



WARHOSTS DEGLI ASURYANI

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

<RAFTWORLD>

Molte unità degli Asuryani appartengono ad un craftworld. Alcune schede tecniche specificano a quale craftworld appartiene l'unità, ma quando non lo fanno hanno la keyword **<RAFTWORLD>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale craftworld appartiene. Poi sostituisci la keyword **<RAFTWORLD>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome del craftworld che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata uno Spiritseer e hai deciso che appartiene al craftworld Iyanden, la sua keyword di fazione **<RAFTWORLD>** cambia in **IYANDEN** e la sua abilità Marchio Spiritico sarà: 'Ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **SCHIERA DI SPIRITI** di **IYANDEN** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.'

ELDRAD ULTHRAN



8



Eldrad Ulthran è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama dell'esecuzione; Bastone di Ulthamar. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Eldrad Ulthran	7"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama dell'esecuzione	Pesante	18"	1	8+	9+	Fuoco Psichico
Bastone di Ulthamar	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

ABILITÀ

Rune del Farseer: se questa unità è un **GENERALE**, una volta per battaglia, alla fine della fase degli Ordini, puoi scorrere il tuo mazzo Risorse Comando, pescare una carta Risorsa Comando degli Asuryani a tua scelta e aggiungerla alla tua mano. Poi mischia il mazzo Risorse Comando e colloca lo a faccia in giù.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, ULTHWÉ

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, FARSEER, ELDRAD ULLHRAN

FARSEER



4



Un Farseer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama stregata.

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

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

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una moto a reazione Skyrunner (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha una moto a reazione Skyrunner:
 - Ha una caratteristica Movimento di 17".
 - Ha una caratteristica Salvezza di 5+.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **MOTOCICLISTA, VOLARE, FARSEER SKYRUNNER**.
 - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.

ABILITÀ

Rune del Farseer: se questa unità è un **GENERALE**, una volta per battaglia, alla fine della fase degli Ordini, puoi scorrere il tuo mazzo Risorse Comando, pescare una carta Risorsa Comando degli Asuryani a tua scelta e aggiungerla alla tua mano. Poi mischia il mazzo Risorse Comando e colloca lo a faccia in giù.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, < CRAFTWORLD >

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, FARSEER

WARLOCK CONCLAVE



3



Un Warlock Conclave è un'unità che include 1 modello. Può comprendere 5 modelli (**Valore di Potenza 6**) o 10 modelli (**Valore di Potenza 12**). È equipaggiato con: distruttore; lame stregate e lance incantate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Warlock Conclave (1 modello)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Warlock Conclave (5 modelli)	7"	3+	3+	2	2	6	6+
Warlock Conclave (10 modelli)	7"	3+	3+	3	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Distruttore	Piccola	12"	Mod.	10+	10+	Fuoco Psichico	
Doppi fucili shuriken	Piccola	12"	x2	8+	11+	-	
Lame stregate e lance incantate	Mischia	Mischia	x2	10+	11+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere moto a reazione Skyrunner (**Valore di Potenza +3**). Se questa unità ha moto a reazione Skyrunner:
 - Ha una caratteristica Movimento di 17".
 - Ha una caratteristica Salvezza di 5+.
 - È equipaggiata anche con doppi fucili shuriken.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **MOTOCICLISTA, VOLARE, WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVE**.
 - Perde le seguenti keywords: **WARLOCK CONCLAVE, FANTERIA**.

ABILITÀ

Conclave di Potere: se questa unità contiene 5 o più modelli, aggiungi 2 ai tiri per ferire degli attacchi di questa unità. Se questa unità contiene 10 modelli, aggiungi invece 4 ai tiri per ferire degli attacchi di questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, WARLOCK, WARLOCK CONCLAVE

PRINCE YRIEL



5



Il Prince Yriel è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Lancia del Crepuscolo. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Prince Yriel	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia del Crepuscolo	Mischia	Mischia	Mod.	3+	3+	-

ABILITÀ

Occhio dell'Ira: una volta per battaglia, dopo che questa unità svolge un'azione Movimento, scegli una unità nemica entro 3" da essa e tira un D12; con 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

La Via del Comando: se questa unità è un **GENERALE**, puoi scegliere in segreto due ordini da impartire al Distaccamento di questa unità anziché uno solo, collocando un segnalino ordine per ciascuno di essi. Dopo che tutti gli ordini sono stati rivelati, scarta uno di quei segnalini ordine; il Distaccamento non viene considerato aver ricevuto quell'ordine.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, IYANDEN

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, AUTARCH, PRINCE YRIEL

ILLIC NIGHTSPEAR



7



Illic Nightspear è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Nullificatore; spada potenziata. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Illic Nightspear	7"	2+	2+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Nullificatore	Pesante	48"	1	4+	6+	Precisione
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Furtività

Portatore di Vera Morte: ripeti i tiri per colpire e per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità che hanno come bersaglio unità di NECRONS.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, ALAITOC

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, RANGER, ILLIC NIGHTSPEAR

AUTARCH



5



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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Autarch	7"	2+	2+	1	1	1	5+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Armi dell'Autarch	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
 - Moto a reazione Skyrunner (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una moto a reazione Skyrunner:
 - Ha una caratteristica Movimento di 17".
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **MOTOCICLISTA, VOLARE**.
 - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.
 - Generatore di Salto Warp (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha un Generatore di Salto Warp:
 - Ha le seguenti abilità addizionali: **Attacco in Profondità, Generatore di Salto Warp**.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **REATTORI DORSALI**.
 - Ali degli Swooping Hawks (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha le Ali degli Swooping Hawks:
 - Ha una caratteristica Movimento di 14".
 - Ha le seguenti abilità addizionali: **Attacco in Profondità, Balzo in Cielo**.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.

ABILITÀ

La Via del Comando: se questa unità è un **GENERALE**, puoi scegliere in segreto due ordini da impartire al Distaccamento di questa unità anziché uno solo, collocando un segnalino ordine per ciascuno di essi. Dopo che tutti gli ordini sono stati rivelati, scarta uno di quei segnalini ordine; il Distaccamento non viene considerato aver ricevuto quell'ordine.

Balzo in Cielo: se questa unità ha le ali degli Swooping Hawks, quando svolge un'azione Movimento può balzare in cielo anziché muoversi. Se lo fa, rimuovila dal campo di battaglia e mettila nelle Riserve Tattiche. Quando questa unità arriva come rinforzo, schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi unità nemica. Un'unità non può balzare in cielo se è stata schierata sul campo in questo turno, se ci sono unità nemiche a contatto di basetta con essa o se c'è qualsiasi segnalino esplosione accanto ad essa.

Generatore di Salto Warp: se questa unità ha un generatore di salto warp, anziché svolgere un'azione Movimento questa unità può effettuare un salto warp. Se ha accanto uno o più segnalini esplosione devi prima risolvere i danni per essa come se fosse la fase dei Danni. Se non viene distrutta, rimuovila dal campo di battaglia e schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi unità nemica e tira un D12; con 1 colloca un segnalino esplosione accanto a quest'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, AUTARCH

AVATAR OF KHAINE



10



L'Avatar of Khaine è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Fato Urlante (tiro); Fato Urlante (mischia). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Avatar of Khaine	7"	2+	2+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fato Urlante (tiro)	Pesante	12"	1	9+	5+	Distruttrice
Fato Urlante (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	5+	5+	Distruttrice

ABILITÀ

Ignora i Danni (5+)

Khaine Ridestato: i test di Morale effettuati per le unità di **ASURYANI** amiche vengono superati automaticamente fintanto che si trovano entro 12" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PERSONAGGIO, DAEMON, AVATAR OF KHAINE

ASURMEN



8



Asurmen è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fucili shuriken avenger; Spada di Asur. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Asurmen	7"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili shuriken avenger	Piccola	18"	Mod.	9+	10+	-
Spada di Asur	Mischia	Mischia	Mod.	6+	9+	-

ABILITÀ

Mano di Asuryan: aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati per le unità di **ASPECT WARRIORS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Aggiungi un ulteriore 1 ai tiri salvezza effettuati per le unità di **DIRE AVENGERS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Questa abilità non può rendere un tiro salvezza migliore di 4+.

Tempesta di Lame: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità e dalle unità di **DIRE AVENGERS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PHOENIX LORD, ASURMEN

BAHARROTH



9



Baharroth è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Artiglio del Falco; Lama Fulgente. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Baharroth	14"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artiglio del Falco	Piccola	24"	Mod.	9+	10+	-
Lama Fulgente	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Fulgore del Sole: aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di **ASPECT WARRIOR** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Aggiungi un ulteriore 1 alla caratteristica Disciplina delle unità di **SWOOPING HAWKS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Furia Ardente: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità e dalle unità di **SWOOPING HAWKS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Balzo in Cielo: quando questa unità svolge un'azione Movimento può balzare in cielo anziché muoversi. Se lo fa, rimuovila dal campo di battaglia e mettila nelle Riserve Tattiche. Quando questa unità arriva come rinforzo, schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi unità nemica. Un'unità non può balzare in cielo se è stata schierata sul campo in questo turno, se ci sono unità nemiche a contatto di basetta con essa o se c'è qualsiasi segnalino esplosione accanto ad essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, PERSONAGGIO, REATTORI DORSALI, PHOENIX LORD, BAHARROTH

FUEGAN



7



Fuegan è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: picca di fuoco; Ascia di Fuoco.
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fuegan	7"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Picca di fuoco	Pesante	1	1	10+	4+	-
Ascia di Fuoco	Mischia	Mischia	Mod.	8+	4+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

Distruzione Assicurata: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità **PESANTI** o **SUPERPESANTI**.

Concentrazione Incrollabile: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità e dalle unità di **FIRE DRAGONS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PHOENIX LORD, FUEGAN

JAIN ZAR



8



Jain Zar è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: Morte Silenziosa; Lama della Distruzione. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Jain Zar	12"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Morte Silenziosa	Pesante	12"	1	7+	8+	-
Lama della Distruzione	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

ABILITÀ

Truppe di Terrore

Urlo di Guerra Infinita: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità e dalle unità di **HOWLING BANSHEES** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Maschera delle Banshees: sotrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da mischia dalle unità nemiche che hanno come bersaglio questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PHOENIX LORD, JAIN ZAR

KARANDRAS



9



Karandras è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Chela dello Scorpione; Morso dello Scorpione. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Karandras	7"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Chela dello Scorpione	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-
Morso dello Scorpione	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Infiltratori

Il Cacciatore Ombra: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità e dalle unità di **STRIKING SCORPIONS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Colpo nell'Ombra: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità che presidiano un elemento di Terreno Difendibile.

Morte per Mille Punture: per ciascun attacco sferrato da questa unità che ha come bersaglio un'unità **LEggera** effettua due attacchi anziché uno.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PHOENIX LORD, KARANDRAS

SPIRITSEER



4



Uno Spiritseer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone stregato.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone stregato	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Marchio Spiritico: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **SCHIERA DI SPIRITI** di <CRAFTWORLD> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, SCHIERA DI SPIRITI, <CRAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, SPIRITSEER

MAUGAN RA



8



Maugan Ra è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Il Maugetar (tiro); Il Maugetar (mischia). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Maugan Ra	6"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Il Maugetar (tiro)	Pesante	36"	2	6+	9+	-
Il Maugetar (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Il Mietitore: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità e dalle unità di **DARK REAPERS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Morte Ineluttabile: i tiri per colpire non modificati di 2+ degli attacchi sferrati con le armi da tiro di quest'unità hanno sempre successo.

Eredità di Altansar: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità del **CHAOS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PHOENIX LORD, MAUGAN RA

HOWLING BANSHEES



6



Le Howling Banshees sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiate con: pistole shuriken; spade potenziate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Howling Banshees (5 modelli)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Howling Banshees (10 modelli)	9"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole shuriken	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Spade potenziate	Mischia	Mischia	x2	5+	9+	-

ABILITÀ

Truppe di Terrore

Maschera delle Banshees: sotrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da mischia dalle unità nemiche che hanno come bersaglio questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, HOWLING BANSHEES

STRIKING SCORPIONS



7



Gli Striking Scorpions sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 14). Sono equipaggiati con: pistole shuriken; mandilaser; spade a catena scorpion.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Striking Scorpions (5 modelli)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Striking Scorpions (10 modelli)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole shuriken	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Mandilaser	Mischia	Mischia	Mod.	7+	12+	-
Spade a catena scorpion	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Infiltratori

Colpo nell'Ombra: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità che presidiano un elemento di Terreno Difendibile.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, STRIKING SCORPIONS

FIRE DRAGONS



5



I Fire Dragons sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 9**). Sono equipaggiati con: fucili a fusione; bombe termiche.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fire Dragons (5 modelli)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Fire Dragons (10 modelli)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fucili a fusione	Piccola	12"	x2	9+	2+	-	
Bombe termiche	Mischia	Mischia	Mod.	10+	2+	-	

ABILITÀ

Distruzione Assicurata: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità **PESANTI** o **SUPERPESANTI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, FIRE DRAGONS

WRAITHBLADES



7



I Wraithblades sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 14**). Sono equipaggiati con: spade fantasma.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wraithblades (5 modelli)	5"	3+	3+	1	3	7	5+
Wraithblades (10 modelli)	5"	3+	3+	2	6	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Asce fantasma	Mischia	Mischia	x2	6+	5+	-
Spade fantasma	Mischia	Mischia	x4	6+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto delle spade fantasma, questa unità può essere equipaggiata con asce fantasma e avere scudi di forza. Se questa unità ha scudi di forza, ha una caratteristica Salvezza di 4+.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, SCHIERA DI SPIRITI, <CRAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, COSTRUTTO WRAITH, WRAITHBLADES

WRAITHGUARD



8



I Wraithguards sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 15). Sono equipaggiati con: spettrocannoni; pugni dei Wraithguards.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wraithguards (5 modelli)	5"	3+	3+	1	3	7	5+
Wraithguards (10 modelli)	5"	3+	3+	2	6	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Falci D	Piccola	8"	x2	4+	6+	Inferno
Spettrocannoni	Piccola	12"	Mod.	6+	4+	Distruttrice
Pugni dei Wraithguards	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto degli spettrocannoni, questa unità può essere equipaggiata con Falci D.

ABILITÀ

Inesorabili: questa unità può comunque svolgere un'azione Tiro in un turno in cui ha Ripiegato.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, SCHIERA DI SPIRITI, < CRAFTWORLD >

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, COSTRUTTO WRAITH, WRAITHGUARD

GUARDIAN DEFENDERS



4



I Guardian Defenders sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 8**). Ogni 10 modelli inclusi in quest'unità essa può comprendere anche 1 modello di Heavy Weapon Platform (**Valore di Potenza +1 per modello**). Sono equipaggiati con: fucili shuriken; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Guardian Defenders (10-11 modelli)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Guardian Defenders (20-22 modelli)	7"	3+	3+	4	4	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili aeldari	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Lancia splendente	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannonestellare	Pesante	36"	1	8+	6+	-
Fucili shuriken	Piccola	12"	Mod.	6+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ciascun modello di Heavy Weapon Platform incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 lanciamissili aeldari; 1 lancia splendente; 1 laser a dispersione; 1 cannone shuriken; 1 cannonestellare.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, GUARDIAN, GUARDIAN DEFENDERS

STORM GUARDIANS



Gli Storm Guardians sono un'unità che include 8 modelli. Può comprendere 16 modelli (**Valore di Potenza 6**) o 24 modelli (**Valore di Potenza 9**). Sono equipaggiati con: pistole shuriken; lame aeldari.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Storm Guardians (8 modelli)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Storm Guardians (16 modelli)	7"	3+	3+	4	4	5	10+
Storm Guardians (24 modelli)	7"	3+	3+	6	6	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Pistole shuriken	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-	
Lame aeldari	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-	

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, GUARDIAN, STORM GUARDIANS

DIRE AVENGERS



4



I Dire Avengers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: fucili shuriken avenger; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Dire Avengers (5 modelli)	7"	3+	3+	1	1	6	8+
Dire Avengers (10 modelli)	7"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fucili shuriken avenger	Piccola	18"	Mod.	6+	9+	-	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-	

ABILITÀ

Tattiche di Difesa: una volta per fase dei Danni tira un D12 anziché un D6 quando effettui un tiro salvezza per quest'unità, a prescindere dalle dimensioni del segnalino esplosione.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, DIRE AVENGERS

RANGERS



5



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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rangers (5 modelli)	7"	3+	3+	1	1	5	10+
Rangers (10 modelli)	7"	3+	3+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili dei Rangers	Piccola	36"	Mod.	7+	9+	Precisione
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, RANGERS

WINDRIDERS



5



I Windriders 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: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Windriders (3 modelli)	17"	3+	3+	1	1	5	8+
Windriders (6 modelli)	17"	3+	3+	2	2	5	8+
Windriders (9 modelli)	17"	3+	3+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Doppio fucile shuriken	Pesante	12"	2	8+	11+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ciascun modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 laser a dispersione; 1 cannone shuriken; 1 doppio fucile shuriken.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, VOLARE, WINDRIDERS

VYPERS



5



Le Vypers sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 10) o 3 modelli (Valore di Potenza 15). Sono equipaggiate con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Vypers (1 modello)	16"	6+	3+	1	1	6	6+
Vypers (2 modelli)	16"	6+	3+	2	2	6	6+
Vypers (3 modelli)	20"	6+	3+	3	3	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili aeldari	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Lancia splendente	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannonestellare	Pesante	36"	1	8+	6+	-
Doppio fucile shuriken	Pesante	12"	2	8+	11+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ciascun modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 lanciamissili aeldari; 1 lancia splendente; 1 laser a dispersione; 1 cannone shuriken; 1 cannonestellare.
- Per ciascun modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone shuriken; 1 doppio fucile shuriken.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, MOTOCICLISTA, VOLARE, VEICOLO, VYPERS

SWOOPING HAWKS

**6**

Gli Swooping Hawks sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: fucili laser; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Swooping Hawks (5 modelli)	14"	3+	3+	1	1	6	8+
Swooping Hawks (10 modelli)	14"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fucili laser	Piccola	24"	x3	8+	10+	-	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-	

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Balzo in Cielo: quando questa unità svolge un'azione Movimento può balzare in cielo anziché muoversi. Se lo fa, rimuovila dal campo di battaglia e mettila nelle Riserve Tattiche. Quando questa unità arriva come rinforzo, schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi unità nemica. Un'unità non può balzare in cielo se è stata schierata sul campo in questo turno, se ci sono unità nemiche a contatto di basetta con essa o se c'è qualsiasi segnalino esplosione accanto ad essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, REATTORI DORSALI, SWOOPING HAWKS

WARP SPIDERS



7



Warp Spiders sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 14). Sono equipaggiati con: tessimorte; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Warp Spiders (5 modelli)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Warp Spiders (10 modelli)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Tessimorte	Piccola	12"	x2	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Generatore di Salto Warp: anziché svolgere un'azione Movimento questa unità può effettuare un salto warp. Se ha accanto uno o più segnalini esplosione devi prima risolvere i danni per essa come se fosse la fase dei Danni. Se non viene distrutta, rimuovila dal campo di battaglia e schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi unità nemica e tira un D12; con 1 colloca un segnalino esplosione accanto a quest'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, REATTORI DORSALI, WARP SPIDERS

SHINING SPEARS



Gli Shining Spears sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 16**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 24**). Sono equipaggiati con: lance laser (tiro); doppi fucili shuriken; lance laser (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Shining Spears (3 modelli)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Shining Spears (6 modelli)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Shining Spears (9 modelli)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Lance laser (tiro)	Piccola	6"	Mod.	10+	5+	-	
Doppi fucili shuriken	Piccola	12"	x2	7+	9+	-	
Lance laser (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	5+	-	

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, VOLARE, SHINING SPEARS

WAR WALKERS



6



I War Walkers sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 11) o 3 modelli (Valore di Potenza 17). Sono equipaggiati con: piedi corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
War Walkers (1 modello)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
War Walkers (2 modelli)	10"	3+	3+	2	2	6	7+
War Walkers (3 modelli)	10"	3+	3+	3	3	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili aeldari	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Lancia splendente	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannone stellare	Pesante	36"	1	8+	6+	-
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ciascun modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con due delle seguenti armi in qualsiasi combinazione: 1 lanciamissili aeldari; 1 lancia splendente; 1 laser a dispersione; 1 cannone shuriken; 1 cannone stellare.

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, WAR WALKERS

WRAITHLORD



5



Un Wraithlord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 pugni di wraithbone.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wraithlord	8"	3+	3+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili aeldari	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Lancia splendente	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannonestellare	Pesante	36"	1	8+	6+	-
Spadone fantasma	Mischia	Mischia	Mod.	6+	5+	-
Pugno di wraithbone	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 pugno di wraithbone, questa unità può essere equipaggiata con 1 spadone fantasma.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due delle seguenti armi, in qualsiasi combinazione (**Valore di Potenza +1 per arma**): 1 lanciamissili aeldari; 1 lancia splendente; 1 laser a dispersione; 1 cannone shuriken; 1 cannonestellare.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, SCHIERA DI SPIRITI, < CRAFTWORLD >

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, COSTRUTTO WRAITH, WRAITHLORD

SUPPORT WEAPON



4



Una Support Weapon è un'unità che include 2 modelli. È equipaggiata con: tessiombre; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Support Weapon (2 modelli)	6"	3+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone D	Pesante	24"	1	6+	4+	Distruttrice, Bombardamento
Tessiombre	Pesante	48"	2	6+	9+	Bombardamento
Vibrocannone	Pesante	48"	1	5+	5+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 tessiombre, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi:
1 cannone D; 1 vibrocannone.

ABILITÀ

Batteria di Artiglieria: 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: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, ARTIGLIERIA, GUARDIAN, SUPPORT WEAPON

DARK REAPERS



6



I Dark Reapers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 12**). Sono equipaggiati con: lanciamissili reaper; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Dark Reapers (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Dark Reapers (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili reaper	Piccola	48"	x2	6+	6+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Morte Ineluttabile: i tiri per colpire non modificati di 3+ per gli attacchi sferrati con le armi da tiro di quest'unità hanno sempre successo.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, DARK REAPERS

FALCON



Un Falcon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: laser a impulsi; cannone shuriken; doppio fucile shuriken; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Falcon	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili aeldari	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Lancia splendente	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Laser a impulsi	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannonestellare	Pesante	36"	1	8+	6+	-
Doppio fucile shuriken	Pesante	12"	2	8+	11+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone shuriken, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciamissili aeldari; 1 lancia splendente; 1 laser a dispersione; 1 cannonestellare.
- Al posto di 1 doppio fucile shuriken, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone shuriken.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **PHOENIX LORD** o **FANTERIA** di <**CRAFTWORLD**>. Ogni modello di **WRAITHGUARD** o **WRAITHBLADE** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare modelli con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <**CRAFTWORLD**>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, FALCON

NIGHT SPINNER



9



Un Night Spinner è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: tessifato; doppio fucile shuriken; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Night Spinner	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Tessifato	Pesante	48"	4	6+	8+	Bombardamento
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Doppio fucile shuriken	Pesante	12"	2	8+	11+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio fucile shuriken, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone shuriken.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, NIGHT SPINNER

FIRE PRISM



9



Un Fire Prism è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone prisma; doppio fucile shuriken; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fire Prism	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone prisma	Pesante	60"	2	6+	6+	Distruttrice
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Doppio fucile shuriken	Pesante	12"	2	8+	11+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio fucile shuriken, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone shuriken.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, FIRE PRISM

WAVE SERPENT



10



Un Wave Serpent è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio cannone shuriken; doppio fucile shuriken; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wave Serpent	16"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Doppio lanciamissili aeldari	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Doppia lancia splendente	Pesante	36"	2	10+	5+	-
Doppio laser a dispersione	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone shuriken	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Doppio fucile shuriken	Pesante	12"	2	8+	11+	-
Doppio cannonestellare	Pesante	36"	2	8+	6+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio cannone shuriken, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio lanciamissili aeldari; 1 doppia lancia splendente; 1 doppio laser a dispersione; 1 doppio cannonestellare.
- Al posto di 1 doppio fucile shuriken, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone shuriken.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **PHOENIX LORD** o **FANTERIA** di <**CRAFTWORLD**>. Ogni modello di **WRAITHGUARD** o **WRAITHBLADE** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare modelli con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <**CRAFTWORLD**>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, WAVE SERPENT

CRIMSON HUNTER



11



Un Crimson Hunter è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 lance splendenti; laser a impulsi; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Crimson Hunter	20"-60"	6+	2+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia splendente	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Laser a impulsi	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere un Exarch Pilota (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un Exarch Pilota, ha la seguente abilità addizionale: **Occhio da Cecchino**.

ABILITÀ

Supersonico

Cacciatori dei Cieli: puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità che possono **VOLARE**.

Occhio da Cecchino: se questa unità ha un Exarch Pilota, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <RAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, CRIMSON HUNTER

HEMLOCK WRAITHFIGHTER



11



Un Hemlock Wraithfighter è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 falci D pesanti; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hemlock Wraithfighter	20"-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Falce D pesante	Pesante	16"	1	3+	5+	Inferno
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+), Supersonico, Truppe di Terrore

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, SCHIERA DI SPIRITI, <CRAFTWORLD>

KEYWORDS: PESANTE, PSIONICO, VOLARE, AEROMOBILE, VEICOLO, COSTRUTTO WRAITH,

HEMLOCK WRAITHFIGHTER

WRAITHKNIGHT



21



Un Wraithknight è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 spettrocannoni pesanti; 2 pugni di wraithbone titanici.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wraithknight	12"	3+	3+	4	5	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spettrocannone pesante	Pesante	36"	1	7+	3+	Distruttrice
Laser a dispersione	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannone stellare	Pesante	36"	1	8+	6+	-
Cannone solare	Pesante	48"	4	6+	6+	-
Spadone fantasma titanico	Mischia	Mischia	Mod.	4+	4+	Distruttrice
Pugno di wraithbone titanico	Mischia	Mischia	2	4+	4+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 spettrocannoni pesanti e 1 pugno di wraithbone titanico questa unità può avere uno scudo di rifrazione e può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone solare, 1 spadone fantasma titanico. Se questa unità ha uno scudo di dispersione ha una caratteristica Salvezza di 5+.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi, in qualsiasi combinazione (Valore di Potenza +1 per arma): laser a dispersione; cannone shuriken; cannone stellare.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, SCHIERA DI SPIRITI, < CRAFTWORLD >

KEYWORDS: SUPERPESANTE, TITANICA, COSTRUTTO WRAITH, WRAITHKNIGHT

WEBWAY GATE



6



Un Webway Gate è un'unità che include 1 modello formato da due pezzi separati. Quando schiererai tali pezzi collocati in modo da formare un arco, con le basette a 5" di distanza.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

ABILITÀ

Arrivo Scintillante: quando questa unità viene schierata sul campo di battaglia, può essere collocata ovunque a più di 12" dalla zona di schieramento avversaria e da qualsiasi unità nemica, e a più di 3" da qualsiasi altro elemento di terreno e dal centro di qualsiasi segnalino obiettivo.

Portale della Rete: questa unità non è mai Lontana dal Comando: non collocare mai un segnalino Lontano dal Comando accanto ad essa. Quando misuri le distanze da e fino a questa unità, fallo da e fino al suo punto più vicino. Questa unità non può essere influenzata da Risorse Comando o dalle abilità delle altre unità. Se un Webway Gate viene distrutto, rimuovi dal campo entrambi i pezzi.

Attacco dalla Rete: dopo che questa unità è stata schierata sul campo di battaglia, qualsiasi unità **AELDARI** amica, tranne le Fortificazioni, che non è stata ancora schierata può essere schierata in un ramo della Rete come Riserva Tattica invece che sul campo. Nel passo Schierare Rinforzi una singola unità in un ramo della Rete può emergere da ogni Webway Gate amico come rinforzo; un'unità che emerge da un Webway Gate deve essere schierata interamente entro 3" da esso e a più di 9" da qualsiasi unità nemica. Non puoi schierare nelle Riserve Tattiche più di metà del numero totale di unità della tua armata.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, EDIFICO, WEBWAY GATE

BONESINGER



3



Un Bonesinger è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: modellatore psitronomo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Bonesinger	7"	3+	3+	1	1	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Modellatore psitronomo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Via del Modellatore: alla fine della fase di Azione, quest'unità può tentare di sanare una singola unità di **VEICOLI** o **COSTRUTTI WRAITH** di <CRAFTWORLD> amica a contatto di basetta con esso. In tal caso, tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità di **VEICOLI** o **COSTRUTTI WRAITH** di <CRAFTWORLD>. Può essere effettuato un singolo tentativo di sanare ciascuna unità in ogni turno.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

KEYWORDS: LEGGERA, PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, BONESINGER