



CONGREGHE DI GUERRA

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature dell'Adeptus Mechanicus. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatterai nella keyword **<MONDO FORGIA>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

<MONDO FORGIA>

Gran parte delle forze dell'Adeptus Mechanicus appartiene a un mondo forgia. Alcune schede tecniche specificano a quale mondo forgia proviene l'unità (ad esempio Belisarius Cawl ha la keyword **MARTE**, quindi proviene dal mondo forgia Marte). Se una scheda tecnica dell'**ADEPTUS MECHANICUS** non specifica da quale mondo forgia proviene, essa ha la keyword **<MONDO FORGIA>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale mondo forgia appartiene. Poi sostituisci la keyword **<MONDO FORGIA>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome del mondo forgia che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Tech-Priest Dominus e hai deciso che proviene da Lucius, la sua keyword **<MONDO FORGIA>** cambia in **LUCIUS** e la sua abilità Signore del Culto della Macchina sarà: 'Ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **LUCIUS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità'.

BELISARIUS CAWL



10



Belisarius Cawl è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: atomizzatore solare; ascia dell'Omniaah. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Belisarius Cawl	6"	2+	2+	1	2	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Atomizzatore solare	Pesante	12"	1	9+	6+	-
Ascia dell'Omniaah	Mischia	Mischia	1	8+	8+	-

ABILITÀ

Signore di Marte: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **MARTE** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Signore delle Macchine: alla fine della fase di Azione questa unità può tentare di riparare una singola unità **VEICOLO** dell'**IMPERIUM** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6; con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ciascuna unità.

Arcimagos: all'inizio del passo Generare Risorse Comando, se questa unità è un **GENERALE** e si trova sul campo di battaglia, genera una Risorsa Comando extra.

Meccanismi di Autoriparazione: all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, MARTE

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TECH-PRIEST, BELISARIUS CAWL

TECH-PRIEST MANIPULUS



6



Un Tech-Priest Manipulus è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lancia a rotaia magnetica; bastone dell'Omniessiah.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tech-Priest Manipulus	6"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia a rotaia magnetica	Pesante	18"	1	8+	7+	-
Cannone transonico	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Bastone dell'Omniessiah	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 lancia a rotaia magnetica, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone transonico.

ABILITÀ

Campo Galvanico: aggiungi 3" alla caratteristica Gittata delle armi da tiro delle unità di <MONDO FORGIA> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

Signore delle Macchine: alla fine della fase di Azione questa unità può tentare di riparare una singola unità di **VEICOLO** di <MONDO FORGIA> amica o di **VEICOLO** di **QUESTOR MECHANICUS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6; con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ciascuna unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TECH-PRIEST, MANIPULUS

TECH-PRIEST DOMINUS



7



Un Tech-Priest Dominus è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi dei Tech-Priests; ascia dell'Omniessiah.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tech-Priest Dominus	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dei Tech-Priests	Pesante	24"	1	8+	8+	-
Ascia dell'Omniessiah	Mischia	Mischia	1	8+	8+	-

ABILITÀ

Signore del Culto della Macchina: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di <MONDO FORGIA> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Signore delle Macchine: alla fine della fase di Azione questa unità può tentare di riparare una singola unità di **VEICOLO** di <MONDO FORGIA> amica o di **VEICOLO** di **QUESTOR MECHANICUS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6; con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ciascuna unità.

TECH-PRIEST ENGINSEER



5



Un Tech-Priest Enginseer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: ascia dell'Omniaiah e servobraccio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tech-Priest Enginseer	6"	4+	4+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ascia dell'Omniaiah e servobraccio	Mischia	Mischia	Mod.	8+	7+	-

ABILITÀ

Signore delle Macchine: alla fine della fase di Azione questa unità può tentare di riparare una singola unità di **VEICOLO** di **<MONDO FORGIA>** amica o di **VEICOLO** di **QUESTOR MECHANICUS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6; con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ciascuna unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, **<MONDO FORGIA>**
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TECH-PRIEST, ENGINSEER

SKITARII RANGERS



Gli Skitarii Rangers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 6). Sono equipaggiati con: fucili galvanici; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skitarii Rangers (5 modelli)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Skitarii Rangers (10 modelli)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fucili galvanici	Piccola	30"	Mod.	7+	9+	Cadenza Rapida	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-	

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SKITARI RANGERS

SKITARI VANGUARD

**3**

La Skitarii Vanguard è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 6**). È equipaggiata con: carabine radium; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skitarii Vanguards (5 modelli)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Skitarii Vanguards (10 modelli)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Carabine radium	Piccola	18"	x3	7+	10+	-	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-	

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SKITARI VANGUARD

KATAPHRON BREACHERS



6



I Kataphron Breachers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 12), 9 modelli (Valore di Potenza 18) o 12 modelli (Valore di Potenza 24). Sono equipaggiati con: artigli dei Kataphron.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kataphron Breachers (3 modelli)	6"	4+	4+	1	2	5	6+
Kataphron Breachers (6 modelli)	6"	4+	4+	2	4	5	6+
Kataphron Breachers (9 modelli)	6"	4+	4+	3	6	5	6+
Kataphron Breachers (12 modelli)	6"	4+	4+	4	8	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fucile pesante ad arco	Pesante	36"	1	7+	7+	-	
Cannone a torsione	Pesante	24"	1	9+	5+	-	
Artigli dei Kataphron	Mischia	Mischia	x2	6+	6+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 fucile pesante ad arco; 1 cannone a torsione.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, KATAPHRON BREACHERS

KATAPHRON DESTROYERS



7



I Kataphron Destroyers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 14), 9 modelli (Valore di Potenza 21) o 12 modelli (Valore di Potenza 28). Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kataphron Destroyers (3 modelli)	6"	4+	4+	1	2	5	8+
Kataphron Destroyers (6 modelli)	6"	4+	4+	2	4	5	8+
Kataphron Destroyers (9 modelli)	6"	4+	4+	3	6	5	8+
Kataphron Destroyers (12 modelli)	6"	4+	4+	4	8	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciafiamme cognis	Pesante	8"	1	7+	10+	Inferno
Cannone grav pesante	Pesante	30"	1	7+	5+	-
Fucile phosphor	Pesante	24"	1	7+	9+	Cadenza Rapida
Colubrina plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone grav pesante; 1 colubrina plasma.
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme cognis; 1 fucile phosphor.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, KATAPHRON DESTROYERS

SERVITORS

**2**

I Servitors sono un'unità che include 4 modelli. Sono equipaggiati con: servobracci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Servobracci	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 requiem pesante; 1 multitermico; 1 cannone plasma.

ABILITÀ

Blocco Mentale: cambia in 4+ le caratteristiche Abilità di Combattimento e Abilità Balistica di questa unità fintanto che si trova entro 6" da almeno un'unità di **TECH-PRIESTS** di <MONDO FORGIA> amica.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SERVITORS

CYBERNETICA DATASMITH

**5**

Un Cybernetica Datasmith è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Cybernetica Datasmith	6"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Signore delle Macchine: alla fine della fase di Azione questa unità può tentare di riparare una singola unità di **KASTELAN ROBOTS** di <MONDO FORGIA> amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6; con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità di **KASTELAN ROBOTS**. In ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ciascuna unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TECH-PRIEST, CYBERNETICA DATASMITH

SICARIAN RUSTSTALKERS

**4**

I Sicarian Ruststalkers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 10). Sono equipaggiati con: artigli di risonanza; armi transoniche.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sicarian Ruststalkers (5 modelli)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Ruststalkers (10 modelli)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Artigli di risonanza	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-	
Armi transoniche	Mischia	Mischia	x3	6+	8+	-	

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SICARIAN RUSTSTALKERS

SICARIAN INFILTRATORS

**6**

I Sicarian Infiltrators sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: carabine mitragliatrici; armi degli Infiltrators.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sicarian Infiltrators (5 modelli)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Infiltrators (10 modelli)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole a flechette	Piccola	12"	x2	8+	10+	-
Carabine mitragliatrici	Piccola	18"	Mod.	7+	9+	-
Armi degli Infiltrators	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto delle carabine mitragliatrici, questa unità può essere equipaggiata con pistole a flechette.

ABILITÀ

Infiltratori, Truppe di Terrore

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SICARIAN INFILTRATORS

FULGURITE ELECTRO-PRIESTS



3



I Fulgurite Electro-Priests sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 6), 15 modelli (Valore di Potenza 9) o 20 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: bastoni elettroprosciugatori.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fulgurite Electro-Priests (5 modelli)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (10 modelli)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (15 modelli)	6"	3+	4+	3	3	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (20 modelli)	6"	3+	4+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastoni elettroprosciugatori	Mischia	Mischia	x2	5+	7+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (5+)

Vigore Prosciugato: se qualsiasi unità nemica viene distrutta entro 1" da questa unità, cambia in 6+ la caratteristica Salvezza di questa unità per il resto della battaglia.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, ELECTRO-PRIESTS, FULGURITE

CORPUSCARI^{II} ELECTRO-PRIESTS



I Corpuscarii Electro-Priests sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 8), 15 modelli (Valore di Potenza 12) o 20 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiati con: guanti elettrostatici (tiro); guanti elettrostatici (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Corpuscarii Electro-Priests (5 modelli)	6"	4+	3+	1	1	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (10 modelli)	6"	4+	3+	2	2	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (15 modelli)	6"	4+	3+	3	3	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (20 modelli)	6"	4+	3+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Guanti elettrostatici (tiro)	Piccola	12"	x3	6+	8+	-
Guanti elettrostatici (mischia)	Mischia	Mischia	x3	6+	8+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (5+)

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, ELECTRO-PRIESTS, CORPUSCARI^{II}

SYDONIAN DRAGOONS



5



I Sydonian Dragoons sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (Valore di Potenza 15) o 6 modelli (Valore di Potenza 30). Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sydonian Dragoons (1 modello)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
Sydonian Dragoons (3 modelli)	10"	3+	3+	3	3	6	7+
Sydonian Dragoons (6 modelli)	10"	3+	3+	6	6	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Phosphor serpenta	Pesante	18"	1	7+	9+	-
Jezzail radium	Pesante	30"	1	6+	8+	Precisione
Lancia taser	Mischia	Mischia	x2	6+	7+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 jezzail radium; 1 lancia taser.
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 phosphor serpenta (Valore di Potenza +1 per arma).

ABILITÀ

Nube di Incenso: questa unità è sempre un bersaglio oscurato.

Serie di Dati ad Ampio Spettro: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di <MONDO FORGIA> fintanto che si trovano entro 3" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, SYDONIAN DRAGOONS

IRONSTRIDER BALLISTARI



6



Gli Ironstrider Ballistarii sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (Valore di Potenza 18) o 6 modelli (Valore di Potenza 36). Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ironstrider Ballistarii (1 modello)	10"	3+	3+	1	1	6	8+
Ironstrider Ballistarii (3 modelli)	10"	3+	3+	3	3	6	8+
Ironstrider Ballistarii (6 modelli)	10"	3+	3+	6	6	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio cannone automatico cognis	Pesante	48"	2	8+	8+	-
Doppio cannone laser cognis	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio cannone automatico cognis; 1 doppio cannone laser cognis.

ABILITÀ

Serie di Dati ad Ampio Spettro: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di <MONDO FORGIA> fintanto che si trovano entro 3" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, IRONSTRIDER BALLISTARI

KASTELAN ROBOTS



7



I Kastelan Robots sono un'unità che include 2 modelli. Può comprendere 4 modelli (Valore di Potenza 14) o 6 modelli (Valore di Potenza 21). Sono equipaggiati con: piedi corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kastelan Robots (2 modelli)	8"	4+	4+	2	2	8	5+
Kastelan Robots (4 modelli)	8"	4+	4+	4	4	8	5+
Kastelan Robots (6 modelli)	8"	4+	4+	6	6	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile phosphor pesante	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Combustor incendine	Pesante	12"	1	6+	9+	Inferno
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Magli del Kastelan	Mischia	Mischia	Mod.	6+	5+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 fucile phosphor pesante; 1 combustor incendine.
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 2 fucili phosphor pesanti; 1 magli del Kastelan.

ABILITÀ

Protocolli di Battaglia: questa unità ha una delle abilità elencate in basso, in base all'ordine impartito al suo Distaccamento nella fase degli Ordini. L'abilità dura fino alla fine del turno. Nota che anche se in seguito l'ordine del Distaccamento cambia, l'abilità che questa unità ha per questo turno non lo fa.

Avanzare: aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati per questa unità.

Mirare: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da questa unità con le armi da tiro.

Assaltare: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da questa unità con le armi da mischia.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, KASTELAN ROBOTS

ONAGER DUNECRAWLER



Un Onager Dunecrawler è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: raggio di sradicamento; piedi corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Onager Dunecrawler	8"	5+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mitragliatore pesante cognis	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Raggio di sradicamento	Pesante	36"	2	6+	6+	-
Sistema icarus	Pesante	48"	2	10+	5+	Antiaerea
Laser a neutroni	Pesante	48"	1	11+	3+	Distruttrice
Doppio fucile phosphor pesante	Pesante	36"	2	6+	8+	-
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 raggio di sradicamento, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: 1 sistema icarus, 1 laser a neutroni e 1 mitragliatore pesante cognis; 1 doppio fucile phosphor pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 mitragliatore cognis.

ABILITÀ

Campo di Forza Emanatus: aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati per questa unità fintanto che si trova entro 6" da qualsiasi altra unità di **ONAGER DUNECRAWLERS** di <MONDO FORGIA> amica.

Serie di Dati ad Ampio Spettro: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di <MONDO FORGIA> fintanto che si trovano entro 3" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, ONAGER DUNECRAWLER

SKORPIUS DUNERIDER



7



Uno Skorpius Dunerider è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 mitragliatori pesanti cognis; doppio mitragliatore pesante cognis; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skorpius Dunerider	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mitragliatore pesante cognis	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Doppio mitragliatore pesante cognis	Pesante	36"	2	8+	10+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

ABILITÀ

Serie di Dati ad Ampio Spettro: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di <MONDO FORGIA> fintanto che si trovano entro 3" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare 10 modelli di FANTERIA SECUTARI o di FANTERIA di <MONDO FORGIA>. Non può trasportare unità di BELISARIUS CAWL, KATAPHRON BREACHER o KATAPHRON DESTROYERS.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, SKORPIUS DUNERIDER

SKORPIUS DISINTEGRATOR



8



Uno Skorpius Disintegrator è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 3 mitragliatori pesanti cognis; lanciamissili disruptor; cannone ferrumite; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skorpius Disintegrator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a energia belleros	Pesante	48"	2	6+	7+	Bombardamento
Mitragliatore pesante cognis	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Lanciamissili disruptor	Pesante	36"	1	7+	8+	-
Cannone ferrumite	Pesante	48"	1	6+	5+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone ferrumite, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone a energia belleros (**Valore di Potenza +1**).

ABILITÀ

Serie di Dati ad Ampio Spettro: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di <MONDO FORGIA> fintanto che si trovano entro 3" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, SKORPIUS DISINTEGRATOR