o Artiglio del Gelo) per +5 punti/modello oppure con una Grande Lama del Gelo per +10 punti/modello.

Nota che il modello deve prima eventualmente acquistare un'arma potenziata per poterla sostituire).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio del Gelo	-	+1	3	Mischia, Lacerante, Arma Specialistica
Ascia del Gelo	-	+2	2	Mischia, Ingombrante, Arma Specialistica,
Spada del Gelo	-	+1	3	Mischia, Arma Specialistica
Grande Lama del Gelo	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Spazzata

Spazzata: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 l quando si trova ingaggiato in corpo a corpo. In aggiunta, se durante il proprio Livello di Iniziativa si trova a contatto di base con più di un modello nemico, guadagna +1 Attacco.

OPZIONE SPECIALE – SACERDOTI DEL FERRO

In un esercito di Lupi Siderali, i consoli di tipo Maestro della Forgia, Praevian e Maestro dei Segnali rappresentano i Sacerdoti del Ferro.

Questi seguono le normali regole per la relativa tipologia di Console, ma hanno accesso ad alcune opzioni addizionali.

- Possono sostituire l'armatura dell'artefice con un'armatura runica per +20 punti (vedi il dettaglio a fianco).
- I Signori della Forgia possono acquistare dei Cyber-lupi (vedi la descrizione dei lupi fenrisiani) al posto dei Servo-automata, per +15 punti/modello.
- Gli automata da battaglia aggregati ad un Praevian possono acquistare la regola speciale Contrattacco al costo di +15 punti/modello.

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE – LUPI FENRISIANI

Qualsiasi Pretore o Centurione con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) che non siano equipaggiati con dei Reattori Dorsali possono acquistare fino a due Lupi Fenrisiani per +10 punti/modello.

I Lupi Fenrisiani sono acquistati come un Equipaggiamento e non come una normale unità. I Lupi sono sempre considerati un'unità unica con il loro proprietario e non possono mai separarsi da lui. Nota che questo non impedisce al personaggio di aggregarsi ad un'unità come di consueto (semplicemente i Lupi si aggogheranno alla squadra assieme a lui).

I Lupi Fenrisiani non si considerano mai per determinare se un'unità deve effettuare un Test di Morale a seguito delle perdite subite durante la Fase di Tiro nemica.

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Lupo Fenrisiano	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Composizione dell'Unità	Opzioni								
• 1 Lupo Fenrisiano	• Qualsiasi Lupo Fenrisiano può essere migliorato a Cyberlupo, guadagnando così la regola speciale Insensibile al Dolore (5+)..... +5 punti/modello								
Tipo di Unità									
• Fanteria									
Equipaggiamento									
• Arma da mischia									
Regole Speciali									
• Contrattacco									
• Ingombrante									
• Sensi Sovrannaturali									

RITO DI BATTAGLIA – I CACCIATORI PALLIDI

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Lupi Siderali.

Effetti:

- **Lupi Accerchianti:** Tutte le unità del Distaccamento hanno un bonus di +1 ai propri Tiri per le Riserve (nota che un tiro di dado pari a 1 si considera comunque un fallimento e non farà entrare in gioco l'unità).
- **Razziatori Insanguinati:** Tutti i modelli di Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) del Distaccamento, ad eccezione dei modelli equipaggiati con un'armatura Terminator hanno la regola speciale Mordi & Fuggi, ma si possono muovere soltanto fino a 2D6" anziché di 3D6" come di consueto quando usano questa regola.
- **La Furia del Branco:** Se un'unità di Lupi Siderali del Distaccamento carica con successo un'unità nemica che si trova già ingaggiata in Corpo a Corpo, guadagna +1 Attacco aggiuntivo come bonus per la carica.

Limitazioni:

- Il Distaccamento non può includere alcuna unità di tipo Artiglieria.
- Il Distaccamento non può includere capsule di atterraggio di nessun tipo.
- Il Distaccamento può includere al massimo una sola scelta Supporto Pesante.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – GLI ARTIGLI INSANGUINATI

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Lupi Siderali.

Effetti:

- **Giuramento dell'Artiglio Insanguinato:** Tutti i Grey Slayers Pack e le Legion Assault Squad del Distaccamento hanno la regola speciale Carica Furiosa ma, se ne hanno la possibilità, devono sempre cercare di Caricare un'unità nemica. Se l'unità ha la possibilità di caricare più bersagli, può scegliere liberamente quale assaltare.
- **Assalto Soverchiante:** Tutte le unità del Distaccamento beneficiano di un bonus di +1 alla Risoluzione del Combattimento quando si trovano all'interno dell'Area di Schieramento nemica.
- **Ululato del Lupo della Morte:** Una volta per partita, un Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia può utilizzare l'abilità Ululato del Lupo della Morte, descritta tra le Saghe del Sangue e della Notte. Nota che se il Generale dell'esercito possiede l'omonimo Tratto del Generale l'abilità potrà essere utilizzata due volte nell'arco della battaglia.

Limitazioni:

- Il Distaccamento non può includere unità di tipo Artiglieria, Immobili e/o con la regola speciale Lenti & Determinati.
- Il Distaccamento non può includere un Distaccamento Alleato appartenente ad un'altra Legione di Space Marine.

SACERDOTI DI FENRIS

105 Punti

Sacerdote di Fenris

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

Composizione dell'Unità

- 1 Sacerdote di Fenris (a scelta tra Oracolo dei Caduti o Sacerdote delle Rune)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (tutti)

- Armatura potenziata
- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Equipaggiamento (solo Oracolo dei Caduti)

- Balsami curativi
- Fiala di sangue caldo
- Mazza potenziata

Equipaggiamento (solo Sacerdote delle Rune)

- Arma psichica (ascia, bastone o spada)
- Matrice runica

Regole Speciali (tutti)

- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Personaggio Indipendente
- Sacerdote di Fenris

Regole Speciali (solo Oracolo dei Caduti)

- Giuramento dei Caduti
- Implacabile

Regole Speciali (solo Sacerdote delle Rune)

- Psionico (Livello di Maestria 1)

Poteri Psionici

Un Sacerdote delle Rune può generare i propri poteri psionici esclusivamente da una delle Discipline di Biomanzia, Divinazione o Telecinesi.

Opzioni

- Un Sacerdote di Fenris può avere una delle seguenti armi:
 - Fucile requiem +2 punti
 - Combi-arma +10 punti
 - Fucile Volkite +10 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire la pistola requiem con una delle seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +5 punti
 - Volkite Serpenta +5 punti
 - Pistola plasma +15 punti
 - Scudo da combattimento +5 punti
 - Arma potenziata +15 punti
 - Maglio potenziato +20 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +20 punti
- Un Sacerdote di Fenris può avere bombe termiche +5 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire l'armatura potenziata con una dei seguenti:
 - Armatura dell'artefice +10 punti
 - Armatura Terminator con combi-requiem (**vedi sotto**) +30 punti
- Un Sacerdote di Fenris può sostituire l'armatura dell'artefice con un'armatura runica +20 punti

Opzioni (solo Sacerdote di Fenris Terminator)

Un Sacerdote di Fenris equipaggiato con un'armatura Terminator ha accesso alle opzioni presenti nella lista seguente anziché in quelle precedentemente indicate.

- Un Sacerdote di Fenris Terminator può sostituire l'armatura Terminator con una armatura Terminator Cataphractii o con una armatura Terminator Tartaros. La scelta deve essere chiaramente rappresentata sul modello gratis
- Un Sacerdote di Fenris Terminator può sostituire il combi-requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +7 punti
 - Fucile Volkite +7 punti
- Un Sacerdote di Fenris Terminator può sostituire l'arma potenziata con una delle seguenti armi:
 - Maglio potenziato +5 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +5 punti
 - Maglio a catena +10 punti
 - Martello Tuono +10 punti
- Un Sacerdote di Fenris Terminator può sostituire sia il combi-requiem che l'arma potenziata con una coppia di artigli Fulmine +15 punti

Opzioni (solo Sacerdote delle Rune)

- Promozione a Psionico (Livello di Maestria 2) +20 punti

QG

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Lupi Siderali.

Sacerdote di Fenris

Quando acquisti un Sacerdote di Fenris **devi** indicare immediatamente se si tratta di un Oracolo dei Caduti o di un Sacerdote delle Rune. Il modello guadagna quindi tutti gli equipaggiamenti e le regole speciali specifiche della tipologia scelta (oltre ovviamente a quelli indicati per tutti i Sacerdoti di Fenris). La tipologia scelta non può essere cambiata successivamente.

Giuramento dei Caduti

Un Oracolo dei Caduti e qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) a cui è aggregato hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria).

Balsami Curativi

Un modello equipaggiato con dei balsami curativi e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (5+), a meno che non la possiedano già grazie ad altre fonti.

Matrice Runica

Un modello equipaggiato con una matrice runica può ripetere un singolo tiro per Bloccare il Potere in ciascun Turno, ma non può mai provare a manifestare un Potere Psionico utilizzando più di 4 Cariche Warp.

Fiala di Sangue Caldo

Una volta per partita una fiala di sangue caldo può essere utilizzata come un'arma da tiro con il profilo sotto riportato.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fiala di Sangue Caldo	8"	1	-	Assalto D3+1, Dilaniante, Avvelenata (4+), Un Solo Uso

GREY SLAYER PACK

125 Punti

Cacciatore Grigio
Uscarlo

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	1	8	3+
4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 9 Cacciatori Grigi
- 1 Uscarlo

Tipo di Unità

- Cacciatori Grigi: Fanteria
- Uscarlo: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Coraggio del Guerriero

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere un Rhino come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Cacciatori Grigi aggiuntivi..... +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Fucile requiem..... +2 punti/modello
 - Scudo da combattimento..... +3 punti/modello
 - Spada a catena pesante..... +3 punti/modello
 - Sostituire la spada a catena con un'arma potenziata..... +5 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un modello può scegliere una delle seguenti opzioni al posto di quelle indicate al punto precedente:
 - Combi-arma..... +5 punti/modello
 - Sostituire la pistola requiem con una pistola lanciafiamme..... +5 punti/modello
 - Sostituire la pistola requiem con una pistola plasma..... +10 punti/modello
 - Sostituire la spada a catena con un artiglio fulmine..... +10 punti/modello
 - Sostituire la spada a catena con un maglio potenziato... +10 punti/modello
- Un Cacciatore Grigio dell'unità può avere un Nuncio-Vox..... +10 punti
- Un Cacciatore Grigio dell'unità può avere un Vessillo della Legione..... +10 punti
- L'Uscarlo può scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Sostituire la spada a catena con un artiglio fulmine..... +10 punti
 - Sostituire la spada a catena con un maglio potenziato..... +10 punti
 - Sostituire la spada a catena con un'arma del gelo..... +10 punti
- L'Uscarlo può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice..... +10 punti
- L'Uscarlo può avere bombe termiche..... +5 punti

Coraggio del Guerriero

I modelli con questa regola speciale non possono mai Andare a Terra volontariamente, ma possono ripetere i Test di Inchiostro falliti.

In aggiunta possono Assaltare anche dopo aver Corso e/o aver sparato con i propri fucili requiem, ma in questo caso subiscono una penalità di -1" al tiro per determinare la distanza di carica.

Se un Personaggio Indipendente che non possiede questa regola speciale si aggrega ad un'unità che la possiede, l'unità non può più utilizzare la regola fintantoché il Personaggio Indipendente non abbandona l'unità.

Nota che eventuali Apotecari assegnati ad un'unità con questa regola speciale si considerano a tutti gli effetti facenti parte dell'unità stessa, e possono quindi beneficiare di questa regola speciale.

TRUPPA

Questa unità è una Scelta Truppa per tutte le armate di Lupi Siderali.

DEATHSWORN PACK

175 Punti

Deathsworn

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	2	8	2+

Composizione dell'Unità

- 5 Deathsworn

Tipo di Unità

- Deathsworn: Fanteria

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Ascia potenziata
- Bombe a stasi Yimira
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Culto di Morkai
- I Sogni del Lupo della Morte

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere un Rhino, un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Deathsworn addizionali+25 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un modello può sostituire l'ascia potenziata con una delle seguenti:
 - Maglio potenziato.....+5 punti/modello
 - Grande lama del Gelo+10 punti/modello
 - Martello tuono.....+10 punti/modello
- L'intera unità può avere una tra le seguenti opzioni:
 - Bombe termiche.....+20 punti
 - Granate rad.....+30 punti

Bombe a stasi Yimira

Un'unità equipaggiata con delle bombe a stasi Yimira si considerano equipaggiati con delle Granate Difensive. In aggiunta, qualsiasi unità nemica fugge da un combattimento contro un'unità con questo equipaggiamento deve tirare un D6 addizionale e scegliere il risultato più basso per determinare la distanza di Ripiegamento.

Nella Fase di Tiro, un modello dell'unità può lanciare una Bomba a Stasi Yimira, utilizzando il profilo seguente come se stesse utilizzando una granata.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bomba a Stasi Yimira	6"	X	2	Assalto 1, Area (3"), Inchiodamento, Surriscaldamento, Corrutore

Culto di Morkai

I Personaggi Indipendenti, ad eccezione dei Sacerdoti di Fenris, non possono mai aggregarsi ad un'unità con questa regola speciale.

In aggiunta, i Sacerdoti di Fenris di tipo Oracolo dei Caduti possono scegliere un'unità di Deathsworn al posto di una Legion Command Squad.

I Sogni del Lupo della Morte

Quando si trova ingaggiata in corpo a corpo, un'unità con questa regola speciale si considera Implacabile. In aggiunta, qualsiasi modello con questa regola speciale che sia stato ucciso in corpo a corpo prima di aver combattuto, può comunque effettuare i propri attacchi durante il Livello di Iniziativa 1, come se non fosse stato rimosso dal gioco. Nota che questa abilità può essere usata solo se almeno un modello dell'unità è ancora vivo all'inizio del Livello di Iniziativa 1.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Lupi Siderali.

VARAGYR WOLF GUARD TERMINATOR SQUAD

270 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator Varagyr	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Thegn Varagyr	5	4	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Varagyr
- 1 Thegn Varagyr

Tipo di Unità

- Terminator Varagyr: Fanteria
- Thegn Varagyr: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma del Gelo (ascia, artiglio o spada del Gelo)
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Avanzata Implacabile
- Carica Dirompente
- Flagello dei Lord
- Paura
- Risoluti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator Varagyr addizionali.....+42 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma del Gelo con una delle seguenti:
 - Maglio potenziato.....gratis
 - Maglio a catena.....+5 punti/modello
 - Martello tuono.....+5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con una delle seguenti:
 - Combi-arma.....+5 punti/modello
 - Arma del Gelo (ascia, artiglio o spada del Gelo).....+5 punti/modello
 - Lanciapietre pesante.....+10 punti/modello
 - Cannone automatico Mietitore.....+15 punti/modello
- Il Thegn Varagyr può avere un lanciagranate d'assalto.....+10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Carica Dirompente

Un modello con questa regola speciale che effettui con successo un movimento di Assalto di almeno 6" può effettuare un attacco Martello dell'Ira risolto a Forza 5.

Flagello dei Lord

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio. In aggiunta, se un modello con questa regola speciale uccide un Personaggio nemico nel corso di una Sfida, applica un ulteriore bonus di +1 al Risultato del Combattimento.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Lupi Siderali.

GEIGOR FELL-HAND

135 Punti

Geigor

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Campo di rifrazione
- Fucile requiem
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Mano Crudele
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Coraggio del Guerriero
- Generale (Spezzacorone)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Presenza Ispiratrice)

Se è il Generale dell'Esercito, Geigor Fell-hand ha automaticamente il Tratto del Generale "Spezzacorone".

- Spezzacorone:** Quando combatte in una Sfida, Geigor guadagna le regole speciali Nemico Favorito (Personaggi Indipendenti) e Insensibile al Dolore (5+).

Coraggio del Guerriero

I modelli con questa regola speciale non possono mai Andare a Terra volontariamente, ma possono ripetere i Test di Inchiudamento falliti.

In aggiunta possono Assaltare anche dopo aver Corso e/o aver sparato con i propri fucili requiem, ma in questo caso subiscono una penalità di -1" al tiro per determinare la distanza di carica.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Mano Crudele	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Lacerante, Perfezionata

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Lupi Siderali appartenenti alla **Fazione Lealista**.

HVARL RED-BLADE

210 Punti

Hvarl Red-Blade

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	4	4	4	4	5	4	9	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Tartaros
- Aureola di ferro
- Distruttrice del Focolare
- Lanciagranate d'assalto
- Requiem pesante

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Lupi Siderali)
- Astuzia da Battaglia
- Generale (Spiccateste)
- Maestro della Legione
- Paura
- Personaggio Indipendente

Generale (Spiccateste)

Se è il Generale dell'Esercito, Hvarl Red-Blade ha automaticamente il Tratto del Generale "Spiccateste".

- Spiccateste:** Hvarl e qualsiasi unità amica con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) entro 12" da lui hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria).

Astuzia da Battaglia

Durante lo Schieramento indica fino a 3 unità di Fanteria appartenenti allo stesso Distaccamento di Hvarl Red-Blade. Le unità scelte guadagnano la regola speciale Esplorazione.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Distruttrice del Focolare	-	+2	2	Mischia, Sfondacorazze

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Lupi Siderali appartenenti alla Fazione Lealista.

LEMAN RUSS – PRIMARCA DEI LUPI SIDERALI

455 Punti

Leman Russ

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
9	6	6	6	6	7	6	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Elavagar
- Ascia di Helvinter
- Granate a frammentazione
- Spada di Balenight
- Sputa-disprezzo

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Lupi Siderali
- Circolo dei Varagyr
- Distruttore di Scudi, Portatore di Rovina
- Imponente

OPZIONE SPECIALE – FREKI E GERI

In un qualsiasi Distaccamento che include Leman Russ puoi includere anche Freki e Geri, i suoi due fratelli-lupo (vedi i dettagli nella pagina successiva).

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Lupi Siderali appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Lupi Siderali

Leman Russ ha le regole speciali Visione Notturna, Contrattacco, Andatura del Predatore e Sensi Sovrannaturali (vedi la regola speciale Legiones Astartes – Lupi Siderali) e la regola speciale L'Ululato del Lupo della Morte (vedi le Saghe del Sangue e della Notte) e può usarlo una volta per partita.

In aggiunta, tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Lupi Siderali) in un esercito che includa Leman Russ come Generale hanno un bonus di +1 al proprio valore di Disciplina, fino ad un massimo di D10.

Circolo dei Varagyr

Un Distaccamento Primario che includa Leman Russ come Generale può schierare le Varagyr Wolf Guard Terminator Squad e le Legion Veteran Tactical Squad come scelta Truppa Obbligatoria. Le Legion Veteran Tactical Squad schierate in questo modo possono scegliere la regola speciale Coraggio del Guerriero al posto di una delle consuete Tattiche Veterane.

Distruttore di Scudi, Portatore di Rovina

Leman Russ è equipaggiato con due diverse armi da mischia (il bonus per essere armato con due armi è già incluso nel suo Profilo) e può suddividere i propri Attacchi tra le due armi come preferisce (inclusi eventuali attacchi addizionali dovuti alla Carica o alla regola speciale Contrattacco). Dichiara quanti Attacchi saranno sferrati da ciascuna delle due armi prima di effettuare qualsiasi Tiro per Colpire.

EQUIPAGGIAMENTI

Armatura di Elagavar

Leman Russ ha un Tiro Armatura di 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+, che viene migliorato a un Tiro Invulnerabilità di 3+ contro qualsiasi arma di tipo plasma o lanciafiamme. In aggiunta, qualsiasi modello nemico a contatto di base con Leman Russ subisce una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire in corpo a corpo, fino ad un massimo di 6+.

Ascia di Helvinter

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia di Helvinter	-	+2	2	Mischia, Perfezionata, Penetrante

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

Spada di Balenight

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada di Balenight	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Risucchia Vita

Risucchia Vita: Se un modello subisce una o più Ferite da un'arma con questa regola speciale ma non è ucciso, tira 2D6. Se il totale ottenuto è superiore al valore attuale di Resistenza del modello ferito, questo subisce ulteriori D3 Ferite automatiche, risolte a VP2, che può eventualmente provare a salvare. Le Ferite addizionali causate da questa regola speciale non vengono mai passate ad altri modelli dell'unità.

Sputa-disprezzo

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Sputa-disprezzo	12"	4	3	Assalto 3, Dilaniante

FREKI & GERI – I FRATELLI-LUPO DI RUSS

100 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Freki	5	0	5	5	4	5	3	8	5+
Geri	5	0	5	5	4	5	3	8	5+

Composizione dell’Unità

- Freki (Unico)
- Geri (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Bestia (Personaggio)

Equipaggiamento

- Zanne e Artigli

Regole Speciali

- Fratelli-Lupo di Russ
- Frenesia
- Im placabile
- Insensibile al Dolore (5+)
- Molto Imponente
- Paura
- Sensi Sovrannaturali
- Crociato (solo Freki)
- Colpi di Precisione (solo Geri)

Fratelli-Lupo di Russ

Freki e Geri possono essere inclusi **soltanto** in un Distaccamento che includa anche Leman Russ. Freki e Geri non occupano alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell’Armata, ma sono considerati per tutto il resto come una Scelta QG.

Freki e Geri **devono** essere schierati a inizio partita entro 6” da Leman Russ, ma dopodiché sono considerati ciascuno come un’unità separata che non può mai aggregarsi ad altre unità.

Fintantoché Freki e/o Geri si trovano entro 6” da Leman Russ, il Primarca può utilizzare la regola speciale Attento, Signore! nei loro confronti anche se questi non fanno parte della sua unità.

Se Leman Russ inizia la partita in Riserva e/o imbarcato in un Trasporto, Freki e Geri **devono** essere tenuti in Riserva e/o imbarcarsi insieme al Primarca. Freki e Geri possono imbarcarsi in un Trasporto (ricorda che sono entrambi modelli Molto Imponenti) anche se hanno Tipo di Unità Bestie, ma solo se nello stesso Trasporto è imbarcato anche Leman Russ.

Freki e Geri non sono mai considerati un’Unità Valida, ma possono normalmente contestare gli Obiettivi nemici, se la Missione lo prevede.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Zanne e Artigli	-	Mod	4	Mischia, Dilaniante

VII – MAGLI IMPERIALI

LEGIONES ASTARTES (MAGLI IMPERIALI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Difesa Incrollabile:** I modelli con questa regola speciale sono immuni all'Inchiodamento quando si trovano in Copertura e/o combattono da una Fortificazione o da una barricata.
- **Fine Amara:** Quando si sta giocando una Missione a durata variabile, l'avversario di un'armata con questa regola speciale può decidere di giocare 6 Turni completi anziché di tirare per la fine o la continuazione del gioco.
- **Fuoco Disciplinato:** Le unità con questa regola speciale hanno un bonus di +1 AB quando sparano con un fucile requiem (compresa la parte requiem di una combi-arma), un requiem pesante o un requiem pesante quad. In aggiunta, le Heavy Support Squad con questa regola speciale hanno la regola Cacciatori di Veicoli Corazzati.
- **Sangue e Onore:** I modelli con questa regola speciale non possono mai scegliere di fallire un Test di Morale volontariamente. In aggiunta, i Personaggi con questa regola speciale devono sempre lanciare e/o accettare una Sfida, se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli in grado di farlo, il Giocatore può scegliere con quale lanciare o accettare una Sfida), e devono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari a 1 quando combattono in una Sfida.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Magli Imperiali può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Templar Brethren:** Élite (*tutti*)
- **Phalanx Warden Squad:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Sigismund:** QG (solo *Lealisti*)
- **Alexis Polux:** QG (solo *Lealisti*)
- **Rogal Dorn:** Sovrano della Guerra (solo *Lealisti*)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Cannone d'Assalto Iliastus

Le Legion Terminator Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) possono sostituire qualsiasi Lanciafiamme Pesante con un Cannone d'Assalto Iliastus per +5 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone d'Assalto Iliastus	24"	6	4	Pesante 4, Dilaniante, Malfunzionamento

Malfunzionamento: Se il Tiro per Colpire presenta tre o più risultati di 1, l'arma si inceppa e non può più essere utilizzata per il resto della partita.

Quanto Potenziato Solarita

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) che può acquistare un martello tuono come opzione, può al suo posto scegliere un quanto potenziato Solarita per lo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Quanto potenziato Solarita	-	x2	1	Mischia, Perfezionato, Ingombrante

Scudo Tempesta Vigil

Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) ed equipaggiato con un'armatura Terminator può sostituire il combi-requiem con uno scudo tempesta Vigil, per un costo che dipende dal tipo di armatura Terminator posseduta.

- Armatura Terminator Cataphractii.....+10 punti/modello
- Armatura Terminator Tartaros.....+15 punti/modello

Un modello equipaggiato con uno scudo Tempesta Vigil ha un Tiro Invulnerabilità di 3+, ma non può mai beneficiare del bonus di +1 Attacco conferito per possedere un'arma da mischia addizionale.

Transponder di Teletrasporto

Qualsiasi Legion Terminator Squad o Legion Command Squad equipaggiata con armature Terminator e con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare dei Transponder di Teletrasporto per +15 punti/unità.

Qualsiasi Personaggio Indipendente equipaggiato con un'armatura Terminator e la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare un Transponder di Teletrasporto per +10 punti/modello.

Un'unità equipaggiata con dei Transponder di Teletrasporto guadagna la regola speciale Attacco in Profondità.

RITO DI BATTAGLIA – IL QUANTO DI PIETRA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Magli Imperiali.

Effetti:

- Il Distaccamento può includere le Phalanx Warden Squad come Scelta Truppa.
- **Carica di Scudi:** Qualsiasi modello del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) ed equipaggiato con uno scudo da abbordaggio o con uno scudo tempesta Vigil che si trovi in coerenza con almeno altri due modelli della stessa unità guadagna la regola speciale Martello dell'Ira.
- **Solidi come una Roccia:** Qualsiasi modello del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) ed equipaggiato con uno scudo da abbordaggio o con uno scudo tempesta Vigil che si trovi in coerenza con almeno altri due modelli della stessa unità guadagna un bonus di +1 alla propria Resistenza. Questo bonus non può essere utilizzato se nello stesso Turno del Giocatore l'unità ha Corso, Assaltato e/o effettuato uno Sfondamento.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere delle Legion Breacher Siege Squad come scelte Truppe obbligatorie.
- Nel Distaccamento non è possibile schierare modelli tramite un Attacco in Profondità (e pertanto non può includere modelli e/o unità che sono obbligati ad entrare in gioco in questo modo).
- Il Distaccamento non può includere un numero totale di scelte Élite e Supporto Leggero maggiore rispetto al numero di scelte Truppa (quindi se il Distaccamento include 2 Truppe potrà includere un massimo di 2 unità scelte tra le Élite e/o tra i Supporti Leggeri).
- Con l'eccezione dei Consoli di tipo Campione della Legione, il Distaccamento può includere al massimo un singolo Console come scelta QG.

RITO DI BATTAGLIA – FORZA DI ASSALTO HAMMERFALL

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Magli Imperiali

Effetti:

- **Forza d'Atterraggio:** Il Distaccamento può includere le Phalanx Warden Squad come Scelta Truppa.
- **Griglia di Teletrasporto:** Qualsiasi unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare dei Transponder di Teletrasporto per +15 punti/unità. Qualsiasi Personaggio Indipendente del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) può acquistare dei Transponder di Teletrasporto per +10 punti/modello.
- **Lampo Accecante:** Quando entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità, le unità del Distaccamento guadagnano la regola speciale Ammantato dal momento in cui sono posizionate sul tavolo fino all'inizio del loro successivo Turno del Giocatore. In aggiunta, tutte le unità nemiche entro 12" e che abbiano una linea di vista verso un'unità che entra in gioco in questo modo devono effettuare un Test di Accecamento al termine della Fase.

Limitazioni:

- Tutti i Veicoli dell'esercito devono iniziare la partita in Riserva.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

TEMPLAR BRETHREN

175 Punti

Templare

Campione del Capitolo

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	1	4	2	8	2+
5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Templari
- 1 Campione del Capitolo

Tipo di Unità

- Templare: Fanteria
- Campione del Capitolo: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada potenziata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Carica Furiosa

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino, un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Templari aggiuntivi..... +25 punti/modello
- L'unità può avere bombe termiche +25 punti
- Fino a due Templari dell'unità possono sostituire la pistola requiem con una pistola plasma..... +15 punti/modello
- Un Templare dell'unità può avere un Nuncio-Vox..... +10 punti
- Un Templare dell'unità può avere un Vessillo della Legione +10 punti
- Il Campione del Capitolo può sostituire la spada potenziata con uno dei seguenti:
 - Ascia potenziata..... gratis
 - Mazza potenziata gratis
 - Maglio potenziato +5 punti
 - Guanto potenziato Solarita +10 punti
 - Martello tuono..... +10 punti
- Il Campione del Capitolo può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola plasma..... +15 punti
 - Pistola Archeotech +20 punti
- Il Campione del Capitolo può migliorare una delle proprie armi, rendendola perfezionata +10 punti

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Magli Imperiali.

PHALANX WARDEN SQUAD

190 Punti

Guardia della Phalanx
Sergente Veterano della Phalanx

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	1	8	3+
4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 9 Guardie della Phalanx
- 1 Sergente Veterano della Phalanx

Tipo di Unità

- Guardia della Phalanx: Fanteria
- Sergente Veterano della Phalanx: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Armature Rinforzate
- Contrattacco
- Muro di Scudi

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da più di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Guardie della Phalanx addizionali +15 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +50 punti
- Una Guardia della Phalanx può avere un Nuncio-Vox +10 punti
- Una Guardia della Phalanx può avere un Vessillo della Legione +10 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il fucile requiem con un'ascia potenziata +5 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, una Guardia della Phalanx può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Combi-arma +5 punti/modello
 - Lanciafiamme +5 punti/modello
 - Fucile graviton +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Una carica da demolizione +10 punti/modello
 - Martello tuono +20 punti/modello
- Il Sergente Veterano della Phalanx può sostituire il fucile requiem o la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola plasma +10 punti
 - Arma potenziata +5 punti
 - Maglio potenziato +10 punti
 - Guanto potenziato Solarita +15 punti
 - Martello Tuono +15 punti
- Il Sergente Veterano della Phalanx può avere bombe termiche (se non sono già state scelte come opzione per l'intera unità) +5 punti
- Il Sergente Veterano della Phalanx può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Muro di Scudi

Un'unità composta da almeno 5 modelli ancora in vita con questa regola speciale ottiene un bonus di +1 AC in qualsiasi turno in cui è stata caricata con successo dal nemico. Eventuali modelli amici aggregati all'unità beneficiano di questo bonus fintantoché vi sono almeno 5 modelli con questa regola speciale ancora in vita. Questa regola speciale non ha effetto se l'unità si trova già ingaggiata in corpo a corpo quando viene assaltata da un nemico.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carica da demolizione	Spec.**	8	2	Mischia, Area (3"), Demolitore, Un Solo Uso

**Quest'arma possiede regole speciali aggiuntive descritte nella sezione Granate & Bombe.

Demolitore: Un'arma con questa regola speciale può ripetere i tiri per la Penetrazione delle Corazze contro Fortificazioni ed Edifici, e aggiungono +1 a qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni agli Edifici. In aggiunta, se un attacco con questa regola speciale distrugge una Fortificazione o un Edificio, rimuovi l'elemento scenico dal gioco (se possibile).

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Magli Imperiali.

SIGISMUND

230 Punti

Sigismund

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	4	4	4	4	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- La Spada Nera
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Campione della Morte
- Colpi di Precisione
- Generale (Sterminatore di Re)
- Guerriero Eterno
- Guerriero Impareggiabile
- Implacabile
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Volontà Adamantina

Opzioni

- Nessuna

Generale (Sterminatore di Re)

Se è il Generale dell'Esercito, Sigismund ha automaticamente il Tratto del Generale "Sterminatore di Re".

- Sterminatore di Re:** Se Sigismund uccide il Generale nemico in una Sfida, guadagna +1 Punto Vittoria addizionale e da quel momento puoi aggiungere un bonus di +1 a qualsiasi Risultato del Combattimento di tutte le unità dell'esercito fino al termine della partita.

Campione della Morte

Sigismund e l'unità a cui aggregato, se possiede la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali), guadagnano un bonus di +1 Iniziativa nel turno in cui hanno caricato con successo, e possono ripetere il tiro per determinare la distanza di Carica e quello per gli Sfondamenti.

In aggiunta le unità di Templar Brethren possono essere prese come Scelta Truppa in un Distaccamento che include anche Sigismund.

Guerriero Impareggiabile

Sigismund deve sempre lanciare e/o accettare una Sfida, se ne ha la possibilità (nota che questa regola ha la precedenza sulla regola Sangue e Onore della Legione). In aggiunta, quando combatte in una Sfida, tutti gli attacchi di Sigismund guadagnano la regola speciale Morte Immediata e tutti i Tiri Invulnerabilità riusciti contro i suoi attacchi devono essere ripetuti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Spada Nera	-	+2	2	Mischia, A Due Mani

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Magli Imperiali appartenenti alla **Fazione Lealista**.

ALEXIS POLUX

165 Punti

Alexis Polux

AC
6

AB
5

Fo
5

R
4

Fe
3

I
5

A
3

D
10

TA
3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Aureola di ferro
- Combi-termico
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato perfezionato
- Scudo Tempesta Vigil

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Magli Imperiali)
- Armatura rinforzata
- Colpo di Martello
- Comandante del Vuoto
- Generale (Genio Tattico)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Genio Tattico)

Se è il Generale dell'Esercito, Alexis Polux ha automaticamente il Tratto del Generale "Genio Tattico".

- Genio Tattico:** Dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati, ma prima che si determini chi avrà il Primo Turno, il giocatore può rischiare una delle sue unità, secondo le normali limitazioni di Schieramento della Missione Giocata. Nota che in questo modo è possibile spostare in Riserva un'unità precedentemente schierata o schierare in campo un'unità precedentemente lasciata in Riserva.

Armatura Rinforzata

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.

In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Colpo di Martello

All'inizio di qualsiasi Fase di Assalto, Alexis Polux può scegliere di effettuare un singolo Attacco in corpo a corpo con il suo maglio potenziato perfezionato al posto dei suoi normali attacchi. In questo caso l'attacco viene risolto al normale Livello di Iniziativa del modello, ignorando la regola speciale Ingombrante. Nota che se utilizza questa regola speciale nel turno in cui ha caricato con successo un'unità nemica, Polux potrà comunque effettuare 2 Attacchi.

Comandante del Vuoto

Polux e l'unità a cui è aggregato possono scegliere se passare o fallire qualsiasi Test di Morale e/o di Inchiudamento che sono costretti a fare. In aggiunta, una qualsiasi unità di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) dell'esercito può essere schierata in Riserva e entrare in gioco con la regola speciale Attacco in Profondità (nel caso sia rilevante, si considera entrare in gioco tramite Teletrasporto).

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Magli Imperiali appartenenti alla Fazione Lealista.

ROGAL DORN – PRIMARCA DEI MAGLI IMPERIALI

385 Punti

Rogal Dorn

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
8	5	6	6	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Aurea
- Granate a frammentazione
- Transponder di Teletrasporto
- Voce della Terra
- Zanne della Tempesta

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Magli Imperiali
- Colpo Devastante
- Difesa Incrollabile
- Imponente

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Magli Imperiali appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Magli Imperiali

Rogal Dorn e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno le regole speciali Carica Furiosa e Crociato. In aggiunta, finché Rogal Dorn si trova sul tavolo, lui e tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) possono usare la sua Disciplina per qualsiasi Test di Morale e/o di Inchiodamento.

Rogal Dorn e qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Magli Imperiali) aggiungono +D3 a qualsiasi Risultato del Combattimento in cui sono coinvolti.

In un Distaccamento Primario che include Rogal Dorn come Generale, le Legion Terminator Squad e le Phalanx Warden Squad possono essere schierate come Scelta Truppa.

Colpo Devastante

Rogal Dorn può decidere di dimezzare per difetto i propri Attacchi (dopo aver conteggiato qualsiasi attacco bonus dato dalla Carica, dalla regola speciale Frenesia ecc.) e ottenere un bonus di +2 alla Forza e la regola speciale Morte Immediata per tutti i suoi Attacchi.

Difesa Incrollabile

Se Rogal Dorn è il Generale dell'Esercito, al termine dello Schieramento ma prima che inizi il primo turno, indica fino a 3 Fortificazioni e/o elementi scenici presenti sul tavolo. I Tiri Copertura pari a 1 e i Test di Inchiodamento effettuati da modelli protetti dagli elementi indicati possono essere ripetuti.

EQUIPAGGIAMENTI

Armatura Aurea

Rogal Dorn ha un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 4+.

In aggiunta, nessun attacco può mai ferire Rogal Dorn con un risultato migliore di 3+ (nota che le Armi Distruttrici non sono influenzate da questa regola speciale).

Voce della Terra

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Voce della Terra	24"	5	4	Raffica 3/5, Dilaniante

Zanne della Tempesta

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Zanne della Tempesta	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Frenesia, Spazzata

Spazzata: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 l quando si trova ingaggiato in corpo a corpo. In aggiunta, se durante il proprio Livello di Iniziativa si trova a contatto di base con più di un modello nemico, guadagna +1 Attacco.

TRASPORTO APPOSITO – AETOS DIOS

Nelle partite da almeno 3.001 punti, Rogal Dorn può scegliere la Aetos Dios come Trasporto Apposito. La Aetos Dios (dettagliata nella pagina seguente) è una variante unica di Legion Thunderhawk Gunship modificata personalmente dal Magos Telluria. La Aetos Dios non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo **non** si considera assieme a quello di Rogal Dorn per la regola del 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

AETOS DIOS

700 Punti

Aetos Dios

AB	Fr	Corazza Fi	Re	PS
4	12	12	12*	9

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Super-pesante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Contromisure Chaff
- Due cannoni laser montati sullo scafo
- Quattro requiem pesanti binati
- Rivestimento in ceramite
- Scafo extra-atmosferico*
- Sei missili Hellstrike
- Spirito Macchina
- Turbolaser Destructor montato sullo scafo

*Il bonus conferito dallo scafo extra-atmosferico è già incluso nel profilo del modello.

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 40 Modelli. La Aetos Dios può trasportare modelli di tipo Fanteria ad Avvicinamento Rapido, Moto e/o Legion Dreadnought (questi ultimi contano ciascuno come 10 modelli e possono imbarcarsi/sbarcare solo dalla rampa frontale del veicolo).

Punti di Accesso

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

Regole Speciali

- Difficile da Abbattere
- Scudi Vacuum (1)
- Veicolo Assalto

Scudi Vacuum (1)

Il modello è equipaggiato con 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 il modello 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, un colpo Penetrante oppure se viene colpito da un'arma Distruttrice. Quando tutti gli Scudi Vacuum sono stati disattivati, tutti i colpi successivi sono invece risolti normalmente contro il modello bersaglio.

Al termine di ciascuno dei Turni del Giocatore che controlla il modello, tira un D6 per ogni Scudo Vacuum collassato. Con un risultato di 5+ lo Scudo torna immediatamente in funzione.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missili Hellstrike	72"	8	2	Pesante 1, Penetrante, Un Solo Uso
Turbolaser Destructor	96"	D	2	Arma Primaria 1, Area Grande (5")

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

TRASPORTO APPOSITO – AETOS DIOS

Nelle partite da almeno 3.001 punti, Rogal Dorn può scegliere la Aetos Dios come Trasporto Apposito. La Aetos Dios è una variante unica di Legion Thunderhawk Gunship modificata personalmente dal Magos Telluria. La Aetos Dios non occupa alcuna scelta Sovrano della Guerra e il suo costo **non** si considera assieme a quello di Rogal Dorn per la regola del 25% dei punti consentiti per un Sovrano della Guerra.

VIII – SIGNORI DELLA NOTTE

LEGIONES ASTARTES (SIGNORI DELLA NOTTE)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Dalle Ombre:** I modelli con questa regola speciale beneficiano di un Tiro Copertura 5+ durante il primo Turno di Gioco, anche se si trovano su terreno aperto. Questo può essere migliorato da regole speciali come Furtività ecc., ma non può essere cumulato con altre forme di copertura, come quella data da un elemento scenico.
- **Semi del Dissenso:** Se il Generale dell'Esercito viene ucciso, tutte le unità con questa regola speciale devono immediatamente effettuare un Test di Morale, come se avessero subito il 25% delle perdite durante la Fase di Tiro.
- **Stirpe di Nostramo:** I modelli con questa regola speciale ripiegano di +1" in più rispetto al normale. In aggiunta, quando falliscono un Test di Inchiodamento, possono decidere di Ripiegare come se avessero fallito un Test di Morale a seguito delle perdite subite durante la Fase di Tiro anziché Buttarsi a Terra.
- **Talento per l'Omicidio:** Quando durante un corpo a corpo, all'inizio di un Livello di Iniziativa in cui combattono, i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) superano in numero i modelli nemici di tipo non Veicolo, ottengono un bonus di +1 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri per Ferire, fino ad un massimo di 2+ (nota che questo bonus ha effetto solo sui tiri per colpire e ferire, e non su altre abilità o regole speciali come i colpi Dilanianti ecc.). Ai fini di questa regola speciale considera (per entrambe le parti) i modelli Imponenti come se fossero due modelli, quelli Molto Imponenti come se fossero tre e i modelli Estremamente Imponenti e le Creature Mostruose come se fossero cinque.
- **Visione Notturna:** Tutti i modelli in un Distaccamento Principale di Signori della Notte hanno la regola speciale Visione Notturna. Nota che questo si applica anche ai modelli del Distaccamento che non possiedono la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte).

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Signori della Notte può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Contekar Terminator Élite:** Élite (*tutti*)
- **Terror Squad:** Élite (*tutti*)
- **Night Raptor Squad:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Jago "Sevatar" Sevatarion:** QG (solo **Traditori**)
- **Mawdrym Llanshai:** QG (solo **Traditori**)
- **Nadrik Thole:** QG (solo **Traditori**)
- **Kheron Ophion:** QG (solo **Traditori**)
- **Konrad Curze:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Falcione a catena di Nostramo

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) che può acquistare un'arma potenziata come opzione può al suo posto scegliere un falcione potenziato di Nostramo per lo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Falcione potenziato di Nostramo	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante, A Due Mani

Ascia del Cacciatore di Teste

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può sostituire un'arma potenziata con un'ascia del cacciatore di teste per +10 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia del Cacciatore di Teste	-	x2	3	Mischia, Dilaniante, A Due Mani

Transponder di Teletrasporto

Qualsiasi unità in armatura Terminator equipaggiata con armature Terminator e con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può acquistare dei Transponder di Teletrasporto per +15 punti/unità.

Qualsiasi Personaggio Indipendente equipaggiato con un'armatura Terminator e la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può acquistare un Transponder di Teletrasporto per +10 punti/modello.

Un'unità equipaggiata con dei Transponder di Teletrasporto guadagna la regola speciale Attacco in Profondità.

Trofei del Giudizio

Qualsiasi Personaggio Indipendente con regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) può acquistare dei Trofei del Giudizio per +5 punti/modello.

Un modello equipaggiato con dei Trofei del Giudizio guadagna la regola speciale Paura.

RITO DI BATTAGLIA – ASSALTO TERRORIZZANTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Signori della Notte.

Effetti:

- **Assalto degli Artigli:** Le unità di Legion Tactical Squad, Legion Veteran Squad e Terror Squad del Distaccamento possono scegliere una Legion Drop Pod o una Legion Dreadclaw Assault Pod come Trasporto Apposito, fintantoché non eccedono la capacità massima di Trasporto del veicolo. Nota che nel caso queste unità devono iniziare la partita imbarcati nella capsula scelta.
- **Manto delle Tenebre:** Un esercito che utilizzi questo Rito di Battaglia può imporre automaticamente il Combattimento Notturmo durante il primo Turno di Gioco in qualsiasi Missione giocata. Il Combattimento Notturmo può essere inoltre fatto proseguire per il secondo Turno di Gioco con un risultato di 3+ su un D6 e per il terzo Turno di Gioco con un risultato di 6 su un D6. In aggiunta, fintantoché il Combattimento Notturmo è in vigore, tutti i modelli con la regola speciale *Legiones Astartes* (Signori della Notte) beneficiano di un bonus di +1 Iniziativa e di +1" a qualsiasi distanza di Corsa.
- **Tattiche di Terrore:** Le Terror Squad e/o le Raptor Squad devono essere incluse nel Distaccamento come Scelta Truppa Obbligatoria e possono essere incluse anche come Scelta Truppa aggiuntiva.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa Obbligatoria aggiuntiva.
- Il Distaccamento può includere al massimo una singola Scelta Supporto Pesante.
- L'esercito non può includere una Fortificazione.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.

RITO DI BATTAGLIA – LA LAMA RAPIDA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Signori della Notte.

Effetti:

- **Nessun Vero Leader:** Il Distaccamento deve includere un numero di QG compreso tra 3 e 5, indipendentemente dalla Tabella di Organizzazione dell'Armata utilizzata. Anziché utilizzare le normali regole per la selezione del Generale, tutti i QG del Distaccamento sono considerati il Generale dell'Esercito. Nota che non generano alcun Tratto del Generale, ma guadagnano invece le regole speciali *Crociato* e *Odio* (Lealisti). Ai fini di qualsiasi regola o condizione che preveda l'uccisione del Generale, tutti i QG del Distaccamento devono essere rimossi dal gioco.
- **Clan Jadhed:** Tutti i QG del Distaccamento devono essere equipaggiati con una moto degli Space Marines. In aggiunta, il Distaccamento deve includere dei Legion Hussar Squadron come Scelta Truppa Obbligatoria, e può includere dei Legion Outrider Squad come Scelta Truppa aggiuntiva.
- **Aggiramento:** Le unità del Distaccamento composte interamente da modelli con la regola speciale *Legiones Astartes* (Signori della Notte) si considerano composte da +2 modelli ai fini della regola speciale *Talento* per l'Omicidio.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa Obbligatoria aggiuntiva.
- Il Distaccamento non può includere Veicoli Corazzati a meno che questi non siano anche Veicoli Veloci.
- Il Distaccamento non può includere alcun modello che possieda regole speciali che prevedano che questi debba essere il Generale dell'Esercito. Questo include ad esempio anche il Primarca della Legione.
- Il Distaccamento non può includere modelli di tipo Pesante e/o Immobile.
- L'esercito non può includere una Fortificazione.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

RITO DI BATTAGLIA – LA CROCE DI OSSA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Signori della Notte.

Effetti:

- **Aristocrazia della Rovina:** Per ogni Scelta QG non Obbligatoria inclusa, il Distaccamento può includere una Scelta Élite addizionale rispetto al totale massimo previsto dalla Tabella di Organizzazione dell'Armata utilizzata.
- **Il Forte è più Forte in Solitudine:** Fintantoché un Personaggio Indipendente del Distaccamento si trova da solo o aggregato ad un'unità in cui non sono presenti altri Personaggi Indipendenti, ottiene un bonus di +1 Attacco.
- **Decima di Sangue:** Nel caso in cui il Generale nemico sia ucciso da un Personaggio Indipendente del Distaccamento, il giocatore ottiene un bonus di +1 Punto Vittoria addizionale ai fini dell'Obiettivo Secondario Uccidi il Generale.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa Obbligatoria addizionale.
- Il Distaccamento non può includere il Primarca Konrad Curze né alcuna altra Scelta Sovrano della Guerra.
- **La Lama Rampante:** Qualsiasi unità del Distaccamento deve sempre Consolidare verso l'unità nemica più vicina in linea di vista (o verso la Zona di Schieramento nemica, se non vi sono unità in vista), muovendosi della distanza massima a lei possibile.

RITO DI BATTAGLIA – IL GUANTO INSANGUINATO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Signori della Notte.

Effetti:

- **Guanto Insanguinato:** Tutte le scelte Obbligatorie del Distaccamento devono essere schierate in campo oppure entrare in gioco durante il Primo Turno. Queste unità si considerano avere la regola speciale Zelota e se vengono distrutte, l'Avversario non guadagna alcun Punto Vittoria, indipendentemente dalle regole della Missione giocata.
- **Vittoria attraverso la Morte:** Se la partita terminerebbe in Pareggio o in una Sconfitta per il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia, questi guadagna +D3 Punti Vittoria addizionali se tutte le scelte Obbligatorie del Distaccamento sono state distrutte.
- Le unità del Distaccamento che entrano in gioco dalle Riserve successivamente al Terzo Turno, guadagnano la regola speciale Aggirare.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere due Scelte Élite Obbligatorie addizionali. Queste scelte devono inoltre essere composte da unità di Tipo Fanteria e non possono essere equipaggiate con Armature Terminator di qualsiasi tipo.
- Le Scelte Obbligatorie del Distaccamento non possono mai Conquistare né Contendere un Obiettivo, e non si considerano mai un'Unità Valida.
- Le Scelte Obbligatorie del Distaccamento non possono acquistare un Trasporto Apposito, e l'unità inclusa come Scelta QG Obbligatoria nel Distaccamento non può mai essere il Generale dell'Esercito.
- Tutte le scelte non Obbligatorie del Distaccamento devono cominciare la partita schierate in Riserva.

CONTEKAR TERMINATOR ELITE

230 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Contekar	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Dissidente	5	4	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Contekar
- 1 Dissidente

Tipo di Unità

- Terminator Contekar: Fanteria
- Dissidente: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator
- Lanciapiamme pesante
- Spada a catena di Nostramo
- Trofei del Giudizio

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Avanzata Implacabile
- Guerrieri Scelti
- Padroni della Notte

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito fintantoché è composta da 5 modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Terminator Contekar aggiuntivi +36 punti/modello
- L'intera unità può avere trasponder di teletrasporto +2 punti/modello
- Qualsiasi Terminator Contekar può sostituire il lanciapiamme pesante per un cavitatore volkite +10 punti/modello
- Il Dissidente può sostituire la spada a catena di Nostramo per un artiglieria potenziato Escaton +15 punti

Padroni della Notte

Una singola unità di Contekar Terminator Elite composta da un massimo di 10 modelli può essere inclusa come Scelta QG Obbligatoria in un qualsiasi esercito di Signori della Notte che non include Sevatar né Konrad Curze.

Un esercito di Signori della Notte che include Sevatar può invece includere un'unità di Contekar Terminator Elite al posto della Legion Command Squad a lui associata. In questo caso l'unità non occupa alcuna scelta nella Tabella di Selezione dell'Armata e si considera invece parte della stessa scelta di Sevatar. Nota che in questo caso l'unità e Sevatar non sono obbligati ad essere schierati assieme e si considerano a tutti gli effetti unità distinte.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio potenziato Escaton	-	x2	2	Mischia, Lacerante, Ingombrante
Cavitatore Volkite	10"	6	5	Pesante 4, Deflagrazione
Spada a catena di Nostramo	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante

Deflagrazione: Dopo aver risolto i colpi inflitti da un'arma con questa regola speciale contro un'unità, la stessa subisce immediatamente un numero di colpi automatici aggiuntivi pari alle ferite non salvate causate, utilizzando il profilo dell'arma che ha inflitto le ferite iniziali. 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 possono causare a loro volta nuovi colpi.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Signori della Notte.

TERROR SQUAD

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Sicario	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Carnefice	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Sicari
- 1 Carnefice

Tipo di Unità

- Sicario: Fanteria
- Carnefice: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Colpi di Precisione
- Infiltrazione
- Nemico Favorito (Fanteria)
- Paura

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino oppure una Legion Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Sicari addizionali +12 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi addizionali:
 - Fucile requiem gratis
 - Cannone rotante +5 punti/modello
 - Fucile Volkite +5 punti/modello
 - Spada a catena pesante +5 punti/modello
- Un modello dell'unità può avere un lanciafiamme in sostituzione delle opzioni precedenti +10 punti
- Il Carnefice può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Falcione a catena di Nostramo +10 punti
 - Artiglio fulmine (singolo) +15 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
- Il Carnefice può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
- Il Carnefice può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Signori della Notte.

NIGHT RAPTOR SQUAD

150 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Cacciatore	5	4	4	4	1	4	2	8	3+
Maestro di Caccia	5	4	4	4	1	4	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Cacciatori
- 1 Maestro di Caccia

Tipo di Unità

- Cacciatore: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Maestro di Caccia: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Reattori dorsali
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Colpo del Cacciatore
- Omicidio Sanguinario

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Cacciatori aggiuntivi +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +5 punti/modello
 - Falcione a catena di Nostramo +5 punti/modello
 - Artiglio fulmine (singolo) +10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la spada a catena e la pistola requiem con una coppia di artigli fulmine +20 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Cacciatore può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme +10 punti/modello
 - Pistola lanciafiamme +10 punti/modello
 - Pistola plasma +10 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Fucile plasma +15 punti/modello
- Il Maestro di Caccia può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Volkite serpente +5 punti
 - Pistola lanciafiamme +10 punti
 - Pistola plasma +10 punti
- Il Maestro di Caccia può sostituire la spada a catena con un'ascia del cacciatore di teste +5 punti
- Il Maestro di Caccia può avere bombe termiche +5 punti
- Il Maestro di Caccia può avere trofei del giudizio +5 punti
- Il Maestro di Caccia può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Colpo del Cacciatore

I modelli con questa regola speciale possono utilizzare i propri reattori dorsali sia nella Fase di Movimento che in quella di Assalto nel corso dello stesso Turno.

Omicidio Sanguinario

Dopo che tutti i normali attacchi dell'unità sono stati risolti, conta il numero di modelli nemici rimossi come perdite a seguito di questi attacchi. Qualsiasi unità nemica ingaggiata in corpo a corpo con questa unità subisce immediatamente un numero di Ferite automatiche risolte a VP- pari al numero di perdite inflitte.

Nota che questa regola speciale non ha effetto sui Veicoli e che queste Ferite automatiche aggiuntive non causano a loro volta nuove Ferite.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Signori della Notte.

JAGO "SEVATAR" SEVATARION

175 Punti

Sevatar

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	5	4	4	3	6	4	9	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Aureola di ferro
- Falcione a catena di Nostramo perfezionato
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Trofei del Giudizio

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Colpi di Precisione
- Comandante dell'Atramentar
- Combattente Sleale
- Generale (Maestro dell'Imboscata)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Psionico Represso

Opzioni

- Sevatar può sostituire l'armatura potenziata e il falcione a catena di Nostramo perfezionato con un'armatura dell'artefice e il Sussurro della Notte..... +35 punti

Generale (Maestro dell'Imboscata)

Se è il Generale dell'Esercito, Sevatar ha automaticamente il Tratto del Generale "Maestro dell'Imboscata".dell'Age of Darkness Rulebook.

Comandante dell'Atramentar

Le unità di Contekar Terminator Elite, di Legion Terminator Squad e di Legion Command Squad in Terminator con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) nello stesso Distaccamento di Sevatar non deviano se entrano in gioco tramite Attacco in Profondità entro 6" dalla sua posizione.

Combattente Sleale

Quando combatte in una Sfida, tutti gli Attacchi di Sevatar guadagnano la regola speciale Morte Immediata (in aggiunta a qualsiasi altra regola speciale posseduta dall'arma).

Psionico Represso

Sevatar ha la regola speciale Psionico (Livello di Maestria 1) e conosce esclusivamente il potere Precognizione, della Disciplina di Divinazione ma, per manifestare il potere non può mai tentare di Manipolare più di 2 Cariche Warp. In aggiunta nel caso di Test a seguito di un Attacco dei Pericoli del Warp, si considera avere Disciplina 7.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Sussurro della Notte	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Lama da Duellante

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

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

MAWDRYM LLHANSAI

135 Punti

Mawdrym Ll hansai

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

Composizione dell’Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Jaqa Rosso
- Nartheceum
- Pistola Archeotech

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Fortuna del Diavolo
- Implacabile
- Inadatto al Comando
- Paura
- Personaggio Indipendente

Fortuna del Diavolo

Mawdrym Ll hansai può ripetere i propri tiri falliti di Attento, Signore! e di Insensibile al Dolore.

Inadatto al Comando

Mawdrym Ll hansai non può mai essere schierato come Scelta QG obbligatoria in un Distacco e non può mai essere il Generale dell’Esercito.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Jaqa Rosso	-	-1	3	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

NADRIK THOLE

185 Punti

Nadrik Thole

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	3	6	4	9	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Campo di rifrazione
- Frusta-flagello di Nostramo
- Il Dovero del Diavolo
- Volkite serpenta
- Trofei del Giudizio

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Contrattacco
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- L'Ombra del Valoroso

L'Ombra del Valoroso

Nadrik Thole non può mai essere bersagliato da attacchi a seguito delle regole speciali Colpi di Precisione e Tiri di Precisione. In aggiunta, quando viene ridotto a 0 Ferite, tira un D6. Con un risultato di 5+ il modello viene comunque rimosso come perdita, ma non si considera distrutto ai fini del calcolo dei Punti Vittoria o per gli Obiettivi della Missione Giocata. Se Nadrik Thole beneficia degli effetti di questa regola speciale, non può mai tornare in gioco per alcun motivo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Frusta-flagello di Nostramo	-	Mod	4	Mischia, Arma Specialistica, Dilaniante, Elettro-carica, Rete d'Acciaio
Il Dovero del Diavolo	-	+2	2	Mischia, Ingombrante, Perfezionata, Colpo Omicida, Dovero del Diavolo

Dovero del Diavolo: Se un modello nemico si trova a contatto di base con il portatore di quest'arma e con un valore di Iniziativa ridotto per gli effetti speciali di un'altra arma, il portatore può effettuare un singolo attacco addizionale contro di esso. L'attacco viene risolto immediatamente prima che il modello nemico effettui i propri attacchi e utilizza il profilo dell'arma con questa regola speciale.

Elettro-carica: Qualsiasi modello che subisce una o più Ferite non salvate da un'arma con questa regola speciale si considera avere Iniziativa 1 fino al termine del suo successivo Turno del Giocatore.

Rete d'Acciaio: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale può scegliere di rinunciare a tutti i suoi normali attacchi e di effettuare invece un singolo attacco contro ogni modello nemico di un'unità ingaggiata con il possessore e che si trovino entro 2" da esso. Gli attacchi sono risolti utilizzando il profilo della Frusta-flagello di Nostramo. Se viene utilizzata questa modalità speciale, i modelli eventualmente feriti non subiscono alcun effetto addizionale dalla regola Elettro-carica.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

KHERON OPHION

165 Punti

Kheron Ophion

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Bombe termiche
- Campo di Rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Egida Insanguinata
- Volkite serpenta

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Signori della Notte)
- Generale (Coraggio Aberrante)
- Il Codardo
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Generale (Coraggio Aberrante)

Se è il Generale dell'Esercito, Kheron Ophion ha automaticamente il Tratto del Generale "Coraggio Aberrante".

- Coraggio Aberrante:** Fintantoché il Giocatore che controlla Kheron Ophion ha meno Punti Vittoria del suo avversario, Ophion e tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) entro 12" da lui guadagnano la regola speciale Risoluti. In aggiunta, Ophion può sempre decidere se ripetere o se far ripetere al proprio avversario qualsiasi Tiro fallito per determinare la Durata Variabile di una Missione.

Il Codardo

Dopo aver perso almeno una Ferita, Kheron Ophion guadagna la regola speciale Insensibile al Dolore (4+). In aggiunta, quando Ophion rimane con una sola Ferita, questa regola viene migliorata a Insensibile al Dolore (3+).

Egida Insanguinata

In Corpo a Corpo il Tiro Invulnerabilità di Ophion è incrementato a TI 3+. In aggiunta, qualsiasi modello che attacca direttamente Ophion in corpo a corpo e ottiene un risultato di "1" su uno o più Tiri per Colpire, considererà la propria AC dimezzata quando sarà a sua volta colpito dagli Attacchi di Ophion fino all'inizio del successivo Turno di Gioco.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

KONRAD CURZE – PRIMARCA DEI SIGNORI DELLA NOTTE

435 Punti

Konrad Curze

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
8	6	6	6	6	7	5	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Creatrice di Vedove
- Granate a frammentazione
- Mantello degli Incubi
- Pietà & Perdono

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Signori della Notte
- Ammantato
- Furtività
- Re del Terrore
- Imponente

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Signori della Notte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Signori della Notte

Konrad Curze ha le regole speciali Sensi Acuti e Visione Notturna, e un esercito che lo includa può sempre decidere di imporre automaticamente il Combattimento Notturmo nel Primo Turno di Gioco di qualsiasi Missione.

In aggiunta, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Signori della Notte) in un Distaccamento che includa Konrad Curze guadagnano la regola speciale Paura. Le unità che già possiedono questa regola causano invece un modificatore di -1 a tutti i Test di Paura effettuati contro di loro.

Re del Terrore

I Test di Paura causati da Konrad Curze sono effettuati con una penalità di -3 alla Disciplina. In aggiunta, se un'unità nemica viene distrutta in un corpo a corpo a cui partecipa anche Konrad Curze, tutte le unità nemiche soggette alla Paura che si trovino entro 12" e con linea di vista dal combattimento devono effettuare un Test di Morale o ripiegare immediatamente.

EQUIPAGGIAMENTI

Mantello degli Incubi

Konrad Curze ha un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità di 4+ e la regola speciale Mordi & Fuggi. In aggiunta, quando assalta con successo un'unità nemica Konrad Curze infligge D3 colpi Martello dell'Ira.

Creatrice di Vedove

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Creatrice di Vedove	12"	4	5	Assalto 3, Precisione Letale

Precisione Letale: Un'arma con questa regola speciale infligge Tiri di Precisione con un risultato di 4+ anziché solo con 6. In aggiunta, qualsiasi Tiro per Ferire pari a "6" ignora qualsiasi Tiro Armatura e/o Tiro Invulnerabilità posseduto dal modello bersaglio.

Pietà & Perdono

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pietà & Perdono	-	Mod	2	Mischia, Arma Specialistica, Lacerante, Colpo Omicida, Coppia di Armi

Coppia di Armi: Un modello con un'arma con questa regola speciale si considera essere equipaggiato con un'arma da mischia aggiuntiva e beneficia quindi di +1 Attacco.

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 contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

IX – ANGELI SANGUINARI

LEGIONES ASTARTES (ANGELI SANGUINARI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Furia Encarmine:** I modelli con questa regola speciale hanno un bonus di +1 a qualsiasi Tiro per Ferire quando combattono in Corpo a Corpo con un'arma di tipo Mischia, fino ad un massimo di 2+. Questo effetto viene applicato indipendentemente dall'arma utilizzata (ad esempio, se sta utilizzando un'arma a Forza 4 contro un nemico a Resistenza 4, un Angelo Sanguinario ferirà con un risultato di 3+ anziché di 4+ come di consueto).
- **La Schiera degli Angeli:** Con l'eccezione dei Trasporti Appositi, un Distaccamento di Angeli Sanguinari non può mai includere più unità di Veicoli rispetto al numero di unità con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari). Nota che a causa di questa regola speciale alcuni Riti di Battaglia potrebbero non essere utilizzabili da un esercito di Angeli Sanguinari.
- **Senza Rimorso, Senza Cedere:** I modelli con questa regola speciale devono sempre effettuare uno Sfondamento, se ne hanno la possibilità, e non possono Andare a Terra volontariamente.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Angeli Sanguinari può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Crimson Paladin:** Élite (*tutti*)
- **Dawnbreaker Cohort:** Élite (*tutti*)
- **The Angel's Tears:** Élite (*tutti*)
- **Contemptor-Incaendius Class Dreadnought:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Maestro Capitolare Raldoron:** QG (solo *Lealisti*)
- **Judiciar Aster Cronne:** QG (solo *Lealisti*)
- **Sanguinius:** Sovrano della Guerra (solo *Lealisti*)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

I Fuochi dei Cieli

- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) che può acquistare una Volkite serpenta come opzione può al suo posto scegliere una pistola lanciafiamme per +15 punti/modello.
- Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) che può acquistare una pistola plasma come opzione può al suo posto scegliere una pistola Infernus per +15 punti/modello.
- Qualsiasi Pretore, Centurione e/o Console con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) che può acquistare un maglio potenziato come opzione, può al suo posto scegliere una lama della perdizione per +20 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola Infernus	6"	8	1	Pistola 1, Termico
Pistola lanciafiamme	Sagoma	3	6	Pistola
Lama della Perdizione	-	Mod	2	Mischia, Perfezionata, A Due Mani, Fuoco Mortale

Fuoco Mortale: Qualsiasi Ferita causata da un'arma con questa regola speciale è raddoppiata e si considera come due Ferite. Effettua separatamente i Tiri Salvezza contro ciascuna Ferita. Le Ferite in eccesso contro un modello ucciso non vengono passate ad altri modelli dell'unità.

Cannone d'Assalto Iliastus

Qualsiasi modello in un Distaccamento di Angeli Sanguinari ed equipaggiato con un lanciafiamme pesante, può sostituirlo con un cannone d'assalto Iliastus per +5 punti/arma per i modelli di Tipo Fanteria o per +15 punti/arma per i modelli di Tipo Veicolo. Nota che anche in caso di sostituzione di armi binate e/o che siano parti di armi coassiali, vengono sostituite sempre con un singolo cannone d'assalto Iliastus, che utilizza il profilo sottostante.

In aggiunta, i Legion Predator in un Distaccamento di Angeli Sanguinari possono sostituire il cannone Predator con un cannone d'assalto Iliastus binato per +5 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone d'Assalto Iliastus	24"	6	4	Pesante 4, Dilaniante, Malfunzionamento

Malfunzionamento: Se il Tiro per Colpire presenta tre o più risultati di 1, l'arma si inceppa e non può più essere utilizzata per il resto della partita.

RITO DI BATTAGLIA – IL GIORNO DELLA RIVELAZIONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Sanguinari.

Effetti:

- **L'Arrivo della Schiera:** Tutte le unità di Fanteria da Avvicinamento Rapido del Distaccamento devono essere schierate in Riserva, ma entrano in gioco automaticamente durante il primo Turno di Gioco utilizzando le regole dell'Attacco in Profondità, senza dover effettuare alcun Tiro per le Riserve.
- **Con Fuoco e Tuoni:** Tutte le unità del Distaccamento che entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità guadagnano un Tiro Copertura 5+ fino all'inizio del loro successivo Turno del Giocatore.
- **Il Giudizio degli Angeli:** Tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari), beneficiano di un bonus di +1 I in qualsiasi Turno effettuino un assalto.
- **L'Apertura del Sigillo:** Tutte le armi da tiro utilizzate dalle unità di Fanteria da Avvicinamento Rapido si considerano avere la regola speciale Inchiodamento quando sparano nella Fase di Tiro del Turno in cui sono entrate in gioco tramite un Attacco in Profondità.
- **Vincolati dall'Onore:** Tutti i Personaggi del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) devono sempre accettare una Sfida se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli che possono accettare, il Giocatore può decidere con quale modello farlo).

Limitazioni:

- La Scelta QG obbligatoria e le Scelte Truppa Obbligatorie del Distaccamento devono essere composte da unità equipaggiate con dei reattori dorsali.
- Il Distaccamento deve includere una Scelta Supporto Leggero Obbligatoria composta da un Veicolo Volante o da un'unità con la regola speciale Attacco in Profondità.
- Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere alcuna Fortificazione, unità Immobili e/o unità con la regola speciale Assalto Sotterraneo.
- Il Distaccamento può includere soltanto dei Veicoli Volanti o il Primarca Sanguinius come Scelta Sovrano della Guerra.

RITO DI BATTAGLIA – IL GIORNO DEL DOLORE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Angeli Sanguinari

Effetti:

- **Aura di Furia:** Qualsiasi unità nemica che perda un corpo a corpo contro una o più unità del Distaccamento e composte per la maggioranza da modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari), subisce una ulteriore penalità di -1 alla Disciplina per effettuare il Test di Morale. Le unità che sono immuni alla Paura sono immuni anche a questa regola speciale.
- **Difesa Risoluta:** Tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) non possono essere Inchiodate e si considerano Implacabili quando si trovano entro 3" da un Obiettivo situato nella propria Area di Schieramento.
- **Giuramento di Sangue:** Quando un'unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) viene ridotta sotto il 50% dei propri modelli iniziali, guadagna la regola speciale Insensibile al Dolore (5+) a partire dal loro successivo Turno e fino al termine della partita.

Limitazioni:

- **Sanguinari:** Tutti i Personaggi del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) devono sempre accettare e/o lanciare una Sfida se ne hanno la possibilità (se vi sono più modelli che possono farlo, il Giocatore può decidere con quale modello lanciare e/o accettare una Sfida).
- **Verso l'Amara Fine:** Quando un'unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) viene ridotta sotto il 50% dei propri modelli iniziali, non è più considerata un'Unità Valida e si considera distrutta ai fini degli Obiettivi della Missione giocata. Nota che eventuali Personaggi aggregati all'unità non sono influenzati da questa regola speciale.

CRIMSON PALADIN

160 Punti

Paladino Cremisi
Paladino Esemplare

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	1	4	2	10	2+
4	4	4	4	2	4	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 2 Paladini Cremisi
- 1 Paladino Esemplare

Tipo di Unità

- Paladino Cremisi: Fanteria
- Paladino Esemplare: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma potenziata
- Armatura Terminator Cataphractii
- Scudo potenziato Coriolis

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Sanguinari)
- Attacco in Profondità
- Il Sangue è per Sempre
- Risoluti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito fintantoché è composta da 5 modelli o meno. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 2 Paladini Cremisi addizionali.....+40 punti/modello
- Qualsiasi modello può sostituire la propria arma potenziata con una Spada del Tramonto.....gratis
- Fino a due Paladini Cremisi dell'unità possono sostituire l'arma potenziata con un maglio potenziato.....+20 punti/modello
- Un singolo Paladino Cremisi dell'unità può sostituire lo scudo potenziato Coriolis con uno dei seguenti:
 - Lanciapiamme pesante+5 punti
 - Cannone d'assalto Iliastus+10 punti
 - Distruttore plasma.....+15 punti
- Il Paladino Esemplare può sostituire l'arma potenziata e lo scudo potenziato Coriolis con una lama della Perdizione+10 punti
- Il Paladino Esemplare può avere un lanciagranate d'assalto+10 punti

Il Sangue è per Sempre

Fintantoché un'unità con questa regola speciale si trova ingaggiata in Corpo a Corpo contro un'unità che li sovrasta numericamente, guadagna la regola speciale Insensibile al Dolore (5+), che viene migliorata in Insensibile al Dolore (4+) se si trova ingaggiata in Corpo a Corpo contro un'unità che li sovrasta numericamente di più del doppio.

Ai fini di questa regola, considera ogni Paladino come due modelli, mentre considera i modelli nemici come un numero di modelli pari al numero di posti che occuperebbero quando sono imbarcati in un Trasporto (quindi i modelli Imponenti conterebbero come due modelli, i modelli Molto Imponenti come tre ecc.).

Eventuali Personaggi Indipendenti aggregati all'unità di Paladini non beneficiano di questa regola speciale e non sono considerati ai fini della sua attivazione.

Scudo potenziato Coriolis

Tutti gli attacchi in mischia risolti contro un modello con questo equipaggiamento subiscono una penalità di -1 alla loro Forza.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada del Tramonto	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante, Penetrante

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Angeli Sanguinari.

DAWNBREAKER COHORT

210 Punti

Legionario Spezza-alba
Campione Spezza-alba

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	1	4	2	8	2+
5	4	4	4	1	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Legionari Spezza-alba
- 1 Campione Spezza-alba

Tipo di Unità

- Legionario Spezza-alba: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Campione Spezza-alba: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Lancia potenziata Meteora
- Scaricatore di granate (equipaggiato con granate perforanti e a frammentazione)
- Reattori dorsali

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Sanguinari)
- Cieli in Fiamme

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Legionari Spezza-alba addizionali +25 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la lancia potenziata Meteora con una coppia di lame potenziate dell'Equinozio +5 punti/modello
- Il Campione Spezza-alba può sostituire la lancia potenziata Meteora con una lama della Perdizione +20 punti

Cieli in Fiamme

Quando un'unità con questa regola speciale entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, tutte le unità nemiche entro 6" subiscono immediatamente D6 colpi automatici risolti a Fo4 VP-. Tira una sola volta per determinare il numero di colpi subito da tutte le unità in gittata.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia potenziata Meteora	-	+1/M*	2/3"	Mischia, A Due Mani

*Il primo profilo è utilizzato nel Turno del Giocatore/ in cui il modello ha caricato, il secondo in tutti gli altri Turni.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Scaricatore di Granate (a frammentazione)	12"	3	6	Assalto 1, Area (3")
(perforanti)	12"	6	4	Assalto 1

Lame potenziate dell'Equinozio

Le lame potenziate dell'Equinozio sono una coppia di armi da mischia, ciascuna con un diverso profilo riportato nella tabella seguente. Ciascun modello equipaggiato con delle lame potenziate dell'Equinozio deve scegliere con quale delle due armi combattere all'inizio di ciascuna Fase di Assalto, e tutti gli attacchi di quella Fase saranno effettuati con l'arma scelta. Nota che un modello equipaggiato con delle lame potenziate dell'Equinozio si considera armato con due armi da mischia, e ottiene pertanto un Attacco addizionale.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lame potenziate dell'Equinozio				
Spada dell'Alba	-	Mod	3	Mischia, Lacerante, Affilata
Spada del Tramonto	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante, Penetrante

Affilata: Un modello che attacca con un'arma con questa regola speciale ottiene un bonus di +1.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Angeli Sanguinari.

THE ANGEL'S TEARS

130 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Erelim	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Arci-Erelim	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Erelim
- 1 Arci-Erelim

Tipo di Unità

- Erelim: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Arci-Erelim: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Due Volkite serpenta
- Granate perforanti e a frammentazione
- Granate rad
- Reattori dorsali
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Sanguinari)
- Armature Rinforzate
- Contrattacco

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Erelim addizionali..... +15 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche..... +25 punti
- Qualsiasi Erelim dell'unità può sostituire una Volkite serpenta con uno dei seguenti:
 - Cannone rotante..... +5 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante..... +10 punti/modello
 - Cannone d'assalto Iliastus con supporti gravitazionali +15 punti/modello
 - Lanciagranate delle Lacrime dell'Angelo +15 punti/modello
 - Spada a catena pesante..... +5 punti/modello
- L'Arci-Erelim può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Spada a catena pesante..... +5 punti
 - Arma potenziata +10 punti
 - Artiglio fulmine (singolo) +15 punti
 - Maglio potenziato..... +15 punti
 - Martello Tuono..... +20 punti
- L'Arci-Erelim può sostituire qualsiasi delle proprie Volkite serpenta con una pistola plasma..... +10 punti/arma
- L'Arci-Erelim può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura dell'artefice..... +10 punti

OPZIONE SPECIALE

Moritat & Legion Destroyer

I Moritat degli Angeli Sanguinari possono aggregarsi ad un'unità di Angel's Tears come se fosse una Legion Destroyer Squad.

In aggiunta, in un qualsiasi Rito di Battaglia che richieda l'utilizzo di Legion Destroyer Squad ai fini di limitazioni, condizioni e/o scelte obbligatorie, le unità di Angel's Tears possono essere utilizzare al loro posto in un Distaccamento di Angeli Sanguinari.

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.

In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate	24"	4	4	Assalto 1, Area (3"), Corrutore,
Lacrime dell'Angelo				Radioattivo

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

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Angeli Sanguinari.

CONTEMPTOR-INCAENDIUS CLASS DREADNOUGHT

195 Punti

Contemptor-Incaendus

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

Composizione dell'Unità

- 1 Contemptor-Incaendus

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Due artigli della perdizione, ciascuno dei quali con un lanciafiamme pesante incorporato
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Rapidità
- Retrorazzi Incaendus
- Rivestimento in ceramite
- Scudo Atomantico

Opzioni

- Un Contemptor-Incaendus può sostituire qualsiasi lanciafiamme pesante con uno dei seguenti:
 - Fucile termico + 10 punti/arma
 - Cannone d'assalto Iliastus + 15 punti/arma
- Un Contemptor-Incaendus può sostituire qualsiasi artiglio della Perdizione con un'arma da mischia dei Dreadnought (l'arma incorporata, anche nel caso sia stata sostituita, viene mantenuta) gratis
- Un Contemptor-Incaendus può avere una corazza rinforzata + 10 punti

Retrorazzi Incaendus

Una volta per partita, i retrorazzi Incaendus possono essere utilizzati in uno tra i seguenti modi. Nota che le opzioni sono mutualmente esclusive, e una volta utilizzati in una qualsiasi delle modalità seguenti non più possibile utilizzare i retrorazzi per il resto della partita.

- Fase di Schieramento:** Il Giocatore può decidere di utilizzare i retrorazzi per schierare il modello in Riserva e farlo entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità.
- Fase di Movimento:** Il Giocatore può decidere di utilizzare i retrorazzi all'inizio di una sua qualsiasi Fase di Movimento (compreso il primo turno). In questo caso il modello può muoversi fino a 12" ignorando qualsiasi altro modello e/o terreno interposto, come se fosse equipaggiato con dei reattori dorsali. Se il modello inizia o termina questo movimento all'interno di un Terreno Accidentato, deve effettuare un Test di Terreno Pericoloso.
- Fase di Assalto:** Il Giocatore può decidere di utilizzare i retrorazzi all'inizio di una sua qualsiasi Fase di Assalto (compreso il primo turno). In questo caso il modello tira 3D6 per determinare il proprio movimento di Carica anziché 2D6 come di consueto, ignorando qualsiasi altro modello e/o terreno interposto. Se il modello inizia o termina questo movimento all'interno di un Terreno Accidentato, deve effettuare un Test di Terreno Pericoloso.

Scudo Atomantico

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

In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio della Perdizione	-	Mod	2	Mischia, Fuoco Mortale

Fuoco Mortale: Qualsiasi Ferita causata da un'arma con questa regola speciale è raddoppiata e si considera come due Ferite. Effettua separatamente i Tiri Salvezza contro ciascuna Ferita. Le Ferite in eccesso contro un modello ucciso non vengono passate ad altri modelli dell'unità.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Angeli Sanguinari.

MAESTRO CAPITOLARE RALDORON

180 Punti

Raldoron

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Combi-fiamma
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama da Guerra Encarmine
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Sanguinari)
- Carica Furiosa
- Dominio della Saggezza
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Dominio della Saggezza

Se Raldoron è il Generale dell'Esercito, puoi scegliere, anziché determinarlo casualmente, un qualsiasi Tratto del Generale tra quelli della Lista dei Trattati del Generale delle Legioni di Space Marine.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama da Guerra Encarmine	-	+1	2	Mischia, Perfezionata, Lacerante, Colpo Omicida

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Angeli Sanguinari appartenenti alla **Fazione Lealista**.

JUDICIAR ASTER CROHNE

155 Punti

Aster Crohne

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Ascia della scheggia Saiphan
- Campo di Rifrazione
- Due pistole lanciafiamme
- Granate perforanti e a frammentazione
- Granate rad

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Angeli Sanguinari)
- Contrattacco
- Esplorazione
- Lo Spettro di Saiph
- Personaggio Indipendente
- Virtù del Giudizio
- Volontà Adamantina

Opzioni

- Nessuna

Lo Spettro di Saiph

La prima volta che Aster Crohne è ridotto a 0 Ferite e/o rimosso dal gioco a seguito di una qualsiasi altro effetto o attacco, tira un D6. Con un risultato di 4+, Aster Crohne viene invece posizionato tra le Riserve Provvisorie con una sola Ferita rimasta anziché essere rimosso o distrutto. Se Aster Crohne viene posizionato tra le Riserve Provvisorie durante o oltre il quarto Turno, può entrare automaticamente in gioco all'inizio del proprio Turno successivo.

Virtù del Giudizio

All'inizio della partita, dopo lo Schieramento ma prima che cominci il primo Turno, indica D3 unità nemiche come marchiate dalla Furia dell'Angelo. Ogni volta che Crohne, un'unità di Legion Destroyer e/o di Angel's Tears fa fuoco contro una delle unità marchiate, tutti i colpi delle loro pistole lanciafiamme si considerano avere le regole speciali Lacerante e Dilaniante.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia della Scheggia Saiphan	-	+1	3	Mischia, Dilaniante

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Angeli Sanguinari appartenenti alla **Fazione Lealista**.

SANGUINIUS – PRIMARCA DEGLI ANGELI SANGUINARI

485 Punti

Sanguinius

AC
9

AB
5

Fo
6

R
6

Fe
6

I
7

A
6

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Granate a frammentazione
- Grandi Ali
- Infernus
- Lama Encarmine oppure Lancia di Telesto e Spada della Luna Argentea
- Regalia Splendente

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire degli Angeli Sanguinari
- Colpo dal Cielo
- Molto Imponente
- Presenza Angelica

OPZIONE SPECIALE

ARMI DI SANGUINIUS

Sanguinius può essere equipaggiato con la Lama Encarmine oppure con la Lancia di Telesto e la Spada della Luna Argentea. Scegli quale di queste due opzioni utilizzare prima che la partita cominci. La scelta fatta non può essere cambiata nel corso della partita e deve essere chiaramente rappresentata sul modello.

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Angeli Sanguinari appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire degli Angeli Sanguinari

Sanguinius ottiene un bonus di +1 Iniziativa e +1 Attacchi nel corso del primo turno di qualsiasi combattimento.

In aggiunta, fintantoché Sanguinius è presente sul campo di battaglia, tutte le unità amiche di tipo Fanteria da Avvicinamento Rapido e con la regola speciale Legiones Astartes (Angeli Sanguinari) possono sempre utilizzare i reattori dorsali sia nella Fase di Movimento che in quella di Assalto.

In un Distaccamento che include Sanguinius, le unità di Dawnbreaker Cohort possono essere incluse come Scelta Truppa.

Colpo dal Cielo

Al termine di una qualsiasi Fase di Movimento in Sanguinius ha mosso utilizzando le regole dei reattori dorsali, puoi indicare un'unità nemica non ingaggiata in corpo a corpo che Sanguinius abbia sorvolato durante quel turno.

L'unità scelta subisce automaticamente un colpo, risolto a Fo6 VP2 e la regola speciale Ignora la Copertura.

Se l'unità scelta è un Veicolo Volante Sfrecciante o una Creatura Mostruosa Volante in Picchiata subisce invece D3 colpi automatici.

Tutti i colpi sono assegnati casualmente tra i modelli dell'unità scelta e contro i Veicoli sono risolti contro il valore di Corazza laterale.

Presenza Angelica

Qualsiasi unità amica entro 3" da Sanguinius guadagna un modificatore di +D3 a qualsiasi Risultato del Combattimento.

EQUIPAGGIAMENTI

Grandi Ali

Sanguinius si considera equipaggiato con dei reattori dorsali, che può utilizzare sempre sia durante la Fase di Movimento che in quella di Assalto. In aggiunta, gli attacchi Martello dell'Ira di Sanguinius sono sempre risolti a Fo10 e VP2.

Inoltre, quando entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, Sanguinius e l'unità a cui è aggregato non deviano.

Regalia Splendente

Sanguinius ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, Sanguinius può ripetere qualsiasi Tiro Invulnerabilità fallito durante un qualsiasi Turno in cui abbia caricato.

Infernus

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Infernus	18"	8	1	Assalto 2, Un Solo Uso

Lama Encarmine

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Encarmine	-	+1	2	Mischia, Lacerante, Frenesia

Lancia di Telesto

Una volta per partita, al posto dei suoi normali attacchi da Tiro, Sanguinius può scagliare la Lancia di Telesto, utilizzando il profilo indicato per la Fase di Tiro. Una volta scagliata, la Lancia di Telesto non può più essere utilizzata per il resto della partita.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
(fase di Assalto)	-	+3/M*	1/2*	Mischia, A Due Mani, Perfezionata, Morte Immediata, Ira degli Angeli
(fase di Tiro)	12"	7	1	Assalto 1, Sfondacorage, Morte Immediata, Ira degli Angeli

*Il primo profilo è utilizzato nel Turno del Giocatore in cui il modello ha caricato, il secondo in tutti gli altri Turni.

Ira degli Angeli: Per ciascun Tiro per Ferire pari a "6", l'unità bersaglio subisce automaticamente una Ferita addizionale risolta con il medesimo profilo.

Spada della Luna d'Argento

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spada della Luna d'Argento	-	Mod	3	Mischia, Perfezionata, Accecare, Lama da Duellante, Luna d'Argento.

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

Luna d'Argento: Contro i modelli con la regola speciale Psionico, Demone o Demone della Tempesta della Rovina, ogni Ferita causata da un'arma con questa regola speciale si considera come due Ferite. Effettua separatamente i Tiri Salvezza contro ciascuna Ferita. Le Ferite in eccesso contro un modello ucciso non vengono passate ad altri modelli dell'unità.

X – MANI DI FERRO

LEGIONES ASTARTES (MANI DI FERRO)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Armature Inviolabili:** I modelli con questa regola speciale riducono di -1 la Forza di tutti i colpi delle Armi da Tiro che sparano contro di loro.
- **Resisti & Combatti:** I modelli con questa regola speciale devono effettuare un Test di Disciplina per poter effettuare uno Sfondamento dopo aver vinto un Assalto e/o per poter Correre nella Fase di Tiro. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale non possono Andare a Terra volontariamente.
- **Tattiche Rigide:** Un Distaccamento di Mani di Ferro deve includere più modelli di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) rispetto al numero totale di modelli di tipo Fanteria da Avvicinamento Rapido, Moto e/o Moto a Reazione con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro). Nota che a causa di questa regola speciale alcuni Riti di Battaglia potrebbero non essere utilizzabili da un esercito di Mani di Ferro.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Mani di Ferro può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Gorgon Terminator Squad:** Élite (*tutti*)
- **Medusan Immortal Squad:** Élite (*tutti*)
- **Patriarca del Ferro Autek Mor:** QG (solo **Lealisti**)
- **Castrmen Orth:** QG (solo **Lealisti**)
- **Shadrak Meduson:** QG (solo **Lealisti**)
- **Ferrus Manus:** Sovrano della Guerra (solo **Lealisti**)

QG SPECIFICO – PATRIARCA DEL FERRO

Qualsiasi Pretore dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) può essere promosso a Patriarca del Ferro per +40 punti/modello.

Un Patriarca del Ferro è equipaggiato con un Servobraccio e ha le regole speciali Fabbro da Battaglia e Insensibile al Dolore (6+). Un Patriarca del Ferro non può mai essere equipaggiato con dei reattori dorsali, una moto degli space marine o con una moto a reazione Scimitar.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Autosimulacra Benedetta

Qualsiasi Veicolo in un Distaccamento di Mani di Ferro può acquistare una Autosimulacra Benedetta per +10 punti/modello. Quando un Veicolo con questo equipaggiamento ha perso uno o più Punti Scafo, tira un D6 al termine di ciascuno dei suoi Turni del Giocatore. Con un risultato di "6", il Veicolo recupera uno dei Punti Scafo precedentemente persi.

Cyber-famiglio

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) che già non lo abbia come Opzione, può acquistare un Cyber-famiglio per +15 punti/modello.

Un Cyber-famiglio conferisce al possessore un bonus di +1 a qualsiasi Tiro Invulnerabilità posseduto dal modello, fino ad un massimo di 3+, o gliene conferisce uno di 6+ nel caso ne fosse sprovvisto.

Un modello equipaggiato con un Cyber-famiglio può inoltre ripetere qualsiasi Test sulle Caratteristiche fallito (ad eccezione dei Test di Disciplina) e qualsiasi Test di Terreno Pericoloso fallito. *Nota Modellistica:* un Cyber-famiglio può essere rappresentato sia come parte del modello del personaggio sia come modello a sé stante, posizionato su una basetta separata e tenuto in coesione con il proprietario. In quest'ultimo caso ignora sempre il modello del Cyber-famiglio per qualsiasi regola e/o effetto fi gioco e consideralo semplicemente un segnalino. Non occupa quindi spazio in un Trasporto, 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.

RITO DI BATTAGLIA – LA TESTA DELLA GORGONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Mani di Ferro.

Effetti:

- **Accerchiamento Corazzato:** Tutti i Veicoli di Tipo Corazzato del Distaccamento (compresi gli eventuali Trasporti Appositi delle varie unità) schierati in Riserva, guadagnano la regola speciale Aggirare.
- **Figli del Ferro:** Il Distaccamento può includere come Scelta Élite dei Battle Automata Maniple, scelti dalla Lista dell'Esercito della Legio Cybernetica,, indipendentemente dal loro ruolo bellico originario. In aggiunta, qualsiasi unità di tipo Fanteria composta da un massimo di 10 modelli che può normalmente scegliere un Rhino come Trasporto Apposito, può al suo posto scegliere un Land Raider Phobos oppure un Land Raider Proteus.
- **Reliquie di Guerra:** Qualsiasi modello di Fanteria del Distaccamento equipaggiato con un lanciafiamme, può sostituirlo con un fucile Graviton per +10 punti/modello (il modello deve ovviamente essere opportunamente modificato). In aggiunta, tutti i Veicoli del Distaccamento sono automaticamente equipaggiati con un'Autosimulacra Benedetta senza alcun costo aggiuntivo.
- **Terreno Scelto:** Tutte le unità di Fanteria del Distaccamento guadagnano la regola speciale Risoluto, quando si trovano nella propria Area di Schieramento.

Limitazioni:

- Il Distaccamento può includere al massimo una sola Scelta Supporto Leggero.
- Con l'eccezione dei Consoli di tipo Maestro della Forgia, il Distaccamento può includere al massimo un singolo Console come scelta QG.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – LA COMPAGNIA DEL FERRO AMARO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Mani di Ferro.

Effetti:

- **Compagnia di Immortali:** Il Distaccamento può includere le Medusan Immortal Squad come Scelta Truppa.
- **Dovere Amaro:** Le Medusan Immortal Squad che si trovano nell'Area di Schieramento nemica guadagnano la regola speciale Risoluto.
- **Odio Immortale:** In un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia, tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro) hanno la regola speciale Odio (Traditori).

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un esercito composto con le regole delle Legioni Spezzate.
- L'esercito non può includere Ferrus Manus.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.

GORGON TERMINATOR SQUAD

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator Gorgone	4	4	4	4	1	3	2	8	2+
Martellatore Gorgone	4	4	4	4	1	3	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Gorgone
- 1 Martellatore Gorgone

Tipo di Unità

- Terminator Gorgone: Fanteria
- Martellatore Gorgone: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Gorgone
- Ascia potenziata (solo Terminator)
- Combi-requiem
- Martello tuono (solo Martellatore)

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Avanzata Implacabile
- Insensibile al Dolore (5+)

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator Gorgone addizionali..... +35 punti/modello
- Qualsiasi Terminator Gorgone dell'unità può sostituire l'ascia potenziata con uno dei seguenti:
 - Artiglio fulmine (singolo) +5 punti/modello
 - Maglio potenziato +5 punti/modello
 - Maglio a catena..... +10 punti/modello
- Qualsiasi Terminator Gorgone dell'unità può sostituire l'ascia potenziata e il combi-requiem con una coppia di artigli fulmine..... +15 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Terminator Gorgone può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciapietre pesante +10 punti/modello
 - Cannone automatico Mietitore..... +15 punti/modello
 - Fucile Graviton..... +15 punti/modello
- Il Martellatore Gorgone può sostituire il proprio combi-requiem con una combi-arma..... +7 punti
- Il Martellatore Gorgone può avere un lanciagranate d'assalto..... +10 punti
- Il Martellatore Gorgone può avere un cyber-famiglio..... +10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Armatura Terminator Gorgone

Conferisce un Tiro Armatura di 2+, un Tiro Invulnerabilità di 5+ e le regole speciali Iriducibile e Imponente. Un modello equipaggiato con un'armatura Terminator Gorgone non può mai essere trasportato in un Rhino e non può mai effettuare Sfondamenti.

In aggiunta al termine di ogni Fase in cui almeno un modello di un'unità con questo equipaggiamento ha superato con successo almeno un Tiro Armatura e/o un Tiro Invulnerabilità, tira un singolo D6. Con un risultato di 4+, tutti i modelli (amici e nemici) entro 6" dall'unità devono superare un Test come se fossero appena stati colpiti da un'arma con la regola speciale Accecare. I modelli amici possono ripetere il Test.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Mani di Ferro.

MEDUSAN IMMORTAL SQUAD

205 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Immortale	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergente Veterano Immortale	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 9 Immortali
- 1 Sergente Veterano Immortale

Tipo di Unità

- Immortale: Fanteria
- Sergente Veterano Immortale: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Abbatteteli!
- Armature Rinforzate
- Insensibile al Dolore (5+)

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito, oppure uno Spartan se composta da più di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Immortali addizionali +12 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Spada a catena gratis
 - Fucile Volkite +2 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Immortale può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciagamme +10 punti/modello
 - Fucile graviton +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Fresa laser +10 punti/modello
- Il Sergente Veterano Immortale può sostituire il fucile requiem e/o la pistola requiem con uno dei seguenti (ogni opzione può essere scelta una sola volta).
 - Pistola plasma +10 punti
 - Arma potenziata +10 punti
 - Artiglio fulmine (singolo) +15 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Martello Tuono +20 punti
- Il Sergente Veterano Immortale può avere bombe termiche +5 punti
- Il Sergente Veterano Immortale può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Abbatteteli!

Dopo aver vinto un Assalto, al posto che effettuare uno Sfondamento, una Medusan Immortal Squad può invece scegliere di sparare contro una singola unità nemica che ha ripiegato dal corpo a corpo appena effettuato, come se fosse la Fase di Tiro. Questo attacco è risolto prima di muovere i modelli in Ripiegamento e le perdite sono rimosse come se fosse la Fase di Tiro. Le armi ad Area non possono essere utilizzate con questa regola speciale, mentre le armi a Sagoma infliggono D3 colpi automatici risolti utilizzando Forza e VP dell'arma anziché utilizzare le loro normali regole. Questa regola speciale può essere utilizzata soltanto se quando l'unità bersaglio ripiega la Medusan Immortal Squad non si trova più ingaggiata in Corpo a Corpo. Se l'unità utilizza questa regola speciale, non può Consolidare al termine della Fase di Assalto.

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.

In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Mani di Ferro.

Patriarca del Ferro Autek Mor

225 Punti

Autek Mor

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Controllore Corticale
- Fucile Volkite
- Lama del Campione
- Servo-braccio

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Fabbro da Guerra
- Geloso del Comando
- Generale (Arsenale Pericoloso)
- Implacabile
- Imponente
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Generale (Arsenale Pericoloso)

Se è il Generale dell'Esercito, Autek Mor ha automaticamente il Tratto del Generale "Arsenale Pericoloso".

- Arsenale Pericoloso:** Durante lo Schieramento, indica una qualsiasi unità di Tipo Fanteria sul tavolo di gioco. Autek Mor e l'unità scelta hanno la regola speciale Nemico Favorito (Fanteria).

Geloso del Comando*

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Ferrus Manus, Autek Mor deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Mani di Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

CENTURIONE DELL'AVANGUARDIA CORAZZATA CASTRMEN ORTH

80 Punti

Castrmen Orth

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Campo di Rifrazione
- Cyber-famiglio
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mazza potenziata
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Cacciatore di Veicoli Corazzati
- Comandante della Punta di Lancia
- Generale (Distruttore di Corazzati)
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Distruttore di Corazzati)

Se è il Generale dell'Esercito, Castrmen Orth ha automaticamente il Tratto del Generale "Distruttore di Corazzati".

- Distruttore di Corazzati:** Tutti i Veicoli di Tipo Corazzato nello stesso Distaccamento di Castrmen Orth hanno un bonus di +1 a qualsiasi risultato sulla Tabella dei Danni ai Veicoli quando effettuano uno Speronamento.

Comandante della Punta di Lancia

All'inizio della partita, Castrmen Orth **deve** sempre essere assegnato ad un **Veicolo Corazzato** oppure ad un **Veicolo Super-pesante** (nota che non può essere assegnato ad un Camminatore Super-pesante) presente nello stesso Distaccamento e con un valore di Corazza Frontale pari o superiore a 13.

Castrmen Orth non occupa alcun posto nell'eventuale capacità di Trasporto di questo Veicolo, e non può sbarcare finché il Veicolo non è stato Distrutto o Immobilizzato. Quando il Veicolo a cui è stato assegnato viene distrutto, considera Castrmen Orth come un normale passeggero (ai fini di eventuali danni subiti e per lo sbarco). Dopo essere sbarcato dal Veicolo a cui è stato assegnato, Castrmen Orth si considera un normale Personaggio Indipendente, e potrà quindi reimbarcarsi su altri Veicoli secondo le normali regole dei Trasporti.

Fintantoché Castrmen Orth si trova all'interno di un Veicolo, questo può utilizzare la sua AB 5 e beneficia della regola speciale Cacciatore di Veicoli Corazzati per tutti i suoi attacchi.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Mani di Ferro appartenenti alla **Fazione Lealista**.

SHADRAC MEDUSON

195 Punti

Shadrak Meduson

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Fucile requiem perfezionato
- Gladio Albanico potenziato
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola Archeotech

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Mani di Ferro)
- Generale (L'Arrivo della Tempesta)
- Maestro delle Legioni Spezzate
- Personaggio Indipendente

Generale (L'Arrivo della Tempesta)

Se è il Generale dell'Esercito, Shadrak Meduson ha automaticamente il Tratto del Generale "L'Arrivo della Tempesta".

- L'Arrivo della Tempesta:** Una volta per partita, all'inizio di uno qualsiasi dei suoi Turni del Giocatore, Shadrak Meduson può utilizzare questa abilità. Fino all'inizio del proprio successivo Turno del Giocatore, tutte le unità dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Mani di Ferro), Legiones Astartes (Salamandre) o Legiones Astartes (Guardia del Corvo) guadagnano le regole speciali Carica Furiosa, Crociato e Odio (tutti).

Maestro delle Legioni Spezzate

Shadrak Meduson ha la regola speciale Maestro della Legione, ma in aggiunta ai Riti di Battaglia specifici della Mani di Ferro, consente di utilizzare anche i Riti di Battaglia specifici delle Salamandre e della Guardia del Corvo. Ai fini dell'utilizzo di questi Riti (per regole, penalità, bonus ecc) Shadrak Meduson si considera avere la relativa versione della regola speciale Legiones Astartes.

Nota che questa regola speciale ha effetto solo in caso Shadrak Meduson faccia parte di un esercito creato secondo le regole delle Legioni Spezzate.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gladio Albanico Potenziato	-	+1	3	Mischia, Dilaniante, Perfezionato

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Mani di Ferro appartenenti alla Fazione Lealista.

FERRUS MANUS – PRIMARCA DELLE MANI DI FERRO

455 Punti

Ferrus Manus

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	6	7	7	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Carapace di Medusa
- Spaccaforgia

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire delle Mani di Ferro
- Maestro dei Meccanismi
- Molto Imponente

OPZIONE SPECIALE

LA MORTE DI FERRUS MANUS

In una partita narrativa ambientata durante gli eventi di Isstvan V, Ferrus Manus non è più in possesso del suo martello Spaccaforgia.

In questo caso, il costo di Ferrus Manus è ridotto a **415 punti**.

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Mani di Ferro appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire delle Mani di Ferro

Ferrus Manus ha le regole speciali Frantumatore (che si applica a tutti i suoi Attacchi in Corpo a Corpo, in aggiunta alle regole speciali delle armi utilizzate) e Irriducibile. In aggiunta, tutti gli attacchi da tiro risolti contro di lui subiscono una penalità di -1 alla propria Forza.

Tutti i modelli con la regola speciale Legioens Astartes (Mani di Ferro) in un Distaccamento che include Ferrus Manus guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), a meno che già non possiedano una versione migliore di tale regola.

Maestro dei Meccanismi

Ferrus Manus ha la regola speciale Fabbro da Battaglia, ma supera qualsiasi Tiro per la Riparazione con un risultato di 3+. In aggiunta, in un Distaccamento Primario che includa Ferrus Manus, tutti i Veicoli con almeno un valore di Corazza pari o superiore a 13 guadagnano la regola speciale Difficile da Abbattere.

EQUIPAGGIAMENTI

Carapace di Medusa

Ferrus Manus ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 3+.

Il Carapace di Medusa include inoltre un Nuncio-Vox e un Servobraccio. In aggiunta, Ferrus Manus può far fuoco con 2 delle armi da tiro seguenti in ciascuna Fase di Tiro (nota che entrambe le armi devono far fuoco contro lo stesso bersaglio).

- Distruttore plasma
- Fucile Graviton
- Lanciafiamme pesante
- Lanciagranate d'assalto (usi illimitati)

Spaccaforgia

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spaccaforgia	-	x2	1	Mischia, Atterrare, Concussione

XII – DIVORATORI DI MONDI

LEGIONES ASTARTES (DIVORATORI DI MONDI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Sete di Sangue:** Tutti i modelli con questa regola speciale devono sempre Consolidare verso l'unità nemica più vicina che sono in grado di danneggiare. In aggiunta, quando un'unità con questa regola speciale fallisce un Test di Morale a seguito del Risultato di un Combattimento, tira un D6. Con un risultato di 4+ l'unità non fugge (si considerano aver superato il Test di Morale) e tutti i modelli dell'unità guadagnano la regola speciale Rabbia per il resto della partita. Utilizza un segnalino a fianco dell'unità per indicare questa eventualità.
- **Violenza Incarnata:** Tutti i modelli con questa regola speciale ripetono qualsiasi Tiro per Ferire pari a "1" in un qualsiasi Turno in cui abbiano caricato con successo un'unità nemica, a meno che non abbiano effettuato una Carica Scomposta. In aggiunta, i Personaggi con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 AC quando combattono in una Sfida.

L'ASCEA DELLA MAREA SELVAGGIA – IL DESTINO DEI DIVORATORI DI MONDI

Un Distaccamento di Divoratori di Mondi appartenente alla **Fazione Traditrice** può, nelle partite ambientate dopo il Massacro di Istvaan III, sostituire la regola speciale Sete di Sangue con la seguente regola Pazzia Sanguinaria. La scelta deve essere dichiarata prima che la partita cominci e nel caso ha effetto su tutte le unità dell'esercito.

- **Pazzia Sanguinaria:** Tutti i modelli con questa regola speciale devono sempre effettuare uno Sfondamento se ne hanno la possibilità e non possono mai Andare a Terra volontariamente e/o scegliere di fallire un Test di Morale. In aggiunta hanno la regola speciale Rabbia e devono sempre Consolidare verso l'unità nemica più vicina che sono in grado di danneggiare.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Divoratori di Mondi può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Rampager Squad:** Élite e/o Supporto Leggero (*tutti*)
- **Centurione Shabran Darr:** QG (solo **Lealisti**)
- **Khârn il Sanguinario:** QG (solo **Traditori**)
- **Gahlan Surlak:** QG (solo **Traditori**)
- **The Red Butchers:** Élite (solo **Traditori**)
- **Angron:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

OPZIONE SPECIALE – ESORTAZIONE AL MASSACRO

Nelle partite ambientate dopo la Crociata Ombra (008.M31), qualsiasi Apotecario e Console di tipo Primus Medicae e con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) guadagna automaticamente la regola speciale Esortazione al Massacro senza alcun costo aggiuntivo. Dichiarare sempre prima che la partita cominci se l'esercito sta utilizzando questa regola o meno.

Esortazione al Massacro

Quando un modello con questa regola speciale è aggregato ad un'unità di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi), può attivarla all'inizio di una qualsiasi Fase di Assalto. Tutti i modelli dell'unità guadagnano un bonus di +1 Attacco per tutta la durata di quella Fase di Assalto. Al termine della Fase di Assalto, tira un D6 per ogni modello dell'unità ancora in vita che ha beneficiato di questa regola speciale. Con un risultato di "1", il modello viene rimosso dal gioco automaticamente senza poter effettuare alcun Tiro Salvezza di nessun tipo.

Questa regola speciale non ha alcun effetto sui modelli di tipo Personaggio.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Ascia a Catena

Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) e equipaggiato con una spada a catena (o con un'arma potenziata nel caso di modelli in armatura Terminator) può sostituirla con un'ascia a catena senza alcun costo aggiuntivo. Nota che la sostituzione deve essere chiaramente rappresentata sul modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia a Catena	-	+1	4	Mischia

Armi Caedere

Qualsiasi Personaggio e/o Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) ed equipaggiato con una spada a catena, può sostituirla con una delle seguenti Armi Caedere, al costo di +15 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia scorticatrice	-	+1	3	Mischia, A Due Mani, Lacerante, Ingomb., Arma Specialistica,
Falci Gemelle	-	Mod	5	Mischia, Dilaniante, Arma Specialistica, +1 Attacco
Frusta Uncinata	-	Mod	5	Mischia, Corrotto, Arma Specialistica
Martello meteoritico	-	+2	5	Mischia, A Due Mani, Concussione, Arma Special., +1 Iniziativa

RITO DI BATTAGLIA – ASSALTO BERSERKER

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Divoratori di Mondi.

Effetti:

- **Carica Berserker:** Tutti i modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) hanno la regola speciale Odio (tutti) fintantoché si trovano al di fuori dalla propria Area di Schieramento. In aggiunta devono sempre effettuare uno Sfondamento, se ne hanno la possibilità.
- **Ondate Irrefrenabili:** Tutti i modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) devono ripetere qualsiasi Test di Inchiodamento fallito e devono ripetere qualsiasi risultato di "1" ottenuto per determinare la distanza di Corsa.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa Obbligatoria addizionale.
- Il Distaccamento non può includere un numero di Veicoli di tipo Corazzato o Volante superiore a quello delle unità di tipo Fanteria.
- Il Distaccamento può includere al massimo un solo Console e non può includere Consoli di tipo Bibliotecario.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – IL PERCORSO CREMISI

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Divoratori di Mondi.

Effetti:

- **Fino alla Morte:** Tutti i Personaggi Indipendenti del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) hanno la regola speciale Difficile da Abbattere fintantoché si trovano nell'Area di Schieramento nemica. I modelli che già possiedono questa regola speciale beneficiano invece di un bonus di +1 al tiro di dado necessario per attivarla (fino ad un massimo di 4+).
- **Speranza Perduta:** Tutti i modelli di tipo Fanteria del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) hanno la regola speciale Insensibile al Dolore fintantoché si trovano nell'Area di Schieramento nemica. I modelli che già possiedono questa regola speciale beneficiano invece di un bonus di +1 al tiro di dado necessario per attivarla (fino ad un massimo di 3+).

Limitazioni:

- Se la Missione giocata prevede gli Obiettivi Secondari Attrito e/o Incursione, il Giocatore avversario guadagna un Punto Vittoria addizionale per ciascuno di questi Obiettivi che l'esercito che utilizza questo Rito di Battaglia non ottiene.
- Il Distaccamento non può includere modelli di tipo Immobile e/o con la regola speciale Lenti & Determinati.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RAMPAGER SQUAD

130 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Assalitore	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Campione Assalitore	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Assalitori
- 1 Campione Assalitore

Tipo di Unità

- Assalitore: Fanteria
- Campione Assalitore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Ascia a catena
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Esplorazione
- Guerrieri Scelti
- Insensibile al Dolore (6+)

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli e non è equipaggiata con dei reattori dorsali, l'unità può scegliere un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Assalitori addizionali..... +20 punti/modello
- L'intera unità può avere reattori dorsali..... +10 punti/modello
(se viene scelta questa opzione l'unità non può scegliere un Trasporto Apposito)
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'ascia a catena con una spada a catena pesante..... +5 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'ascia a catena e la pistola requiem con una delle armi Caedere..... +10 punti/modello
- Il Campione Assalitore può sostituire l'ascia a catena uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Artiglio fulmine (singolo) +15 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
- Il Campione Assalitore può sostituire la propria pistola requiem con una pistola plasma..... +10 punti
- Il Sergente Distruttore di Ferro può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

ÉLITE E/O SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Élite e/o una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Divoratori di Mondi.

CENTURIONE SHABRAN DARR

115 Punti

Shabran Darr

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Ascia a catena perfezionata
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Cacciatore di Teste
- Generale (Sanguinario)
- Insensibile al Dolore (6+)
- Odio (Space Marine Traditori)*
- Personaggio Indipendente
- Rabbia

**Questa regola speciale si applica soltanto contro qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes e appartenenti alla Fazione Traditrice.*

Opzioni

- Shabran Darr può avere dei reattori dorsali +20 punti

Generale (Sanguinario)

Se è il Generale dell'Esercito, Shabran Darr ha automaticamente il Tratto del Generale "Sanguinario", dei Trattati delle Legioni di Space Marine.

Cacciatore di Teste

Quando combatte in una Sfida, tutti gli attacchi di Shabran Darr guadagnano la regola speciale Dilaniante.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla **Fazione Lealista**.

KHARN IL SANGUINARIO

170 Punti

Kharn

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	5	4	4	3	5	4	9	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Il "Taglierino"
- Pistola plasma

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Colpi di Precisione
- Eredità di Sangue
- Frenesia
- Generale (Assalto Selvaggio)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Kharn può sostituire il "Taglierino" con Gorechild (vedi la regola speciale Eredità di Sangue per le modalità di questa Opzione) +20 punti

Generale (Assalto Sanguinario)

Se è il Generale dell'Esercito, Kharn ha automaticamente il Tratto del Generale "Assalto Sanguinario".

- Assalto Sanguinario:** L'esercito di Kharn ha un bonus di +1 a qualsiasi tiro per determinare quale Giocatore avrà il primo turno e ai tiri per Rubare l'Iniziativa (se la Missione lo prevede).

Eredità di Sangue

Se nell'armata non è presente anche Angron, Kharn può sostituire il "Taglierino" con Gorechild, una delle asce del proprio Primarca.

Questa opzione costa +20 punti, e Gorechild utilizza il profilo descritto nel seguito.

Generale Orgoglioso

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Angron, Kharn deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Marchiato da un Oscuro Destino

Nelle partite di Campagna, o dove l'essere ferito e/o ucciso tra una battaglia e la successiva sono un fattore considerato, Kharn può ripetere qualsiasi tiro effettuato per tali effetti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Il "Taglierino"	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante
Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gorechild"	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Omicida, Sfondacorage

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 contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

GAHLAN SURLAK

110 Punti

Gahlan Surlak

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Ascia potenziata
- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Narthecium Primus
- Pistola ad aghi perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Esortazione al Massacro
- Maestro degli Inductii
- Personaggio Indipendente
- Sacro Dovere
- Ufficiale di Supporto della Legione

Opzioni

- Nessuna

Esortazione al Massacro

Quando un modello con questa regola speciale è aggregato ad un'unità di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi), può attivarla all'inizio di una qualsiasi Fase di Assalto. Tutti i modelli dell'unità guadagnano un bonus di +1 Attacco per tutta la durata di quella Fase di Assalto. Al termine della Fase di Assalto, tira un D6 per ogni modello dell'unità ancora in vita che ha beneficiato di questa regola speciale. Con un risultato di "1", il modello viene rimosso dal gioco automaticamente senza poter effettuare alcun Tiro Salvezza di nessun tipo. Questa regola speciale non ha alcun effetto sui modelli di tipo Personaggio.

Maestro degli Inductii

Tutte le Legion Tactical Squad in un Distaccamento che include Gahlan Surlak possono essere indicate come "Inductii potenziati". Queste unità beneficiano automaticamente e senza alcun costo aggiuntivo di un bonus di +1 alla propria Forza e hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), ma al contempo subiscono una penalità di -1 alla propria AB e non si considerano mai Unità Valide.

Solo Gahlan Surlak o un Apotecario con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) possono aggregarsi ad un'unità di Inductii, e nessun altro Personaggio può mai essere assegnato ad una di queste unità. In aggiunta, l'avversario non guadagna mai alcun Punto Vittoria a seguito di un'unità di Inductii, qualora questo sia rilevante ai fini degli Obiettivi della Missione giocata.

Sacro Dovere

Nelle Missioni in cui sono guadagnati Punti Vittoria a seguito della distruzione di un'unità, se Gahlan Surlak si trova entro 6" da un'unità amica di Space Marine di tipo Fanteria o Fanteria da Avvicinamento Rapido, tira un D6. Con un risultato di 5+ anche il Giocatore che controllava l'unità distrutta guadagna un Punto Vittoria.

Ufficiale di Supporto della Legione

Un Ufficiale di Supporto della Legione non può mai essere scelto come QG Obbligatorio in un Distaccamento, a meno che non sia specificato il contrario (ad esempio in un particolare Rito di Guerra o tra le regole di una specifica Legione). Nota che questo normalmente significa che un Console con questa regola speciale non può far parte di un Distaccamento Alleato.

Narthecium Primus

Finché Gahlan Surlak è vivo, lui e tutti i modelli appartenenti alla stessa unità (compresi eventuali Personaggi Indipendenti aggregati) che possiedono la regola speciale Legiones Astartes guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (4+). In aggiunta, l'avversario deve ripetere qualsiasi Tiro per Ferire riuscito contro Gahlan Surlak o la sua unità con armi con la regola speciale Avvelenato..

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

THE RED BUTCHERS

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator Macellaio	5	2	4	4	2	4	2	8	2+
Divorato	5	2	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Macellaio
- 1 Divorato

Tipo di Unità

- Terminator Macellaio: Fanteria
- Divorato: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Ascia potenziata
- Combi-requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Divoratori di Mondi)
- Carica Irrefrenabile
- Follia Divorante
- Implacabile
- Insensibile al Dolore (6+)
- Odio (tutti)

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator Macellaio addizionali +45 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con una seconda ascia potenziata gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'ascia potenziata e il combi-requiem con una coppia di artigli fulmine +5 punti/modello
- Il Divorato può sostituire l'ascia potenziata con uno dei seguenti:
 - Maglio potenziato +5 punti
 - Maglio a catena +10 punti
 - Martello Tuono +10 punti
- Il Divorato sostituire il combi-requiem con una combi-arma +5 punti

Carica Irrefrenabile

Un'unità composta per la maggioranza da modelli con questa regola speciale può ripetere qualsiasi tiro per determinare la distanza di carica.

Follia Divorante

I modelli con questa regola speciale sono sempre colpiti in corpo a corpo con un risultato di 3+, indipendentemente dal valore di AC del nemico. L'AC dei modelli con questa regola speciale è utilizzata normalmente per effettuare i propri Tiri per Colpire, per effettuare Test riguardanti il valore di AC o per qualsiasi altro effetto riguardante il valore di AC.

In aggiunta, i modelli con questa regola speciale non sono mai considerati un'Unità Valida, indipendentemente dalle regole della Missione giocata.

ÉLITE – TRADITORI

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

ANGRON – PRIMARCA DEI DIVORATORI DI MONDI

400 Punti

Angron

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
9	5	7	6	5	7	6	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura di Marte
- Fornace del Disprezzo
- Gorefather & Gorechild
- Granate a frammentazione
- Unghie del Macellaio

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Divoratori di Mondi
- Imponente
- Odio (tutti)
- Sabbie Rosse

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Divoratori di Mondi appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Divoratori di Mondi

Angron ha le regole speciali Carica Fusoria e Insensibile al Dolore (5+). In aggiunta deve sempre muoversi verso l'unità nemica più vicina quando effettua un movimento di Consolidamento.

Tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) e entro 12" da Angron si considerano Implacabili.

Sabbie Rosse

In eccezione alle normali regole, in ogni Fase di Assalto Angron può lanciare e combattere quante Sfide desidera, fino al suo numero massimo di Attacchi (vedi le Unghie del Macellaio) e fino al numero totale di Personaggi Indipendenti e/o unità nemiche che si trovano ingaggiate in combattimento contro di lui.

Dichiara tutte le Sfide e poi combattile nell'ordine scelto dal Giocatore che controlla Angron durante la sottofase delle Sfide di ciascun combattimento.

Angron deve suddividere i propri Attacchi tra le varie Sfide lanciate prima di effettuare qualsiasi Tiro per Colpire, e deve allocare almeno un Attacco a ciascuna di esse.

EQUIPAGGIAMENTI

Armatura di Marte

Angron ha un Tiro Armatura 3+ e un Tiro Invulnerabilità 4+.

Fornace del Disprezzo

La Fornace del Disprezzo si considera una pistola plasma perfezionata.

Gorefather & Gorechild

Angron utilizza due possenti asce da guerra, che gli conferiscono un bonus di +1 Attacco (già incluso nel profilo) per essere armato con due armi da mischia e che vengono utilizzate come se fossero un'unica arma con il profilo sotto riportato.

Unghie del Macellaio

Per ogni Personaggio Indipendente e/o Unità di Fanteria uccise direttamente da Angron durante un Corpo a Corpo (Angron deve sferrare personalmente il colpo che uccide l'ultimo modello dell'unità per beneficiare di questo bonus), Angron guadagna un bonus di +1 Attacco per il resto della battaglia, fino ad un massimo di 10 Attacchi.

Gorefather & Gorechild

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gorefather & Gorechild	-	+1	2	Mischia, Sfondacrazze, Colpo Omicida

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

XIII – ULTRAMARINES

LEGIONES ASTARTES (ULTRAMARINES)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Certezza & Risolutezza:** I modelli con questa regola speciale si considerano avere una Disciplina immutabile pari a 10 quando effettuano i Test di Paura e/o di Chiamata a Raccolta.
- **Rigida Catena di Comando:** Se tutte le unità QG in un Distaccamento di Ultramarines sono uccise, l'avversario guadagna immediatamente +1 Punto Vittoria addizionale. In aggiunta, se il Generale dell'Esercito viene ucciso, tutte le unità con questa regola speciale devono effettuare immediatamente un Test di Inchiodamento, con l'eccezione dei Personaggi Indipendenti e delle unità a cui questi sono eventualmente aggregati.
Questa regola è ignorata se il Generale dell'Esercito è il Primarca Roboute Guilliman. In questo caso, se Guilliman viene ucciso, tutte le unità con questa regola speciale devono effettuare un Test di Inchiodamento e l'avversario guadagna immediatamente +1 Punto Vittoria addizionale in aggiunta ai punti normalmente guadagnati per gli Obiettivi come Uccidi il Generale, Prezzo del Fallimento ecc.
- **Tattiche Concatenate (1):** Ogni volta che un'unità con questa regola speciale spara contro un'unità nemica che è già stata colpita con successo da un'altra unità di Ultramarines* nella stessa Fase di Tiro, può ripetere qualsiasi Tiro per Ferire e/o Tiro per penetrare la Corazza pari ad 1. Questa regola speciale non ha effetto quando l'unità fa fuoco Alla Cieca o con armi di tipo ad Area.
- **Tattiche Concatenate (2):** Ogni volta che un'unità con questa regola speciale fallisce una carica contro un'unità nemica che si trova già ingaggiata da un'altra unità di Ultramarines*, deve ripetere il Tiro per determinare la distanza di Carica.

*Ai fini di queste regole speciali, si intendono "Unità di Ultramarines" tutte le unità appartenenti allo stesso Distaccamento di Ultramarines e facenti parte della Legiones Astartes – Age of Darkness Army List, ad eccezione di Veicoli Super-pesanti, Veicoli Volanti, Servitori da Battaglia e Automata da Battaglia di qualsiasi tipo.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Ultramarines può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Invictarus Suzerain Squad:** Élite (*tutti*)
- **Locutarus Storm Squad:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Fulmentarus Terminator Strike Squad:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Capitano Remus Ventanus:** QG (solo **Lealisti**)
- **Onorato Telemachus:** Élite (solo **Lealisti**)
- **Roboute Guilliman:** Sovrano della Guerra (solo **Lealisti**)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Ascia del Legato

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) equipaggiato con una spada a catena, può sostituirla con un'ascia del Legato per +20 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia del Legato	-	Mod	2	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Tagliente

Colpo Tagliente: Qualsiasi Tiro per Colpire pari a "6" ferisce automaticamente il bersaglio.

Mantello di Ultramar

Qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) può sostituire la propria armatura dell'artefice con un Mantello di Ultramar per +20 punti/modello.

Un Mantello di Ultramar conferisce un Tiro Armatura 2+ e la regola speciale Insensibile al Dolore.

OPZIONE ADDIZIONALE – DAMOCLES COMMAND RHINO

Qualsiasi Distaccamento Primario di Ultramarines può includere un singolo Damocles Command Rhino addizionale come Trasporto Apposito per un Console di tipo Maestro dei Segnali.

OPZIONE ADDIZIONALE – LEGION BREACHER SIEGE SQUAD

Qualsiasi Legion Breacher Siege Squad in un Distaccamento di Ultramarines ottiene la seguente opzione addizionale. Nota che le opzioni normalmente disponibili all'unità non vengono in alcun modo modificate.

- L'intera unità può sostituire il fucile requiem con una spada potenziata..... +5 punti/modello

RITO DI BATTAGLIA – LOGOS LECTORA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Ultramarines.

Effetti:

- All'inizio di ciascun Turno di Gioco, scegli uno degli effetti sotto indicati. Tutti i modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) e tutti i Dreadnought (di qualsiasi tipo) del Distaccamento beneficiano delle regole speciali indicate.
 - **Fategliela Pagare!:** Le unità guadagnano la regola speciale Contrattacco.
 - **In Marcia:** Le unità possono ripetere qualsiasi tiro per determinare la distanza di Corsa.
 - **Tenete Duro:** Le unità che sono rimaste stazionarie nel Turno in corso possono tirare di Reazione ad AB2.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Console di tipo Maestro dei Segnali oppure un Damocles Command Rhino come Scelta QG Obbligatoria addizionale.
- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa Obbligatoria addizionale.
- Il Distaccamento non può includere un numero totale di Veicoli di tipo Corazzato o di tipo Volante superiore a quello delle unità di tipo Fanteria.
- Le unità del Distaccamento non possono essere schierate utilizzando la regola speciale Infiltrazione, e non possono entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità, e pertanto le unità che sono obbligate a entrare in gioco in questo modo (ad esempio le capsule d'atterraggio) non possono essere scelte come parte del Distaccamento.

RITO DI BATTAGLIA – MISSIONE VIGIL OPERTII

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Ultramarines.

Effetti:

- **Avanguardia Ausiliaria:** Tutte le unità di tipo Fanteria appartenenti al Distaccamento Alleato Obbligatorio (vedi le Limitazioni del Rito) si considerano avere la regola speciale Infiltrazione.
- **Sacro Dovere:** Tutte le unità di tipo Fanteria appartenenti al Distaccamento Alleato Obbligatorio (vedi le Limitazioni del Rito) si considerano avere la regola speciale Avanzata Implacabile.
- **Supervisori:** Le Legion Recon Squad del Distaccamento perdono la regola speciale Unità di Supporto, e possono pertanto essere utilizzate come Scelta Truppa Obbligatoria.

Limitazioni:

- Il Distaccamento Primario deve includere un Console di tipo Vigilator come scelta QG Obbligatoria.
- L'esercito **deve** includere un Distaccamento Alleato, scelto dalla Imperialis Militia & Cults Army List appartenente alla Fazione Lealista, che **deve** essere dotato delle Provenienze Élite Guerriera e Geneticamente Modificati.
- Il Distaccamento Alleato non può includere Inducted Levy Squad.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

INVICTARUS SUZERAIN SQUAD

200 Punti

Invictarus Suzerain

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	1	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 5 Invictarus Suzerain

Tipo di Unità

- Invictarus Suzerain: Fanteria

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Ascia del Legato
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Scudo da abbordaggio

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Ultramarines)
- Araldi dell'Onore
- Avanzata Implacabile
- Guerrieri Scelti
- Signori di Ultramar

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Invictarus Suzerain addizionali +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la pistola requiem con una pistola plasma +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'ascia del Legato con un martello tuono +15 punti/modello

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Araldi dell'Onore

I Pretori e/o i Personaggi con le regole speciali Legiones Astartes (Ultramarines) e Maestro della Legione possono scegliere una Invictarus Suzerain Squad al posto di una Legion Command Squad. In questo caso, uno dei modelli dell'unità deve sostituire lo scudo d'abbordaggio con uno Stendardo della Legione, ed essere modificato adeguatamente per riflettere questo equipaggiamento.

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

Signori di Ultramar

Le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) e/o le unità amiche di un Distaccamento Alleato di Solar Auxilia o di Imperialis Militia entro 12" da un'unità di Invictarus Suzerain hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina (fino ad un massimo di D10), fintantoché l'unità di Invictarus Suzerain non è Inchiodata o in Ripiegamento.

Stendardo della Legione

Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da un modello equipaggiato con uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) si considerano Implacabili.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Ultramarines.

LOCUTARUS STORM SQUAD

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Locutarus	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Leader Locutarus	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Locutarus
- 1 Leader Locutarus

Tipo di Unità

- Locutarus: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Leader Locutarus: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Reattori dorsali
- Spada potenziata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Ultramarines)
- Intervento di Precisione
- Salva d'Apertura

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Locutarus addizionali.....+20 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Locutarus può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme.....+10 punti/modello
 - Pistola plasma.....+15 punti/modello
- Il Leader Locutarus può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme.....+10 punti
 - Pistola plasma.....+15 punti
- Il Leader Locutarus può sostituire la spada potenziata con uno dei seguenti:
 - Ascia potenziata.....gratis
 - Artiglio fulmine (singolo).....+5 punti
 - Maglio potenziato.....+5 punti
- Il Leader Locutarus può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche.....+5 punti
 - Scudo da combattimento.....+5 punti

Intervento di Previsione

Un'unità con questa regola speciale può ripetere il tiro del dado Deviazione quando entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, ma deve accettare il secondo risultato, anche se peggiore del primo.

Salva d'Apertura

Nel turno in cui entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità, i modelli con questa regola speciale possono sparare due volte con le proprie armi di tipo Pistola durante la Fase di Tiro (tutti i colpi devono essere rivolti contro lo stesso bersaglio).
Nota che eventuali Personaggi aggregati all'unità non beneficiano di questa regola speciale.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Ultramarines.

FULMENTARUS TERMINATOR STRIKE SQUAD

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator Fulmentarus	4	5	4	4	1	4	2	8	2+
Decurione Fulmentarus	4	5	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Fulmentarus
- 1 Decurione Fulmentarus

Tipo di Unità

- Terminator Fulmentarus: Fanteria
- Decurione Fulmentarus: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem
- Mazza potenziata
- Tracciatore Peritarch

**I modelli dell'unità possono sparare con il combi-requiem in aggiunta al lanciamissili Ciclone durante la Fase di Tiro [FAQ]*

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Ultramarines)

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator Fulmentarus addizionali.....+35 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la mazza potenziata con uno dei seguenti:
 - Ascia potenziata.....gratis
 - Spada potenziata.....gratis
 - Maglio potenziato.....+5 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti. Tutti i modelli dell'unità devono essere equipaggiati allo stesso modo.
 - Combi-termico.....+5 punti/modello
 - Cannone automatico Mietitore.....+20 punti/modello
- Se non scelgono una delle armi indicate nel punto precedente, tutti i modelli dell'unità possono invece essere equipaggiati con un lanciamissili Ciclone addizionale*+30 punti/modello

**I modelli dell'unità possono sparare con il combi-requiem in aggiunta al lanciamissili Ciclone durante la Fase di Tiro [FAQ]*

Tracciatore Peritarch

Un Tracciatore Peritarch conferisce diverse regole speciali a seconda del numero di modelli con questo equipaggiamento che include. Nota che le regole sottoindicate sono cumulative.

- Se l'unità include 2 o più modelli con questo equipaggiamento, l'intera unità guadagna la regola speciale Visione Notturna.
- Se l'unità include 5 o più modelli con questo equipaggiamento, l'intera unità guadagna la regola speciale Cacciatori di Veicoli Corazzati.
- Se l'unità include 8 o più modelli con questo equipaggiamento, i Tiri Copertura effettuati contro gli attacchi dell'intera unità subiscono una penalità di -1.

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Ultramarines.

CAPITANO REMUS VENTANUS

155 Punti

Remus Ventanus

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Aureola di ferro
- Bombe termiche
- Granate perforanti e a frammentazione
- Nuncio-Vox
- Pistola requiem
- Spada potenziata
- Stendardo della Legione

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Ultramarines)
- Generale (Pianificazione Risoluta)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Stratega Insidioso
- Volontà Adamantina

Generale (Pianificazione Risoluta)

Se è il Generale dell'Esercito, Remus Ventanus ha automaticamente il Tratto del Generale "Pianificazione Risoluta".

- **Pianificazione Risoluta:** Remus Ventanus e qualsiasi altra unità amica con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) dello stesso esercito hanno la regola speciale Risoluto fintantoché si trovano con almeno un modello entro 3" da un Obiettivo.

Stratega Insidioso

Fintantoché Remus Ventanus è in vita, il Giocatore può ripetere qualsiasi Tiro per le Riserve effettuato (compresi i tiri riusciti). In aggiunta, l'avversario subisce una penalità di -1 a tutti i suoi Tiri per le Riserve.

Stendardo della Legione

Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da un modello equipaggiato con uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) si considerano Implacabili.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Ultramarines appartenenti alla **Fazione Lealista**.

ONORATO TELEMACHRUS

255 Punti

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Re	I	A	PS
Onorato Telemachus	7	5	7	13	12	10	4	3	4

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Arma da mischia dei Dreadnought con un combi-requiem incorporato
- Cannone d'assalto Kheres
- Corazza rinforzata
- Fumogeni
- Riflettore

Regole Speciali

- Carica Brutale
- Icona Vivente della Legione
- Ira nel Tradimento
- Rapidità
- Resiliente
- Scudo Atomantico

Trasporto Apposito

- L'Onorato Telemachus può scegliere una Legion Dreadnought Drop Pod come trasporto apposito.

Nota che questo modello può inoltre imbarcarsi su qualsiasi Veicolo da Trasporto Superpesante che possa normalmente trasportare un Dreadnought Contemptor.

Carica Brutale

Quando assalta un modello con questa regola speciale infligge D3 colpi Martello dell'Ira anziché uno soltanto.

Icona Vivente della Legione

Tutte le unità amiche con almeno un modello entro 12" dall'Onorato Telemachus e con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) beneficiano di un bonus di +1 a qualsiasi Risultato del Combattimento e di +1" a qualsiasi tiro per gli Sfondamenti.

Ira nel Tradimento

L'Onorato Telemachus ha la regola speciale Odio (Traditori), che si applica a qualsiasi modello in un'armata appartenente alla Fazione Traditrice.

Resiliente

Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli effettuato contro l'Onorato Telemachus. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato, anche se peggiore del primo.

Scudo Atomantico

Un veicolo equipaggiato con uno Scudo Atomantico ha un Tiro Invulnerabilità di 5+ contro attacchi da tiro e di 6+ contro attacchi in corpo a corpo. In aggiunta, se il veicolo con questo equipaggiamento ottiene un risultato di "Esplode!" sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, aggiungi +1" al raggio dell'esplosione.

ÉLITE - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Ultramarines appartenenti alla Fazione Lealista.

ROBOUTE GUILLIMAN – PRIMARCA DEGLI ULTRAMARINES

400 Punti

Roboute Guilliman

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	6	6	6	6	6	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arbitrator
- Armatura della Ragione
- Cognis Signum
- Gladus Incandor
- Mano del Dominio
- Granate a frammentazione

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire degli Ultramarines
- Imponente
- Strategia Sovrannaturale
- Volontà Indomabile

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Ultramarines appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire degli Ultramarines

Roboute Guilliman e qualsiasi unità a cui è aggregato possono ripetere i tiri per determinare la distanza di Carica fallita e ignorano gli effetti della regola speciale Concussione.

Tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Ultramarines) del Distaccamento beneficiano di un bonus di +1 D (fino ad un massimo di D10) fintantoché Guilliman è in gioco.

In un Distaccamento Primario che include Guilliman come Generale, le Invictarus Suzerain Squad e le Legion Terminator Squad possono essere incluse come Scelta Truppa.

Strategia Sovrannaturale

Il Giocatore avversario deve ripetere qualsiasi tiro riuscito per Rubare l'Iniziativa contro un'armata che include Roboute Guilliman.

Durante lo Schieramento, scegli una singola unità del Distaccamento che include Guilliman e una delle seguenti regole speciali: Avanzata Implacabile, Cacciatore di Veicoli Corazzati, Intercettazione.

Tutte le unità con lo stesso nome e lo stesso Ruolo Bellico dell'unità scelta guadagnano la regola speciale scelta. Questo si applica a tutti i modelli di tutte le unità secondo le condizioni sopra descritte, ad eccezione dei Trasporti Appositi, dei Personaggi aggregati alle unità e/o alle unità con lo stesso nome ma con un altro Ruolo Bellico. Ad esempio, se viene scelta come unità una Legion Land Raider Battle Squadron inclusa nell'esercito come Supporto Pesante, la regola non sarebbe guadagnata da altri Land Raider eventualmente presi come Trasporto Apposito da altre unità del Distaccamento.

Volontà Indomabile

Roboute Guilliman non è mai soggetto a riduzioni di alcun tipo al proprio valore di Disciplina e può ripetere qualsiasi tiro per Bloccare il Potere.

EQUIPAGGIAMENTI

Armatura della Ragione

Roboute Guilliman ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+. In aggiunta, il primo Tiro Invulnerabilità fallito da Guilliman in ogni Fase della partita può essere ripetuto.

Gladus Incandor e Mano del Dominio

Guilliman è equipaggiato con due armi da corpo a corpo, e pertanto beneficia di un bonus di +1 Attacco per essere armato con un'arma da mischia aggiuntiva. Guilliman deve scegliere all'inizio di ogni Fase di Assalto con quale delle due armi combattere.

Arbitrator

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Arbitrator	18"	6	3	Assalto 2, Dilaniante

Gladus Incandor e Mano del Dominio

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Gladus Incandor	-	+1	2	Mischia, Arma Specialistica, Lacerante, Colpo Omicida
Mano del Dominio	-	10	1	Mischia, Arma Specialistica, Concussione, Ingombrante

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

XIV – GUARDIA DELLA MORTE

LEGIONES ASTARTES (GUARDIA DELLA MORTE)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Figli di Barbarus:** I modelli con questa regola speciale possono ripetere qualsiasi test di Terreno Pericoloso fallito e hanno la regola speciale Insensibile al Dolore (4+) contro le ferite causate da armi con le regole speciali Avvelenato e/o Corrotto. Nota che quest'ultima abilità non può essere utilizzata in combinazione con altre fonti di Insensibile al Dolore.
- **Intrattabili:** I modelli con questa regola speciale hanno una penalità di -1 a tutti i tiri per gli Sfondamenti.
- **Senza Rimorso:** I modelli con questa regola speciale sono Immuni alla Paura e superano automaticamente qualsiasi Test di Inchiodamento.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Guardia della Morte può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Deathshroud Terminator Squad:** QG e/o Élite (*tutti*)
- **Grave Warden Terminator Squad:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Capo-Sezione Crysos Morturg:** QG (solo **Lealisti**)
- **Calas Typhon:** QG (solo **Traditori**)
- **Maresciallo Durak Rask:** QG (solo **Traditori**)
- **Mortarion:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Falce Potenziata

Qualsiasi Personaggio e/o Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) che sia equipaggiato con un maglio potenziato, può sostituirlo con una falce potenziata senza alcun costo aggiuntivo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Falce potenziata	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Spazzata

Spazzata: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 l quando si trova ingaggiato in corpo a corpo. In aggiunta, se durante il proprio Livello di Iniziativa si trova a contatto di base con più di un modello nemico, guadagna +1 Attacco.

Munizioni Chimiche

Qualsiasi modello all'interno di un Distaccamento di Guardia della Morte equipaggiato con una qualsiasi arma di tipo "lanciafiamme" (lanciafiamme, lanciafiamme pesante, pistola lanciafiamme, cannone Tempesta di Fiamme) può avere delle munizioni chimiche senza alcun costo aggiuntivo.

Un'arma di tipo lanciafiamme equipaggiata con delle munizioni chimiche guadagna le regole speciali Lacerante e Surriscaldamento.

Nota che se viene scelta questa opzione, tutte le armi di tipo lanciafiamme dell'unità devono essere equipaggiate allo stesso modo.

RITO DI BATTAGLIA – LA MIETITURA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Guardia della Morte.

Effetti:

- **Arsenale Oscuro:** Qualsiasi Personaggio e/o Personaggio Indipendente del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) può essere equipaggiato con delle granate rad per +10 punti/modello.
- **Implacabili:** Tutti i modelli del Distaccamento hanno la regola special Movimento in Copertura.
- **Potenza di Fuoco Superiore:** Il Distaccamento può includere le Veteran Tactical Squad e le Heavy Support Squad come Scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- Tutti i modelli del Distaccamento non possono Correre né muoversi A Tavoletta.
- Le unità del Distaccamento non possono entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità, e pertanto le unità che sono obbligate a entrare in gioco in questo modo (ad esempio le capsule d'atterraggio) non possono essere scelte come parte del Distaccamento.
- Il Distaccamento può includere al massimo una singola scelta Supporto Leggero.

RITO DI BATTAGLIA – MORTE STRISCIANTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Guardia della Morte.

Effetti:

- **Armi Tossiche:** Tutte le Granate a Frammentazione e i Missili a Frammentazione del Distaccamento si considerano avere Forza 5.
- **Bombardamento Biologico:** Dopo che entrambi i giocatori hanno schierato gli Infiltratori ed effettuato i movimenti di Esplorazione, ma prima che la partita cominci, tira un D6 per ogni terreno e/o elemento scenico sul tavolo rappresentante un bosco o una giungla. Con un risultato di 4+, il terreno si considera ridotto ad un ammasso di vegetazione marcia e velenosa. Il Tiro Copertura concesso da questi terreni viene peggiorato di -1. In aggiunta, questi elementi sono considerati Terreno Pericoloso da qualsiasi modello privo della regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte).

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Console di tipo Maestro d'Assedio come Scelta QG Obbligatoria.
- Nelle Missioni in cui i due giocatori sono suddivisi tra Attaccante e Difensore, il giocatore che utilizza questo Rito di Guerra è sempre considerato l'Attaccante.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un'armata composta secondo le regole delle Legioni Spezzate.

- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

DEATHSHROUD TERMINATOR SQUAD

90 Punti

Terminator Mietitore

AC
4

AB
4

Fo
4

R
4

Fe
2

I
4

A
2

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 2 Terminator Mietitori

Tipo di Unità

- Terminator Mietitore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator
- Falce potenziata
- Pistola lanciafiamme con munizioni chimiche

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Avanzata Implacabile
- Favoriti di Mortarion

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 8 Terminator Mietitore aggiuntivi.....+40 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche.....+5 punti/modello

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Favoriti di Mortarion

Mortarion e/o qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) ed equipaggiato con un'armatura Terminator possono scegliere una Deathshroud Terminator Squad al posto di una Legion Command Squad.

QG E/O ÉLITE

Questa unità è una Scelta QG e/o una Scelta Élite per tutte le armate di Guardia della Morte.

GRAVE WARDEN TERMINATOR SQUAD

200 Punti

Custode del Sepolcro
Chemio-mastro

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	4	2	4	2	8	2+
4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Custodi del Sepolcro
- 1 Chemio-mastro

Tipo di Unità

- Custode del Sepolcro: Fanteria
- Chemio-mastro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Nube mortale
- Lanciagranate chimico (equipaggiato con granate chimiche e perforanti)
- Maglio potenziato

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Avanzata Implacabile

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Custodi del Sepolcro addizionali +35 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il maglio potenziato con un maglio a catena +5 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Custode del Sepolcro può sostituire il lanciagranate chimico con un lanciafiamme pesante equipaggiato con munizioni chimiche +10 punti/modello
- Il Chemio-mastro può sostituire il lanciagranate con una combi-arma gratis

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Nube Mortale

Qualsiasi unità con un valore di Resistenza si considera effettuare una Carica Scomposta attraverso un Terreno Pericoloso ogni volta che assalta un'unità con questa regola speciale, e dovrà quindi effettuare tutti i test del caso.

In aggiunta, la nube mortale può essere utilizzata come un'arma da fuoco che utilizza il profilo sotto riportato, e che può essere utilizzata per Tirare di Reazione, in eccezione alle normali limitazioni dei modelli equipaggiati con delle armature Terminator Cataphractii.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Nube Mortale"	Sagoma	*	4	Assalto 1, Avvelenato (3+)

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciagranate Chimico				
(Gran. perforante)	18"	6	4	Assalto 2
(Granata chimica)	18"	*	4	Assalto 2, Area (3"), Avvelenato (3+), Ignora la Copertura

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Guardia della Morte.

CAPO-SEZIONE CRYSOS MORTURG

175 Punti

Crysos Morturg	AC 5	AB 5	Fo 4	R 4	Fe 3	I 5	A 3	D 9	TA 3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Combi-fiamma
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada potenziata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Generale (Maestro delle Imboscate)
- Infiltrazione
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maesria 1)
- Risolto

Poteri Psionici

- Crysos Morturg conosce il potere Resistenza, della Disciplina di Biomanzia.

Generale (Maestro delle Imboscate)

Se è il Generale dell'Esercito, Crysos Morturg ha automaticamente il Tratto del Generale "Maestro delle Imboscate", dei Trattati Strategici dell'Age of Darkness Rulebook.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla **Fazione Lealista**.

CALAS TYPHON

200 Punti

Calas Typhon

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Falce potenziata perfezionata
- Granate rad
- Lanciagranate d'assalto
- Nuncio-Vox
- Pistola lanciafiamme con munizioni chimiche

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Bombardamento Chimico
- Generale (La Venuta del Mietitore)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Sangue Stregato

Opzioni

- Nessuna

Generale (La Venuta del Mietitore)

Se è il Generale dell'Esercito, Calas Typhon ha automaticamente il Tratto del Generale "La Venuta del Mietitore".

- La Venuta del Mietitore:** Calas Typhon si considera un'unità di Opposizione e nessuna altra unità nemica entro 3" da lui può mai controllare un Obiettivo.

Bombardamento Chimico

Una volta per partita, durante la propria Fase di Tiro, Typhon può utilizzare uno speciale bombardamento orbitale chimico, risolto utilizzando il profilo sotto riportato. Quando utilizza il bombardamento, Typhon si considera sparare con una delle proprie armi da fuoco.

Typhon può utilizzare questa regola speciale solo se non si è mosso nella propria precedente Fase di Movimento, ma può invece Assaltare liberamente nella successiva Fase di Assalto.

Generale Orgoglioso

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Angron, Khârn deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Sangue Stregato

Typhon ha la regola speciale Psionico (Livello di Maestria 1) e può generare un singolo potere dalla Disciplina di Telepatia. Typhon non può utilizzare i propri poteri psionici se nella stessa partita è presente anche Mortarion, a meno che la partita non sia ambientata dopo gli eventi di Istsvaan III.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento Chimico	Illimitato	*	4	Artiglieria 3, Area Grande (5"), Avvelenato (4+), Bombardamento*, Ignora la Copertura

**Un Bombardamento Chimico devia sempre di 2D6" pieni. Il valore di AB di Typhon e/o la linea di vista non possono mai modificare la distanza di deviazione di quest'arma.*

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

MARESCIALLO DURAK RASK

165 Punti

Durak Rask

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Martello tuono
- Nuncio-Vox
- Una bomba Phosphex
- Volkite serpenta

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia della Morte)
- Arte della Distruzione
- Generale (Bersaglio Prioritario)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Generale (Bersaglio Prioritario)

Se è il Generale dell'Esercito, Durak Rask ha automaticamente il Tratto del Generale "Bersaglio Prioritario".

- Bersaglio Prioritario:** Durak Rask e tutte le unità amiche entro 12" da lui possono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari ad "1" quando sparano contro un'unità nemica che trova entro 3" da uno o più Obiettivi.

Arte della Distruzione

Durak Raskha le regole speciali Cacciatore di Veicoli Corazzati e Demolitore, che si applicano a tutti gli attacchi effettuati da lui e a tutte le armi da fuoco di tipo Pesante utilizzate da qualsiasi unità di Fanteria a cui è aggregato.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

MORTARION – PRIMARCA DELLA GUARDIA DELLA MORTE

425 Punti

Mortarion

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	5	6	7	7	5	5	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Bombe Phosphex (illimitate)
- Corazza di Barbarus
- Granate a frammentazione
- La Lanterna
- Silenzio

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Guardia della Morte
- Disprezzo delle Streghe
- L'Ombra del Mietitore
- Molto Imponente
- Resilienza Sovrannaturale

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Guardia della Morte appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

REGOLE SPECIALI

Sire della Guardia della Morte

Tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia della Morte) nello stesso Distaccamento di Mortarion hanno la regola speciale Risoluti, a meno che non possiedano già la regola speciale Implacabile. In aggiunta, tutte le granate a frammentazione, i missili a frammentazione e i lanciamissili Havoc dell'esercito guadagnano la regola speciale Avvelenato (4+).

L'Ombra del Mietitore

I Test di Paura causati da Mortarion sono effettuati con una penalità di -1 alla Disciplina. In aggiunta, durante la propria Fase di Tiro al posto di sparare o Correre, Mortarion può effettuare un Test di Disciplina per utilizzare uno speciale rischieramento. Quest'ultima abilità può essere utilizzata solo se non si trova ingaggiato in Corpo a Corpo o imbarcato in un Veicolo.

Se il Test ha successo, Mortarion può spostarsi ovunque entro 10" dalla sua posizione originaria, fintantoché la sua posizione finale non si trova su un Terreno Intransitabile, all'interno di un Edificio o di un Veicolo e/o entro 3" da un qualsiasi modello nemico. Questo rischieramento non conta come Movimento e la tipologia di terreni eventualmente attraversati non influisce su di esso in alcun modo.

Mortarion può utilizzare questa abilità anche se si trova aggregato ad un'unità. In questo caso si disaggrega automaticamente quando viene rischierato.

In un turno in cui ha utilizzato questa abilità, Mortarion può normalmente assaltare, ma se lo fa si considera effettuare una Carica Scomposta.

Resilienza Sovrannaturale

Mortarion può ripetere qualsiasi Test di Resistenza e qualsiasi tiro per la regola speciale Difficile da Abbattere, e supera automaticamente qualsiasi Test di Terreno Pericoloso che si trova a dover compiere. In aggiunta, qualsiasi arma che ferisce con un risultato fisso anziché tirare normalmente per Ferire contro la Resistenza (come nel caso delle regole speciali Avvelenato, Corrotto, ecc.) feriscono Mortarion solo con un risultato di "6" anziché con il loro normale valore.

EQUIPAGGIAMENTI

Bombe Phosphex

Mortarion può utilizzare una bomba Phosphex in ciascuna propria Fase di Tiro, lanciandole entro una gittata di 12" anziché di 6" come di consueto.

Corazza di Barbarus

Mortarion ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+.

La Lanterna

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
La Lanterna	18"	8	2	Assalto 1, Penetrante

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

Silenzio

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Silenzio	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata, Penetrante, Spazzata

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

Spazzata: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale ha una penalità di -1 I quando si trova ingaggiato in corpo a corpo. In aggiunta, se durante il proprio Livello di Iniziativa si trova a contatto di base con più di un modello nemico, guadagna +1 Attacco.

XV – STIRPE DEI MILLE

LEGIONES ASTARTES (STIRPE DEI MILLE)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Conclave di Stregoni:** Durante la creazione della lista di un Distaccamento di Stirpe dei Mille, devi determinare come prima cosa il suo Generale. Il Generale **deve** essere un Personaggio Indipendente con almeno un Livello di Maestria Psionica e con il valore di Disciplina più alto dell'esercito. Nota che a causa di questa regola speciale alcuni Riti di Battaglia potrebbero non essere utilizzabili da un esercito di Stirpe dei Mille.
- **Tradizioni Prosperine:** Gli Psionici con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) hanno accesso a qualsiasi Disciplina Psionica presente sull'Age of Darkness Rulebook, ad eccezione di Demonologia Malefica (vedi la sezione Culti Arcani per maggiori specifiche).

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Stirpe dei Mille può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Sekhmet Terminator Cabal:** Élite (*tutti*)
- **Khenetai Occult Blade Cabal:** Élite (*tutti*)
- **Ammittara Occult Intercession Cabal:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Castellax-Achea Battle Automata Maniple:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Ahzek Ahriman:** QG (solo **Traditori**)
- **Magistus Amon:** QG (solo **Traditori**)
- **Magnus il Rosso:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

Personaggi Speciali e Fazione Traditrice:

Essendo Horus Heresy 7: Inferno ambientato durante la caduta di Prospero, e quindi prima che l'Eresia entrasse nel vivo, i personaggi speciali lì presenti non sono indicati come specificatamente appartenenti alla Fazione Lealista o a quella Traditrice.

Considerando il background e gli avvenimenti successivi, ho tuttavia optato per indicarli come "solo Traditori".

In attesa di future (?) FAQ o Errata di FW, accordatevi con il vostro avversario su come utilizzare queste regole, e non sentitevi obbligati ad utilizzarle secondo questo parere [NdHG].

CULTI ARCANI

Durante la stesura di una Lista di Stirpe dei Mille, devi indicare a quale Culto Arcano appartengono le varie unità. A seconda del Culto scelto, l'unità guadagna delle regole speciali addizionali, come indicato nella tabella seguente.

Le Scelte Truppa Obbligatorie di un qualsiasi Distaccamento di Stirpe dei Mille devono appartenere allo stesso Culto del Generale dell'esercito (o della Scelta QG Obbligatoria, nel caso di un Distaccamento Alleato di Stirpe dei Mille).

In aggiunta, ogni Culto Arcano è associato ad una particolare Disciplina Psionica. Uno Psionico appartenente ad un Culto Arcano, deve generare i propri Poteri Psionici esclusivamente dalla Disciplina associata al proprio Culto.

CULTI ARCANI DELLA STIRPE DEI MILLE

ATHANEAN

Disciplina Associata: Telepatia

Beneficio del Culto: I modelli appartenenti a questo Culto sono immuni alla Paura e possiedono la regola speciale Volontà Adamantina.

CORVIDAE

Disciplina Associata: Divinazione

Beneficio del Culto: I modelli appartenenti a questo Culto che sono rimasti stazionari nella propria Fase di Movimento, devono ripetere qualsiasi risultato pari ad "1" quando effettuano attacchi da Tiro.

PAVONI

Disciplina Psionica associata: Biomanzia

Beneficio del Culto: I modelli appartenenti a questo Culto aggiungono un modificatore di +1" a qualsiasi Movimento di Corsa e/o di Sfondamento.

PYRAE

Disciplina Psionica associata: Piromanzia

Beneficio del Culto: I modelli appartenenti a questo Culto guadagnano la regola speciale Martello dell'Ira. Se un modello possiede già questa regola speciale, può invece effettuare 2 Attacchi Martello dell'Ira anziché uno soltanto quando carica.

RAPTORA

Disciplina Psionica associata: Telecinesi

Beneficio del Culto: I modelli appartenenti a questo Culto guadagnano un Tiro Invulnerabilità di 6+, o migliora di +1 qualsiasi Tiro Invulnerabilità che già possiede, fino ad un massimo di 3+.

OPZIONI SPECIALI

Le seguenti unità hanno accesso ad alcune opzioni speciali, quando sono incluse in un Distaccamento di Stirpe dei Mille. A meno che non sia specificato il contrario, le unità qui indicate non perdono alcuna delle opzioni a loro normalmente disponibili.

Legion Praetor

Tutti i Legion Praetor appartenente ad un in un Distaccamento di Stirpe dei Mille si considerano Psionici e **devono** acquistare 1-3 livelli di Maestria Psionica al costo di +25 punti/livello. Un Legion Praetor può in aggiunta sostituire un'arma potenziata con cui sia equipaggiato con un'arma psichica per +5 punti/arma. Nota che il modello deve prima acquistare un'arma potenziata (o esserne equipaggiato in altri modi, ad esempio acquistando un'armatura Terminator) per poterla sostituire con un'arma psichica.

QG Personaggi Indipendenti

Qualsiasi Personaggio Indipendente incluso come Scelta QG in un Distaccamento di Stirpe dei Mille e che già non sia uno Psionico, può acquistare un singolo livello di Maestria Psionica per +20 punti/modello. In aggiunta, i QG promossi a Psionico possono sostituire un'arma potenziata con cui sia equipaggiato con un'arma psichica per +5 punti/arma. Nota che il modello deve prima acquistare un'arma potenziata (o esserne equipaggiato in altri modi, ad esempio acquistando un'armatura Terminator) per poterla sostituire con un'arma psichica.

Legion Veteran Tactical Squad

Qualsiasi Legion Veteran Tactical Squad appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può acquistare la regola speciale Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1) al costo di +25 punti/unità.

Legion Terminator Squad

Qualsiasi Legion Terminator Tactical Squad appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può acquistare la regola speciale Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1) al costo di +25 punti/unità.

Contemptor Dreadnought Talon – Osiron Dreadnought

Qualsiasi Contemptor Dreadnought appartenente ad un Distaccamento di Stirpe dei Mille può essere promosso ad Osiron Dreadnought al costo di +50 punti/modello.

Nel caso di un Dreadnought Talon composto da più modelli, tutti i Contemptor appartenenti allo stesso Talon devono essere eventualmente promossi.

Un Osiron Dreadnought mantiene tutte le opzioni normalmente disponibili ad un Contemptor Dreadnought, con le seguenti eccezioni.

- Un Osiron Dreadnought ha la regola speciale Pilota Psionico (Livello di Maestria 1) e può generare i propri poteri esclusivamente dalle Discipline di Telecinesi, Telepati, Divinazione o Piromanzia.
- Un Osiron Dreadnought ha la regola speciale Volontà Adamantina.
- Un Osiron Dreadnought **deve** sostituire la propria arma da mischia dei Dreadnought con combi-requiem incorporato con una lama Psichica da Dreadnought con combi-requiem incorporato equipaggiato con munizioni Aspyx.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Litanie Arcane (Un Solo Uso)

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) e con almeno un Livello di Maestria Psionica, può acquistare una singola Litanie Arcana per +10 punti/modello.

Il portatore di una Litanie Arcana può ignorare il primo Attacco dei Pericoli del Warp a cui è soggetto durante la partita. Questo effetto può accadere una solta volta in ciascuna partita.

Cannone a Fuoco Etereo

Qualsiasi modelli in un Distaccamento di Stirpe dei Mille ed equipaggiato con un cannone plasma, può sostituirlo con un cannone a Fuoco Etereo per +10 punti/arma.

Nota che se viene scelta questa opzione, tutti i cannoni plasma dell'unità devono essere sostituiti.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone a fuoco etereo	36"	7	2	Pesante 1, Area (3"), Surriscaldamento, Vampa dell'Anima

Munizioni Asphyx

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) può essere equipaggiato con munizioni Asphyx per +5 punti/modello.

Qualsiasi Legion Terminator Squad e Legion Veteran Tactical Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) può essere equipaggiato con munizioni Asphyx per +20 punti/unità.

Qualsiasi Legion Tactical Support Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) ed equipaggiata con dei cannoni rotanti può essere equipaggiata con delle munizioni Asphyx per +25 punti/unità.

Un fucile requiem (compresa la parte requiem di una combi-arma), una pistola requiem o un cannone rotante (solo per le Legion Tactical Support Squad) equipaggiato con delle munizioni Asphyx guadagna la regola speciale Lacerante.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama psichica da Dreadnought	-	x2	2	Mischia, Psichica

RITO DI BATTAGLIA – L'ASSE DELLA DISSOLUZIONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Stirpe dei Mille.

Effetti:

- **L'Alambicco di Adamantio:** Tutte le unità del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) superano automaticamente qualsiasi Test di Morale e/o Inchiudamento se si trovano entro 6" da un Obiettivo al momento di effettuare il Test.
- **La Transizione del Vetriolo:** Tutte le unità del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) possono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire e Tiro per Ferire fallito effettuati contro modelli nemici che stanno Ripiegando.
- **Grazia Caustica:** Tutte le unità del Distaccamento e con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) si considerano avere AB2 quando sparano di Reazione.

Limitazioni:

- Tutte le Scelte Truppa del Distaccamento devono essere composte dal numero massimo possibile di modelli.
- Il Distaccamento non può includere un numero di Veicoli di tipo Volante superiore rispetto al numero di unità di tipo Fanteria.

RITO DI BATTAGLIA – LA GUARDIA DEL RE SCARLATTO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Stirpe dei Mille.

Effetti:

- **Avvolti nel Fulmine, Dilaniano il Velo:** Il Primarca Magnus il Rosso e/o tutti i Personaggi Dipendenti e/o tutte le unità equipaggiate con un'armatura Terminator del Distaccamento possono entrare in gioco tramite Attacco in Profondità, fintantoché non hanno acquistato un Trasporto Apposito. Nel turno in cui queste unità entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità si considerano avere la regola speciale Paura (se già non la possiedono) e possono ripetere qualsiasi Tiro Invulnerabilità pari ad "1" fino all'inizio del loro successivo Turno del Giocatore.
- **Combattimento Astrale:** Il Giocatore che controlla il Distaccamento può tirare un D6 addizionale e scegliere il risultato più alto quando deve generare il numero di Cariche Warp disponibile all'inizio della propria Fase Psionica.
- **Iniziati dello Scarabeo:** Le Scelte Truppa Obbligatoria del Distaccamento devono essere composte da Sekhmet Terminator Cabal, e le stesse possono essere prese come Scelta Truppa addizionale.
- **La Scommessa del Re Scarlatto:** Il Primarca Magnus il Rosso può essere incluso come Scelta QG Obbligatoria nel Distaccamento. Nota che in questo caso non si considera più come una scelta Sovrano della Guerra.

Limitazioni:

- Il Generale del Distaccamento deve essere scelto tra il Primarca Magnus il Rosso, Ahzek Ahriman oppure un Legion Praetor con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) e una Maestria Psionica di Livello 3.
- Il Distaccamento non può includere un numero di unità di tipo Veicolo (di qualsiasi tipo) superiore rispetto al numero di unità con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille).
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

SEKHMET TERMINATOR CABAL

255 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator Sekhmet	4	4	4	4	2	4	2	8	2+
Inceptor Sekhmet	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator Sekhmet
- 1 Inceptor Sekhmet

Tipo di Unità

- Terminator Sekhmet: Fanteria
- Inceptor Sekhmet: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma psichica (ascia, bastone o spada)
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem equipaggiato con munizioni Asphyx

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Avanzata Implacabile
- Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 2)
- Risoluti

Poteri Psionici

- L'unità può generare i propri poteri psionici da qualsiasi Disciplina Psionica normalmente accessibile alla Stirpe dei Mille.

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Land Raider Phobos, un Land Raider Proteus o una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito se composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan Assault Tank se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator Sekhmet addizionali +35 punti/modello
- L'intera unità può sostituire la propria armatura Terminator Cataphractii con una armatura Terminator Tartaros. Tutti i modelli devono essere equipaggiati con lo stesso tipo di armatura e la scelta deve essere chiaramente rappresentata sui modelli gratis
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma psichica con uno dei seguenti:
 - Artiglio fulmine (singolo) gratis
 - Maglio potenziato +5 punti/modello
 - Maglio a catena +10 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire il combi-requiem con una combi-arma* +5 punti/modello

**Nota che le munizioni Asphyx sono mantenute dalla parte requiem delle combi-armi acquistate.*

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

KHENETAI OCCULT BLADE CABAL

185 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Khenetai	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Maestro di Lama Khenetai	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Khenetai
- 1 Maestro di Lama Khenetai

Tipo di Unità

- Khenetai: Fanteria
- Maestro di Lama Khenetai: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Due spade psichiche
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1)
- Psio-canzone delle Lamae

Poteri Psionici

- L'unità può generare i propri poteri psionici da qualsiasi Disciplina Psionica normalmente accessibile alla Stirpe dei Mille.

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Rhino, un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Khenetai addizionali.....+25 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Khenetai può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola lanciafiamme.....+10 punti/modello
 - Pistola plasma.....+15 punti/modello
- Il Maestro di Lama Khenetai può avere bombe termiche.....+5 punti
- Il Maestro di Lama Khenetai può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice.....+10 punti

Psio-canzone delle Lamae

A seconda del numero di modelli di Khenetai e/o Maestro di Lama Khenetai che include l'unità, tutti i modelli con questa regola speciale beneficiano dei seguenti modificatori.

- L'unità include 1-3 modelli: +1 Attacco.
- L'unità include 4-8 modelli: +1 Attacco, +1 AC
- L'unità include 9-10 modelli: +2 Attacchi, +1 AC

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

AMMITTARA OCCULT INTERCESSOR CABAL

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Intercessore Ammittara	4	5	4	4	1	4	1	8	4+
Fato Ammittara	4	5	4	4	1	4	2	9	4+

Composizione dell'Unità

- 4 Intercessori Ammittara
- 1 Fato Ammittara

Tipo di Unità

- Intercessore Ammittara: Fanteria
- Fato Ammittara: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura da Esploratore
- Bombe fumogene
- Fucile di precisione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 1)
- Esplorazione
- Furtività
- Infiltrazione
- Movimento in Copertura

Poteri Psionici

- L'unità non genera i propri poteri normalmente, ma conosce invece automaticamente solo il potere psionico Assassino Mentale.

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere una Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Intercessori Ammittara aggiuntivi +20 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Intercessore Ammittara può sostituire il fucile di precisione con uno dei seguenti:
 - Fucile termico +5 punti/modello
 - Fucile plasma +10 punti/modello
- Il Fato Ammittara può avere bombe termiche +5 punti
- Il Fato Ammittara può avere un Nuncio-Vox +10 punti

Assassino Mentale

Carica Warp 3

Assassino Mentale è una **benedizione** che ha effetto sull'unità dello Psionico. Finché il potere ha effetto, l'unità può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire e/o Tiro per Ferire fallito e in aggiunta, tutti gli attacchi da Tiro dell'unità guadagnano la regola speciale Ignora la Copertura.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

CASTELLAX-ACHEA BATTLE-AUTOMATA MANIPLE

135 Punti

Castellax-Achea

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

Composizione dell'Unità

- 1 Castellax-Achea

Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa

Equipaggiamento

- Campo di rifrazione
- Cannone requiem Mauler equipaggiato con munizioni Asphyx
- Due magli potenziati, ciascuno dei quali con un fucile requiem incorporato equipaggiato con munizioni Asphyx

Regole Speciali

- Difficile da Abbattere
- Esplosione del Reattore
- Implacabile
- Matrice di Controllo Psionica
- Rabbia

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 4 Castellax-Achea addizionali..... +135 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il cannone requiem Mauler con un cannone a fuoco Etereo +15 punti/modello

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone requiem Mauler	24"	6	3	Pesante 3, Inchiodamento
Cannone a Fuoco Etereo	36"	7	2	Pesante 1, Area (3"), Vampa dell'Anima, Surriscaldamento

Esplosione del Reattore

Quando un modello con questa regola speciale perde la sua ultima Ferita, tira un D6. Con un risultato di 6 tutti i modelli (amici e nemici) entro D6" subiscono un colpo automatico risolto a Fo4 VP-.

Matrice di Controllo Psionica

I modelli con questa regola speciale si considerano avere le seguenti regole:

- Controllo Psicometrico:** Fintantoché un'unità con questa regola speciale si trova all'inizio del proprio Turno del Giocatore entro 24" di distanza da un'unità amica con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) e almeno un Livello di Maestria Psionica, può agire normalmente. In caso contrario, l'unità non può Caricare, Correre e/o effettuare Sfondamenti, anche se può sparare normalmente e/o combattere, nel caso si trovi ingaggiata in corpo a corpo.
- Raffica di Fuoco:** Un modello con questa regola speciale può sparare con un massimo di 3 armi in ciascuna Fase di Tiro. Nota che tutte le armi devono comunque fare fuoco contro lo stesso bersaglio.
- Locus Psionico:** I modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) e almeno un Livello di Maestria Psionica che si trovino entro 12" da un'unità con questa regola speciale, possono considerare questa unità come punto di origine di un Potere Psionico di tipo Fuoco Psicico o Maledizione che stanno provando a manifestare. In questo caso, puoi misurare Gittata e Linea di Vista del potere partendo dall'unità di Castellax-Achea invece che dallo Psionico.
- Svincolamento Malevolo:** Ogni volta che uno Psionico (amico o nemico) subisce un Attacco dei Pericoli del Warp mentre si trova entro 12" da un'unità con questa regola speciale, effettua un Test di Disciplina per ciascuna unità di Castellax-Achea entro questa distanza. Se il Test viene fallito, l'unità subisce D6 Ferite automatiche contro cui non è possibile effettuare alcun Tiro Armature e/o Tiro Invulnerabilità. Qualsiasi Castellax-Achea che venga distrutto a seguito di una o più di queste Ferite, esplode immediatamente come descritto nella regola speciale Esplosione del Reattore, applicando il massimo raggio possibile per l'esplosione (non tirare per determinare la distanza).

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Stirpe dei Mille.

AHZEK AHRIMAN

225 Punti

Ahzek Ahriman

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Ascia psichica perfezionata
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Litanie arcane
- Pistola requiem perfezionata equipaggiata con munizioni Asphyx

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Culto Arcano (Corvidae)
- Generale (Il Disegno del Destino)
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 4)
- Volontà Adamantina

Poteri Psionici

- Ahzek Ahriman genera i propri poteri psionici dalla Disciplina di Divinazione.

Opzioni

- Nessuna

Generale (Il Disegno del Destino)

Se è il Generale dell'Esercito, Ahzek Ahriman ha automaticamente il Tratto del Generale "Il Disegno del Destino".

- Il Disegno del Destino:** Prima che inizi lo Schieramento degli eserciti, indica fino a 3 unità Truppa e con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) nel Distaccamento di Ahriman. Le unità scelte guadagnano la regola speciale Esplorazione.

Marchiato da un Oscuro Destino

Nelle partite di Campagna, o dove l'essere ferito e/o ucciso tra una battaglia e la successiva sono un fattore considerato, Ahriman può ripetere qualsiasi tiro effettuato per tali effetti.

OPZIONE SPECIALE – La Cabala di Ahriman

Se viene scelta una Legion Command Squad come seguito di Ahzek Ahriman, questa **deve** acquistare la regola speciale Confraternita di Psionici (Livello di Maestria 2) per +50 punti/unità. In aggiunta, l'unità **deve** appartenere al Culto Arcano (Corvidae) e generare i propri poteri psionici dalla Disciplina di Divinazione.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Stirpe dei Mille appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

MAGISTUS AMON

170 Punti

Magistus Amon

AC
6

AB
5

Fo
4

R
4

Fe
3

I
5

A
3

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura delle ombre
- Granate perforanti e a frammentazione
- Litanie arcane
- Pistola Archeotech
- Polvere dei Divoratori
- Spada psichica perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Stirpe dei Mille)
- Culto Arcano (Corvidae)
- Culto Arcano (Athanean)
- Generale (Signore dei Sentieri Nascosti)
- Infiltrazione
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 3)
- Servitori Nascosti e Oracoli Segreti

Poteri Psionici

- Magistus Amon genera i propri poteri psionici dalla Disciplina di Divinazione o dalla Disciplina di Telepatia.

Generale (Signore dei Sentieri Nascosti)

Se è il Generale dell'Esercito, Magistus Amon ha automaticamente il Tratto del Generale "Signore dei Sentieri Nascosti".

- Signore dei Sentieri Nascosti:** Prima che inizi la partita, scegli una singola unità dell'esercito che non sia di Tipo Super-pesante e/o Volante. L'unità scelta **deve** essere schierata in Riserva, ma entrerà in gioco automaticamente all'inizio di un qualsiasi Turno del Giocatore (ad eccezione del Primo Turno), utilizzando la regola speciale Fiancheggiare. Dopo lo Schieramento delle armate, annota su foglio di carta il turno in cui l'unità entrerà in gioco. All'inizio del turno scelto, mostra la nota al tuo avversario e fai entrare in gioco l'unità scelta (non è necessario effettuare alcun Tiro per le Riserve).

Servitori Nascosti e Oracoli Segreti

Se Amon fa parte del Distaccamento Primario dell'esercito, puoi ripetere qualsiasi Tiro per Rubare l'Iniziativa, dove questo è rilevante.

In aggiunta, tutte le unità nemiche che utilizzano la regola speciale Fiancheggiare, devono entrare in gioco a più di 24" di distanza da Amon, mentre le unità nemiche che entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità non possono essere posizionate entro 12" da Amon.

Armatura delle Ombre

Conferisce un Tiro Armatura di 2+. In aggiunta, conferisce ad un Tiro Copertura 4+ persino se si trova in terreno aperto oppure migliora di +2 qualsiasi altro Tiro Copertura posseduto da Amon, fino ad un massimo di 2+.

Se Amon è aggregato ad un'unità, questa guadagna un Tiro Copertura 6+, persino se si trova in terreno aperto, o migliora di +1 qualsiasi altro Tiro Copertura posseduto dall'unità, fino ad un massimo di 2+.

Polvere dei Divoratori

Una volta per partita, durante la Fase di Assalto, Amon può utilizzare la Polvere dei Divoratori al posto che effettuare i suoi normali Attacchi. Questo attacco è risolto al Livello di Iniziativa di Amon, e infligge D6 colpi automatici contro l'unità nemica con cui si trova ingaggiato, se questa è composta da 5 modelli o meno, oppure 2D6 colpi automatici se è composta da 6 o più modelli.

Gli Attacchi sono risolti a VP4 e con la regola speciale Avvelenato (4+), ma per il resto si considerano non avere alcun valore di Forza.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Stirpe dei Mille appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

MAGNUS IL ROSSO – PRIMARCA DELLA STIRPE DEI MILLE

495 Punti

Magnus il Rosso

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	5	7	6	6	6	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Lama di Ahn-Nunurta
- Litanie Arcane
- Tunica Cornuta
- Pistola a Fuoco Psicico

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Stirpe dei Mille
- Arcistregone
- Aura Fantasma
- L'Occhio del Re Scarlatto
- Molto Imponente

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Stirpe dei Mille appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

Opzioni

- Magnus può avere le regole speciale Furia Mentale e Patto Infernale (descritte nella sezione La Furia Scatenata del Re Scarlatto)..... + 175 punti

REGOLE SPECIALI

Sire della Stirpe dei Mille

Qualsiasi unità a cui Magnus è aggregato si considera avere la regola speciale Implacabile. In aggiunta, fintantoché Magnus di trova in gioco, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Stirpe dei Mille) nello stesso esercito di Mangus possono usare la sua Disciplina per qualsiasi Test di Morale e/o di Inchiodamento, così come tutti i Test di Disciplina effettuati a seguito di un Potere Psionico.

Se Magnus è il Generale dell'Esercito, qualsiasi Tiro per le Riserve effettuato (compresi quelli riusciti) possono essere ripetuti, se il Giocatore lo desidera.

Un Distaccamento Primario che include Magnus il Rosso può includere le unità di Sekhmet Terminator Cabal e di Legion Terminator Squad come Scelta Truppa. Nota che in questo caso, la normale limitazione sul Culto Arcano da assegnare alle Truppe Obbligatorie non viene applicata.

Arcistregone

Magnus il Rosso ha la regola speciale Psionico (Livello di Maestria 5), e può generare casualmente i propri poteri da qualsiasi tra le seguenti Discipline Psioniche: Biomanzia, Demonologia Santa, Divinazione, Piromanzia, Telecinesi, Telepatia. Nota che Magnus può scegliere poteri anche da diverse Discipline contemporaneamente. In aggiunta, Magnus il Rosso manipola le Cariche Warp con un risultato di 3+, e subisce un Attacco dei Pericoli del Warp solo quando ottiene tre o più risultati di "6", anziché due o più come di consueto, e può ripetere qualsiasi risultato di "1" ottenuto sulla Tabella dei Pericoli del Warp.

Aura Fantasma

Qualsiasi attacco diretto contro Magnus il Rosso e/o contro l'unità a cui è aggregato, subisce una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire. Le armi di Tipo Bombardamento aumentano invece di +1" la distanza di deviazione, quando applicabile.

L'Occhio del Re Scarlatto

Quando sceglie un bersaglio di un Potere Psionico, Magnus il Rosso considera tutti i modelli entro il raggio di effetto del potere come se fossero in linea di vista (ad eccezione dei modelli imbarcati in un Veicolo o all'interno di un Edificio). In aggiunta, tutti i Poteri Psionici di Magnus guadagnano la regola speciale Ignora la Copertura.

EQUIPAGGIAMENTI

Tunica Cornuta

Magnus il Rosso ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 4+. In aggiunta, se Magnus viene colpito da un'arma Distruttrice, riduci di 1 il numero di Ferite che questa infligge.

Lama di Ahn-Nunurta

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama di Ahn-Nunurta	-	+2	1	Mischia, A Due Mani, Psicica

Pistola a Fuoco Psicico

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola a Fuoco Psicico	15"	8	2	Assalto D3, Vampa dell'Anima

OPZIONE SPECIALE – LA FURIA SCATENATA DEL RE SCARLATTO

Magnus il Rosso può guadagnare le regole speciali Furia Mentale e Patto Infernale, descritte nel seguito, al costo di +175 punti.

Furia Mentale

Ogni volta che Magnus prova a manifestare un Potere Psionico di tipo **Fuoco Psichico**, prima di tirare qualsiasi dado, puoi dichiarare che Magnus sta utilizzando questa regola speciale. In questo caso, aumenta di +2 il numero di Cariche Warp necessarie per manifestare il Potere Psionico, ma aggiungi +D6 alla Forza dei colpi inflitti dal potere (fino ad un massimo di Forza 10) e consideralo avere raggio raddoppiato.

Patto Infernale

Una volta per partita, fintantoché Magnus il Rosso si trova in gioco, puoi scegliere di far ignorare un singolo risultato ottenuto sulla Tabella dei Pericoli del Warp effettuato in un qualsiasi punto del tavolo da parte di qualsiasi modello.

XVI – FIGLI DI HORUS

LEGIONES ASTARTES (FIGLI DI HORUS)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Combattenti Senza Pietà:** Quando durante un corpo a corpo all'inizio del Livello di Iniziativa 1, i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) superano in numero i modelli nemici, tutti i modelli con questa regola che hanno già combattuto durante quello stesso corpo a corpo, possono effettuare un singolo attacco addizionale. Ai fini di questa regola speciale considera (per entrambe le parti) i modelli Imponenti come se fossero due modelli, e quelli Molto Imponenti come se fossero tre.
- **Dispensatori di Morte:** I modelli con questa regola speciale hanno un bonus di +1AB quando sparano contro bersagli che si trovano entro 12" di distanza e stanno utilizzando un'arma di tipo Pistola, Assalto o Cadenza Rapida. Nota che questa regola speciale **non** si applica nel caso il modello stia sparando Alla Cieca oppure stia utilizzando le regole speciali Fuoco a Ripetizione o Furia della Legione.
- **La Lama della Lancia:** Le unità con questa regola speciale lasciate in Riserva (compreso qualsiasi Trasporto su cui sono eventualmente imbarcati) possono, se il Giocatore lo desidera, ripetere qualsiasi risultato di "1" ottenuto nei Tiri per le Riserve.
- **Molto Orgogliosi:** I modelli con questa regola speciale non possono mai beneficiare del Tratto del Generale e/o del valore di Disciplina di un Personaggio alleato.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Figli di Horus può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Justaerin Terminator Squad:** Élite (*tutti*)
- **Reaver Attack Squad:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Garviel Liken:** QG (solo *Lealisti*)
- **Ezekyle Abaddon:** QG (solo *Traditori*)
- **Maloghurst il Contorto:** QG (solo *Traditori*)
- **Tybalt Marr:** QG (solo *Traditori*)
- **Horus il Warmaster:** Sovrano della Guerra (solo *Traditori*)

TRASPORTO APPOSITO SPECIFICO – ANVILLUS PATTERN DREADCLAW DROP POD

Quando sono incluse in un Distaccamento di Figli di Horus, le seguenti unità possono scegliere una Anvillus Pattern Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito, fintantoché non eccedono la sua capacità di Trasporto.

Ogni unità che acquista una Dreadclaw come Trasporto Apposito, **deve** cominciare la partita imbarcata su di essa.

- Legion Command Squad
- Justaerin Terminator Squad
- Legion Terminator Squad
- Legion Dreadnought Talon (solo nel caso di Talon composti da un singolo Dreadnought)
- Legion Seeker Squad
- Reaver Attack Squad

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Munizioni Banestrike

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) può equipaggiare con munizioni Banestrike qualsiasi fucile requiem o combi-requiem che possiede, al costo di +5 punti/modello.

Le Legion Seeker Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) possono sostituire le munizioni Scorpius con delle munizioni Banestrike senza alcun costo aggiuntivo.

Un'arma equipaggiata con munizioni Banestrike utilizza il profilo sotto riportato e non quello normalmente posseduto dall'arma.

In aggiunta alcune unità (ad esempio le Reaver Attack Squad) possono avere delle combi-armi equipaggiate con munizioni Banestrike. In questo caso, le munizioni hanno effetto esclusivamente per quanto riguarda la parte requiem dell'arma.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem con munizioni Banestrike	18"	4	5	Cadenza Rapida, Anatema dei Nemici
Combi-requiem con munizioni Banestrike	18"	4	5	Cadenza Rapida, Binato, Anatema dei Nemici

Anatema dei Nemici: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano avere VP3 con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire.

RITO DI BATTAGLIA – LA NERA RAZZIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Figli di Horus.

Effetti:

- **Abbatte il Nemico:** Tutte le unità con la regola Legiones Astartes (Figli di Horus) del Distaccamento si considerano avere la regola speciale Rabbia quando assaltano un'unità nemica che si trova già ingaggiata in corpo a corpo.
- **Accerchiamento:** Tutte le unità del Distaccamento che entrano in gioco dalla Riserva si considerano avere la regola speciale Rapidità nel turno in cui arrivano. Questa regola non ha effetto sulle unità di tipo Veicolo e/o sulle unità che entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità.
- **L'Occhio del Signore della Guerra:** Le unità di Justaerin Terminator Squad del Distaccamento guadagnano la regola speciale Attacco in Profondità.
- **Razzia Sanguinaria:** Il Distaccamento può includere le Reaver Attack Squad come Scelta Truppa.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Console di tipo Maestro dei Segnali come scelta QG obbligatoria.
- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa obbligatoria aggiuntiva.
- Il Distaccamento deve includere un numero totale di scelte Supporto Leggero maggiore rispetto al numero di scelte Supporto Pesante (quindi se il Distaccamento include 3 Supporti Leggeri potrà includere un massimo di 2 Supporti Pesanti).
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – LA LUNGA MARCIA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Figli di Horus.

Effetti:

- **Marcia Irriducibile:** Le unità del Distaccamento di tipo Fanteria e con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) guadagnano la seguente regola speciale, a seconda della zona di tavolo in cui si trova la maggior parte dei loro modelli all'inizio di ogni proprio Turno del Giocatore. La regola speciale guadagnata viene mantenuta fino al termine del successivo Turno del Giocatore avversario.
 - *Propria Area di Schieramento:* Irriducibili.
 - *"Terra di Nessuno"* (tutte le zone di tavolo che non fanno parte delle Aree di Schieramento dei giocatori): Rapidità.
 - *Area di Schieramento nemica:* Crociato.
- **La Porzione del Warmaster:** Tutte le unità del Distaccamento possono ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari ad "1" nel corso del primo turno della partita. In aggiunta, il Distaccamento può includere le Legion Terminator Squad come Scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un'armata composta secondo le regole delle Legioni Spezzate.
- Il Distaccamento non può includere modelli con la regola speciale Lenti & Determinati, a meno che questi non entrino in gioco tramite un Attacco in Profondità e/o non inizino la partita imbarcati su un Veicolo da Trasporto.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

JUSTAERIN TERMINATOR SQUAD

255 Punti

Terminator Justaerin

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 5 Terminator Justaerin

Tipo di Unità

- Terminator Justaerin: Fanteria

Equipaggiamento

- Arma potenziata
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Avanzata Implacabile
- Carica Furiosa
- Favoriti di Horus
- Guerrieri Scelti
- Risoluti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere una Legion Dreadclaw Drop Pod o un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito fintantoché è composta da un massimo di 5 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 7 Terminator Justaerin addizionali.....+40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
 - Artiglio fulmine (singolo)+5 punti/modello
 - Maglio potenziato+5 punti/modello
 - Maglio a catena.....+10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma potenziata e il combi-requiem con una coppia di artigli fulmine+15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con una combi-arma.....+7 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Terminator Justaerin può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme pesante+10 punti/modello
 - Cannone automatico Mietitore.....+15 punti/modello
 - Multi-termico.....+25 punti/modello

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Favoriti di Horus

Horus e/o qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) ed equipaggiato con un'armatura Terminator possono scegliere una Justaerin Terminator Squad al posto di una Legion Command Squad.

Guerrieri Scelti

Un modello con questa regola speciale può lanciare e/o accettare Sfide come se fosse un Personaggio. Nota che questo non rende il modello un Personaggio e non gli conferisce alcuna altra regola normalmente associata con essere un Personaggio.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Figli di Horus.

REAVR ATTACK SQUAD

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Razziatore	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Capo Razziatore	4	4	4	4	1	4	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Razziatori
- 1 Capo Razziatore

Tipo di Unità

- Razziatore: Fanteria
- Capo Razziatore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Aggirare
- Occhio dell'Assassino

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Legion Rhino oppure una Legion Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito fintantoché è composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 10 Razziatori aggiuntivi +15 punti/modello
- L'intera unità può avere reattori dorsali +50 punti
(se viene scelta questa opzione l'unità non può scegliere un Trasporto Apposito)
- Qualsiasi modello dell'unità può avere una delle seguenti armi aggiuntive:
 - Fucile requiem con munizioni Banestrike +5 punti/modello
 - Fucile Volkite +7 punti/modello
 - Combi-arma con munizioni Banestrike +10 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un modello (compreso eventualmente il Capo Razziatore) può scegliere una delle seguenti armi aggiuntive al posto di quelle indicate nell'opzione precedente:
 - Lanciafiamme +10 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Fucile plasma +15 punti/modello
 - Pistola plasma +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Ascia a catena +1 punto/modello
 - Arma potenziata +10 punti/modello
 - Maglio potenziato +15 punti/modello
- Il Capo Razziatore può avere bombe termiche +5 punti
- Il Capo Razziatore può avere una pistola lanciafiamme +5 punti
- Il Capo Razziatore può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Occhio dell'Assassino

Un modello con questa regola speciale si considera avere le regole speciali Colpi di Precisione e Tiri di Precisione.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Figli di Horus.

GARVIEL LOKEN

175 Punti

Garviel Loken

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	3	6	4	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama del Campione
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Generale (Presenza Ispiratrice)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Sopravvissuto

Opzioni

- Nessuna

Generale (Presenza Ispiratrice)

Se è il Generale dell'Esercito, Loken ha automaticamente il Tratto del Generale "Presenza Ispiratrice".

- **Presenza Ispiratrice:** Tutte le unità amiche entro 12" da Loken possono utilizzare il suo valore di Disciplina anziché il proprio.

Sopravvissuto

La prima volta che Loken dovrebbe essere rimosso come perdita durante la partita, tira un D6. Con un risultato di 2+, Loken non viene rimosso ma rimane in vita con una sola Ferita rimasta.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla **Fazione Lealista**.

EZEKYLE ABADDON

215 Punti

Ezekyle Abaddon

AC

7

AB

5

Fo

4

R

4

Fe

3

I

5

A

4

D

10

TA

2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura da Combattimento Justaerin
- Combi-requiem
- Lanciagranate d'assalto
- Maglio potenziato perfezionato

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Attacco Teletrasportato
- Generale (Presenza Intimidatrice)
- Implacabile
- Imponente
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Abaddon può sostituire il combi-requiem con una spada potenziata gratis

Generale (Assalto Sanguinario)

Se è il Generale dell'Esercito, Abaddon ha automaticamente il Tratto del Generale "Presenza Intimidatrice" dell'Age of Darkness Rulebook.

Armatura da Combattimento Justaerin

Conferisce ad Abaddon un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 4+ e la regola speciale Irriducibile.

Attacco Teletrasportato

Abaddon e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato hanno la speciale Attacco in Profondità. In aggiunta, possono ripetere qualsiasi risultato ottenuto sulla Tabella degli Incidenti dell'Attacco in Profondità, ma devono accettare il secondo risultato, anche se peggiore.

Marchiato da un Oscuro Destino

Nelle partite di Campagna, o dove l'essere ferito e/o ucciso tra una battaglia e la successiva sono un fattore considerato, Abaddon può ripetere qualsiasi tiro effettuato per tali effetti.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

MALOGHURST IL CONTORTO

140 Punti

Maloghurst

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	4	2	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Campo di rifrazione
- Fucile requiem equipaggiato con munizioni Banestrike
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada potenziata
- Stendardo della Legione

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Generale (Stendardo da Battaglia della Ribellione)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Portatore dell'Occhio
- Spezzato nel Corpo
- Volontà Adamantina

Generale (Stendardo da Battaglia della Ribellione)

Se è il Generale dell'Esercito, Maloghurst ha automaticamente il Tratto del Generale "Stendardo da Battaglia della Ribellione".

- Stendardo da Battaglia della Ribellione:** Maloghurst si considera una unità Valida in tutte le partite in cui anche le Truppe sono considerate un'unità Valida.

Portatore dell'Occhio

In un Distaccamento che includa Maloghurst, le Veteran Tactical Squad e le Reaver Attack Squad possono essere considerate una scelta Truppa.

Spezzato nel Corpo

Maloghurst e qualsiasi unità a cui è aggregato non può Correre né effettuare Sfondamenti.

Stendardo della Legione

Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes entro 6" da uno Stendardo della Legione (compresa l'unità che lo porta) si considerano Implacabili.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

TYBALT MARR

175 Punti

Tybalt Marr

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lama da esecuzione Chtoniana
- Pistola requiem perfezionata con munizioni Banestrike

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Figli di Horus)
- Generale (Luna del Cacciatore)
- Maestro della Legione
- Nemico Favorito (Legioni Lealiste)
- Personaggio Indipendente

Generale (Luna del Cacciatore)

Se è il Generale dell'Esercito, Tybalt Marr ha automaticamente il Tratto del Generale "Luna del Cacciatore".

- Luna del Cacciatore:** Qualsiasi modello nemico che, al termine dello schieramento, dopo il posizionamento degli Infiltratori e i movimenti di Esplorazione, si trovi entro 24" da Tybalt Marr, deve effettuare un Test di Inchiodamento all'inizio del primo Turno di Gioco.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama da esecuzione Chtoniana	-	Mod	-	Mischia, Perfezionata, Dilaniante, 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 contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

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

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla Fazione Traditrice.

HORUS IL WARMMASTER – PRIMARCA DEI FIGLI DI HORUS

500 Punti

Horus

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
8	5	7	6	6	6	5	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Artiglio del Signore della Guerra
- Cognis Signum
- Granate a frammentazione
- Matrice di Teletrasporto
- Scaglia del Serpente
- Spezzamondi

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Figli di Horus
- Dio della Battaglia
- La Punta della Lancia
- Maestria Guerriera
- Molto Imponente

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Figli di Horus appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

REGOLE SPECIALI

Sire dei Figli di Horus

Horus guadagna +D3 Attacchi (tira all'inizio di ciascuna sottofase di Combattimento) quando sta combattendo contro un'unità o un Personaggio con AC 4 o inferiore. In aggiunta, Horus e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato possono scegliere il turno in cui arrivare dalle Riserve anziché tirare normalmente. Ai fini di questa regola, può essere scelto qualsiasi Turno ad eccezione del primo.

Dio della Battaglia

Horus può Rubare l'Iniziativa (se la Missione prevede questa possibilità) con un risultato di 4+ anziché di 6, e tutte le unità lasciata in Riserva nello stesso esercito che include Horus guadagnano la regola speciale Aggirare. In aggiunta, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Figli di Horus) e nello stesso esercito che include Horus guadagnano un bonus di +1 Disciplina, fino ad un massimo di D10.

La Punta della Lancia

In un Distaccamento che includa Horus come Generale, le Veteran Tactical Squad e le Justaerin Terminator Squad si considerano una Scelta Truppa. In aggiunta una volta per partita, durante la propria Fase di Tiro, se non si trova ingaggiato in Corpo a Corpo oppure in Riserva, Horus può utilizzare un Bombardamento di Precisione. Risolvi il colpo utilizzando il profilo sotto riportato.

Maestria Guerriera

Horus è equipaggiato con due armi da corpo a corpo, e può suddividere i propri Attacchi tra le due armi come preferisce. Indica quanti attacchi effettuerà con ciascuna delle due armi prima di effettuare qualsiasi Tiro per Colpire.

Bombardamento di Precisione (Horus)

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Bombardamento di Precisione (Horus)	Infinito	10	2	Artiglieria 1, Area Grande (5"), Lancia, Binato

EQUIPAGGIAMENTI

Matrice di Teletrasporto

Horus e qualsiasi unità di Terminator a cui è aggregato hanno la regola speciale Attacco in Profondità e non deviano quando entrano in gioco in questo modo.

Scaglia del Serpente

Horus ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 3+. In aggiunta Horus può annullare qualsiasi attacco psionico diretto contro di lui e/o qualsiasi effetto che modificherebbe temporaneamente qualsiasi sua Caratteristica con un risultato di 3+. Nota che questa abilità non può essere utilizzata per evitare di subire una Ferita o contro effetti che modificano permanentemente una Caratteristica (ad esempio la regola speciale Radioattivo).

Artiglio del Signore della Guerra

L'Artiglio del Signore della Guerra include uno speciale fucile requiem che può essere utilizzato durante la Fase di Tiro.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio di Horus	-	Mod	2	Mischia, Lacerante, Colpo Debilitante
Fucile di Horus	24"	5	3	Assalto 3, Binato

Colpo Debilitante: Un modello ferito ma non ucciso da quest'arma in una qualsiasi Fase di Assalto, subisce una penalità di -1 alla propria AC e alla propria Forza fino al termine della partita. Nota che questa penalità è cumulativa se un modello viene ferito in diverse Fasi di Assalto.

Spezzamondi

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Spezzamondi	-	10	2	Mischia, Concussione, Perfezionata, Ingombrante

XVII – PREDICATORI

LEGIONES ASTARTES (PREDICATORI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Abbatteveli:** Le unità con questa regola speciale devono sempre effettuare uno Sfondamento se ne hanno la possibilità, e devono ripetere qualsiasi risultato di "1" ottenuto quando effettuano uno Sfondamento.
- **Leadership Carismatica:** Qualsiasi Distaccamento Primario di Predicatori **deve** includere una seconda Scelta QG Obbligatoria addizionale (quando è possibile includere un secondo QG), che **deve** essere un Centurione o un Console di tipo Cappellano.
- **Veri Credenti:** Le unità con questa regola speciale effettuano i Test di Morale tirando 3D6 e utilizzando i due risultati più bassi.

NEL CUORE DELL'ERESIA

Tutte le unità, gli equipaggiamenti, le opzioni e i Riti di Battaglia qui riportati sono disponibili soltanto ad un'armata di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Predicatori può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Primo Cappellano Erebus:** QG (solo **Traditori**)
- **Kor Phaeron:** QG (solo **Traditori**)
- **Zardu Layak, l'Apostolo Cremisi:** QG (solo **Traditori**)
- **Hol Beloth:** QG (solo **Traditori**)
- **Gal Vorbak Dark Brethren:** Élite (solo **Traditori**)
- **Mhara Gal Tainted Dreadnought:** Élite (solo **Traditori**)
- **Ashen Circle Squad:** Supporto Leggero (solo **Traditori**)
- **Lorgar:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

UNITÀ AGGIUNTIVE DEMONICHE

Un Distaccamento Primario di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice, può includere una delle seguenti unità speciali demoniche come scelta Sovrano della Guerra.

- **Cor'bax Utterblight:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)
- **Samus:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

CONSOLE SPECIFICO – DIABOLISTA

Qualsiasi Centurione dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) può essere promosso a Diabolista per +35 punti/modello.

La promozione a Diabolista segue tutte le normali regole e restrizioni dei Consoli, specificate nella descrizione dei Centurioni nella Legiones Astartes Army List.

Equipaggiamento:

- Nessuno

Limitazioni:

- Un Diabolista **non** può essere equipaggiato con un maglio potenziato, martello tuono, moto degli space marine, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- **Demonico**
- Un Diabolista ha la regola speciale Nemico Favorito (Space Marine Lealisti) che si applica a tutti i suoi attacchi da corpo a corpo.
- **Canalizzazione Oscura:** Un Distaccamento Primario di Predicatori che include un Diabolista ha accesso alla Canalizzazione Oscura (descritta in seguito), per alcune delle sue unità.

Canalizzazione Oscura: Un Distaccamento Primario di Predicatori che include un Diabolista può acquistare questa opzione al costo di +25 punti/unità per un qualsiasi numero di unità scelte tra le seguenti.

- Legion Veteran Tactical Squad
- Legion Terminator Squad
- Legion Tactical Squad
- Legion Breacher Squad
- Legion Assault Squad

All'inizio della partita, tira un D6 per ciascuna unità che ha acquistato questa opzione e applica il risultato ottenuto nella tabella seguente a tutti i suoi modelli. Nota che eventuali Personaggi o altri modelli aggregati all'unità non beneficiano degli effetti della Canalizzazione Oscura.

D6 Risultato

1-3	L'unità guadagna la regola speciale Zelota.
4-5	L'unità guadagna +1 Forza per tutta la durata della partita.
6	L'unità guadagna la regola speciale Demonico per tutta la durata della partita*.

**Un'unità che guadagna la regola speciale Demonico a seguito della Canalizzazione Oscura non è mai considerata un'unità Valida indipendentemente dal suo Ruolo Bellico e/o regole speciali, e si considera sempre distrutta al termine della partita ai fini del calcolo dei Punti Vittoria e/o dove questo è rilevante.*

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Armi Demoniche

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) che ha accesso ad un'arma potenziata come opzione, può al suo posto scegliere un'arma Demonica per lo stesso costo.

Un'arma Demonica è un'arma da mischia con il seguente profilo.

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

Conoscenza Ardente

Qualsiasi Pretore, Centurione e Console di tipo Cappellano e Diabolista con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) può acquistare questa opzione per +30 punti/modello.

Un modello che ha acquistato questa opzione si considera uno Psionico con Livello di Maestria 1 e ha accesso alle Disciplina Psionica di Biomanzia oppure di Telepatia.

DISCIPLINA PSIONICA ADDIZIONALE

Demonologia Malefica: In eccezione alle normali regole sulla Psionica, i Consoli di tipo Bibliotecario e con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) hanno accesso anche alla Disciplina Psionica di Demonologia Malefica.

RITO DI BATTAGLIA – LA FRATELLANZA OSCURA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Predicatori.

Effetti:

- **Arci-traditori:** I Personaggi Indipendenti e con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) del Distaccamento hanno la regola speciale Nemico Favorito (Space Marine Lealisti).
- **Dall'Abisso:** Un esercito il cui Distaccamento Primario utilizza questo Rito di Battaglia può includere un Distaccamento Alleato scelto dalla Daemons of the Ruinstorm Army List, considerandolo ad un Livello di Alleanza di tipo "Fratello Giurato".
- **E l'Inferno Giunse con Loro:** Tutte le ferite causate da un Attacco dei Pericoli del Warp subite dagli Psionici avversari si considerano avere la regola speciale Morte Immediata.
- **Segni & Presagi:** Dopo lo Schieramento, ma prima che inizi il Primo Turno, scegli una singola unità Truppa del Distaccamento e tira un D6. Con un risultato di 1-3 tutte le unità nemiche hanno la regola speciale Nemico Favorito contro l'unità scelta. Con un risultato di 4-6, l'unità scelta ha la regola speciale Nemico Favorito contro tutte le unità nemiche.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Console di tipo Diabolista come scelta QG obbligatoria.
- Il Distaccamento può includere al massimo una singola scelta Supporto Pesante.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.
- Tutti i Distaccamenti Alleati (con l'eccezione dell'eventuale Distaccamento alleato demoniaco) sono considerati avere un Livello di Alleanza di tipo "Solo al Comando del Warmaster".
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

RITO DI BATTAGLIA – GLI ULTIMI DEL SOLE DENTATO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Predicatori.

Effetti:

- **Compagnia di Mostri:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può includere le Gal Vorbak Dark Brethren come scelta Truppa. In aggiunta, tutte le unità di Gal Vorbak del Distaccamento devono acquistare una Legion Drop Pod oppure una Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito.
- **Élite di Atterraggio:** Tutte le unità che possono scegliere un Rhino come Trasporto Apposito possono invece acquistare una Legion Drop Pod come Trasporto Apposito.
- **Sole Infuocato:** Tutte le unità nemiche che si trovino entro 12" dal punto finale di arrivo di una Legion Drop Pod o di una Dreadclaw Drop Pod del Distaccamento che entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, devono effettuare immediatamente un Test di Inchiudamento.

Limitazioni:

- Tutte le unità di tipo Fanteria del Distaccamento devono entrare in gioco tramite Teletrasporto (se possiedono questa opzione) oppure imbarcate in una capsula d'atterraggio in Attacco in Profondità oppure imbarcate in un Veicolo Volante con sufficiente capacità di Trasporto.
- L'esercito non può includere alcuna unità di tipo Immobile (con l'eccezione delle Legion Drop Pod).
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

PRIMO CAPPELLANO EREBUS

195 Punti

Erebus

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	3	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mazza potenziata perfezionata
- Pistola plasma

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Araldo del Caos
- Conoscenza Ardente
- Generale (Presenza Intimidatrice)
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente
- Volontà Adamantina
- Zelota

Cappellano & Diabolista

Ai soli fini delle regole speciali dei Predicatori, questo modello si considera sia un Cappellano che un Diabolista.

Generale (Presenza Intimidatrice)

Se è il Generale dell'Esercito, Erebus ha automaticamente il Tratto del Generale "Presenza Intimidatrice".

- Presenza Intimidatrice:** Tutte le unità nemiche entro 12" da Erebus devono utilizzare il loro valore più basso di Disciplina, non il più alto come di consueto.

Araldo del Caos

Se Erebus è il Generale dell'Esercito, questo ha accesso alla Canalizzazione Oscura (secondo le normali limitazioni) e può includere un Distaccamento Alleato scelto dalla Daemons of the Ruinstorm Army List.

Marchiato da un Oscuro Destino

Nelle partite di Campagna, o dove l'essere ferito e/o ucciso tra una battaglia e la successiva sono un fattore considerato, Erebus può ripetere qualsiasi tiro effettuato per tali effetti.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

KOR PHAERON

155 Punti

Kor Phaeron

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
4	4	4	3	4	3	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Coppia di artigli Fulmine
- Digi-fiamma
- Terminus Consolaris

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Araldo del Caos
- Conoscenza Ardente
- Generale (Oratoria Oscura)
- Generale Orgoglioso
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Diabolista

Ai soli fini delle regole speciali dei Predicatori, questo modello si considera un Diabolista.

Opzioni

- Nessuna

Generale (Presenza Intimidatrice)

Se è il Generale dell'Esercito, Kor Phaeron ha automaticamente il Tratto del Generale "Oratoria Oscura".

- Oratoria Oscura:** Finchè Kor Phaeron è in gioco, tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) nello stesso Distaccamento Primario hanno un bonus di +1 alla propria Disciplina, fino ad un massimo di D10.

Araldo del Caos

Se Kor Phaeron è il Generale dell'Esercito, questo ha accesso alla Canalizzazione Oscura (secondo le normali limitazioni) e può includere un Distaccamento Alleato scelto dalla Daemons of the Ruinstorm Army List.

Generale Orgoglioso

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Lorgar, Kor Phaeron deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Digi-fiamma

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Digi-fiamma	Sagoma	3	6	Assalto 1, Un Solo Uso

Terminus Consolaris

La Terminus Consolaris è un'armatura Terminator Cataphractii che conferisce a Kor Phaeron la regola speciale Insensibile al Dolore (6+).

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

ZARDU LAYAK – L'APOSTOLO CREMISI

175 Punti

Zardu Layak

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	5	2	5	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Azurda Char'is
- Granate perforanti e a frammentazione
- Panoplia della Fiamma
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Demonico
- Generale (Regno del Fuoco)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 2)
- Vinciatore di Anime
- Zelota

Poteri Psionici

- Zardu Layak può generare i propri poteri psionici dalle Discipline di Piromanzia o di Demonologia Malefica.

Diabolista

Ai fini delle regole speciali dei Predicatori, questo modello si considera un Diabolista.

OPZIONE SPECIALE – ANAKATIS KUL BLADE-SLAVES

In un qualsiasi Distaccamento che include Zardu Layak puoi includere anche le Anakatis Kul Blade-Slaves (vedi i dettagli nella pagina successiva).

Opzioni

- Zardu Layak può essere accompagnato dalle Anakatis Kul Blade Slaves al posto di una normale Legion Command Squad +100 punti

Generale (Regno del Fuoco)

Se è il Generale dell'Esercito, Zardu Layak ha automaticamente il Tratto del Generale "Regno del Fuoco".

- Regno del Fuoco:** Un Distaccamento Primario che include Zardu Layak come Generale può includere le Ashen Circle Squad come scelta Truppa. Le unità scelte in questo modo inoltre **devono** acquistare l'opzione Canalizzazione Oscura al costo di +25 punti/unità.

Vinciatore di Anime

Le unità in un esercito che include Zardu Layak possono beneficiare dell'opzione speciale Canalizzazione Oscura, secondo le normali regole, e tutti i tiri sulla tabella della Canalizzazione Oscura beneficiano di un modificatore di +1.

In aggiunta, un esercito che include Zardu Layak può avere un Distaccamento Alleato scelto dalla Daemons of the Ruinstorm Army List.

Azurda Char'is

Una volta per partita, Zardu Layak può ripetere un qualsiasi tentativo per manifestare un Potere Psionico.

In aggiunta, la Azurda Char'is si considera un'arma psichica con il profilo indicato nella tabella seguente.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Azurda Char'is	-	+2	4	Mischia, Psichica, A Due Mani

Panoplia della Fiamma

Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) entro 12" da Zardu Layak beneficiano di un modificatore di +1 a qualsiasi Risultato del Combattimento di +1" a tutti i tiri per gli Sfondamenti.

In aggiunta, una volta per partita, la Panoplia della Fiamma può essere utilizzata come un'Arma da Tiro, risolvendo questo attacco come se fosse un lanciafiamme pesante. Nota che quando utilizza questa abilità, Zardu Layak si considera utilizzare un'Arma da Tiro.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

ANAKATIS KUL BLADE-SLAVES

100 Punti

Anakatis Kul

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	6	5	3	5	3	8	3+

Composizione dell'Unità

- 2 Anakatis Kul

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Lama Anakatis
- Pistola plasma

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Assassini Istitivi
- Demonico
- Difficile da Abbattere
- Guerrieri Scelti
- Imponente
- Rabbia

Assassini Istitivi

Se Zardu Layak viene ucciso o è rimosso dal gioco in qualsiasi altro modo, le Anakatis Kul Blade-Slaves ancora in vita non possono essere controllate dal Giocatore, ma seguono una serie di comportamenti istintivi secondo quanto indicato in questa regola speciale.

A meno che non si trovino ingaggiati in Corpo a Corpo, all'inizio di ciascuna loro Fase di Movimento, le Anakatis Kul devono immediatamente muovere verso l'unità (amica o nemica) più vicina e di tipo Fanteria o Creatura Mostruosa, e provare ad Assaltarla (se possibile) nella loro successiva Fase di Assalto.

Se si trovano ingaggiati in Corpo a Corpo, le Anakatis Kul devono combattere normalmente contro l'unità (amica o nemica) che ha più modelli a contatto di base con loro. Se vi sono più unità con lo stesso numero di modelli a contatto di base, il Giocatore può scegliere contro chi combatteranno.

Al termine di un Combattimento, se ne hanno la possibilità, le Anakatis Kul devono sempre effettuare uno Sfondamento.

SCHIERAMENTO SPECIALE – ANAKATIS KUL BLADE-SLAVES

Le Anakatis Kul Blade Slaves possono essere incluse **soltanto** in un Distaccamento che include anche Zardu Layak, scegliendole al posto della sua Legion Command Squad.

Zardu Layak e le Anakatis Kul Blade Slaves si considerano un'unica Scelta QG e devono essere schierati assieme. Inoltre Zardu **non può** abbandonare l'unità fintantoché almeno una delle due Anakatis Kul è ancora in vita.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Anakatis	-	Mod	3	Mischia, Arma Specialistica, Colpo Decapitante

Colpo Decapitante: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano avere VP2 e infliggere due Ferite anziché una soltanto con un risultato di 5 o 6 sul Tiro per Ferire. Effettua separatamente i Tiri Salvezza contro ciascuna Ferita.

HOL BELOTH

165 Punti

Hol Beloth

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Arma demonica
- Aureola di ferro
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato perfezionato
- Pistola plasma

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Esortazioni di Battaglia
- Generale (Sanguinario)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Sigillo Esaglifico

Generale (Sanguinario)

Se è il Generale dell'Esercito, Hol Beloth ha automaticamente il Tratto del Generale "Sanguinario", dei Trattati del Generale delle Legioni di Space Marine.

Esortazioni di Battaglia

Una volta per partita, fintantoché si trova in gioco e non sta ripiegando, Hol Beloth può utilizzare questa regola speciale all'inizio della propria Fase di Assalto. Tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) dell'esercito si considerano avere AC5 per tutta la durata della Fase di Assalto, a meno che già non abbiamo un valore di AC pari o superiore.

Sigillo Esaglifico

Hol Beloth ignora la prima Ferita subita durante la partita a seguito del fallimento di un qualsiasi Tiro Salvezza, anche nel caso in cui la Ferita subita causi Morte Immediata.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

GAL VORBAK DARK BRETHREN

200 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Confratello Oscuro	5	4	5	5	2	5	2	8	3+
Martire Oscuro	5	4	5	5	3	5	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Confratelli Oscuri
- 1 Martire Oscuro

Tipo di Unità

- Confratello Oscuro: Fanteria
- Martire Oscuro: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Dannati
- Demonico
- Dilaniante*
- Imponente
- Rabbia
- Risoluti

**La regola speciale Dilaniante si applica solo agli attacchi in Corpo a Corpo del modello, in aggiunta alle altre eventuali regole possedute dall'arma da mischia utilizzata.*

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Confratelli Oscuri aggiuntivi +30 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Confratello Oscuro può sostituire il fucile requiem con uno dei seguenti:
 - Lanciafiamme +10 punti/modello
 - Fucile plasma +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Arma potenziata +10 punti/modello
- Il Martire Oscuro può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Artiglio fulmine +15 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
- Il Martire Oscuro può sostituire la spada a catena, la pistola requiem e il fucile requiem con una coppia di artigli fulmine +20 punti
- Il Martire Oscuro può avere bombe termiche +5 punti
- Il Martire Oscuro può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Dannati

Un'unità con questa regola speciale non è mai considerata un'Unità Valida, indipendentemente dalle regole della Missione giocata.

ÉLITE - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

MHARA GAL TAINTED DREADNOUGHT

305 Punti

	AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Re	I	A	PS
Mhara Gal	6	3	7	13	12	10	5	3	4

Composizione dell'Unità

- 1 Mhara Gal Tainted Dreadnought

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Artiglio demonico con un fucile requiem maledetto incorporato
- Cannone a plasma warp

Regole Speciali

- Che la Terra Retroceda
- Demonico
- Difficile da Abbattere
- Maledetto
- Manto di Fuoco Oscuro
- Rapidità
- Volontà Adamantina

Opzioni

- Un Mhara Gal Tainted Dreadnought può sostituire l'artiglio demonico con fucile requiem maledetto incorporato con uno dei seguenti:

- Cannone automatico binato* gratis
- Multi-termico* gratis
- Cannone laser binato* + 10 punti
- Cannone plasma warp + 15 punti

*Le armi indicate guadagnano automaticamente la regola speciale Morte Ululante (presente nella descrizione del Cannone plasma warp) senza alcun costo aggiuntivo.

- Un Mhara Gal Tainted Dreadnought può sostituire il cannone a plasma warp con un artiglio demonico con fucile requiem incorporato** gratis

**Scegliendo questa opzione il modello guadagna +1 Attacco in quanto armato con due armi da mischia.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio demonico	-	10	2	Mischia, Rasoio Spirituale
Cannone a plasma warp	36"	5	2	Pesante 1, Area (3"), Morte Ululante
Fucile requiem maledetto	24"	4	5	Cadenza Rapida, Accicare

ÉLITE - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla Fazione Traditrice.

Morte Ululante: Un'unità che subisce almeno una perdita da un'arma con questa regola speciale deve effettuare un Test di Morale come se avesse subito il 25% delle perdite, con una penalità di -1 alla Disciplina.

Rasoio Spirituale: I Tiri Invulnerabilità riusciti contro una Ferita inflitta da un'arma con questa regola speciale devono essere ripetuti.

Che la Terra Retroceda

Un Mhara Gal Tainted Dreadnought ignora gli effetti dei Terreni Accidentati e dei Terreni Pericolosi e può attraversare ostacoli con un'altezza massima di 1" senza subire alcuna penalità al Movimento. Nota che il modello non può comunque terminare il proprio Movimento all'interno di un ostacolo o dove non vi sia spazio fisicamente sufficiente al suo posizionamento.

Maledetto

Tutti i Test di Paura causati da un Mhara Gal soffrono di una penalità di -2 alla Disciplina. In aggiunta, tutti i modelli (amici e nemici) con le regole speciali Demonico e/o Psionico oppure soggetti ad un Potere Psionico di Tipo Benedizione e che si trovino entro 6" da un Mhara Gal al termine di ciascun Turno del Giocatore che controlla il Dreadnought, subiscono un colpo automatico risolto a Fo5 VP2. In aggiunta, un Mhara Gal non può mai essere considerato un'Unità Valida, indipendentemente dalle regole della Missione giocata.

Manto di Fuoco Oscuro

Tutte le armi basate su tecnologia termica o plasma (per la maggior parte identificate dal tipo Lanciafiamme, Volkite, Termico o Plasma, oppure dai termini "fuoco" o "fusione" nella loro descrizione) subiscono una penalità di -1 alla Forza dei propri colpi quando sono utilizzate contro un Mhara Gal.

In aggiunta, qualsiasi modello con Resistenza inferiore a 7 o con un Valore di Corazza Frontale inferiore a 13, subiscono una penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire quando combattono contro un Mhara Gal Tainted Dreadnought.

Quando un Mhara Gal subisce un risultato di "Esplode!" nella Tabella dei Danni ai Veicoli, non risolvere l'esplosione secondo le normali regole. Posiziona invece la Sagoma ad Area Enorme (7") al posto del modello. Tutti i modelli (amici e nemici) sotto la sagoma, subiscono un colpo automatico risolto a Fo6 VP5 e con la regola speciale Vampa dell'Anima, risolto come se si trattasse di un colpo causato da un'arma di tipo Bombardamento.

ASHEN CIRCLE SQUAD

145 Punti

Incendiario
Iconoclasta

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	4	4	4	1	4	1	8	3+
5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Incendiari
- 1 Iconoclasta

Tipo di Unità

- Incendiario: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Iconoclasta: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Ascia-picozza
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola lanciafiamme
- Reattori dorsali

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Predicatori)
- Armature Rinforzate
- Calata Incandescente
- Compito Ingrato
- Terra Bruciata

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Incendiari aggiuntivi..... +15 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'ascia-picozza con un'ascia potenziata..... +5 punti/modello
- L'Iconoclasta può sostituire la pistola lanciafiamme con uno dei seguenti:
 - Pistola Inferno..... +10 punti
 - Pistola plasma..... +10 punti
- L'Iconoclasta può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche..... +5 punti
 - Fino a tre bombe Phosphex..... +10 punti/arma
- L'Iconoclasta può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura dell'artefice..... +10 punti

Armature Rinforzate

Le armature rinforzate di considerano automaticamente "a prova di vuoto", nelle missioni che fanno uso di questa regola.

In aggiunta, i modelli con questa regola speciale possono ripetere i Tiri Armatura falliti contro ferite causate da armi di tipo Sagoma e/o Area.

Calata Incandescente

Quando un'unità con questa regola speciale entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, tutti i modelli che si trovano entro D6" da essa subiscono immediatamente un colpo automatico risolto a Fo3 VP5.

Compito Ingrato

Nessun Personaggio Indipendente può mai aggregarsi ad un'unità con questa regola speciale, ad eccezione dei Consoli di tipo Moritat e/o Cappellano della Legione che possiedano la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) e che siano equipaggiati con dei reattori dorsali.

Terra Bruciata

Un'unità con questa regola speciale può effettuare attacchi Martello dell'Ira anche se ha già utilizzato i reattori dorsali nella Fase di Movimento. In aggiunta, questi attacchi sono risolti a Fo5 e sono considerati effettuati con un'arma di tipo lanciafiamme.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Ascia-picozza	-	+1	3	Mischia, Uncinata
Pistola Inferno	6"	8	1	Pistola, Termico

Uncinata: Un modello equipaggiato con un'arma con questa regola speciale beneficia di un bonus di +1 alla propria Iniziativa quando effettua uno Sfondamento.

SUPPORTO LEGGERO - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

LORGAR – PRIMARCA DEI PREDICATORI

375 Punti

Lorgar

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	6	6	6	5	6	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura della Parola
- Granate a frammentazione
- Illuminarium
- Pistola Archeotech

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire dei Predicatori
- Fortuna Oscura
- Icona Vivente
- Imponente
- Poteri Psionici Erratici

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

Opzioni

- Lorgar può essere promosso a Lorgar Trasfigurato (descritto nella sezione La Lorgar Trasfigurato) +75 punti

REGOLE SPECIALI

Sire dei Predicatori

Lorgar e qualsiasi unità a cui è aggregato hanno la regola speciale Crociato.

In aggiunta, fintantoché Lorgar si trova in gioco e non è imbarcato in un Trasporto, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Predicatori) nel suo stesso Distaccamento possono utilizzare il suo valore di Disciplina per tutti i Test di Morale e di Inchiodamento.

Fortuna Oscura

Lorgar Può ripetere qualsiasi tiro Bloccare il Potere fallito. In aggiunta, una volta per partita, può obbligare un singolo modello o una singola unità nemica a ripetere qualsiasi Tiro per Colpire e Tiro per Ferire pari a 5 o 6 diretti contro di lui. Questa abilità va utilizzata prima che l'attaccante effettui i Tiri per Colpire con l'unità scelta e avrà effetto fino al termine del Turno del Giocatore in cui è utilizzata.

Nota che questa abilità non può essere utilizzata contro un'unità che sta attaccando il Trasporto su cui Lorgar si trova imbarcato.

Poteri Psionici Erratici

Lorgar si considera uno Psionico con Livello di Maestria 2 e può generare i propri poteri dalle Discipline di Divinazione o di Telecinesi. In aggiunta, Lorgar può manipolare Cariche Warp solo con un risultato di 5+ anziché di 4+ come di consueto.

EQUIPAGGIAMENTI

Armatura della Parola

Lorgar ha un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 4+, che viene migliorato a 3+ contro qualsiasi attacco di tipo Psionico (inclusi i Fuochi Psichici e i colpi delle Armi Psichiche).

Illuminarium

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Illuminarium	-	+2	2	Mischia, Concussione, Frantumatore, Pefezionata

OPZIONE SPECIALE

Lorgar Trasfigurato

Un'armata di Predicatori appartenente alla Fazione Traditrice, può decidere di utilizzare questa opzione e schierare Lorgar Trasfigurato. Questa opzione ha un costo di +75 punti e sostituisce la regola speciale Poteri Psionici Erratici.

Lorgar Trasfigurato è uno Psionico con Livello di Maestria 3 e può scegliere (anziché determinare casualmente) i propri Poteri Psionici dalle Discipline di Divinazione, Telecinesi e/o Demonologia Malefica, in qualsiasi combinazione desideri.

In aggiunta, Lorgar Trasfigurato può manipolare Cariche Warp con un risultato di 3+ anziché di 4+ come di consueto.

SAMUS [RSP]

375 Punti

Samus

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
9	5	7	7	6	9	5	10	-

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa (Personaggio)

Equipaggiamento

- Lama del Massacro

Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Demone di Khorne
- Difficile da Abbattere
- Implacabile
- Nato dall'Omicidio
- Odio (Fanteria)
- Rapidità
- Sussurri di Follia
- Volontà Adamantina

Questa unità rappresenta la versione ancora vincolata di questo Signore dei Demoni, da utilizzare come Sovrano della Guerra in un esercito di Predicatori.

Nella lista dell'esercito dei Demoni della Tempesta della Rovina è invece presente il profilo di Samus Risvegliato.

In un esercito può essere incluso un solo modello di Samus, indipendentemente dalla versione utilizzata.

Opzioni

- Nessuna

Demone di Khorne

Samus ha le regole speciali Demonico, Carica Furiosa e Odio (Demoni di Slaanesh).

Nato dall'Omicidio

Samus **deve** iniziare la partita in Riserva ed entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità.

In qualsiasi Turno in cui Samus non è ancora entrato in gioco, colloca un segnalino entro 3" dal punto in cui un qualsiasi Personaggio viene ucciso.

Quando Samus entra in gioco, il Giocatore può scegliere uno qualsiasi dei segnalini come punto di arrivo dell'Attacco in Profondità. Se viene scelta questa opzione, Samus non devia, altrimenti risolvi l'Attacco in Profondità secondo le normali regole. Nota che un segnalino può essere scelto come punto di arrivo di Samus solo se c'è comunque spazio sufficiente per posizionare il modello e che Samus deve essere posizionato a più di 1" dai modelli nemici.

Sussurri di Follia

- Se Samus è incluso in un esercito, tutti i Tiri per le Riserve effettuati dall'avversario subiscono una penalità di -1 (anche se al momento di effettuarli Samus non si trova in gioco). In aggiunta, tutte le unità nemiche che si trovano tra le Riserve Provvisorie non entreranno in gioco automaticamente ma solo con un risultato di 2+. Con un risultato di "1", l'unità rimarrà in Riserva.
- Se Samus è incluso in un esercito, il costo in Cariche Warp di tutti i poteri psionici di tipo Benedizione è aumentato di 1. Nota che questa abilità ha effetto anche sui poteri utilizzati dai modelli amici.
- I modelli in combattimento contro Samus, così come quelli che devono effettuare un Test di Paura per caricarlo, si considerano avere il proprio valore di Disciplina dimezzato per eccesso, a meno che non abbiano le regole speciali Risoluto o Implacabile.

Lama del Massacro

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama del Massacro	-	Mod	2	Mischia, Sfondacorage, Colpo Omicida

Colpo Omicida: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano causare Morte Immediata con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire. Effettua i Tiri Salvezza contro queste Ferite separatamente dalle altre inflitte dalla stessa arma.

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

COR'BAX UTTERBLIGHT [RSP]

355 Punti

Cor'bax

AC
6

AB
3

Fo
6

R
8

Fe
7

I
9

A
4

D
9

TA
-

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Creatura Mostruosa (Personaggio)

Equipaggiamento

- Nessuno

Regole Speciali

- Attacco in Profondità
- Avvelenato (3+)
- Demone di Nurgle
- Fauci Spalancate
- Implacabile
- Psionico (Livello di Maestria 2)
- Scia Vischiosa
- Una Disgustosa Marea di Carne

Poteri Psionici

- Cor'bax può generare i propri poteri Psionici dalla Disciplina di Biomanzia

Questa unità rappresenta la versione ancora vincolata di questo Signore dei Demoni, da utilizzare come Sovrano della Guerra in un esercito di Predicatori.

Nella lista dell'esercito dei Demoni della Tempesta della Rovina è invece presente il profilo di Cor'bax Risvegliato.

In un esercito può essere incluso un solo modello di Cor'bax, indipendentemente dalla versione utilizzata.

Opzioni

- Nessuna

Demone di Nurgle

Cor'bax ha le regole speciali Demonico, Ammantato, Lento & Determinato e Odio (Demoni di Tzeentch). In aggiunta, le unità composte interamente da Demoni di Nurgle si considerano armate di Granate Difensive.

Fauci Spalancate

Quando Cor'bax si trova in corpo a corpo contro modelli di Fanteria, qualsiasi suo Attacco che ottenga un Tiro per Colpire di 5 o 6 si considera avere la regola speciale Morte Immediata. Effettua separatamente i Tiri per Ferire e i Tiri Salvezza relativi a questi attacchi.

Scia Vischiosa

Qualsiasi unità assalti Cor'bax si considera sempre effettuare una Carica Scomposta.

Una Disgustosa Marea di Carne

Cor'bax ignora qualsiasi Terreno Accidentato e/o Pericoloso e si considera equipaggiato con delle Granate d'Assalto. In aggiunta, quando effettua un Assalto, Cor'bax effettua D3 Attacchi Martello dell'Ira anziché uno soltanto come di consueto. Quando Cor'bax viene rimosso come perdita, posiziona al suo posto la sagoma ad Area Enorme (7"). Qualsiasi modello (amico o nemico) sotto la sagoma subisce un colpo automatico risolto a VP4 e con la regola speciale Avvelenato (4+). I modelli con la regola speciale Demone di Nurgle sono immuni a questo attacco speciale.

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Predicatori appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

XVIII – SALAMANDRE

LEGIONES ASTARTES (SALAMANDRE)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Dono di Prometeo:** Qualsiasi Lanciafiamme, Lanciafiamme Pesante e/o Pistola Lanciafiamme utilizzato da un modello con questa regola speciale e da tutti i Veicoli inclusi in un Distaccamento che includa almeno un modello con questa regola speciale, beneficiano di un bonus di +1 Fo. In aggiunta, tutte le armi di tipo lanciafiamme subiscono una penalità di -1 alla Forza quando sono usate contro un'unità composta interamente da modelli con questa regola speciale (nota che questo beneficio non è perso nel caso il Primarca Vulkan sia aggregato all'unità).
- **Forza di Volontà:** Le unità con questa regola speciale superano automaticamente qualsiasi Test di Paura e devono ripetere un singolo D6 quando falliscono un Test di Morale o di Inchiudamento.
- **Stirpe di Nocturne:** Tutte le unità con questa regola speciale non sommano mai la propria Iniziativa quando effettuano un Tiro per lo Sfondamento dopo aver vinto un Combattimento. In aggiunta, i modelli con questa regola speciale subiscono una penalità di -1" a qualsiasi movimento di Corsa e/o di Carica (fino ad una distanza minima di 1").

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Salamandre può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Firedrake Terminator Squad:** Élite (*tutti*)
- **Pyroclast Squad Squad:** Supporto Pesante (*tutti*)
- **Cassian Dracos:** QG (solo *Lealisti*)*
- **Cassian Dracos Rinato:** QG (solo *Lealisti*)*
- **Lord Cappellano Nomus Rhy'tan:** QG (solo *Lealisti*)
- **Xiaphas Jurr:** QG (solo *Lealisti*)
- **Vulkan:** Sovrano della Guerra (solo *Lealisti*)

**In un esercito è possibile includere solo una versione di Cassian Dracos.*

LIMITAZIONE SPECIFICA – DISPRESSO DELL'ETÀ OSCURA

Un Distaccamento Primario di Salamandre non può includere Consoli di tipo Moritat della Legione, Legion Destroyer Squad e/o qualsiasi arma o equipaggiamento di tipo Phosphex.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Armi Perfezionate

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) può rendere Perfezionata una delle proprie armi per +5 punti/modello.

Fiamme Purificatrici

- Qualsiasi modello in un Distaccamento di Salamandre equipaggiato con un Requiem Pesante e/o con un Requiem Pesante binato, può sostituirlo rispettivamente con un Lanciafiamme Pesante e/o con un Lanciafiamme Pesante binato, senza alcun costo aggiuntivo.
- Qualsiasi modello in un Distaccamento di Salamandre che possa acquistare una Pistola plasma come opzione, può al suo posto acquistare una Pistola Infernus per lo stesso costo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pistola Infernus	6"	8	1	Pistola 1, Termico

Mantello dell'Antico Dragone

Un Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) può essere equipaggiato con un Mantello dell'Antico Dragone al costo di +20 punti/modello.

Un modello equipaggiato con un Mantello dell'Antico Dragone guadagna la regola speciale Guerriero Eterno.

Scudo Tempesta Scaglia di Drago

- Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) e non equipaggiato con un'armatura Terminator può essere equipaggiato con uno Scudo Tempesta Scaglia di Drago per un costo che dipende dal tipo di modello al costo di +10 punti/modello.
- Qualsiasi modello (compresi i Personaggi Indipendenti) con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) ed equipaggiato con un'armatura Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con uno Scudo Tempesta Scaglia di Drago al costo di +5 punti/modello.

Un modello equipaggiato con uno scudo Tempesta Scaglia di Drago ha un Tiro Invulnerabilità di 5+, o migliora il proprio Tiro Invulnerabilità (se lo possiede) di +1, fino ad un massimo di 3+, ma non può mai beneficiare del bonus di +1 Attacco conferito per possedere un'arma da mischia aggiuntiva.

RITO DI BATTAGLIA – IL CONCLAVE DEL FUOCO

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Salamandre.

Effetti:

- **Forgiati nell'Ossidiana:** Tutti i Veicoli del Distaccamento si considerano avere un Tiro Invulnerabilità 5+ contro qualsiasi arma di tipo Termico, Volkite, Plasma, Lanciafiamme e contro le Bombe Termiche.
- **Implacabili:** Tutte le unità del Distaccamento hanno la regola speciale Movimento in Copertura.
- **Venerazione della Furia:** Tutti i fucili termici, le pistole Infernus e i multi-termici nel Distaccamento si considerano Perfezionati senza alcun costo aggiuntivo. In aggiunta, il Distaccamento può includere delle Pyroclast Squad come scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- Nel Distaccamento non è possibile schierare modelli tramite un Attacco in Profondità (e pertanto non può includere modelli e/o unità che sono obbligati ad entrare in gioco in questo modo).
- Il Distaccamento non può includere un numero totale di scelte Supporto Leggero e Supporto Pesante maggiore rispetto al numero di scelte Truppa (quindi se il Distaccamento include 2 Truppe potrà includere un massimo di 2 unità scelte tra le Élite e/o tra i Supporti Leggeri).
- Con l'eccezione dei Consoli di tipo Campione della Legione, il Distaccamento può includere al massimo un singolo Console come scelta QG.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – IL RISVEGLIO DELLA FIAMMA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Salamandre.

Effetti:

- **Diavoli dall'Oscurità:** Tutti i modelli di tipo Fanteria del Distaccamento causano Paura.
- **Furia della Salamandra:** i Bibliotecari in un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia hanno accesso al potere psionico supplementare Furia della Salamandra, descritto nel seguito. Questo potere si considera un Potere Primaris alternativo appartenente alla Disciplina di Piromanzia, e può essere scelto al posto del potere Primaris Soffio di Fuoco nel caso il modello soddisfi i requisiti della Concentrazione Psionica (vedi l'Age of Darkness Rulebook).
- **Sui Fuochi:** Quando si sta giocando una Missione a durata variabile, il giocatore di Salamandre può decidere di giocare un Turno di Gioco supplementare quando il dado indica che la partita dovrebbe invece terminare.

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere un Console di tipo Cappellano.
- Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia non può includere più di una scelta per ciascuno dei seguenti Tipi di Unità: Fanteria ad Avvicinamento Rapido, Moto a Reazione, Veicolo (Aeromobile), Veicolo (Volante).
- L'esercito non può includere il Primarca Vulkan.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

Furia della Salamandra

Carica Warp 3

Furia della Salamandra è un **raggio** con il seguente profilo.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Furia della Salamandra	18"	5	1	Assalto 1, Orrore Elementale

Orrore Elementale: Le unità che subiscono una o più Ferite causate da un potere con questa regola speciale, devono effettuare un Test di Morale come se avessero subito il 25% delle perdite, con una penalità alla Disciplina pari al numero di Ferite subite.

FIREDRAKE TERMINATOR SQUAD

275 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Drago di Fuoco	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Maestro dei Draghi di Fuoco	5	4	4	4	2	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Draghi di Fuoco
- 1 Maestro dei Draghi di Fuoco

Tipo di Unità

- Draghi di Fuoco: Fanteria
- Maestro dei Draghi di Fuoco: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma potenziata (solo Draghi di Fuoco)
- Arma potenziata perfezionata (solo Maestro dei Draghi di Fuoco)
- Armatura Terminator Cataphractii
- Combi-requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Salamandre)
- Avanzata Implacabile
- Favoriti di Vulkan

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere una Legion Dreadclaw Drop Pod, un Land Raider Proteus o un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito fintantoché è composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Draghi di Fuoco aggiuntivi.....+40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
 - Maglio potenziato.....+5 punti/modello
 - Maglio a catena.....+10 punti/modello
 - Martello tuono.....+10 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con uno dei seguenti:
 - Combi-fiamma.....+5 punti/modello
 - Combi-termico.....+5 punti/modello
 - Scudo Tempesta Scaglia di Drago.....+5 punti/modello
- Un Drago di Fuoco dell'unità può sostituire il combi-requiem con un lanciafiamme pesante.....+10 punti
- Il Maestro dei Draghi di Fuoco può sostituire l'arma potenziata perfezionata con un martello tuono perfezionato.....+10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Favoriti di Vulkan

Vulkan e/o qualsiasi Pretore con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) ed equipaggiato con un'armatura Terminator possono scegliere una Firedrake Terminator Squad al posto di una Legion Command Squad.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Salamandre.

PYROCLAST SQUAD

160 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Piroclasta	4	4	4	4	1	4	1	9	2+
Guardiano Piroclasta	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Piroclasti
- 1 Guardiano Piroclasta

Tipo di Unità

- Piroclasta: Fanteria
- Guardiano Piroclasta: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Lancia piroclastica
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Salamandre)
- Manto di Cenere

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Piroclasti addizionali +25 punti/modello
- L'intera unità può avere bombe termiche +25 punti
- Il Guardiano Piroclasta può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti

Manto di Cenere

I modelli con questa regola speciale hanno un Tiro Invulnerabilità 5+ contro qualsiasi arma di tipo Lanciafiamme, Plasma, Termico o Volkite.

Lancia Piroclastica

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
(raggio focalizzato)	6"	6	1	Assalto 1, Termico
(raggio disperso)	Sagoma	5*	5	Assalto 1

*Il profilo dell'arma include già il bonus conferito dalla regola speciale Dono di Prometeo.

SUPPORTO PESANTE

Questa unità è una Scelta Supporto Pesante per tutte le armate di Salamandre.

CASSIAN DRACOS

275 Punti

Cassian Dracos

AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Re	I	A	PS
6	5	6	14	12	10	4	4	4

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Corazza rinforzata
- Due armi da mischia dei Dreadnought ciascuna delle quali equipaggiata con un lanciafiamme dreadfire incorporato*
- Fumogeni
- Nuncio-Vox
- Riflettore

*L'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel profilo del modello.

Regole Speciali

- Difficile da Abbattere
- Generale (Fuochi del Martirio)
- Ira Incandescente
- L'Ultimo Generale
- Opera di Vulkan
- Venerabile

Trasporto Apposito

- Cassian Dracos può scegliere una Legion Dreadnought Drop Pod come trasporto apposito.

Nota che questo modello può inoltre imbarcarsi su qualsiasi Veicolo da Trasporto Superpesante che possa normalmente trasportare un Dreadnought Contemptor.

Cassian Dracos e Cassian Dracos Rinato

Un esercito può includere una sola versione di Cassian Dracos.

Opzioni

- Nessuna

Generale (Fuochi del Martirio)

Se è il Generale dell'Esercito, Cassian Dracos ha automaticamente il Tratto del Generale "Fuochi del Martirio".

- Fuochi del Martirio:** Se Cassian Dracos è il Generale dell'Esercito, l'avversario non guadagna mai alcun Punto Vittoria a seguito dell'obiettivo secondario Uccidi il Generale. In aggiunta, tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Salamandre) nello stesso distaccamento di Cassian Dracos e che si trovano entro 3" da lui, guadagnano la regola speciale Insensibile al Dolore (5+).

Ira Incandescente

Al posto che attaccare normalmente, Cassian Dracos può decidere di sferrare un colpo automatico contro qualsiasi modello (amico e nemico) a contatto di base con lui. Questo attacco speciale è effettuato al Livello di Iniziativa 1 ed è risolto a Fo6 VP4.

L'Ultimo Generale

Se è l'unica Scelta QG dell'esercito, Cassian Dracos può essere il Generale dell'Esercito, anche se non possiede un valore di Disciplina.

Opera di Vulkan

Cassian Dracos è immune agli effetti delle regole speciali Lancia, Penetrante, Sfondacorazza e Termico, così come a qualsiasi altro effetto che riduce temporaneamente o permanentemente i suoi Valori di Corazza. In aggiunta, qualsiasi attacco risolto contro Cassian Dracos non può mai tirare più di un dado quando effettua un tiro per la Penetrazione della Corazza.

Venerabile

Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli effettuato contro Cassian Dracos. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato, anche se peggiore del primo.

Lanciafiamme Pesante Dreadfire

Cassian Dracos può utilizzare i suoi due lanciafiamme pesanti Dreadfire come un singolo fucile termico binato oppure come due lanciafiamme pesanti (nota che beneficia delle regole speciali delle Salamandre relative a queste tipologie di armi). Scegli come sparare all'inizio di ciascuna Fase di Tiro. Nota che se uno dei due lanciafiamme pesanti Dreadfire viene distrutto, il rimanente può essere utilizzato soltanto come un lanciafiamme pesante singolo.

QG - LEALISTI

Questa unità è una QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla **Fazione Lealista**.

CASSIAN DRACOS RINATO

295 Punti

Cassian Dracos Rinato

AC	AB	Fo	Fr	Corazza	Re	I	A	PS
6	5	6	14	12	10	4	4	4

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Veicolo (Camminatore)

Equipaggiamento

- Corazza rinforzata
- Due armi da mischia dei Dreadnought ciascuna delle quali con un lanciafiamme dreadfire incorporato*
- Fumogeni
- Nuncio-Vox
- Riflettore

*L'attacco bonus per essere equipaggiato con due armi da mischia è già incluso nel profilo del modello.

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Salamandre)
- Avatar delle Fiamme Sacre
- Difficile da Abbattere
- Ira Incandescente
- Opera di Vulkan
- Venerabile
- Voce della Macchina

Trasporto Apposito

- Nessuno

Nota che questo modello può inoltre imbarcarsi su qualsiasi Veicolo da Trasporto Superpesante che possa normalmente trasportare un Dreadnought Contemptor.

Cassian Dracos e Cassian Dracos Rinato

Un esercito può includere una sola versione di Cassian Dracos.

QG - LEALISTI

Questa unità è una QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Avatar delle Fiamme Sacre

Se il Distaccamento Primario non include altri QG (ad eccezione di Xiaphas Jurr e/o di Narik Dreygur), Cassian Dracos Rinato può essere scelto come Generale dell'Esercito, anche se non possiede un valore di Disciplina. In questo caso, Cassian Dracos Rinato ha automaticamente il Tratto del Generale Sanguinario, scelto dalla lista dei Trattati delle Legioni di Space Marine.

Ira Incandescente

Al posto che attaccare normalmente, Cassian Dracos può decidere di sferrare un colpo automatico contro qualsiasi modello (amico e nemico) a contatto di base con lui. Questo attacco speciale è effettuato al Livello di Iniziativa 1 ed è risolto a Fo6 VP4.

Opera di Vulkan

Cassian Dracos è immune agli effetti delle regole speciali Lancia, Penetrante, Sfondacorazza e Termico, così come a qualsiasi altro effetto che riduce temporaneamente o permanentemente i suoi Valori di Corazza. In aggiunta, qualsiasi attacco risolto contro Cassian Dracos non può mai tirare più di un dado quando effettua un tiro per la Penetrazione della Corazza.

Venerabile

Il giocatore può far ripetere all'avversario qualsiasi tiro sulla Tabella dei Danni ai Veicoli effettuato contro Cassian Dracos. Se si sceglie di farlo, il secondo risultato deve essere accettato, anche se peggiore del primo.

Voce della Macchina

Cassian Dracos Rinato può utilizzare un singolo Potere di Cyberteurgia per ciascun Turno di Gioco. Quando prova a manifestare un potere di Cyberteurgia, Cassian Dracos Rinato si considera avere Disciplina 7.

Nota che ai fini degli effetti dei Poteri di Cyberteurgia utilizzati da Cassian Dracos, ogniquale volta la descrizione del potere fa riferimento alle Ferite del modello che sta utilizzando il potere, considera come se invece fosse scritto Punti Scafo.

Cassian Dracos può utilizzare solo i seguenti poteri di Cyberteurgia: Rito della Velocità, Rito dell'Eternità, Rito della Furia, Rito della Ridedicazione.

Rito della Ridedicazione Modificatore: -1

Il modello bersaglio di questo Rito deve essere un modello nemico. Entrambi i Giocatori spareggiano, e il giocatore che controlla il modello con più Ferite/Punti Scafo rimasti tra il modello bersaglio e Cassian Dracos Rinato può aggiungere +1 al proprio risultato. Se Cassian Dracos Rinato vince lo spareggio, può effettuare immediatamente un singolo attacco da Tiro con il modello bersaglio, come se questi facesse parte del proprio esercito. Se il giocatore avversario vince lo spareggio, il Rito non ha alcun effetto.

Lanciafiamme Pesante Dreadfire

Cassian Dracos può utilizzare i suoi due lanciafiamme pesanti Dreadfire come un singolo fucile termico binato oppure come due lanciafiamme pesanti (nota che beneficia delle regole speciali delle Salamandre relative a queste tipologie di armi). Scegli come sparare all'inizio di ciascuna Fase di Tiro. Nota che se uno dei due lanciafiamme pesanti Dreadfire viene distrutto, il rimanente può essere utilizzato soltanto come un lanciafiamme pesante singolo.

LORD CAPPELLANO NOMUS RHY'TAN

215 Punti

Nomus Rhy'Tan

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Combi-fiamma
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mantello dell'Antico Dragone
- Meteora Oscura
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Salamandre)
- Custode delle Chiavi
- Generale (Presenza Ispiratrice)
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente
- Zelota

Generale (Presenza Ispiratrice)

Se è il Generale dell'Esercito, Nomus Rhy'Tan ha automaticamente il Tratto del Generale "Presenza Ispiratrice".

- Presenza Ispiratrice:** Tutte le unità amiche entro 12" da Nomus Rhy'Tan possono utilizzare la sua Disciplina.

Custode delle Chiavi

Un esercito che include Nomus Rhy'Tan può includere un singolo Dreadnought Talon come scelta QG non obbligatoria. Nota che i Dreadnought scelti con questa opzione non possono essere il Generale dell'Esercito.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Meteora Oscura	-	+2	2	Mischia, A Due Mani, Concussione, Sfondacorazze

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla **Fazione Lealista**.

XIAPHAS JURR

145 Punti

Xiaphas Jurr

AC
5

AB
5

Fo
4

R
4

Fe
2

I
5

A
3

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola Fiammeggiante
- Granate perforanti e a frammentazione
- Mazza potenziata perfezionata
- Pistola requiem
- Scudo Tempesta Scaglia di Drago

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Salamandre)
- Generale (Faro di Speranza)
- Personaggio Indipendente
- Profeta della Fiamma
- Zelota

Generale (Faro di Speranza)

Se è il Generale dell'Esercito, Xiaphas Jurr ha automaticamente il Tratto del Generale "Faro di Speranza".

- Faro di Speranza:** Un esercito che include Xiaphas Jurr può ripetere il primo test fallito di Inchiodamento o di Morale in ciascun Turno del Giocatore, fintantoché Xiaphas Jurr non è stato rimosso dal gioco e non si trova in Riserva e/o imbarcato su un Trasporto.

Profeta della Fiamma

Xiaphas Jurr è uno Psionico con Livello di Maestria 1, e conosce i Poteri Psionici Preveggenza e Precognizione della Disciplina di Divinazione. In aggiunta, per tutti gli effetti di un Test Psionico, Xiaphas Jurr si considera avere Disciplina 7.

Aureola Fiammeggiante

Conferisce un Tiro Invulnerabilità di 4+. In aggiunta, se Xiaphas Jurr supera con successo un Tiro Invulnerabilità contro un Attacco in Corpo a Corpo con Forza 5 o superiore, tutti i modelli (amici e nemici) a contatto di base con lui subiscono un colpo automatico risolto a Fo5 VP-.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla Fazione Lealista.

VULKAN – PRIMARCA DELLE SALAMANDRE

425 Punti

Vulkan

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	5	7	7	6	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Cuore della Fornace
- Lanciafiamme pesante*
- Portatrice dell'Alba
- Scaglia del Dragone

*Il lanciafiamme pesante di Vulkan beneficia della regola speciale *Dono di Prometeo*, ed è pertanto considerato avere Forza 6.

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire delle Salamandre
- Molto Imponente
- Sangue di Fuoco

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Salamandre appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire delle Salamandre

Tutti i modelli amici con la regola speciale *Legiones Astartes (Salamandre)* del Distaccamento beneficiano di un bonus di +1 D (fino ad un massimo di D10) e hanno la regola speciale *Volontà Adamantina*.

Sangue di Fuoco

Vulkan può ripetere qualsiasi tiro fallito per Bloccare il Potere e qualsiasi tiro fallito per Difficile da Abbattere.

EQUIPAGGIAMENTI

Scaglia del Dragone

Vulkan ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità 3+. In aggiunta, qualsiasi arma di tipo lanciafiamme, termico, plasma e/o Volkite si considera avere la propria Forza dimezzata per difetto quando effettua un Tiro per Ferire contro il solo Vulkan.

Cuore della Fornace

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cuore della Fornace	18"	6	2	Assalto 1, Dilaniante, Linea di Effetto

Linea di Effetto: Anziché sparare normalmente, traccia una linea larga circa 1 mm e lunga 18", partendo dalla base di Vulkan e posizionata in modo che non tocchi alcun modello amico. Tutte le unità nemiche attraversate dalla linea, subiscono un numero di colpi automatici pari al numero di modelli toccati, risolti con il profilo dell'arma stessa.

Portatrice dell'Alba

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Portatrice dell'Alba	-	10	1	Mischia, A Due Mani, Morte Immediata, Sfondacorage, Scuotiterra

Scuotiterra: Al posto che attaccare normalmente in Corpo a Corpo, Vulkan può posizionare la sagoma ad Area (3") in qualsiasi punto desideri, fintantoché rimane a contatto di base con lui e non copre alcun modello amico. Tutti i modelli colpiti dalla sagoma subiscono un colpo automatico risolto a Fo8 VP3 e con la regola speciale *Atterrare*.

XIX – GUARDIA DEL CORVO

LEGIONES ASTARTES (GUARDIA DEL CORVO)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Con Ali e Artigli:** I modelli con questa regola speciale beneficiano di regole aggiuntive a seconda del loro Tipo di Unità:
 - *Fanteria (ad eccezione dei modelli equipaggiati con un'armatura Terminator di qualunque tipo e delle unità di Fanteria da Avvicinamento Rapido):* Infiltrazione e Rapidità.
 - *Fanteria da Avvicinamento Rapido, Moto, Moto a Reazione, Fanteria equipaggiata con un'armatura Terminator:* Carica Furiosa.
- **La Carne è Più Forte dell'Acciaio:** Un Distaccamento di Guardia del Corvo non può mai includere più Veicoli di tipo Corazzato rispetto al numero di unità con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo). Nota che a causa di questa regola speciale alcuni Riti di Battaglia potrebbero non essere utilizzabili da un esercito di Guardia del Corvo.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Guardia del Corvo può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Mor Deyhtan Strike Squad:** Élite (*tutti*)
- **Dark Fury Assault Squad:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Capitano Alvarex Maun:** QG (solo **Lealisti**)
- **Moritat Prime Kaedes Nex:** QG (solo **Lealisti**)
- **Corvus Corax:** Sovrano della Guerra (solo **Lealisti**)

TRASPORTO APPOSITO SPECIFICO – DARKWING PATTERN STORM EAGLE GUNSHIP

Quando sono incluse in un Distaccamento di Guardia del Corvo, le seguenti unità possono scegliere una Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito, fintantoché non eccedono la sua capacità di Trasporto.

- Legion Terminator Squad
- Legion Veteran Tactical Squad

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Artigli del Corvo

Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) ed equipaggiato con uno o due artigli Fulmine, può migliorarli ad Artigli del Corvo per +10 punti/modello. Nota che il costo del miglioramento è lo stesso indipendentemente dal numero di artigli posseduto dal modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Artiglio del Corvo	-	Mod	3	Mischia, Dilaniante, Lacerante, Arma Specialistica, Perfezionata

Camaleolina

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) può essere equipaggiato con della Camaleolina per +5 punti/modello.

Un modello equipaggiato con della Camaleolina ha la regola speciale Furtività, ma non può essere equipaggiato con un'armatura Terminator, reattori dorsali, moto degli Space Marine o moto a reazione.

Infravisore

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) può essere equipaggiato con un Infravisore per +5 punti/modello.

Un modello equipaggiato con un Infravisore ha la regola speciale Visione Notturna, ma lui e la sua unità si considerano avere sempre Iniziativa 1 ai fini dei Test di Accettare.

RITO DI BATTAGLIA – COLPO DECAPITANTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Guardia del Corvo.

Effetti:

- **Attacco del Predatore:** In un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia, il giocatore può ripetere il tiro di dado per determinare chi schiera per primo/avrà il primo turno (se tale tiro è previsto dalle Regole della Missione Giocata).
- **Furia dal Cielo:** Le Legion Tactical Squad, Legion Veteran Tactical Squad, Legion Tactical Support Squad, Legion Seeker Squad e Legion Heavy Support Squad del Distaccamento possono scegliere una Legion Drop Pod come Trasporto Apposito, fintantoché non eccedono la sua capacità di trasporto. In aggiunta le Legion Deathstorm Drop Pod possono essere incluse nel Distaccamento come scelta Élite anziché come scelta Supporto Pesante.
- **Per Chi Suona La Campana:** Tutti i modelli del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) ha la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi Indipendenti).

Limitazioni:

- Il Distaccamento può includere al massimo un singolo Console.
- Il Distaccamento può includere al massimo una singola scelta Supporto Pesante.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

RITO DI BATTAGLIA – FORZA DI LIBERAZIONE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Guardia del Corvo.

Effetti:

- **Combattenti per la Libertà:** Una volta per partita, il giocatore può dichiarare di utilizzare questa abilità all'inizio di uno qualsiasi dei propri Turni del Giocatore. Tutti i modelli dell'esercito si considerano avere la regola speciale Zelota fino al termine del Turno di Gioco in cui è utilizzata.
- **Guida Esemplare:** Se l'esercito include un Distaccamento Alleato scelto dalla Imperial Militia & Cult Army List, tutti i modelli appartenenti a quest'ultimo si considerano Implacabili fintantoché si trovano entro 6" da un modello con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) appartenente al Distaccamento che sta utilizzando questo Rito di Battaglia.
- **Uccisori dei Tiranni:** Se la Missione giocata prevede l'obiettivo secondario Uccidi il Generale, il giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia otterrà +D3 Punti Vittoria per il suo eventuale conseguimento, anziché 1 Punto Vittoria come di consueto.

Limitazioni:

- Questo Rito di Battaglia non può essere utilizzato da un'armata composta secondo le regole delle Legioni Spezzate.
- L'esercito non può includere modelli con la regola speciale Lenti & Determinati e/o Immobile.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata appartenente alla Fazione Lealista.

MOR DEYTHAN SQUAD

135 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Mor Deythan	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Ombra	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Mor Deythan
- 1 Ombra

Tipo di Unità

- Mor Deythan: Fanteria
- Ombra: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Bombe fumogene
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem
- Spada a catena

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Avanzata Implacabile
- Colpo Fatale
- Esplorazione
- Furtività

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere una Darkwing Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Mor Deythan addizionali +20 punti/modello
- Tutti i modelli dell'unità devono scegliere uno dei seguenti:
 - Fucile a pompa degli Space Marines +2 punti/modello
 - Fucile di precisione..... +5 punti/modello
 - Combi-arma +7 punti/modello
- Per ogni tre modelli dell'unità, un modello (compreso eventualmente l'Ombra) può scegliere una delle seguenti armi al posto di quelle indicate nell'opzione precedente:
 - Fucile volkite..... +7 punti/modello
 - Lanciafiamme..... +10 punti/modello
 - Fucile plasma..... +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Pistola plasma..... +15 punti/modello
 - Lanciamissili con supporti antigravitazionali (equipaggiato con missili perforanti e a frammentazione)..... +15 punti/modello
- L'Ombra può avere bombe termiche..... +5 punti
- L'Ombra può sostituire la propria armatura potenziata con un'armatura dell'artefice..... +10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Colpo Fatale

Una volta per partita, prima di effettuare qualsiasi Tiro per Colpire durante la propria Fase di Tiro, una Mor Deythan Squad può utilizzare questa abilità. Fino al termine della Fase di Tiro, tutte le armi dell'unità si considerano avere le regole speciali Binato e Dilaniante, in aggiunta a qualsiasi altra regola posseduta dall'arma. Nel caso l'unità sia equipaggiata con dei fucili di precisione, questi dilanano con un risultato di 5+ anziché solo con 6 quando effettuano un Colpo Fatale.

Bombe fumogene

Le Bombe Fumogene si considerano Granate Difensive (vedi l'Age of Darkness Rulebook). In aggiunta, qualsiasi modello nemico desideri 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 questo Test.

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Guardia del Corvo.

DARK FURY ASSAULT SQUAD

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Furia Nera	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Colui che Sceglie i Caduti	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Furie Nere
- 1 Colui che Sceglie i Caduti

Tipo di Unità

- Furia Nera: Fanteria da Avvicinamento Rapido
- Colui che Sceglie i Caduti: Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata (solo Furie Nere)
- Armatura dell'artefice (solo Colui che Sceglie i Caduti)
- Due artigli del Corvo
- Granate perforanti e a frammentazione
- Reattori dorsali

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Calata Fatale
- Colpo Improvviso
- Colpi di Precisione (solo Colui che Sceglie i Caduti)

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Furie Nere aggiuntive +30 punti/modello
- Colui che Sceglie i Caduti può avere bombe termiche +5 punti

Calata Fatale

Nel Turno in cui un'unità con questa regola speciale entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, si considera avere un Tiro Copertura di 5+.

Colpo Improvviso

I modelli con questa regola speciale ottengono un bonus di +1 Iniziativa in qualsiasi Turno abbiano caricato con successo il nemico. Nota che questo bonus è cumulabile con altri bonus all'Iniziativa conferiti da altri equipaggiamenti e/o regole speciali.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Guardia del Corvo.

DARKWING PATTERN STORM EAGLE GUNSHIP

275 Punti

Darkwing Storm Eagle

	AB	Fr	Corazza	Fi	Re	PS
	4	12		12	12	4

Tipo di Unità

- Veicolo (Volante, Fluttuante, Trasporto)

Equipaggiamento

- Lanciamissili Vendetta equipaggiato con missili Eclipse montato sullo scafo
- Due cannoni laser binati montati sotto le ali
- Requiem pesante binato montato sullo scafo
- Spirito Macchina

Punti di Fuoco

- Nessuno

Capacità di Trasporto

- 16 Modelli

Punti di Accesso

- Un punto di accesso su ciascuno dei quattro lati dello scafo.

Regole Speciali

- Aggirare
- Attacco in Profondità
- Furtività
- Veicolo d'Assalto

Opzioni

- Una Darkwing Storm Eagle può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Riflettore..... +1 punto
 - Corazza rinforzata +10 punti
 - Rivestimento in ceramite +20 punti

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Missili Eclipse	48"	4	5	Pesante 2, Area Grande (5"), Accecare, Concussione

TRASPORTO APPOSITO SPECIFICO – DARKWING PATTERN STORM EAGLE GUNSHIP

Quando sono incluse in un Distaccamento di Guardia del Corvo, le seguenti unità possono scegliere una Darkwing Pattern Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito, fintantoché non eccedono la sua capacità di Trasporto.

- Legion Terminator Squad
- Legion Veteran Tactical Squad

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Guardia del Corvo.

CAPITANO ALVAREX MAUN

140 Punti

Alvarex Maun

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	4	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Granate perforanti e a frammentazione
- Nightfall Strato-Vox
- Pistola requiem
- Spada potenziata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Generale (Invasione Planetaria Coordinata)
- La Lama Sanguinante
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Trasporto Apposito

- Alvarex Maun può scegliere una una Legion Drop Pod o una Darkwing Storm Eagle Gunship come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- Nessuna

Generale (Invasione Planetaria Coordinata)

Se è il Generale dell'Esercito, Alvarex Maun ha automaticamente il Tratto del Generale "Invasione Planetaria Coordinata".

- Invasione Planetaria Coordinata:** Se Alvarex Maun è il Generale dell'Esercito, il Giocatore può ripetere qualsiasi Tiro per le Riserve fallito relativo a Veicoli Volanti e/o Capsule d'Atterraggio (incluse le Legion Dreadnought Drop Pod e le Deathstorm Drop Pod).

La Lama Sanguinante

Se Alvarex Maun viene schierato in campo all'inizio della partita, il Giocatore potrà ripetere il Tiro per Rubare l'Iniziativa (se è previsto dalle regole della Missione giocata). Un qualsiasi Veicolo da Trasporto su cui è imbarcato Alvarex Maun e che dovrà entrare in gioco tramite un Attacco in Profondità, entrerà in gioco automaticamente alla prima occasione in cui il Giocatore può effettuare un Tiro per le Riserve.

Se Alvarex Maun è imbarcato su un Veicolo da Trasporto con la regola speciale Assalto delle Capsule d'Atterraggio, dovrà entrare in gioco durante il primo turno.

Alvarex Maun non può entrare in gioco imbarcato in un Veicolo con la regola speciale Assalto Sotterraneo.

Nightfall Strato-Vox

Qualsiasi unità amica entri in gioco tramite un Attacco in Profondità non devia se il primo modello viene posizionato entro 18" da Alvarex Maun, e tutti i modelli amici con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) e che sbarcano da un Veicolo appena entrato in gioco tramite un Attacco in Profondità entro 18" da Alvarex Maun guadagnano la regola speciale Contrattacco fino al termine del Turno di Gioco in cui sono entrati.

Questo equipaggiamento consente inoltre di tracciare la linea di vista di qualsiasi arma amica di tipo Bombardamento da Alvarex Maun (nota che la gittata è sempre misurata dall'arma che sta sparando).

Per poter utilizzare il Nightfall Strato-Vox, Alvarex Maun deve essere già sul tavolo di gioco all'inizio del Turno del Giocatore in cui viene utilizzato. Pertanto non può per esempio essere usato nello stesso Turno in cui il modello è sbarcato da un Veicolo.

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia del Corvo appartenenti alla **Fazione Lealista**.

MORITAT-PRIMUS KAEDES NEX

155 Punti

Kaedes Nex

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	6	4	4	2	6	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Bombe fumogene
- Bombe termiche
- Camaleolina
- Campo di rifrazione
- Due cannoni Fulcrum
- Granate perforanti e a frammentazione

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Guardia del Corvo)
- Cattiva Reputazione
- Cacciatore Instancabile
- Contrattacco
- Fuoco a Ripetizione
- La Vendetta del Corvo
- Personaggio Indipendente
- Pistolero
- Tiri di Precisione
- Custode delle Chiavi

Cattiva Reputazione

Kaedes Nex non può mai essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento e non può mai essere il Generale dell'esercito. In aggiunta, Kaedes Nex non può mai aggregarsi ad alcuna unità (né durante lo Schieramento né durante la partita).

Cacciatore Instancabile

Durante lo Schieramento, indica una scelta QG oppure una scelta Élite inclusa nell'esercito nemico come preda scelta di Kaedes Nex. Al posto che essere schierato normalmente, Kaedes Nex può essere posizionato in un qualsiasi punto del campo fintantoché si trova entro 18" dall'unità scelta e fintantoché rimane fuori dalla linea di vista di qualsiasi unità nemica. Questo schieramento speciale avviene dopo che tutte le altre unità (compresi gli Infiltratori) sono stati schierati e se viene utilizzato, Kaedes Nex guadagna la regola speciale Ammantato durante il primo Turno di Gioco.

Fuoco a Ripetizione

Quando spara con armi di tipo Pistola, Kaedes Nex può dichiarare di utilizzare il Fuoco a Ripetizione invece che sparare normalmente. Quando utilizza questa regola speciale, può effettuare sei tiri per Colpire con due delle sue armi di tipo Pistola nella stessa Fase di Tiro. Dopo aver utilizzato il Fuoco a Ripetizione, Kaedes Nex non può assaltare nello stesso Turno. Quando utilizza il Fuoco a Ripetizione, Kaedes Nex non può mai ripetere in alcun modo i propri Tiri per Colpire.

La Vendetta del Corvo

Quando si trova ingaggiato in corpo a corpo contro la sua preda scelta (vedi la regola Cacciatore Instancabile), Kaedes Nex guadagna la regola speciale Zelota. In aggiunta, se la preda scelta viene distrutta a seguito di un combattimento a cui ha partecipato Kaedes Nex oppure durante una Fase di Tiro in cui Kaedes Nex le ha inflitto almeno una Ferita, il giocatore guadagna +1 Punto Vittoria aggiuntiva.

Pistolero

Kaedes Nex può utilizzare i propri cannoni Fulcrum anche in corpo a corpo, risolvendo i suoi Attacchi utilizzando Forza e VP dell'arma da fuoco. Nota che poiché è equipaggiato con due armi Kaedes Nex guadagna +1 Attacco.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Cannone Fulcrum	18"	4	4	Pistola, Concussione, Dilaniante

QG - LEALISTI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Guardia del Corvo appartenenti alla **Fazione Lealista**.

CORVUS CORAX – PRIMARCA DELLA GUARDIA DEL CORVO

450 Punti

Corvus Corax

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	6	6	6	6	7	6	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria da Avvicinamento Rapido (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura della Martora
- Bombe fumogene
- Due pistole Archeotech
- Granate a frammentazione
- Panoplia del Signore dei Corvi
- Piume del Corvo

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Guardia del Corvo
- Imponente
- Mordi & Fuggi
- Signore delle Ombre

OPZIONE SPECIALE

IL MASSACRO DI ISSTVAAN V

Nelle partite ambientate dopo il Massacro di Istsvaan V, Corax può essere utilizzato in una versione ferita e con un equipaggiamento pesantemente danneggiato.

In questa versione, Corax si considera avere solo 5 Ferite e 5 Attacchi, il suo Tiro Armatura è peggiorato in 3+ e non possiede le Piume del Corvo né le due pistole Archeotech.

In questa versione Corax è equipaggiato con uno speciale requiem pesante che si considera essere un'arma di Tipo Assalto 3 e possiede la regola speciale Odio (*Figli dell'Imperatore, Guerrieri di Ferro, Signori della Notte, Divoratori di Mondi, Guardia della Morte, Figli di Horus, Legione Alfa*) e le regole speciali Esplorazione e Infiltrazione.

In questo caso, il costo di Corax è ridotto a **350 punti**.

SOVRANI DELLA GUERRA - LEALISTI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Guardia del Corvo appartenenti alla **Fazione Lealista**.

REGOLE SPECIALI

Sire delle Guardia del Corvo

Corax ha un bonus di +1 Forza e +1 Iniziativa in qualsiasi Turno abbia caricato il nemico.

In aggiunta, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Guardia del Corvo) in un esercito che include Corax hanno la regola speciale Sensi Acuti e, fintantoché Corax si trova in gioco, possono correre sempre di 6", senza dover determinare casualmente la distanza di Corsa.

Signore delle Ombre

Tutte le armi da fuoco che sparano direttamente contro Corax lo colpiscono solo Alla Cieca, a meno che Corax non sia il modello più vicino all'unità che sta sparando.

Questa regola non ha alcun effetto contro modelli con la regola speciale Demonico, Psionico e/o Primarca.

In aggiunta, all'inizio di un suo qualsiasi Turno del Giocatore, Corax può essere rimosso dal gioco e posizionato tra le Riserve Provvisorie. Nota che in questo modo Corax può persino abbandonare un corpo a corpo, ma solo se la sua Iniziativa è più alta di quella dei suoi avversari.

EQUIPAGGIAMENTI

Armatura della Martora

Corax ha un Tiro Armatura 2+ e un Tiro Invulnerabilità di 5+. In aggiunta, tutte le unità nemiche che entrano in gioco tramite un Attacco in Profondità entro 12" da Corax, si considerano subire automaticamente un Incidente dell'Attacco in Profondità se il tiro per la deviazione include un qualsiasi risultato doppio.

Entro la medesima gittata inoltre Fari di Teletrasporto, Fari di Localizzazione e altri equipaggiamenti analoghi non funzionano.

Piume del Corvo

Le Piume del Corvo garantiscono a Corax il Tipo di Unità Fanteria da Avvicinamento Rapido. In aggiunta, possono sempre sferrare un Attacco Martello dell'Ira, indipendentemente da ogni altro fattore, infliggendo D3 colpi risolti a Fo5 VP3. Quando entra in gioco tramite un Attacco in Profondità, Corax può ripetere il Tiro per la Deviazione e, se subisce un Incidente dell'Attacco in Profondità, si applica automaticamente il risultato Ritardo.

Quando si muove utilizzando i reattori dorsali, Corax può inoltre effettuare un Colpo in Picchiata, come se fosse una Creatura Mostuosa Volante in Picchiata.

Panoplia del Signore dei Corvi

Corax possiede diverse armi, che utilizza contemporaneamente con l'unico profilo qui riportato.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Panoplia del Signore dei Corvi	-	Mod	2	Mischia, A Due Mani, Accecare, Lacerante, Stili di Combattimento

Stili di Combattimento: All'inizio di ciascuna Fase di Assalto, Corax può scegliere uno dei seguenti Stili di Combattimento, i cui effetti si applicano fino all'inizio della sua successiva Fase di Assalto.

- Colpo Mortale:** Qualsiasi Tiro per Ferire o per Penetrare una Corazza di 5+ si considera ferire automaticamente (indipendentemente dalla Resistenza dell'avversario) oppure guadagna un bonus di +3 alla Penetrazione della Corazza.
- Flagello:** Corax guadagna +D3 Attacchi.
- Passo d'Ombra:** Tutti gli Attacchi nemici rivolti contro Corax subiscono una penalità di -1 al Tiro per Colpire.

XX – LEGIONE ALFA

LEGIONES ASTARTES (LEGIONE ALFA)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Orgoglio Marziale:** In una qualsiasi Missione in cui sono presenti degli Obiettivi Secondari, se al termine della partita un Distaccamento Primario di Legione Alfa ha perso più unità rispetto al suo avversario, quest'ultimo guadagna +1 Punto Vittoria aggiuntivo.
- **Tattiche Mutevoli:** Subito dopo aver generato il Tratto del Generale, un esercito di Legione Alfa deve scegliere una delle seguenti regole speciali, che si applicano per tutta la durata della partita a tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa).
 - Cacciatori di Veicoli Corazzati
 - Contrattacco
 - Esplorazione
 - Infiltrazione
 - Movimento in Copertura
 - Volontà Adamantina

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Legione Alfa può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Laernaean Terminator Squad:** Élite (*tutti*)
- **Headhunter Kill Team:** Supporto Leggero (*tutti*)
- **Armylluys Dynat:** QG (solo **Traditori**)
- **Autilon Skorr:** QG (solo **Traditori**)
- **Exodus:** QG (solo **Traditori**)
- **Alpharius:** Sovrano della Guerra (solo **Traditori**)

CONSOLE SPECIFICO – SABOTATORE

Qualsiasi Centurione dell'esercito con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può essere promosso a Sabotatore per +35 punti/modello.

La promozione a Sabotatore segue tutte le normali regole e restrizioni dei Consoli, specificate nella descrizione dei Centurioni nella Legiones Astartes Army List.

Equipaggiamento:

- Bombe termiche, camaleolina

Limitazioni:

- Un Sabotatore **non** può essere equipaggiato con un maglio potenziato, martello tuono, scudo d'abbordaggio, reattori dorsali, moto degli space marine, moto a reazione o armatura Terminator.

Regole Speciali:

- Tiri di precisione
- Assassino Solitario – Un Sabotatore non può mai essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento e non può mai essere il Generale dell'esercito (nota che questo significa che un Sabotatore non potrà mai far parte di un Distaccamento Alleato).
- Sabotaggio: Quando un Sabotatore entra in gioco, indica una singola unità nemica in gioco che sia imbarcata in un Trasporto o una Fortificazione nemica. I Personaggi Indipendenti possono essere scelti solo se non sono aggregati ad un'unità. L'unità scelta subisce D6 colpi automatici risolti a Fo6 VP3 oppure un singolo Colpo Penetrante automatico risolto a VP2 (se l'unità scelta ha un Valore di Corazza). Contro questi colpi non è possibile effettuare Tiri Copertura.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Munizioni Banestrike

Qualsiasi Personaggio Indipendente con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può equipaggiare con munizioni Banestrike qualsiasi fucile requiem o combi-requiem che possiede, al costo di +5 punti/modello.

Le Legion Veteran Tactical Squad e le Legion Terminator Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono essere equipaggiati con delle munizioni Banestrike al costo di +20 punti/unità.

Le Legion Seeker Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono sostituire le munizioni Scorpius con delle munizioni Banestrike senza alcun costo aggiuntivo.

Un'arma equipaggiata con munizioni Banestrike utilizza il profilo sotto riportato e non quello normalmente posseduto dall'arma.

In aggiunta alcune unità (ad esempio gli Headhunter Kill Team) possono avere delle combi-armi equipaggiate con munizioni Banestrike. In questo caso, le munizioni hanno effetto esclusivamente per quanto riguarda la parte requiem dell'arma.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem con munizioni Banestrike	18"	4	5	Cadenza Rapida, Anatema dei Nemici
Combi-requiem con munizioni Banestrike	18"	4	5	Cadenza Rapida, Binato, Anatema dei Nemici
Requiem pesante	36"	5	4	Pesante 3, Anatema dei Nemici

Anatema dei Nemici: Gli attacchi con questa regola speciale si considerano avere VP3 con un risultato di 6 sul Tiro per Ferire.

Pugnale potenziato

Qualsiasi Personaggio con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può essere equipaggiato con un pugnale potenziato al costo di +5 punti/modello.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Pugnale potenziato	-	-1	3	Arma Specialistica, Dilaniante

Sfere Venefiche

Qualsiasi Pretore, Centurione, Console, Techmarine e/o Apotecario con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) può sostituire le proprie granate a frammentazione con delle sfere venefiche al costo di +5 punti/modello.

Le Legion Veteran Tactical Squad, le Legion Destroyer Squad e le Legion Seeker Squad con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) possono essere equipaggiati con delle sfere venefiche al costo di +25 punti/unità

Le sfere venefiche si considerano granate d'assalto e conferiscono al modello la regola speciale Martello dell'Ira.

RITO DI BATTAGLIA – LE SPIRE DELL'IDRA

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Legione Alfa.

Effetti:

- **Disturbo delle Comunicazioni:** Tutti i Tiri per le Riserve nemiche subiscono una penalità di -1.
- **La Ricompensa del Tradimento:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può includere come scelta Élite (indipendentemente dal ruolo bellico originale) una singola unità specifica di una delle altre Legioni di Space Marine. L'unità scelta ha accesso a tutte le opzioni e regole speciali che avrebbe normalmente, ma possiede la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) anziché quella della propria Legione originaria. Nota che con questa regola non è possibile includere Personaggi Indipendenti oppure unità e/o modelli unici di un'altra Legione.
- **Sotterfugio:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia ha un modificatore di +1 al tiro di dado per determinare quale giocatore potrà schierare per primo/avere il primo turno, oppure può ripetere il tiro per Rubare l'Iniziativa (se la Missione giocata lo prevede).

Limitazioni:

- Il Distaccamento deve includere una Scelta Truppa obbligatoria aggiuntiva.
- Con l'eccezione dei Consoli di tipo Vigilator della Legione, il Distaccamento può includere al massimo un singolo Console come scelta QG.
- Le unità di tipo Fanteria possono essere incluse nel Distaccamento soltanto se possiedono la regola speciale Infiltrazione* e/o Attacco in Profondità, oppure se acquistano un Trasporto Apposito.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato di un'altra Legione di Space Marine.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.

***Infiltrazione e Tattiche Mutevoli**

Se il giocatore dichiara che sceglierà Infiltrazione come Tattica Mutevole durante la stesura della lista, le unità si considerano soddisfare la limitazione del Rito di Battaglia [FAQ].

RITO DI BATTAGLIA – OPERAZIONE CACCIATORI DI TESTE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Legione Alfa.

Effetti:

- **Attacco Improvviso:** Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia può ripetere il tiro di dado per determinare quale giocatore potrà schierare per primo/avere il primo turno.
- **Élite dei Cacciatori di Teste:** Il Distaccamento **deve** includere le Headhunter Kill Team come Scelta Truppa Obbligatoria e può includerne altre come Scelta Truppa aggiuntiva.
- **Insegne Contraffatte:** Durante il loro primo Turno di Gioco, qualsiasi unità nemica che desideri sparare contro un'unità del Distaccamento deve prima superare un Test di Disciplina. Se il Test viene superato, l'unità può sparare normalmente, mentre se viene fallito l'unità non può sparare per nulla durante quella Fase di Tiro. Questa regola speciale non ha effetto nel caso di Fuoco di Reazione oppure se l'unità che vuole sparare è già stata presa di mira da un'unità del Distaccamento.

Limitazioni:

- Se il Distaccamento non riesce ad uccidere il Generale nemico durante la partita, l'avversario guadagna +D3 Punti Vittoria aggiuntivi.
- Qualsiasi veicolo del Distaccamento deve iniziare la partita in Riserva.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato (non possono essere lasciati dei testimoni!).

LAERNAEAN TERMINATOR SQUAD

225 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Terminator dell'Idra	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Tormenatore	5	4	4	4	1	4	3	9	2+

Composizione dell'Unità

- 4 Terminator dell'Idra
- 1 Tormenatore

Tipo di Unità

- Terminator: Fanteria
- Tormenatore: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura Terminator Cataphractii
- Ascia potenziata
- Fucile Volkite

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Avanzata Implacabile
- Risoluti

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere una Legion Dreadclaw Drop Pod o un Land Raider Phobos come Trasporto Apposito fintantoché è composta da un massimo di 5 modelli, oppure uno Spartan se composta da un massimo di 10 modelli. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Terminator dell'Idra.....+40 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire l'arma potenziata con uno dei seguenti:
 - Maglio potenziato.....+5 punti/modello
 - Maglio a catena.....+10 punti/modello
- Per ogni cinque modelli dell'unità, un Terminator dell'Idra può sostituire il fucile Volkite con uno dei seguenti:
 - Lanciapiemme pesante.....+10 punti/modello
 - Distruttore plasma.....+15 punti/modello
 - Raggio convertitore.....+25 punti/modello
- Il Tormenatore può avere un lancia-sfere venefiche.....+10 punti
- Il Tormenatore può migliorare una qualsiasi delle proprie armi rendendola perfezionata.....+10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Lancia-sfere venefiche

Nella Fase di Assalto successiva all'utilizzo di quest'arma, l'unità si considera essere equipaggiata con granate d'assalto e guadagna la regola speciale Martello dell'Ira.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia-sfere venefiche	8"	3	-	Assalto 2, Area (3"), Un Solo Uso

ÉLITE

Questa unità è una Scelta Élite per tutte le armate di Legione Alfa.

HEADHUNTER KILL TEAM

175 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Cacciatore di Teste	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Cacciatore di Teste Primus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Cacciatori di Teste
- 1 Cacciatore di Teste Primus

Tipo di Unità

- Cacciatore di Teste: Fanteria
- Cacciatore di Teste Primus: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Combi-requiem con munizioni Banestrike
- Granate perforanti
- Pistola requiem
- Pugnale potenziato
- Sfere venefiche

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Avanzata Implacabile
- Infiltrazione
- Nemico Favorito (Fanteria)
- Tiri di Precisione

Trasporto Apposito

- L'unità può scegliere un Legion Rhino oppure una Legion Dreadclaw Drop Pod come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 5 Cacciatori di Teste addizionali +25 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con munizioni Banestrike con una combi-arma con munizioni Banestrike +7 punti/modello
- Un singolo modello dell'unità può sostituire il combi-requiem con munizioni Banestrike con un requiem pesante equipaggiato con supporti antigravitazionali e munizioni Banestrike +10 punti
- Il Cacciatore di Teste Primus può sostituire la pistola requiem con uno dei seguenti:
 - Pistola inferno +15 punti
 - Pistola plasma +15 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
- Il Cacciatore di Teste Primus può sostituire il pugnale potenziato con uno dei seguenti:
 - Arma potenziata +10 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
- Il Cacciatore di Teste Primus può avere bombe termiche +5 punti
- Il Cacciatore di Teste Primus può sostituire l'armatura potenziata con un'armatura dell'artefice +10 punti

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

SUPPORTO LEGGERO

Questa unità è una Scelta Supporto Leggero per tutte le armate di Legione Alfa.

ARMYLLUS DYNAT

200 Punti

Armillys Dynat

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Cognis-Signum
- Granate perforanti
- Martello Tuono
- Sfere venefiche
- Spada potenziata
- Una bomba phosphex

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Colpi di Precisione
- Generale (Assalto Martellante)
- Generale Orgoglioso
- Il Tormento
- Maestria Guerriera
- Maestro della Legione
- Personaggio Indipendente

Opzioni

- Nessuna

Generale (Assalto Martellante)

Se è il Generale dell'Esercito, Armillys Dynat ha automaticamente il Tratto del Generale "Assalto Martellante".

- Assalto Martellante:** Una singola unità di Fanteria dello stesso Distaccamento di Armillys Dynat guadagna la regola speciale Attacco in Profondità (se già non la possiede), e può ripetere il tiro per la deviazione quando entra in gioco tramite questa modalità.

Generale Orgoglioso

A meno che nella stessa armata non sia presente anche Alpharius, Armillys Dynat deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Il Tormento

Tutte le unità con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) e tutti i Dreadnought inclusi nello stesso Distaccamento di Armillys Dynat possono ripetere i tiri per gli Sfondamenti e beneficiano di un bonus di +1 a tutti i tiri sulla Tabella dei Danni ai Veicoli, fintantoché si trovano nella Zona di Schieramento nemica.

Maestria Guerriera

Armillys Dynat è equipaggiato con due armi da corpo a corpo, e può suddividere i propri Attacchi tra le due armi come preferisce in ogni Fase di Assalto.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

AUTILON SKORR

125 Punti

Autilon Skorr

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	2	5	3	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'artefice
- Ascia potenziata perfezionata
- Campo di rifrazione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Console (Delegatus)
- Disperato per la Gloria
- Personaggio Indipendente

Generale

Se è il Generale dell'Esercito, Autilon Skorr può scegliere un qualsiasi tratto dalla Tabella dei Trattati Strategici dell'Age of Darkness Rulebook, oppure può generarne uno casualmente da qualsiasi altra Tabella a cui ha accesso.

Console (Delegatus)

Autilon Skorr si considera un Console di tipo Delegatus della Legione, e ne segue tutte le regole descritte nella sezione Consoli di questo Compendium. Nota che il perfezionamento dell'arma gratuito è già incluso negli equipaggiamenti di Autilon Skorr.

Disperato per la Gloria

Se la Missione giocata prevede il tiro di un dado per determinare se giocare o meno un altro Turno di Gioco, un esercito che include Autilon Skorr come Generale può decidere di giocare questo turno automaticamente senza tirare il dado. Nel caso di una Missione con la regola speciale Durata Variabile, puoi utilizzare questa regola speciale per ciascuno degli eventuali due Turni di Gioco aggiuntivi. In aggiunta, nei turni di gioco aggiuntivi, Autilon Skorr guadagna le regole speciali Insensibile al Dolore (3+) e Implacabile.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla Fazione Traditrice.

EXODUS

155 Punti

Exodus

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	6	4	4	3	5	2	9	3+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura potenziata
- Bombe termiche
- Camaleolina
- Granate perforanti
- Lo Strumento
- Pistola requiem
- Pugnale potenziato
- Sfere venefiche

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Legione Alfa)
- Assassino Solitario
- Difficile da Abbattere
- Esplorazione
- Infiltrazione
- Movimento in Copertura
- Personaggio Indipendente
- Sensi Acuti
- Tiro dell'Assassino

Opzioni

- Nessuna

Assassino Solitario

Exodus non può mai essere utilizzato come scelta QG obbligatoria in un Distaccamento e non può mai essere il Generale dell'esercito. In aggiunta, Exodus non può mai aggregarsi ad alcuna unità con l'eccezione delle Legion Reconnaissance Squad e degli Headhunter Kill Team.

Tiro dell'Assassino

Quando spara con un'arma da tiro, con qualsiasi Tiro per Colpire di 4+ Exodus può decidere il modello su cui allocare il colpo, anziché allocarlo sul modello più vicino come di consueto. Nota che puoi allocare il colpo solo su modelli in linea di vista.

Lo Strumento

Exodus può utilizzare il profilo che preferisce ogni volta che fa fuoco con quest'arma.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
(Tiro rapido)	36"	5	4	Raffica 2/4, Dilaniante
(Tiro letale)	36"	6	3	Pesante 1, Dilaniante, Ignora la Copertura, Letale

Letale: Un attacco non salvato con questa regola speciale infligge due Ferite anziché una soltanto.

QG - TRADITORI

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

ALPHARIUS – PRIMARCA DELLA LEGIONE ALFA

415 Punti

Alpharius

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
7	7	6	6	6	6	5	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Camaleolina
- Cognis-Signum
- Distuttore plasma perfezionato
- Lancia Pallida
- Nuncio-Vox
- Scaglia di Pizia
- Sfere venefiche

Regole Speciali

- Primarca (Colpi di Precisione, Difficile da Abbattere, Guerriero Eterno, Implacabile, Maestro della Legione, Paura, Personaggio Indipendente, Rapidità, Tiri di Precisione, Volontà Adamantina)
- Sire della Legione Alfa
- Imponente
- Pianificatore Insidioso
- Uno di Molti

EQUIPAGGIAMENTI

Scaglia di Pizia

Alpharius ha un Tiro Armatura 2+, un Tiro Invulnerabilità 4+ ed è immune alle regole speciali Avvelenato e Corrotto.

SOVRANI DELLA GUERRA - TRADITORI

Questa unità è una Scelta Sovrano della Guerra per tutte le armate di Legione Alfa appartenenti alla **Fazione Traditrice**.

REGOLE SPECIALI

Sire della Legione Alfa

Alpharius ha le regole speciali Contrattacco, Crociato, Esplorazione, Movimento in Copertura e Nemico Favorito (tutti). In aggiunta, fintantoché Alpharius si trova in gioco, tutti i modelli con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa) nello stesso Distaccamento di Alpharius hanno la regola speciale Nemico Favorito (tutti).

Nota che queste regole speciali hanno effetto soltanto dopo che Alpharius è stato rivelato (vedi la regola Uno di Molti).

Pianificatore Insidioso

Se Alpharius è il Generale dell'Esercito, si applicano i seguenti effetti:

- Alpharius può Rubare l'Iniziativa con un risultato di 4+ (se la Missione prevede questa eventualità).
- Le unità incluse nel Distaccamento Primario che fiancheggiano possono aggiungere +D3" al proprio Movimento nel turno in cui entrano in gioco.
- Dal secondo turno in poi, ogni volta che l'avversario fa entrare con successo una delle proprie unità dalla Riserva, se nel Distaccamento che include Alpharius è presente una unità ancora in Riserva con lo stesso identico nome (cioè che fa riferimento alla stessa unità della Legiones Astartes Army List), tira un D6. Con un risultato di 4+, l'unità della Legione Alfa entra in gioco al posto dell'unità nemica, che invece rimane in Riserva. Le unità di Legione Alfa che entrano in gioco tramite questa regola speciale, possono farlo secondo le loro regole speciali (fiancheggiamento, attacco in profondità, ecc.). Nota che nel caso fiancheggiino, possono beneficiare del movimento addizionale descritto nel punto precedente. Nota che il giocatore avversario può fare fuoco contro le unità appena entrate in gioco utilizzando la regola speciale Intercettazione.

Uno di Molti

Invece che essere schierato normalmente o lasciato in Riserva, Alpharius può nascondersi tra le proprie truppe e utilizzare il seguente schieramento speciale.

- Alpharius può nascondersi all'interno di una qualsiasi unità amica di tipo Fanteria del Distaccamento Primario e con la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa). Il Giocatore **deve** indicare su un foglio l'unità in cui Alpharius è nascosto dopo che entrambi gli eserciti sono stati schierati ma prima che abbia inizio il primo Turno.
- All'inizio di un qualsiasi proprio Turno del Giocatore a partire dal secondo, Alpharius può essere rivelato, mostrando il foglio indicante l'unità in cui si è nascosto al proprio avversario.
- Quando viene rivelato, Alpharius sostituisce un qualsiasi modello dell'unità e può agire normalmente da quel momento in avanti. Nota che il modello sostituito viene rimosso come perdita, e che Alpharius non può rimpiazzare un Personaggio o un Personaggio Indipendente. Alpharius può essere rivelato anche se l'unità si trova all'interno di un Trasporto o di un Edificio, fintantoché vi è sufficiente capacità di Trasporto.
- Se l'unità in cui Alpharius viene rivelato stava Ripiegando, si chiama immediatamente a Raccolta, indipendentemente da qualsiasi altra regola che lo impedirebbe.
- Se l'unità in cui Alpharius è nascosto viene distrutta prima che sia rivelato o se Alpharius non può essere posizionato (ad esempio se non vi è sufficiente capacità di Trasporto nel veicolo in cui l'unità è imbarcata), Alpharius viene automaticamente posto tra le Riserve Provvisorie.
- Se, all'inizio del Quinto Turno, Alpharius è ancora nascosto, viene rivelato automaticamente.

Lancia Pallida

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lancia Pallida	-	Mod	1	Mischia, A Due Mani, Sfondacorage, Morte Immediata

ARMATE ALTERNATIVE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ

LEGIONI SPEZZATE

COSTRUIRE UN'ARMATA DELLE LEGIONI SPEZZATE

Un esercito di Legioni Spezzate deve soddisfare le seguenti limitazioni.

- Un Distaccamento delle Legioni Spezzate può includere solo unità scelte dalle Legiones Astartes – Age of Darkness Army List
- Contrariamente alle normali regole di composizione dell'armata, un Distaccamento Primario delle Legioni Spezzate **deve** includere unità che possiedono diverse versioni della regola speciale Legiones Astartes.
- Un Distaccamento Primario delle Legioni Spezzate **deve** includere unità appartenenti ad almeno due Legioni diverse (cioè che hanno diverse versioni della regola speciale Legiones Astartes).
- Per poter includere unità appartenenti ad una certa Legione, il Distaccamento **deve** includere un Pretore, un Centurione, un Console o un altro Personaggio Speciale (quest'ultima possibilità sarà dettagliata meglio nel seguito) preso come Scelta QG appartenente a quella Legione, e tutti questi Personaggi devono appartenere a Legioni differenti tra loro.
- Nel caso di Veicoli e/o di altre unità che non possiedono la regola speciale Legiones Astartes, dovrebbe essere resa chiaramente e senza possibilità di fraintendimento (ad esempio dipingendoli con gli opportuni schemi di colore) a quale Legione queste unità appartengono. Questo risulta essere particolarmente importante nel caso dei Trasporti Appositi.
- Un Distaccamento delle Legioni Spezzate **non può** mai includere un Primarca o un qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri).
- Nonostante la maggior parte delle armate delle Legioni Spezzate appartengano alla Fazione Lealista, è comunque possibile giocare un esercito di questo tipo come Traditore. Pertanto, anche per il funzionamento di alcune regole speciali e per l'utilizzo di alcuni Personaggi e/o unità, un Distaccamento delle Legioni Spezzate deve normalmente dichiarare a quale Fazione appartiene.

PERSONAGGI SPECIALI NELLE LEGIONI SPEZZATE

In un Distaccamento delle Legioni Spezzate è possibile includere uno o più Personaggi Speciali, se questi possiedono un'adeguata versione della regola speciale Legiones Astartes secondo quanto indicato in precedenza.

Alcuni personaggi speciali, come Autek Mor o Cassian Dracos, sono noti per aver combattuto all'interno di eserciti di Legioni Spezzate, mentre altre possono essere facilmente immaginati al comando di guerrieri appartenenti a Legioni diverse, ad esempio Alvarex Maun, Kyr Vhalen o persino Saul Tarvitz (rappresentando la sua resistenza su Istvaan III).

Sebbene non vi siano limiti di sorta su quali Personaggi Speciali includere in un Distaccamento di Legioni Spezzate, alcuni Personaggi sono da considerare decisamente più appropriati rispetto ad altri. La presenza di Personaggi strettamente legati ai Primarchi (che si ricorda non possono essere inclusi in un esercito di Legioni Spezzate), come Erebus o Eidolon ad esempio, sarebbe alquanto difficile da giustificare, e pertanto il loro utilizzo è quantomeno sconsigliato.

L'INSIEME È MAGGIORE DELLE PARTI

Indipendentemente dal grado di alleanza normalmente esistente tra le rispettive Legioni, fintantoché il Generale dell'Esercito è in vita e si trova in gioco, tutte le unità appartenenti ad un Distaccamento delle Legioni Spezzate si considerano Fratelli Giurati tra loro. In caso contrario, le unità appartenenti a Legioni diverse si considerano invece come Alleati Diffidenti. In quest'ultimo caso, solo le unità appartenenti alla stessa Legione del Generale possono essere considerate Unità Valide (secondo le normali regole per questo tipo di unità).

IL PREZZO DELLA REDENZIONE

Un Distaccamento delle Legioni Spezzate, può utilizzare normalmente qualsiasi Rito di Battaglia generico. In aggiunta, può utilizzare anche qualsiasi Rito di Battaglia specifico della Legione del Generale, se questo possiede la corrispondente versione della regola Legiones Astartes. In quest'ultimo caso, gli effetti del Rito di Battaglia che si applicherebbero solo ai modelli con una particolare versione della regola speciale Legiones Astartes, si applicano invece a tutti i modelli del Distaccamento di Legioni Spezzate che possiedono qualsiasi versione della regola.

REGOLE SPECIFICHE DELLE LEGIONI

Ogni modello in un Distaccamento di Legioni Spezzate segue singolarmente le regole speciali descritte dalla propria versione della regola Legiones Astartes.

Fanno eccezione le seguenti regole speciali specifiche di alcune Legioni di Space Marine, che sono invece **ignorate** nel caso di modelli appartenenti ad un Distaccamento di Legioni Spezzate.

- **Furie Bianche:** Ridendo in Faccia alla Morte
- **Signori della Notte:** Semi del Dissenso
- **Angeli Sanguinari:** La Schiera degli Angeli
- **Mani di Ferro:** Tattiche Rigide
- **Ultramarines:** Rigida Catena di Comando
- **Predicatori:** Leadership Carismatica
- **Guardia del Corvo:** La Carne è Più Forte dell'Acciaio

Le seguenti regole speciali specifiche di alcune Legioni di Space Marine, sono invece **modificate** come segue nel caso di modelli appartenenti ad un Distaccamento di Legioni Spezzate.

- **Guerrieri di Ferro:** La regola speciale Fine Amara si applica soltanto se il Generale possiede la regola speciale Legiones Astartes (Guerrieri di Ferro).
- **Signori della Notte:** La regola speciale Visione Notturna si applica a qualsiasi unità del Distaccamento di Legioni Spezzate.
- **Ultramarines:** Per l'applicazione della regola speciale Tattiche Concatenate, vengono considerate tutte le unità aventi una qualsiasi versione della regola speciale Legiones Astartes (nota che devono comunque soddisfare le altre limitazioni sul tipo di unità previsto dalla regola).
- **Legione Alfa:** Le regole speciali Orgoglio Marziale e Tattiche Mutevoli si applicano soltanto se il Generale possiede la regola speciale Legiones Astartes (Legione Alfa).

RITO DI BATTAGLIA – DOPO ISSTVAAN

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Legioni Spezzate.

Effetti:

- **Crucibolo dell'Odio:** Tutte le unità del Distaccamento con la regola speciale Legiones Astartes hanno la regola speciale Odio (Traditori)
- **Prezzo del Sangue:** Se la Missione giocata prevede l'Obiettivo Secondario Uccidi il Generale, il Distaccamento che utilizza questo Rito di Battaglia guadagna +D3 Punti Vittoria anziché +1 come di consueto per il suo conseguimento.
- **Sopravvissuti:** Le unità di Legion Veteran Tactical Squad possono essere incluse nel Distaccamento come scelta Truppa non obbligatoria.

Limitazioni:

- Un Distaccamento Primario che utilizza questo Rito di Battaglia deve includere un Pretore o un Centurione appartenente alla Legione delle Mani di Ferro, Salamandre oppure Guardia del Corvo.
- Il Distaccamento non può includere più unità di Legion Tactical Squad rispetto al numero di Legion Veteran Tactical Squad.
- L'esercito non può includere un Distaccamento Alleato.
- L'esercito non può includere Fortificazioni.
- L'esercito non può includere alcuna scelta Sovrano della Guerra.

RITO DI BATTAGLIA – CACCIATORI DI TAGLIE

Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato soltanto da un'armata di Legioni Spezzate.

Effetti:

- **Fauci della Trappola:** Quando un'unità del Distaccamento entra in gioco tramite la regola speciale Aggirare, se il risultato del dado per determinare il lato del tavolo è un 6, il Giocatore potrà far entrare in gioco l'unità da qualsiasi bordo del tavolo a sua scelta, compresi il proprio bordo del tavolo o quello del suo avversario.
- **Inseguiteli!** Se la Missione giocata prevede l'utilizzo di Punti Vittoria, il Giocatore che utilizza questo Rito di Battaglia guadagna +1 Punto Vittoria aggiuntivo per ogni unità nemica interamente distrutta. Nel caso in cui l'unità nemica sia distrutta a seguito di uno Sfondamento, il Giocatore guadagna invece +D3 Punti Vittoria aggiuntivi.
- **Maestri della Caccia:** Le Legion Reconnaissance Squad incluse nel Distaccamento si considerano non avere la regola speciale Unità di Supporto, e possono pertanto essere incluse come Scelta Truppa Obbligatoria.

Limitazioni:

- Il Generale dell'Esercito deve avere la regola speciale Legiones Astartes (Figli dell'Imperatore).
- Il Distaccamento deve contenere unità appartenenti ad almeno due diverse Legioni.
- Un esercito che utilizza questo Rito di Battaglia non può mai guadagnare Punti Vittoria per il controllo di un Obiettivo, di un terreno e/o di un'area del tavolo di gioco.
- Questo Rito di Battaglia può essere utilizzato solo da un'armata di Legioni Spezzate appartenente alla **Fazione Traditrice**.

ESERCITI DI PACIFICAZIONE OSCURA

COSTRUIRE UN ESERCITO DI PACIFICAZIONE OSCURA

Un esercito di Pacificazione Oscura deve soddisfare le seguenti limitazioni.

- Un esercito di Pacificazione Oscura deve appartenere alla **Fazione Traditrice**.
- Un Esercito di Pacificazione Oscura può includere solo unità scelte dalle Legiones Astartes – Age of Darkness Army List e dalla Imperialis Militia & Cult Army List.
- Il Distaccamento Primario di un Esercito di Pacificazione Oscura **deve** includere un Pretore, un Console oppure un Centurione, che **deve** essere il Generale dell'Esercito.
- Un Esercito di Pacificazione Oscura non può mai utilizzare alcun Rito di Battaglia delle Legioni di Space Marine.
- Qualsiasi regola speciale che si applica a "tutti i modelli dell'esercito" dovuta ad una versione della regola speciale Legiones Astartes (ad esempio la regola speciale Visione Notturna dei Signori della Notte) non ha alcun effetto sui modelli appartenenti alla Imperialis Militia & Cult Army List.
- Con l'eccezione del punto precedente, o delle regole dove specificatamente previsto (come la regola Molto Orgogliosi dei Figli di Horus), tutti i modelli e le unità sono considerati facenti parte di un'unica Lista dell'Esercito, quindi possono beneficiare dei Trasporti delle altre unità, degli effetti del Tratto del Generale, ecc.
- Un Distaccamento Primario di un Esercito di Pacificazione Oscura **non può** mai includere un numero di unità appartenenti alla Legiones Astartes – Age of Darkness Army List rispetto al numero di unità appartenenti alla Imperialis Militia & Cult Army List.
- Un Distaccamento Primario di un Esercito di Pacificazione Oscura non può mai includere un Discipline Master Cadre.

IL DOVERE DEL WARMASTER

Qualsiasi modello con la regola speciale Legiones Astartes incluso in un Esercito di Pacificazione Oscura, beneficia di un bonus di +1 a qualsiasi Tiro Copertura conferito dal un'unità di Fanteria appartenente alla Imperialis Militia & Cult Army List che si frappone tra lui e l'unità che sta sparando (normalmente quindi migliorando il Tiro Copertura da 5+ a 4+).

Quando questo succede, l'unità della Imperialis Militia & Cult Army List subisce immediatamente D3 Ferite automatiche a VP-, risolte come se l'unità che sta sparando avesse fatto fuoco contro di essa.

SACRIFICABILI

Tuttel e unità appartenenti alla Imperialis Militia & Cult Army List in un Esercito di Pacificazione Oscura possono guadagnare la regola speciale Sacrificabile senza alcun costo aggiuntivo.

Dichiara quali unità diventeranno Sacrificabili nello stesso momento in cui vengono generati i Tratti del Generale.

Se nessuna unità viene dichiarata Sacrificabile, questa regola si applica solamente alle unità di Inducted Levy Squad dell'esercito come di consueto.

In aggiunta agli effetti della regola speciale, le unità dichiarate Sacrificabili non sono mai considerate Unità Valide né Unità di Opposizione.

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 Sanguine, ma non quelli basati sul numero totale di unità distrutte in partita (come quelli guadagnati per l'obiettivo secondario Attrito).

SCUDI NERI

COSTRUIRE UN ESERCITO DI SCUDI NERI

Un esercito di Scudi Neri si considera come un normale esercito di una Legione di Space Marine, ma deve soddisfare le seguenti limitazioni.

LEGIONES ASTARTES (SCUDI NERI)

Tutti i modelli con questa versione della regola Legiones Astartes sono soggetti alle seguenti regole speciali.

- **Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- **Colpisci Solo da una Posizione di Forza:** Un Distaccamento Primario di Scudi Neri ha un bonus di +1 al tiro per determinare quale giocatore avrà il primo turno in una partita.
- **Esiliati:** Un Distaccamento Primario di Scudi Neri può avere normalmente un Distaccamento Alleato, ed è possibile includere un Distaccamento Alleato di Scudi Neri in un altro esercito, secondo le normali regole per la composizione dell'esercito. In entrambi i casi, un Distaccamento di Scudi Neri è considerato avere un Livello di Alleanza "Al Comando dell'Imperatore/del Warmaster" nei confronti delle altre Legioni di Space Marine (indipendentemente che queste siano Lealiste o Traditrici) e un livello di Alleanza "Fratelli Giurati" nei confronti delle altre fazioni (Mechanicum, Imperialis Militia ecc, che rappresenteranno i membri esiliati di questi eserciti).
- **Modellati dalla Guerra:** Un Distaccamento di Scudi Neri può, se il giocatore lo desidera, scegliere una delle versioni di questa regola speciale, descritte nel seguito.
- **Risorse Limitate:** Un Distaccamento di Scudi Neri non può mai usare alcun Rito di Guerra, ma può normalmente utilizzare le Tabelle Alternative di Selezione dell'Armata previste per le Battaglie nell'Era dell'Oscurità. Un Distaccamento di Scudi Neri può includere al massimo un singolo Console (indipendentemente dal tipo) e non può includere le seguenti unità: Legion Praetor, Legion Command Squad, Legion Tactical Squad, Legion Drop Pod, Legion Dreadnought Drop Pod, Legion Deathstorm Drop Pod.
In aggiunta, un Distaccamento di Scudi Neri non può mai includere un numero di unità di tipo Veicolo (con l'eccezione dei Trasporti Appositi) rispetto al numero di unità di tipo Fanteria.

UNITÀ SPECIFICHE

Un esercito di Scudi Neri può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

- **Blackshield Reaver Lord:** QG (*tutti*)
- **Nemean Reaver** QG (*tutti*)
- **Blackshield Marauder Squad:** Truppa (*tutti*)
- **Endryd Haar*:** QG (solo *Lealisti*)

**Il profilo di Endryd Haar è descritto nella sezione Agenti dell'Imperatore e del Warmaster di questo Compendium.*

FAZIONE E ALLEANZE DEGLI SCUDI NERI

Benchè nel caso degli Scudi Neri non sia mai ben chiaro a quale Fazione (**Lealista** o **Traditrice**) appartengano le varie bande, il Giocatore dovrà comunque dichiarare la propria Fazione di appartenenza come di consueto. Questo risulta particolarmente importante nel caso di regole speciali e/o equipaggiamenti che funzionano soltanto contro modelli appartenenti ad una particolare Fazione.

In aggiunta, a meno che non sia specificato il contrario nelle regole degli Scudi Neri, **tutti gli altri eserciti considerano sempre gli Scudi Neri come Alleati Diffidenti.**

MODELLATI DALLA GUERRA

Un Distaccamento di Scudi Neri può, se il giocatore lo desidera, scegliere **una** delle versioni di questa regola speciale, descritte nel seguito.

Queste regole speciali non hanno alcun costo aggiuntivo poiché includono anche diverse penalità e, a meno che non sia specificato diversamente, si applicano a tutti i modelli del Distaccamento che possiedono la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri).

Cercatori di Morte

- **Assuefatti al Dolore:** Un'unità con questa regola speciale ha la regola speciale Insensibile al Dolore (6+), non può mai restare Inchiodata e supera automaticamente qualsiasi Test di Morale causato dalle perdite dovute da attacchi da Tiro.
- **Il Richiamo della Battaglia:** Un'unità con questa regola speciale non può mai fallire volontariamente un Test di Morale e deve effettuare un Test di Disciplina se vuole terminare il proprio Movimento più lontano da ogni modello nemico in vista rispetto alla distanza a cui era all'inizio della Fase di Movimento. Se il Test viene fallito, l'unità si muove invece di D6" verso il modello nemico più vicino, fermandosi nel caso arrivi ad 1" da esso. Le unità all'interno di Edifici, Fortificazioni o Trasporti non sono soggette a questo movimento involontario.

Orfani di Guerra

- Un'unità con questa regola speciale guadagna un bonus di +1 Disciplina (fino ad un massimo di D10) e può ripetere qualsiasi Tiro per Colpire pari a 1 (sia durante la Fase di Tiro che in quella d'Assalto) fintantochè si trova entro 6" da un'altra unità amica composta da almeno 5 modelli e con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri). In aggiunta, l'unità non può beneficiare della Disciplina di altri modelli e, se fallisce un Test di Morale durante la Fase di Assalto, in aggiunta a qualsiasi altro normale effetto, D3 modelli vengono rimossi automaticamente come perdita.
- I Personaggi con questa regola speciale guadagnano la regola speciale Nemico Favorito (Personaggi).
- **Nessun Dio, Nessun Padrone:** Un Distaccamento di Scudi Neri con questa regola speciale non può includere Cappellani, Agenti dell'Imperatore/del Warmaster e non può allearsi con un Distaccamento di una Legione di Space Marine se questo contiene una delle precedenti unità (o se include un Primarca).

Stranieri

- **Predoni del Vuoto:** Prima che la partita cominci, fino a metà delle unità di tipo Fanteria del Distaccamento che non hanno acquistato un Trasporto Apposito possono ottenere la regola speciale Attacco in Profondità e entrare in gioco dalla Riserva. Se tuttavia una di queste unità subisce un Incidente dell'Attacco in Profondità, in aggiunta a qualsiasi altro normale effetto, rimuovi automaticamente D3 modelli come perdita.
- **Armamento non Convenzionale:** Qualsiasi modello con questa regola speciale che ha accesso ad un combi-requiem come opzione può invece acquistare un raggio mortale Xeno per +8 punti/modello, o può sostituire un combi-requiem che già possiede per +3 punti/modello. Qualsiasi Personaggio con questa regola speciale può inoltre acquistare granate rad per +10 punti/modello, se già non può farlo.
- **L'Ombra dell'Oblio:** All'inizio della partita, comunica al tuo avversario il numero di unità nel Distaccamento con questa regola speciale. Quando almeno metà di queste unità sono state distrutte e/o stanno Ripiegando, questa regola speciale si attiva e, a partire dal successivo Turno di Gioco, all'inizio di ogni proprio Turno del Giocatore, l'Esercito di Scudi Neri deve effettuare un Test di Disciplina per ciascuna unità con questa regola speciale. Se il Test viene fallito, l'unità è rimossa dal gioco e si considera distrutta.

Chymeriae

- **Mutati:** All'inizio della partita, prima dello Schieramento degli Eserciti, scegli una delle seguenti mutazioni, che avranno effetto su tutti i modelli del Distaccamento con questa regola speciale.
 - A) +1 Fo, +1 R, -1 I, +1" a tutti i Movimenti di Carica e Corsa. Le unità non possono inoltre effettuare Sfondamenti.
 - B) +1 AC, +1 AB, -2D.
 - C) -1 AB. Le unità guadagnano le regole speciali Paura, Rabbia e Rapidità. In aggiunta le unità devono sempre effettuare uno Sfondamento, se ne hanno la possibilità.
- **Sospetti ed Evitati:** Un esercito che utilizza questa regola speciale non può includere un Distaccamento Alleato.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIFICI E OPZIONI ADDIZIONALI

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Carabina laser	24"	3	-	Cadenza Rapida
Fucile automatico	24"	3	-	Cadenza Rapida
Fucile a raggi laser	18"	4	-	Assalto 1
Raggio mortale Xeno	18"	5	5	Assalto 2, Raggio Mortale, Esposizione Letale

Esposizione Letale: Se un'unità fa fuoco con una o più armi con questa regola speciale durante una Fase di Tiro, tira 2D6. Se il risultato è inferiore al numero di colpi con questa regola speciale sparati durante quella Fase, l'unità subisce una Ferita automatica che non concede alcun Tiro Armatura, allocata dal giocatore che controlla l'unità. Questa regola speciale non si applica quando l'unità spara di Reazione.

Raggio Mortale: Un'unità che subisce una o più Ferite da un'arma con questa regola speciale, deve effettuare un Test di Disciplina al termine della Fase di Tiro, appena prima di effettuare eventuali Test di Inchiudimento o di Morale. Il Test di Disciplina ha una penalità pari al numero di Ferite subite da un'arma con questa regola speciale. Se il Test viene fallito, l'unità subisce immediatamente D6 Ferite automatiche, che possono essere salvate normalmente. Le unità Risolute o Implacabili non subiscono alcuna penalità al Test di Disciplina.

EQUIPAGGIAMENTI PARIAH

I modelli di un Distaccamento di Scudi Neri possono scegliere degli equipaggiamenti Pariah in sostituzione del normale equipaggiamento disponibile ad un'unità del medesimo tipo, senza alcun costo aggiuntivo (gli equipaggiamenti di serie di un modello possono quindi essere sostituiti con la loro versione Pariah gratuitamente).

Un modello equipaggiato con un'armatura potenziata potrà quindi sostituirla con un'armatura potenziata Pariah senza alcun costo aggiuntivo, oppure un modello che può acquistare un lanciafiamme come opzione potrà acquistarlo allo stesso costo un lanciafiamme Pariah.

Nota che nel caso di un'unità, tutti i modelli devono essere equipaggiati allo stesso modo.

Armatura Potenziata Pariah

Conferisce un Tiro Armatura 3+, che viene tuttavia ridotto a 5+ contro armi con Forza 6 o superiore che non sono normalmente in grado di superare l'armatura. I modelli con questo equipaggiamento possono sparare Alla Cieca con armi di tipo Pistola, Cadenza Rapida, Raffica e Assalto nello stesso turno in cui hanno Corso, sparando appena dopo aver completato il movimento di Corsa.

Fucile Requiem Pariah

Un modello che Assalta nello stesso turno in cui ha sparato con un Fucile Requiem Pariah si considera effettuare una Carica Scomposta.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile Requiem Pariah	16"	4	5	Assalto 2

Lanciafiamme Pariah

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lanciafiamme Pariah	Sagoma	3	5	Assalto 1, Sovrappressione

Sovrappressione: Un'arma con questa regola invece che sparare normalmente può fare fuoco a Fo4 e con le regole speciali Torrenziale e Surriscaldamento. Questa modalità di fuoco non può essere utilizzata quando si spara di Reazione.

BLACKSHIEL REAVER LORD

130 Punti

Lord Mietitore degli Scudi Neri

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composizione dell'Unità

- 1 Lord Mietitore degli Scudi Neri

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento (Lord Mietitore)

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

Equipaggiamento (Lord Mietitore in Terminator)

- Armatura Terminator*
- Combi-requiem
- Arma potenziata

Regole Speciali (tutti)

- Legiones Astartes (Scudi Neri)
- Personaggio Indipendente

Lord Mietitore in Armatura Terminator

Un Lord Mietitore degli Scudi Neri può in alternativa essere equipaggiato con un'armatura Terminator*, un combi-requiem e un'arma potenziata **per un costo aggiuntivo di +35 punti**.

In questo caso **deve** utilizzare gli equipaggiamenti e le opzioni indicate per il Lord Mietitore in Terminator e **non può** utilizzare alcuna opzione disponibile ai Lord Mietitori equipaggiati con un'armatura potenziata.

**Un Lord Mietitore degli Scudi Neri in Terminator può essere equipaggiato con un'armatura Terminator Cataphractii oppure con un'armatura Terminator Tartaros a propria scelta.*

Il tipo di armatura utilizzato deve essere chiaramente distinguibile sul modello.

QG

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Scudi Neri.

Opzioni (solo Lord Mietitore)

- Un Lord Mietitore può avere una delle seguenti armi:
 - Fucile requiem o fucile requiem Pariah +2 punti
 - Raggio mortale Xeno +8 punti
 - Combi-arma +10 punti
 - Fucile Volkite +10 punti
- Un Lord Mietitore può sostituire la pistola requiem e/o la spada a catena con una delle seguenti armi:
 - Volkite Serpenta +5 punti
 - Pistola plasma +15 punti
 - Pistola Archeotech +20 punti
 - Sciabola Charnabal +10 punti
 - Spada a catena pesante +10 punti
 - Arma potenziata +15 punti
 - Maglio potenziato +20 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +20 punti
 - Martello Tuono +25 punti
 - Lama Lucente +25 punti
- Un Lord Mietitore può sostituire sia la pistola requiem che la spada a catena con una coppia di artigli Fulmine +25 punti
- Un Lord Mietitore può migliorare una qualsiasi delle proprie armi rendendola perfezionata +15 punti
- Un Lord Mietitore può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
 - Scudo da combattimento +5 punti
 - Campo di rifrazione +10 punti
 - Scudo da abbordaggio +10 punti
 - Aureola di ferro +25 punti
- Un Lord Mietitore può avere qualsiasi dei seguenti equipaggiamenti:
 - Bombe termiche +5 punti
 - Cyber-famiglio +10 punti
 - Granate rad +10 punti
 - Laser digitali +15 punti
- Un Lord Mietitore può avere uno dei seguenti equipaggiamenti:
 - Reattori dorsali +20 punti
 - Moto degli Space Marine con Combi-requiem +25 punti
 - Moto a reazione Scimitar con requiem pesante +45 punti
- Un Lord Mietitore può sostituire l'armatura potenziata con uno dei seguenti:
 - Armatura potenziata Pariah gratis
 - Armatura dell'artefice +10 punti
 - Armatura Terminator (Vedi il riquadro evidenziato a fianco e le opzioni nella pagina seguente).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Lama Lucente	-	+3	3	Mischia, A Due Mani, Arma Specialistica

Opzioni (solo Lord Mietitore Terminator) – Vedi il riquadro evidenziato nella pagina precedente.

- Un Lord Mietitore Terminator può sostituire il proprio combi-requiem con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma +7 punti
 - Fucile Volkite +7 punti
 - Raggio mortale Xeno +7 punti
- Un Lord Mietitore Terminator può sostituire la propria arma potenziata con una delle seguenti armi:
 - Maglio potenziato +10 punti
 - Artiglio Fulmine (singolo) +10 punti
 - Maglio a catena +15 punti
 - Martello Tuono +20 punti
 - Lama Lucente +25 punti
- Un Lord Mietitore Terminator può sostituire sia il combi-requiem che l'arma potenziata con una coppia di artigli Fulmine +20 punti
- Un Lord Mietitore Terminator può avere qualsiasi dei seguenti equipaggiamenti:
 - Aureola di ferro +10 punti
 - Lanciagranate d'assalto +10 punti
 - Laser digitali +15 punti
- Un Lord Mietitore Terminator può migliorare una qualsiasi delle proprie armi rendendola perfezionata +15 punti

NEMEAN REAVER

Il Mietitore di Nemea

180 Punti

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

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura da Guerra Kithairon
- Aureola di ferro
- Flamberga di Caliban
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Scudi Neri - Stranieri)
- Geloso del Comando
- Generale (Primo Generale della Fratellanza Oscura)
- Le Cicatrici dello Xenocida
- Personaggio Indipendente

OPZIONE SPECIALE PRESELTO DAL SIGILLITA

Il Mietitore di Nemea può essere utilizzato come membro dei Cavalieri Erranti (vedi la sezione Agenti dell'Imperatore & del Warmaster del presente Compendium) anziché come comandante di un Distaccamento di Scudi Neri. In questo caso il Mietitore di Nemea perde le regole speciali Legiones Astartes (Scudi Neri - Stranieri), Geloso del Comando e Generale (Primo Generale della Fratellanza Oscura) e guadagna invece le regole speciali Legiones Astartes, Ammantato dalla Falsità, Avanzata Implacabile, Nemico Favorito (Traditori) e Voto del Momento e si considera in tutti gli aspetti un Cavaliere Errante.

Questa opzione speciale ha un costo di **+35 punti**.

Nel caso questa opzione venga scelta, il giocatore dovrà chiaramente indicarlo al proprio avversario (sarebbe inoltre appropriato dipingere il modello in grigio anziché in nero, anche se quest'ultima modifica non risulta strettamente necessaria).

Opzioni

- Può essere promosso a Cavaliere Errante (vedi l'Opzione Speciale - Prescelto dal Sigillita per tutti i dettagli)..... +35 punti

Generale (Primo Generale della Fratellanza Oscura)

Se è il Generale dell'Esercito, il Mietitore di Nemea ha automaticamente il Tratto del Generale "Primo Generale della Fratellanza Oscura".

- Primo Generale della Fratellanza Oscura:** Tutte le unità amiche con la regola speciale Legiones Astartes (Scudi Neri) entro 12" dal Mietitore di Nemea hanno un bonus di +1 al Risultato di ogni Combattimento in cui sono impiegati.

Geloso del Comando

Il Mietitore di Nemea deve sempre essere incluso in un Distaccamento Primario e deve sempre essere il Generale dell'Esercito.

Le Cicatrici dello Xenocida

Il Mietitore di Nemea ha le regole speciali Paura e Implacabile.

Armatura da Guerra Kithairon

Conferisce un Tiro Armatura 2+ e le regole speciali Armatura Rinforzata, Guerriero Eterno e Volontà Adamantina.

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Flamberga di Caliban	-	+1	2	Mischia, A Due Mani, Fiammeggiante

Fiammeggiante: Qualsiasi modello nemico che sta combattendo una Sfida contro il Mietitore di Nemea subisce una penalità di -1 alla propria AC.

QG

Questa unità è una Scelta QG per tutte le armate di Scudi Neri.

BLACKSHIELD MARAUDER SQUAD

125 Punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
Predone	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Capo Predone	5	4	4	4	1	4	3	9	3+

Composizione dell'Unità

- 4 Predoni
- 1 Capo Predone

Tipo di Unità

- Predone: Fanteria
- Capo Predone: Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

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

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Scudi Neri)

Trasporto Apposito

- Fintantoché include non più di 10 modelli, l'unità può scegliere una Legion Dreadclaw Drop Pod o un Land Raider Proteus come Trasporto Apposito. Nota che nel caso di particolari Riti di Battaglia potrebbero essere disponibili Trasporti Appositi supplementari.

Opzioni

- L'unità può includere:
 - Fino a 15 Predoni addizionali +12 punti/modello
- Qualsiasi modello dell'unità può scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Carabina laser o fucile automatico gratis
 - Fucile a pompa degli Space Marine +1 punto/modello
 - Fucile a raggi laser +2 punti/modello
 - Pistola requiem addizionale +2 punti/modello
 - Fucile requiem o fucile requiem Pariah +2 punti/modello
 - Spada a catena pesante +5 punti/modello
 - Fresa laser +10 punti/modello
- Per ogni 5 modelli dell'unità, un Predone può scegliere una delle seguenti opzioni al posto di quelle indicate al punto precedente:
 - Fucile di precisione +5 punti/modello
 - Raggio mortale Xeno +8 punti/modello
 - Lanciafiamme o lanciafiamme Pariah +10 punti/modello
 - Cannone rotante +10 punti/modello
 - Lanciagranate (equipaggiato con granate perforanti e granate a frammentazione) +10 punti/modello
 - Lanciafiamme pesante +15 punti/modello
 - Fucile plasma +15 punti/modello
 - Fucile termico +15 punti/modello
 - Requiem pesante +15 punti/modello
 - Lanciamissili (equipaggiato con missili perforanti e missili a frammentazione) +15 punti/modello
 - Pistola lanciafiamme¹ +15 punti/modello
 - Pistola plasma¹ +15 punti/modello
 - Arma potenziata² +10 punti/modello
- Un Predone può avere un Nuncio-Vox +10 punti
- Il Capo Predone può sostituire la spada a catena con uno dei seguenti:
 - Artiglio fulmine (singolo) +15 punti
 - Maglio potenziato +15 punti
 - Martello tuono +15 punti
- Il Capo Predone può avere uno dei seguenti:
 - Combi-arma +10 punti
 - Pistola plasma +15 punti
- Il Capo Predone può avere bombe termiche +5 punti
- L'intera unità può sostituire le armature potenziate con armature potenziate Pariah gratis

¹Sostituisce la pistola requiem del modello

²Sostituisce la spada a catena del modello

TRUPPA

Questa unità è una Scelta Truppa per tutte le armate di Scudi Neri.

AGENTI DELL'IMPERATORE
&
DEL WARMASTER

AGENTI DELL'IMPERATORE E GLI AGENTI DEL WARMMASTER NELLE BATTAGLIE NELL'ERA DELL'OSCURITÀ.

Gli Agenti dell'Imperatore e gli Agenti del Warmaster sono unità aggiuntive alle normali Liste dell'Esercito, e possono essere inclusi all'interno di una qualsiasi delle varie Armate dell'Era dell'Oscurità, secondo le modalità indicate singolarmente nella descrizione di ciascuna unità.

Gli **Agenti dell'Imperatore** possono essere utilizzati solo da un'armata appartenente alla **Fazione Lealista**.

Gli **Agenti del Warmaster** unità possono essere utilizzati solo da un'armata appartenente alla **Fazione Traditrice**.

Gli Agenti dell'Imperatore e gli Agenti del Warmaster sono sempre considerati come unità Alleate con un Livello di Alleanza di tipo **Fratelli Giurati** da e verso tutte le altre unità dell'esercito in cui sono inclusi.

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

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

AGENTI DELL'IMPERATORE & AGENTI DEL WARMMASTER

Un esercito composto secondo le regole delle Battaglie nell'Era dell'Oscurità può utilizzare le seguenti unità specifiche, che saranno dettagliate nelle pagine successive.

Queste unità si considerano a tutti gli effetti Agenti dell'Imperatore o Agenti del Warmaster, a seconda dell'esercito in cui sono utilizzati.

Nelle schede delle varie unità sarà indicato chiaramente l'appartenenza ad una delle due fazioni in lotta, oppure se tali unità sono utilizzabili liberamente da entrambi gli schieramenti.

- **Expeditionary Navigator:** QG (*tutti*)
- **Cavaliere Errante** QG (solo **Lealisti**)
- **Nathaniel Garro:** QG (solo **Lealisti**)
- **Tylos Rubio:** QG (solo **Lealisti**)
- **Endryd Haar:** QG (solo **Lealisti**)
- **Nemean Reaver*:** QG (solo **Lealisti**)

**Il profilo del Nemean Reaver e le modalità per utilizzarlo come un Agente dell'Imperatore sono descritte nella sezione Scudi Neri di questo Compendium.*

EXPEDITIONARY NAVIGATOR

50 Punti

Navigatore

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
2	2	3	3	1	3	1	10	6+

Composizione dell'Unità

- 1 Navigatore

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma da mischia
- Bastone Æterico
- Campo di rifrazione
- Pistola Archeotech

Regole Speciali

- Paura
- Personaggio Indipendente
- Poteri dei Navigatori
- i

AGENTE DELL'IMPERATORE/AGENTE DEL WARMMASTER

Questa unità si considera un Agente dell'Imperatore/Agente del Warmaster per tutti gli eserciti appartenenti rispettivamente alla Fazione Lealista/Fazione Traditrice.

Un singolo Navigatore può essere preso come Scelta QG non Obbligatoria di un Distaccamento Primario e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Opzioni

- Un Navigatore può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Laser digitali +5 punti
 - Nuncio-Vox..... +10 punti
 - Cyber-famiglio..... +15 punti

Bastone Æterico

Se un'unità nemica entra in gioco tramite un Attacco in Profondità entro 12" da un Navigatore, questi e l'unità a cui è eventualmente aggregato possono effettuare un attacco da tiro contro l'unità che è appena entrata in gioco, secondo le normali regole per la Fase di Fuoco. L'attacco è risolto al termine della Fase di Movimento in cui l'unità è entrata in gioco.

Questo attacco speciale deve essere risolto "Alla Cieca", a meno che l'unità bersaglio non sia entrata in gioco a seguito di un Potere Psionico di Evocazione, nel qual caso viene invece risolto utilizzando la normale AB dei modelli.

Poteri dei Navigatori

Un Navigatore possiede automaticamente i seguenti Poteri, e può utilizzarne uno qualsiasi in ciascuno dei propri Turni di Gioco, secondo le modalità descritte qui nel seguito, fintantoché il Navigatore non si trova ingaggiato in combattimento. I Poteri dei Navigatori **non** si considerano Poteri Psionici e i Navigatori non utilizzano né generano Cariche Warp e non hanno accesso ad alcuna Disciplina Psionica.

Nonostante questo, i Navigatori si considerano degli Psionici ai fini di tutte le regole e/o equipaggiamenti che funzionano o che hanno effetti addizionali quando sono utilizzati contro uno Psionico, ad esempio nel caso della regola speciale Odio (Psionici).

Per utilizzare uno dei propri poteri, il Navigatore deve effettuare un Test di Disciplina nella Fase di Gioco opportuna. Se il Test viene superato, il Potere ha effetto come descritto nel seguito. Se il Test fallisce, il Potere non ha effetto, ma il Navigatore e la sua unità si considerano automaticamente Inchiodati (nota che non si considerano Andati a Terra).

- **Fenditura Æterica:** Il potere è utilizzato all'inizio del Turno del Navigatore e ha effetto fino all'inizio del suo successivo Turno. Tutti gli Psionici (amici e nemici) tirano 3 dadi e scartano il risultato più basso per tutti i test relativi ai Pericoli del Warp subito.
- **Premonizione Warp:** Il potere è utilizzato all'inizio della Fase di Tiro del Navigatore e ha effetto fino all'inizio del suo successivo Turno. Tutti gli attacchi da tiro risolti contro il Navigatore o l'unità a cui è aggregato subiscono una penalità di -1 all'AB.
- **Sguardo Senza Palpebra:** Il potere è utilizzato durante la Fase di Tiro del Navigatore e si considera un Attacco da Tiro. Posiziona la sagoma a fiamma a contatto con il Navigatore, come se stesse utilizzando un lanciafiamme. Qualsiasi modello di Fanteria colpito (amici o nemici), deve superare un Test di Iniziativa o subire una Ferita automatica che non concede alcun Tiro Armatura e che si considera avere la regola speciale Morte Immediata.

CAVALIERE ERRANTE

115 Punti

Cavaliere Errante

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	2	4	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 Cavaliere Errante

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Arma potenziata perfezionata
- Armatura dell'artefice
- Aureola di ferro
- Fucile requiem del Campione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Ammantato dalla Falsità
- Avanzata Implacabile
- Colpi di Precisione
- Nemico Favorito (Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Tiri di Precisione
- Voto del Momento

AGENTE DELL'IMPERATORE

Questa unità si considera un Agente dell'Imperatore per tutti gli eserciti appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Un Cavaliere Errante può essere preso come Scelta QG non Obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Opzioni

- Un Cavaliere Errante può avere uno dei seguenti:
 - Nuncio-Vox.....+10 punti
 - Narthecium.....+15 punti
 - Servobraccio (guadagnando al contempo anche la regola speciale Fabbro da Battaglia).....+20 punti
- Un Cavaliere Errante può sostituire l'arma potenziata perfezionata con una delle seguenti armi:
 - Artiglio Fulmine perfezionato (singolo).....+5 punti
 - Maglio potenziato perfezionato.....+5 punti
- Un Cavaliere Errante può sostituire il fucile requiem del Campione con una delle seguenti armi:
 - Combi-arma.....gratis
 - Fucile di precisione.....gratis
- Un Cavaliere Errante può sostituire la pistola requiem perfezionata con una delle seguenti armi:
 - Volkite serpenta perfezionata.....+5 punti
 - Pistola plasma perfezionata.....+15 punti
- Un Cavaliere Errante può avere qualsiasi dei seguenti:
 - Bombe termiche.....+5 punti
 - Reattori dorsali.....+20 punti

Opzione Speciale – Cavaliere Errante Bibliotecario

- Un singolo Cavaliere Errante dell'esercito può essere promosso a Console Bibliotecario (vedi la sezione Consoli del presente Compendium per i costi e le opzioni disponibili).

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem del Campione	24"	4	5	Assalto 3, Dilaniante, Perfezionato

REGOLE SPECIALI DEI CAVALIERI ERRANTI

Ammantato dalla Falsità

Un Cavaliere Errante può essere schierato in Attacco in Profondità, e non devia quando entra in gioco.

In questo caso, nel turno in cui entra in gioco e in quello del giocatore avversario successivo, qualsiasi colpo sparato contro il Cavaliere Errante viene risolto Alla Cieca, e qualsiasi unità carichi il Cavaliere Errante durante questi turni si considera effettuare una Carica Scomposta.

Avanzata Implacabile

Un'unità con questa regola speciale è sempre considerata un'unità valida in qualsiasi Missione in cui le Truppe sono considerate unità valide.

Voto del Momento

Prima dell'inizio della partita, quando vengono generati i Tratti del Generale, il Giocatore che utilizza un Cavaliere Errante **deve** scegliere e annotare segretamente su un pezzo di carta uno tra i seguenti Voti del Momento. Il Voto scelto deve essere rivelato a fine partita, quando si stanno calcolando i Punti Vittoria.

Ciascun Voto del Momento ha un valore in Punti Vittoria, indicato nella sua descrizione. Se il Giocatore porta a termine il Voto scelto, guadagna quel numero di Punti Vittoria in aggiunta a qualsiasi altro Punto Vittoria normalmente guadagnato per la Missione giocata. Se tuttavia il Voto del Momento non viene portato a termine, l'esercito che include il Cavaliere Errante non può in alcun modo vincere la partita, indipendentemente da qualsiasi altro risultato ottenuto.

- **Crociato (+1 Punto Vittoria):** Per adempiere a questo Voto, il Cavaliere Errante deve trovarsi all'interno della Zona di Schieramento nemica al termine della partita.
- **Protettore (+2 Punti Vittoria):** Quando scegli questo Voto del Momento, prendi nota segretamente di un singolo Personaggio Indipendente incluso nello stesso esercito del Cavaliere Errante. Per adempiere a questo Voto, il Personaggio scelto deve essere ancora in vita al termine della partita.
- **La Mano del Sigillita (+2/+3 Punti Vittoria):** Questo Voto può essere scelto solo se la Missione prevede l'utilizzo di segnalini Obiettivo. Per adempiere a questo Voto, il Cavaliere deve controllare un segnalino Obiettivo al termine della partita. Se l'Obiettivo controllato si trova nella Zona di Schieramento avversari, questo Voto del Momento vale +3 Punti Vittoria aggiuntivi anziché +2.
- **Cacciatore di Teste (+3 Punti Vittoria):** Per adempiere a questo Voto, il Cavaliere Errante deve uccidere il Generale nemico durante una Sfida.
- **Assassino di Re (+3 Punti Vittoria):** Questo Voto può essere scelto solo se l'esercito avversario include un Primarca. Per adempiere a questo Voto il Cavaliere Errante deve uccidere il Primarca avversario.

NATHANIEL GARRO

175 Punti

Nathaniel Garro

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	3	5	4	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Opzioni

- Nessuna

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Aquila Imperator
- Armatura dell'artefice
- Fucile requiem del Campione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Libertas
- Pistola requiem perfezionata

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Ammantato dalla Falsità
- Avanzata Implacabile
- Colpi di Precisione
- Guerriero Eterno
- L'Imperatore Protegge
- Nemico Favorito (Space Marine Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Tiri di Precisione
- Voto del Momento

AGENTE DELL'IMPERATORE

Questa unità si considera un Agente dell'Imperatore per tutti gli eserciti appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Nathaniel Garro può essere preso come Scelta QG non Obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

Aquila Imperator

L'Aquila Imperator conferisce a Garro un Tiro Invulnerabilità 4+, che viene migliorato in 3+ quando è impegnato in una Sfida.

L'Imperatore Protegge

La prima volta durante la partita in cui Garro perde la sua ultima Ferita, effettua un Test di Disciplina. Se il Test viene superato, Garro non viene rimosso come perdita ma rimane in gioco con una singola Ferita rimasta.

Ammantato dalla Falsità

Vedi le regole speciali dei Cavalieri Erranti.

Avanzata Implacabile

Vedi le regole speciali dei Cavalieri Erranti.

Voto del Momento

Vedi le regole speciali dei Cavalieri Erranti.

Libertas

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Libertas	-	+1	3	Mischia, A Due Mani, Dilaniante, Lama della Verità

Lama della Verità: Quando combatte in una Sfida, qualsiasi Ferita inflitta da Garro al suo avversario si considera come due Ferite per calcolare il Risultato del Combattimento.

Fucile requiem del Campione

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem del Campione	24"	4	5	Assalto 3, Dilaniante, Perfezionato

TYLOS RUBIO

140 Punti

Tylos Rubio

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TA
5	5	4	4	2	5	2	10	2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Calotta psionica
- Fucile requiem del Campione
- Granate perforanti e a frammentazione
- Pistola requiem perfezionata
- Spada psichica

Regole Speciali

- Legiones Astartes
- Ammantato dalla Falsità
- Avanzata Implacabile
- Colpi di Precisione
- Echi del Fato
- Furia Psionica
- Nemico Favorito (Traditori)
- Personaggio Indipendente
- Psionico (Livello di Maestria 2)
- Tiri di Precisione
- Voto del Momento

Poteri Psionici

- Tylos Rubio genera i propri poteri psionici dalle Discipline di Divinazione e da quella di Telecinesi.

Opzioni

- Nessuna

Calotta Psionica

Rubio può tentare di Bloccare un Potere psionico lanciato contro qualsiasi unità amica entro 6" da lui come se si trovasse aggregato all'unità.

Echi del Fato

Rubio può ripetere qualsiasi Test Psionico fallito quando utilizza un potere Psionico della Disciplina di Divinazione.

Furia Psionica

Durante una Fase di Assalto, Rubio può canalizzare qualsiasi Carica Warp non utilizzata durante la Fase Psionica di quello stesso Turno del Giocatore. Per ogni Carica Warp spesa in questo modo, aumenta la Forza degli attacchi in corpo a corpo di Rubio di +1, fino ad un massimo di Forza 10. Qualsiasi Carica Warp non spesa al termine di un Turno del Giocatore si considera persa e non può essere utilizzata nei turni successivi.

Ammantato dalla Falsità

Vedi le regole speciali dei Cavalieri Erranti.

Avanzata Implacabile

Vedi le regole speciali dei Cavalieri Erranti.

Voto del Momento

Vedi le regole speciali dei Cavalieri Erranti.

Fucile requiem del Campione

Arma	Gittata	Fo	VP	Tipo
Fucile requiem del Campione	24"	4	5	Assalto 3, Dilaniante, Perfezionato

AGENTE DELL'IMPERATORE

Questa unità si considera un Agente dell'Imperatore per tutti gli eserciti appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Tylos Rubio può essere preso come Scelta QG non Obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista e non può mai essere il Generale dell'Esercito.

ENDRYD HAAR

185 Punti

Endryd Haar

AC
6

AB
4

Fo
4

R
5

Fe
3

I
4

A
4

D
10

TA
2+

Composizione dell'Unità

- 1 (Unico)

Tipo di Unità

- Fanteria (Personaggio)

Equipaggiamento

- Armatura dell'Artefice
- Aureola di Ferro
- Calotta psionica
- Granate perforanti e a frammentazione
- Maglio potenziato perfezionato
- Pistola Archeotech

Regole Speciali

- Legiones Astartes (Rinnegato dei Divoratori di Mondi)
- Agente dell'Imperatore
- Generale (Zanne dell'Imperatore)
- Maestro della Legione
- Marchiato da un Oscuro Destino
- Personaggio Indipendente
- Sangue Amaro

AGENTE DELL'IMPERATORE

Questa unità si considera un Agente dell'Imperatore per tutti gli eserciti appartenenti alla **Fazione Lealista**.

Endryd Haar può essere preso come Scelta QG non Obbligatoria di un Distaccamento Primario Lealista, ma può essere il Generale dell'Esercito solo se incluso in un Distaccamento Primario di Divoratori di Mondi o di Scudi Neri.

Opzioni

- Nessuna

Generale (Zanne dell'Imperatore)

Se è il Generale dell'Esercito, Endryd Haar ha automaticamente il Tratto del Generale "Zanne dell'Imperatore".

- Zanne dell'Imperatore:** Finché Endryd Haar si trova in gioco, indica tre unità equipaggiate con armature potenziate e con la regola speciale Legiones Astartes che non abbiano acquistato alcun Trasporto Apposito. Queste unità guadagnano la regola speciale Esplorazione e non possono rimanere Inchiodate né Andare a Terra..

Legiones Astartes (Rinnegato dei Divoratori di Mondi)

Endryd Haar possiede una versione unica della regola Legiones Astartes.

- Legiones Astartes:** Le unità con questa regola speciale possono sempre tentare di raggrupparsi utilizzando la loro normale Disciplina, indipendentemente dalle perdite subite.
- Disciplina Selvaggia:** Qualsiasi unità con la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) a cui è aggregato Endryd Haar ignora la regola speciale Sete di Sangue.
- Incarnazione della Violenza:** Dopo che Endryd Haar e/o un'unità a cui è aggregato hanno distrutto e/o messo in fuga un'unità nemica a seguito di un risultato di un Assalto, Endryd Haar guadagna la regola speciale Carica Furiosa per il resto della partita. In aggiunta, Endryd Haar ottiene un bonus di +1 AC quando combattono in una Sfida e, se uccide un Personaggio nemico durante una Sfida, ottiene un bonus di +1 al Risultato del Combattimento per quella Fase di Assalto.
- Endryd Haar si considera avere la regola speciale Legiones Astartes (Divoratori di Mondi) ai fini degli altri effetti e/o regole speciali (ad esempio per l'accesso ai Riti di Battaglia, ecc.).

Agente dell'Imperatore

Se viene incluso in un'armata con una versione diversa della regola speciale Legiones Astartes, Endryd Haar non guadagna alcun beneficio né soffre di alcuna penalità dovuta alla versione della regola speciale Legiones Astartes posseduta dal resto dell'esercito. Nota che la presenza di Endryd Haar non consente agli altri modelli di ignorare o non applicare parti delle proprie regole speciali.

Se la Disciplina di Endryd Haar viene utilizzata per effettuare un Test per un'unità a cui è aggregato, vengono invece utilizzare le regole speciali di Endryd Haar.

Un'eventuale Legion Command Squad presa come Seguito di Endryd Haar avrà la regola speciale Legiones Astartes della Legione a cui appartiene il Distaccamento in cui Endryd Haar è incluso.

Marchiato da un Oscuro Destino

Nelle partite di Campagna, o dove l'essere ferito e/o ucciso tra una battaglia e la successiva sono un fattore considerato, Endryd Haar può ripetere qualsiasi tiro effettuato per tali effetti.

Sangue Amaro

Endryd Haar e l'unità a cui è aggregato possono ripetere qualsiasi Tiro per Ferire fallito nel primo turno di un corpo a corpo, quando combattono contro un'unità appartenente alla Fazione Traditrice.