



SOLDATI DELL'IMPERIUM

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature dell'Astra Militarum. 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 **<REGGIMENTO>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

<REGGIMENTO>

Gran parte delle unità dell'Astra Militarum appartengono a un reggimento. Alcune schede tecniche specificano a quale reggimento appartiene l'unità (ad esempio il Sergeant Harker ha la keyword **CATACHAN**, quindi appartiene al Reggimento Catachan), ma quando non lo fanno hanno la keyword **<REGGIMENTO>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale reggimento appartiene. Poi sostituisci la keyword **<REGGIMENTO>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome del reggimento che hai scelto. Le unità con la keyword **MILITARUM**

TEMPESTUS la considerano la propria keyword **<REGGIMENTO>** in tutti i sensi, ma la keyword **MILITARUM TEMPESTUS** non può essere usata per sostituire la keyword **<REGGIMENTO>** su nessun'altra scheda tecnica.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata una Command Squad e hai deciso che proviene da Vostroya, la sua keyword di Fazione **<REGGIMENTO>** cambia in **VOSTROYAN** e la sua abilità Vessillo Reggimentale sarà: 'Aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità **VOSTROYAN** fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità **VOSTROYAN** amica con uno Stendardo Reggimentale.'

LISTA ARMI IN TORRETTA

Questa lista include i profili d'arma delle schede tecniche Knight Commander Pask, Tank Commander e Leman Russ Battle Tank.

LISTA ARMI IN TORRETTA

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a ripetizione punisher	Pesante	24"	6	7+	10+	-
Cannone automatico exterminator	Pesante	48"	2	6+	8+	-
Cannone da battaglia vanquisher	Pesante	72"	1	10+	4+	-
Cannone demolisher	Pesante	24"	2	6+	6+	Distruttrice
Cannone nova eradicator	Pesante	36"	2	5+	9+	-
Cannone plasma executioner	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica

LORD CASTELLAN CREED



5



Lord Castellan Creed è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi tipiche. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lord Castellan Creed	6"	3+	3+	1	1	1	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi tipiche	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Genio Tattico: se questa unità è un Signore della Guerra e si trova sul campo di battaglia all'inizio del passo Generare Risorse Comando, genera una Risorsa Comando extra.

Ufficiale: 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.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, LORD CASTELLAN CREED

COLOUR SERGEANT KELL

**5**

Il Colour Sergeant Kell è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi perfezionate. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Colour Sergeant Kell	6"	3+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi perfezionate	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

ABILITÀ

Stendardo dell'8º Cadian: puoi ripetere i test di Morale effettuati per le unità **CADIAN** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Difensore Giurato: all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere un'unità di **LORD CASTELLAN CREED** amica entro 6" da questa unità; rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quel **LORD CASTELLAN CREED** e collocali accanto a questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, COLOUR SERGEANT KELL

COLONEL 'IRON HAND' STRAKEN



Il Colonel 'Iron Hand' Straken è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: braccio bionico. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Colonel 'Iron Hand' Straken	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Braccio bionico	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Freddo Acciaio e Coraggio: aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di **FANTERIA CATACHAN** amiche mentre stanno effettuando azioni Combattimento fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Ufficiale: 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.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, COLONEL 'IRON HAND' STRAKEN

SERGEANT HARKER

**3**

Il Sergeant Harker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Castigo; zanna catachan.
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sergeant Harker	6"	3+	3+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Castigo	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Zanna catachan	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, SERGEANT HARKER

SLY MARBO

**4**

Sly Marbo è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama avvelenata. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sly Marbo	6"	2+	2+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama avvelenata	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Infiltratori

Esperto di Demolizioni: una volta per battaglia, dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento, scegli un'unità nemica. Colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

Solitario: questa unità non può essere un **GENERALE**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, SLY MARBO

COMPANY COMMANDER



Un Company Commander è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi dell'ufficiale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Company Commander	6"	3+	3+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dell'ufficiale	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

ABILITÀ

Ufficiale: 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.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, COMPANY COMMANDER

PLATOON COMMANDER

**2**

Un Platoon Commander è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi dell'ufficiale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Platoon Commander	6"	3+	3+	1	1	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dell'ufficiale	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

ABILITÀ

Ufficiale: 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.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, PLATOON COMMANDER

KNIGHT COMMANDER PASK



13



Il Knight Commander Pask è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone da battaglia; requiem pesante; cingoli pesanti. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Knight Commander Pask	10"	6+	2+	1	2	6	6+
ARMA	TIPO	GITTATA		A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone da battaglia	Pesante	72"		1	6+	6+	-
Requiem pesante	Pesante	36"		1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"		1	6+	9+	Inferno
Mitragliatore pesante	Pesante	36"		1	8+	10+	-
Cannone laser	Pesante	48"		1	10+	5+	-
Multitermico	Pesante	24"		1	10+	4+	-
Cannone plasma	Pesante	36"		1	7+	7+	Sovraccarica
Requiem tempesta	Piccola	24"		1	9+	10+	Cad. Rapida
Cingoli pesanti	Mischia		Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone da battaglia, questa unità può essere equipaggiata con un'arma dalla lista *Armi in torretta* (**Valore di Potenza +1** per cannone demolisher o cannone a ripetizione punisher).
- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone laser.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +2**): 2 requiem pesanti; 2 lanciafiamme pesanti; 2 multitermici; 2 cannoni plasma.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Knight Commander: se un'unità di **LEMAN RUSS CADIAN** amica inizia un'azione Movimento entro 6" da questa unità, essa può ricevere l'ordine di andare a tavoletta; aggiungi 4" alla caratteristica Movimento di quella unità mentre svolge quell'azione Movimento. Un'unità può andare a tavoletta solo una volta per turno.

Avanzata Inarrestabile: quando quest'unità svolge un'azione Tiro, se in questo turno è rimasta stazionaria o si è mossa di una distanza inferiore a metà della sua caratteristica Movimento, per quell'azione raddoppia la caratteristica Attacchi del suo cannone da battaglia, cannone demolisher, cannone nova eradicator, cannone plasma executioner, cannone automatico exterminator, cannone a ripetizione punisher e cannone da battaglia vanquisher.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PERSONAGGIO, LEMAN RUSS, UFFICIALE, TANK COMMANDER,

KNIGHT COMMANDER PASK

TANK COMMANDER



12



Un Tank Commander è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone da battaglia; requiem pesante; cingoli pesanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tank Commander	10"	6+	3+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Cannone da battaglia	Pesante	72"	1	6+	6+	-	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno	
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-	
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-	
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica	
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida	
Cingoli pesanti	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone da battaglia, questa unità può essere equipaggiata con un'arma dalla lista *Armi in torretta* (**Valore di Potenza +1** per cannone demolisher o cannone a ripetizione punisher).
- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone laser.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +2**): 2 requiem pesanti; 2 lanciafiamme pesanti; 2 multitermici; 2 cannoni plasma.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Capocorazzato: se un'unità di **LEMAN RUSS** di <REGGIMENTO> amica inizia un'azione Movimento entro 6" da questa unità, essa può ricevere l'ordine di andare a tavoletta; aggiungi 2" alla caratteristica Movimento di quella unità mentre svolge quell'azione Movimento. Un'unità può andare a tavoletta solo una volta per turno.

Avanzata Inarrestabile: quando quest'unità svolge un'azione Tiro, se in questo turno è rimasta stazionaria o si è mossa di una distanza inferiore a metà della sua caratteristica Movimento, per quell'azione raddoppia la caratteristica Attacchi del suo cannone da battaglia, cannone demolisher, cannone nova eradicator, cannone plasma executioner, cannone automatico exterminator, cannone a ripetizione punisher e cannone da battaglia vanquisher.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PERSONAGGIO, LEMAN RUSS, UFFICIALE,

TANK COMMANDER

TEMPESTOR PRIME

**3**

Un Tempestor Prime è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi dell'ufficiale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tempestor Prime	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dell'ufficiale	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Ufficiale: 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.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, TEMPESTOR PRIME

COMMISSAR YARRICK

**5**

Il Commissar Yarrick è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: kela potenziata. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Commissar Yarrick	6"	2+	2+	1	1	1	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Kela potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

ABILITÀ

Aura di Disciplina: le unità dell'**ASTRA MILITARUM** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Eroe del Formicaio Hades: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità dell'**ASTRA MILITARUM** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Fintanto che si trovano entro 6" da questa unità puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità dell'**ASTRA MILITARUM** amiche che hanno come bersaglio unità degli **ORKS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, COMMISSAR, COMMISSAR YARRICK

LORD COMMISSAR



4



Un Lord Commissar è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del Commissar.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lord Commissar	6"	2+	2+	1	1	1	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del Commissar	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

ABILITÀ

Aura di Disciplina: le unità dell'**Astra Militarum** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, COMMISSAR, LORD COMMISSAR

PRIMARIS PSYKER

**2**

Un Primaris Psyker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma psionica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Psyker	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma psionica	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, PRIMARIS PSYKER

ASTROPATH

**1**

Un Astropath è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone telepathica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Astropath	6"	5+	6+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone telepathica	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

ABILITÀ

Divinazione Astrale: dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento scegli un'unità LEGGERA dell'**Astra Militarum** amica entro 3" da essa. Fino alla fine del turno quell'unità non subisce la penalità per gli attacchi effettuati con armi da tiro diretti su bersagli oscurati.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, ASTROPATH

WYRDVANE PSYKERS

**1**

I Wyrdvane Psykers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 2) o 9 modelli (Valore di Potenza 3). Sono equipaggiati con: armi psichiche.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wyrdvane Psykers (3 modelli)	6"	5+	4+	1	1	5	10+
Wyrdvane Psykers (6 modelli)	6"	5+	4+	2	2	5	10+
Wyrdvane Psykers (9 modelli)	6"	5+	4+	3	3	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi psichiche	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Coro di Menti: quando quest'unità viene scelta per manifestare un potere psionico con un valore di gittata, somma a quel valore un numero di pollici pari ai modelli di questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, WYRDVANE PSYKERS

MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

**3**

Una Militarum Tempestus Command Squad è un'unità che include 4 modelli. È equipaggiata con: fucili laser perforanti; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Militarum Tempestus Command Squad (4 modelli)	6"	4+	3+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili laser perforanti	Piccola	18"	Mod.	6+	8+	Cad. Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere un Vessillo del Plotone (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un Vessillo del Plotone, ottiene la seguente abilità addizionale: **Vessillo del Plotone**.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Vessillo del Plotone: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di **MILITARUM TEMPESTUS** fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità di **MILITARUM TEMPESTUS** amica con un Vessillo del Plotone.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

**3**

I Militarum Tempestus Scions sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 5). Sono equipaggiati con: fucili laser perforanti; armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fucili laser perforanti	Piccola	18"	Mod.	6+	8+	Cad. Rapida	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-	

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

**5**

I Colonel Schaeffer's Last Chancers sono un'unità che include 12 modelli. Sono equipaggiati con: fucili laser; lanciamissili; requiem pesante; armi da corpo a corpo. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

Colonel Schaeffer's Last Chancers (12 modelli)	M	AC	AB	A	Fe	D	S
	6"	3+	3+	2	2	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-	
Fucili laser	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-	

ABILITÀ

Gioco Sporco: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità con le armi da mischia.

Siamo Solo Noi: questa unità non è mai Lontana dal Comando: non collocare mai un segnalino Lontano dal Comando accanto ad essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, 13TH PENAL LEGION

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

TECH-PRIEST ENGINSEER



5



Un Tech-Priest Enginseer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: ascia dell'Omniyah 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'Omniyah 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 **ASTRA MILITARUM** 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, ASTRA MILITARUM

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

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 **ASTRA MILITARUM** amica.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SERVITORS

MINISTORUM PRIEST



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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ministorum Priest	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Inni di Guerra: aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di **FANTERIA** di **ADEPTUS MINISTORUM** amiche e di **FANTERIA** di **ASTRA MILITARUM** amiche che stanno svolgendo azioni Combattimento fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, MINISTORUM PRIEST

CRUSADERS



1



I Crusaders sono un'unità che include 2 modelli. Può comprendere 4 modelli (Valore di Potenza 2), 6 modelli (Valore di Potenza 3), 8 modelli (Valore di Potenza 4) o 10 modelli (Valore di Potenza 5). Sono equipaggiati con: spade potenziate dei Crusaders.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Spade potenziate dei Crusaders	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-	

ABILITÀ

Conclave da Battaglia dell'Ecclesiarchia: questa unità non occupa riquadri in un Distaccamento che include qualsiasi MINISTORUM PRIEST.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CONCLAVE DA BATTAGLIA DELL'ECCLESIARCHIA,

CRUSADERS

OGRYNS

**5**

Gli Ogryns sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 10) o 9 modelli (Valore di Potenza 15). Sono equipaggiati con: fucili laceranti; calci dei fucili laceranti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ogryns (3 modelli)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Ogryns (6 modelli)	6"	3+	4+	4	4	6	10+
Ogryns (9 modelli)	6"	3+	4+	6	6	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili laceranti	Piccola	12"	Mod.	6+	9+	-
Calci dei fucili laceranti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, OGRYNS

BULLGRYNS

**4**

I Bullgryns sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 8) o 9 modelli (Valore di Potenza 12). L'unità è equipaggiata con: scudi dei Bullgryns.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Bullgryns (3 modelli)	6"	3+	4+	2	2	6	6+
Bullgryns (6 modelli)	6"	3+	4+	4	4	6	6+
Bullgryns (9 modelli)	6"	3+	4+	6	6	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Guanti lanciagranate	Pesante	12"	1	7+	9+	-
Mazza dei Bullgryns	Mischia	Mischia	1	5+	6+	-
Scudi dei Bullgryns	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1 per mazza dei Bullgryns): 1 mazza dei Bullgryns; guanti lanciagranate.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, OGRYN, BULLGRYNS

NORK DEDDOG

**4**

Nork Deddog è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fucile lacerante; testata tonante. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Nork Deddog	6"	3+	4+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile lacerante	Piccola	12"	1	9+	9+	-
Testata tonante	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Leale Fino alla Fine: all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere un'unità **PERSONAGGIO LEGGERA** dell'**ASTRA MILITARUM** amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e che si trova entro 3" da questa unità. Rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quell'unità **PERSONAGGIO** e collocali accanto a questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, OGRYN, NORK DEDDOG

RATLINGS

**2**

I Ratlings sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 3). Sono equipaggiati con: fucili di precisione; armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili di precisione	Piccola	36"	Mod.	7+	9+	Precisione
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	11+	12+	-

ABILITÀ

Infiltratori, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, RATLINGS

SPECIAL WEAPONS SQUAD



Una Special Weapons Squad è un'unità che include 6 modelli. È equipaggiata con: fucili laser; armi speciali; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Special Weapons Team (6 modelli)	6"	4+	4+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili laser	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida
Fucili di precisione	Piccola	36"	Mod.	7+	9+	Precisione
Armi speciali	Piccola	24"	Mod.	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto delle armi speciali questa unità può essere equipaggiata con fucili di precisione.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SPECIAL WEAPONS SQUAD

COMMAND SQUAD



2



Una Command Squad è un'unità che include 4 modelli. Può comprendere 1 modello di weapons team al posto di 2 modelli (**Valore di Potenza +1**). È equipaggiata con: fucili laser; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Command Squad (3/4 modelli)	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Mortaio	Pesante	48"	1	8+	10+	Bombardamento
Fucili laser	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 lanciafiamme pesante (**Valore di Potenza +1**).
- Se questa unità include un modello di weapons team, deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 mortaio.
- Questa unità può avere un Vessillo Reggimentale. Se questa unità ha un Vessillo Reggimentale, ottiene la seguente abilità addizionale: **Vessillo Reggimentale**.

ABILITÀ

Vessillo Reggimentale: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di <REGGIMENTO> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità di <REGGIMENTO> amica con un Vessillo Reggimentale.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VETERANS, COMMAND SQUAD

MASTER OF ORDNANCE

**5**

Un Master of Ordnance è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bombardamento di artiglieria; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Master of Ordnance	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bombardamento di artiglieria	Pesante	100"	1	7+	7+	Bombardamento
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	12+	12+	-

ABILITÀ

Maestro di Balistica: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da tiro con l'abilità Bombardamento da **BASILISKS**, **WYVERNS** e **MANTICORES** di <REGGIMENTO> amici fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, MASTER OF ORDNANCE

COMMISSAR

**2**

Un Commissar è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del Commissar.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Commissar	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del Commissar	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

ABILITÀ

Aura di Disciplina: le unità dell'**Astra Militarum** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, COMMISSAR

OFFICER OF THE FLEET

**2**

Un Officer of the Fleet è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Officer of the Fleet	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	12+	12+	-

ABILITÀ

Coordinate di Tiro: quando scegli il Distaccamento di questa unità per svolgere il suo ordine, ma prima che qualsiasi unità di quel Distaccamento svolga un'azione (tranne quelle gratuite) in quella fase, puoi scegliere un'unità nemica visibile a questa unità. Fino alla fine del turno ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da tiro dalle unità di **AERONAUTICA IMPERIALIS** amiche contro l'unità scelta.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, UFFICIALE, OFFICER OF THE FLEET

INFANTRY SQUAD

**3**

Una Infantry Squad è un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 1 modello di weapons team al posto di 2 modelli (Valore di Potenza +1). È equipaggiata con: fucili laser; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Infantry Squad (9/10 modelli)	6"	4+	4+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Mortaio	Pesante	48"	1	8+	10+	Bombardamento
Fucili laser	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Se questa unità include un modello di weapons team, deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 mortaio.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, INFANTRY SQUAD

CONSCRIPTS

**3**

I Conscripts sono un'unità che include 20 modelli. Può comprendere 30 modelli (Valore di Potenza 4). Sono equipaggiati con: fucili laser; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Conscripts (20 modelli)	6"	5+	5+	2	4	4	10+
Conscripts (30 modelli)	6"	5+	5+	3	6	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili laser	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CONSCRIPTS

VETERANS



4



I Veterans sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 1 modello di weapons team al posto di 2 modelli (Valore di Potenza +1). Sono equipaggiati con: equipaggiamento dei Veterans; spade a catena.

		M	AC	AB	A	Fe	D	S
Veterans (9/10 modelli)		6"	4+	3+	2	2	5	10+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ		
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-		
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-		
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno		
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-		
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-		
Mortaio	Pesante	48"	1	8+	10+	Bombardamento		
Equipaggiamento dei Veterans	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida		
Spade a catena	Mischia	Mischia	x2	8+	10+	-		

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 lanciafiamme pesante (Valore di Potenza +1).
- Se questa unità include un modello di weapons team, deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 mortaio.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VETERANS

SCOUT SENTINELS

**4**

Gli Scout Sentinels sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 7) o 3 modelli (Valore di Potenza 10). Sono equipaggiati con: piedi corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Scout Sentinels (1 modello)	9"	4+	4+	1	1	5	8+
Scout Sentinels (2 modelli)	9"	4+	4+	2	2	5	8+
Scout Sentinels (3 modelli)	9"	4+	4+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multilaser	Pesante	36"	1	6+	10+	-
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	11+	12+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 multilaser.

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, SCOUT SENTINELS

ARMoured SENTINELS

**3**

Gli Armoured Sentinels sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 6) o 3 modelli (Valore di Potenza 9). Sono equipaggiati con: piedi corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Armoured Sentinels (1 modello)	8"	4+	4+	1	1	5	6+
Armoured Sentinels (2 modelli)	8"	4+	4+	2	2	5	6+
Armoured Sentinels (3 modelli)	8"	4+	4+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multilaser	Pesante	36"	1	6+	10+	-
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	11+	12+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 multilaser; 1 cannone plasma.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, ARMoured SENTINELS

HELLHOUND



6



Un Hellhound è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone inferno; requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hellhound	12"	6+	4+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno	
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Cannone inferno	Pesante	16"	1	5+	8+	Inferno	
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-	
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida	
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme pesante; 1 multitermico.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadrone Corazzato: ogni riquadro Supporti Leggeri in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Leggeri deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, HELLHOUND

BANE WOLF



6



Un Bane Wolf è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone chimico; requiem pesante; cingoli corazzati.

		M	AC	AB	A	Fe	D	S
Bane Wolf		12"	6+	4+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ		
Cannone chimico	Pesante	8"	1	4+	12+	Inferno		
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-		
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno		
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-		
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-		
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida		
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-		

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme pesante; 1 multitermico.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadron Corazzato: ogni riquadro Supporti Leggeri in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Leggeri deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, HELLHOUND, BANE WOLF

DEVIL DOG



6



Un Devil Dog è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone termico; requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Devil Dog	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Cannone termico	Pesante	24"	2	10+	4+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme pesante; 1 multitermico.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadron Corazzato: ogni riquadro Supporti Leggeri in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Leggeri deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, HELLHOUND, DEVIL DOG

HYDRA



7



Un Hydra è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico quad hydra; requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hydra	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Cannone automatico quad hydra	Pesante	72"	2	8+	6+	Antiaereo
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadron Corazzato: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, HYDRA

WYVERN



7



Un Wyvern è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: mortaio stormshard quad wyvern; requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wyvern	12"	6+	4+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno	
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Mortaio stormshard quad wyvern	Pesante	48"	4	7+	9+	Bombardamento	
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida	
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadrone Corazzato: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, WYVERN

BASILISK



Un Basilisk è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone earthshaker; requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Basilisk	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone earthshaker	Pesante	240"	1	6+	5+	Bombardamento
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadrone Corazzato: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, BASILISK

MANTICORE



8



Un Manticore è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 4 razzi storm eagle; requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Manticore	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Razzo storm eagle	Pesante	120"	2	4+	6+	Bombardamento, Un Solo Uso
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, MANTICORE

DEATHSTRIKE



9



Un Deathstrike è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: missile deathstrike; requiem pesante; cingoli corazzati.

		M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathstrike		12"	6+	4+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ		
Missile deathstrike	Pesante	200"	-	-	-	È Giunto il Momento, Missile, Un Solo Uso		
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-		
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno		
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-		
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida		
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-		

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

È Giunto il Momento: il missile deathstrike non può essere sparato normalmente. Quando questa unità svolge un'azione Tiro, se non ha già sparato il suo missile deathstrike, tira un D6 e aggiungi al risultato il numero del turno. Se il totale è 5 o più, questa unità può sparare il suo missile deathstrike (ad esempio, nel secondo turno è necessario un risultato di 3 o più per sparare il missile deathstrike).

Missile: quando questa unità spara il suo missile deathstrike, non effettuare un tiro per colpire per l'attacco. Invece, scegli un punto sul campo di battaglia entro 200" da questa unità e colloca un segnalino (come una moneta) in quel punto. Alla fine della fase di Azione, tira un D12 per ogni unità entro 6" da quel punto; con 3-5 colloca due segnalini esplosione accanto all'unità per cui hai tirato, con 6-9 colloca quattro segnalini esplosione accanto all'unità per cui hai tirato, e con 10+ colloca sei segnalini esplosione accanto all'unità per cui hai tirato.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, DEATHSTRIKE

LEMAN RUSS BATTLE TANK



10



Un Leman Russ Battle Tank è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone da battaglia; requiem pesante; cingoli pesanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Leman Russ Battle Tank	10"	6+	4+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Cannone da battaglia	Pesante	72"	1	6+	6+	-	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno	
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-	
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-	
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica	
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida	
Cingoli pesanti	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone da battaglia, questa unità può essere equipaggiata con un'arma dalla lista *Armi in torretta* (**Valore di Potenza +1** per cannone demolisher o cannone a ripetizione punisher).
- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone laser.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +2**): 2 requiem pesanti; 2 lanciafiamme pesanti; 2 multitermici; 2 cannoni plasma.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

ABILITÀ

Squadrone Corazzato: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

Avanzata Inarrestabile: quando quest'unità svolge un'azione Tiro, se in questo turno è rimasta stazionaria o si è mossa di una distanza inferiore a metà della sua caratteristica Movimento, per quell'azione raddoppia la caratteristica Attacchi del suo cannone da battaglia, cannone demolisher, cannone nova eradicator, cannone plasma executioner, cannone automatico exterminator, cannone a ripetizione punisher e cannone da battaglia vanquisher.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, LEMAN RUSS, LEMAN RUSS BATTLE TANK

HEAVY WEAPONS SQUAD

**3**

Una Heavy Weapons Squad è un'unità che include 3 modelli. È equipaggiata con: armi da corpo a corpo.

Heavy Weapons Squad (3 modelli)	M	AC	AB	A	Fe	D	S
	6"	4+	4+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Mortaio	Pesante	48"	1	8+	10+	Bombardamento
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 mortaio.

ABILITÀ

Team Arma: ai fini di determinare quali modelli un'unità può trasportare, i modelli di questa unità sono modelli di weapons team.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, HEAVY WEAPONS SQUAD

BANEHAMMER



26



Un Banehammer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone tellurico; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Banehammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Armi antifanteria del Banehammer	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-	
Cannone tellurico	Pesante	60"	6	4+	6+	Scossa	
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-	
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno	
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria del Banehammer (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

ABILITÀ

Scoperto

Scossa: se un tiro per colpire di un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità senza la keyword **VOLARE** ha successo, fino alla fine di quel turno dimezza la caratteristica Movimento di quell'unità.

Pedana di Tiro: in ogni turno non più di una unità può usare l'abilità Scoperto di questa unità e quell'unità non può includere più di 10 modelli.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 25 modelli di **FANTERIA** dell'**Astra Militarum** amici. Ogni modello di weapons team occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA** e ogni modello di **OGRYN** occupa lo spazio di 3 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, TRASPORTO, BANEHAMMER

BANESWORD

**26**

Un Banesword è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone sismico; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Banesword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Armi antifanteria del Banesword	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-	
Cannone sismico	Pesante	140"	4	7+	3+	Distruttrice	
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-	
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno	
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria del Banesword (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, BANESWORD

BANEBLADE

**28**

Un Baneblade è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico; cannone baneblade; cannone demolisher; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Baneblade	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Armi antifanteria del Baneblade	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Cannone baneblade	Pesante	72"	4	5+	5+	-
Cannone demolisher	Pesante	24"	2	6+	6+	Distruttrice
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria del Baneblade (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, BANEBLADE



Un Doomhammer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone magma; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

		M	AC	AB	A	Fe	D	S
Doomhammer		10"	5+	4+	2	5	6	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ		
Armi antifanteria del Doomhammer	Pesante	36"	1	8+	10+	-		
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-		
Cannone magma	Pesante	60"	3	7+	3+	Distruttrice		
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-		
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno		
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-		

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria del Doomhammer (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

ABILITÀ

Scoperto

Pedana di Tiro: in ogni turno non più di una unità può usare l'abilità Scoperto di questa unità e quell'unità non può includere più di 10 modelli.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 25 modelli di **FANTERIA** dell'**Astra Militarum** amici. Ogni modello di weapons team occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA** e ogni modello di **OGRYN** occupa lo spazio di 3 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, TRASPORTO, DOOMHAMMER



Un Hellhammer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico; cannone hellhammer; cannone demolisher; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hellhammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Cannone demolisher	Pesante	24"	2	6+	6+	Distruttrice
Armi antifanteria dell'Hellhammer	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Cannone hellhammer	Pesante	36"	6	4+	5+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria dell'Hellhammer (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, HELLHAMMER

SHADOWSWORD

**25**

Uno Shadowsword è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone volcano; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Shadowsword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Armi antifanteria dello Shadowsword	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Cannone volcano	Pesante	72"	4	7+	3+	Distruttrice
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria dello Shadowsword (Valore di Potenza +1).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (Valore di Potenza +2) o quattro (Valore di Potenza +4) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, SHADOWSWORD

STORMLORD

**26**

Uno Stormlord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: megarequiem vulcan; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stormlord	10"	5+	4+	2	5	6	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-	
Armi antifanteria dello Stormlord	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-	
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno	
Megarequiem vulcan	Pesante	60"	8	4+	9+	-	
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria dello Stormlord (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

ABILITÀ

Scoperto

Pedana di Tiro Estesa: in ogni turno non più di due unità possono usare l'abilità Scoperto di questa unità e quelle unità non possono includere in totale più di 20 modelli.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 40 modelli di **FANTERIA** dell'**Astra Militarum** amici. Ogni modello di weapons team occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA** e ogni modello di **OGRYN** occupa lo spazio di 3 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRÀ MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, TRASPORTO, STORMLORD



Uno Stormsword è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone d'assedio stormsword; doppio requiem pesante; cingoli d'adamantio.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stormsword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Armi antifanteria dello Stormsword	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Cannone d'assedio stormsword	Pesante	36"	6	3+	7+	Arma d'Assedio
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Cingoli d'adamantio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con armi antifanteria dello Stormsword (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) o quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 cannone laser e 1 doppio requiem pesante; 1 cannone laser e 1 doppio lanciafiamme pesante.

ABILITÀ

Arma d'Assedio: quest'arma non subisce nessuna penalità quando spara su bersagli oscurati.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, STORMSWORD

CHIMERA



7



Un Chimera è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: requiem pesante; 2 file di fucili laser; multilaser; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chimera	12"	6+	4+	1	2	5	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno	
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Multilaser	Pesante	36"	1	6+	10+	-	
File di fucili laser	Piccola	24"	1	8+	10+	Cad. Rapida	
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida	
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.
- Al posto di 1 multilaser, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi:
1 requiem pesante; 1 lanciafiamme pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**):
1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** dell'**Astra Militarum** amici. Ogni modello di weapons team occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA** e ogni modello di **OGRYN** occupa lo spazio di 3 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, CHIMERA

TAUROX

**4**

Un Taurox è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni automatici; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Taurox	14"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** dell'**ASTRA MILITARUM** amici. Ogni modello di weapons team occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA** e ogni modello di **OGRYN** occupa lo spazio di 3 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, TAUROX

VALKYRIE



8



Un Valkyrie è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: missili hellstrike; multilaser; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Valkyrie	20"-45"	6+	4+	1	2	5	6+
Arma	Tipo	Gittata	A	FCI	FCC	Abilità	
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Missili hellstrike	Pesante	72"	1	6+	6+	-	
Multilaser	Pesante	36"	1	6+	10+	-	
Gondola lanciamissili	Pesante	36"	1	7+	8+	-	
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 multilaser, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone laser.
- Al posto dei missili hellstrike, questa unità può essere equipaggiata con 2 gondole lanciamissili.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 2 requiem pesanti (**Valore di Potenza +2**).

ABILITÀ

Supersonico

Squadrone di Veicoli: ogni riquadro Velivoli in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Velivoli deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

Volo Stazionario: all'inizio della fase di Azione puoi dichiarare che questa unità usa il volo stazionario. Se lo fa, fino alla fine della fase la sua caratteristica Movimento cambia in 20", ma perde l'abilità Supersonico.

Sbarco Tramite Paracadute Gravitazionale: le unità possono sbarcare da questa unità durante la loro azione Movimento. Le unità che sbarcano in questo modo devono essere schierate a più di 9" da qualsiasi unità nemica.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** dell'**Astra Militarum** amici. Ogni modello di weapons team occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA** e ogni modello di **OGRYN** occupa lo spazio di 3 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, AEROMOBILE, VALKYRIE

TAUROX PRIME

**8**

Un Taurox Prime è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone da battaglia taurox; 2 fucili a raffica perforanti; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Arma	Tipo	Gittata	A	FCI	FCC	Abilità	
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-	
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-	
Fucile a raffica perforante	Pesante	24"	1	7+	9+	-	
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida	
Cannone da battaglia taurox	Pesante	48"	2	6+	6+	-	
Cannone a ripetizione taurox	Pesante	24"	2	7+	9+	Cad. Rapida	
Lanciamissili taurox	Pesante	48"	2	7+	7+	-	
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone da battaglia taurox, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone a ripetizione taurox; 1 lanciamissili taurox.
- Al posto di 2 fucili a raffica perforanti, questa unità può essere equipaggiata con 2 cannoni automatici.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 mitragliatore pesante; 1 requiem tempesta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **MILITARUM TEMPESTUS** amici o di **FANTERIA** di **OFFICIO PREFECTUS** amici.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, TAUROX PRIME

COMMISSAR SEVERINA RAIN

**4**

La Commissar Severina Raine è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: Crepuscolo. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Commissar Severina Raine	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Crepuscolo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Aura di Disciplina: le unità dell'**ASTRA MILITARUM** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di quest'unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Guidare dalla Prima Linea: superi automaticamente i test di Morale effettuati per le unità dell'**ASTRA MILITARUM** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità e questa unità si trova entro 1" da un'unità nemica.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS
KEYWORDS: LEGGERA, PERSONAGGIO, FANTERIA, COMMISSAR, SEVERINA RAIN

ROUGH RIDERS

**2**

I Rough Riders sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 6). Sono equipaggiati con: pistole laser; armi da corpo a corpo; lance da caccia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rough Riders (5 modelli)	10"	4+	4+	1	1	5	10+
Rough Riders (10 modelli)	10"	4+	4+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole laser	Piccola	12"	Mod.	8+	10+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-
Lance da caccia	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS: LEGGERA, CAVALLERIA, ROUGH RIDERS