



PREDONI COMMORRITI

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

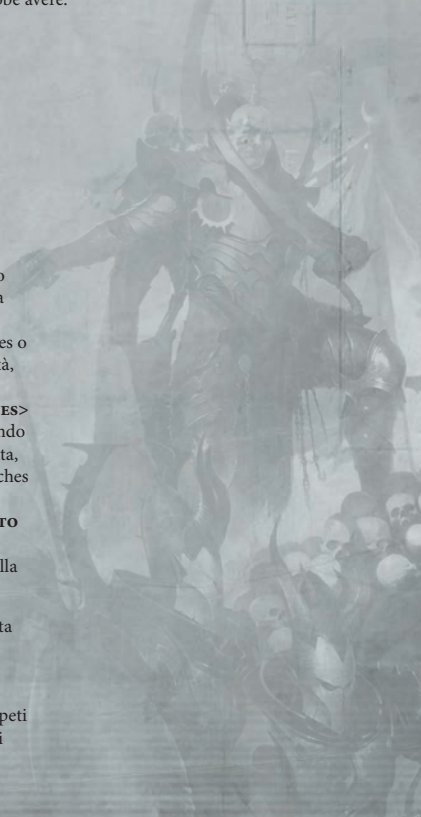
KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatte­rai nelle keywords <CABALA>, <CULTO DELLE WYCHES> e <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

<CABALA>, <CULTO DELLE WYCHES> E <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

In genere, i Drukhari in campo appartengono a una Cabala, Culto delle Wyches o Congrega degli Haemonculi. Alcune schede tecniche specificano a quale Cabala, Culto delle Wyches o Congrega degli Haemonculi appartiene l'unità, ma quando non lo fanno possono avere la keyword <CABALA>, <CULTO DELLE WYCHES> o <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale Cabala, Culto delle Wyches o Congrega degli Haemonculi appartiene. Poi sostituisci la keyword <CABALA>, <CULTO DELLE WYCHES> o <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI> ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Archon e hai deciso che appartiene alla Cabala del Cuore Nero, la sua keyword di Fazione <CABALA> cambia in CABALA DEL CUORE NERO e la sua abilità Tiranno dirà 'ripeti i tiri per colpire pari a 1 per attacchi effettuati dalle unità della CABALA DEL CUORE NERO amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità'.



ARCHON



4



Un Archon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama necrotica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Archon	8"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama necrotica	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Campo d'Ombra: i tiri salvezza effettuati per questa unità non possono essere ripetuti per nessun motivo. La prima volta che il risultato di un tiro salvezza effettuato per questa unità è 1 o 2, per il resto della battaglia la caratteristica Salvezza di quest'unità è 8+.

Tiranno: ripeti i tiri per colpire pari a 1 per attacchi effettuati dalle unità della <CABALA> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ARCHON

DRAZHAR



Drazhar è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: semiklaive. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Semiklaive	Mischia	Mischia	x2	7+	7+	-

ABILITÀ

Signore delle Lame: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di **INCUBI** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, DRAZHAR

LELITH HESPERAX



Lelith Hesperax è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: lame penetranti. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lelith Hesperax	10"	2+	2+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lame penetranti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	9+	-

ABILITÀ

Fuoriclasse: puoi ripetere i tiri per colpire e i tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità **PERSONAGGIO**.

Spose della Morte: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità del **CULTO DELLA LOTTA** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Nessuna Via di Fuga: se un'unità di **FANTERIA** entro 1" da qualsiasi unità nemica con questa abilità desidera Ripiegare, i giocatori devono spareggiare. Quell'unità può Ripiegare solo se il giocatore che la controlla vince lo spareggio.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, CULTO DELLA LOTTA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, SUCCUBUS, LELITH HESPERAX

SUCCUBUS



4



Una Succubus è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: armi dei culti delle Wyches.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Succubus	9"	2+	2+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dei culti delle Wyches	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Spese della Morte: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità del <CULTO DELLE WYCHES> amiche fintanto che si trovano 6" da questa unità.

Nessuna Via di Fuga: se un'unità di FANTERIA entro 1" da qualsiasi unità nemica con questa abilità desidera Ripiegare, i giocatori devono spareggiare. Quell'unità può Ripiegare solo se il giocatore che la controlla vince lo spareggio.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, SUCCUBUS

URIEN RAKARTH



5



Urien Rakarth è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lo Scrigno degli Scorticatori; strumenti dell'Haemonculus. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Scrigno degli Scorticatori	Pesante	12"	2	9+	9+	Un Solo Uso
Strumenti dell'Haemonculus	Mischia	Mischia	Mod.	6+	12+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

Sculutore di Tormenti: aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da unità dei **PROFETI DELLA CARNE** amiche quando usano armi da mischia fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Maestro del Dolore: aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati per le unità dei **PROFETI DELLA CARNE** amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità dei **PROFETI DELLA CARNE** della tua armata con questa abilità.

Disprezzo per la Morte: all'inizio della fase dei Danni, puoi rimuovere metà dei segnalini esplosione, arrotondando per difetto, da questa unità. I segnalini esplosione piccoli devono essere rimossi prima di quelli grandi.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, PROFETI DELLA CARNE

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, HAEMONCULUS, URIEN RAKARTH

HAEMONCULUS



Un Haemonculus è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: strumenti dell'Haemonculus.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Haemonculus	7"	2+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Strumenti dell'Haemonculus	Mischia	Mischia	Mod.	6+	12+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

Maestro del Dolore: aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati per le unità di <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI> amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità di <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI> della tua armata con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, HAEMONCULUS

KABALITE WARRIORS



2



I Kabalite Warriors sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 4**), 15 modelli (**Valore di Potenza 6**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 8**). Sono equipaggiati con: fucili a schegge; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kabalite Warriors (5 modelli)	7"	3+	3+	1	1	6	10+
Kabalite Warriors (10 modelli)	7"	3+	3+	2	2	6	10+
Kabalite Warriors (15 modelli)	7"	3+	3+	3	3	6	10+
Kabalite Warriors (20 modelli)	7"	3+	3+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia oscura	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Cannone a schegge	Pesante	36"	1	5+	12+	Cadenza Rapida
Fucili a schegge	Piccola	24"	Mod.	5+	12+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 10 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 lancia oscura; 1 cannone a schegge

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, KABALITE WARRIORS

WYCHES



2



Le Wyches sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 4**), 15 modelli (**Valore di Potenza 6**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 8**). Sono equipaggiate con: pistole a schegge; armi delle Wyches.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wyches (5 modelli)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Wyches (10 modelli)	9"	3+	3+	2	2	6	8+
Wyches (15 modelli)	9"	3+	3+	3	3	6	8+
Wyches (20 modelli)	9"	3+	3+	4	4	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole a schegge	Piccola	12"	Mod.	5+	12+	-
Armi delle Wyches	Mischia	Mischia	x2	6+	8+	-

ABILITÀ

Nessuna Via di Fuga: se un'unità di **FANTERIA** entro 1" da qualsiasi unità nemica con questa abilità desidera Ripiegare, i giocatori devono spareggiare. Quell'unità può Ripiegare solo se il giocatore che la controlla vince lo spareggio.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, WYCHES

WRACKS



3



I Wracks sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 5**). Sono equipaggiati con: strumenti degli Haemonculi.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wracks (5 modelli)	7"	3+	3+	2	1	6	9+
Wracks (10 modelli)	7"	3+	3+	4	2	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Strumenti degli Haemonculi	Mischia	Mischia	Mod.	6+	12+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, WRACKS

LHAMAEAN



1



Una Lhamaean è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: lama shaimeshi.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lhamaean	8"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama shaimeshi	Mischia	Mischia	Mod.	6+	12+	-

ABILITÀ

Corte dell'Archon: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da quest'unità fintanto che si trova entro 3" da qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA> amica. Questa unità non occupa un riquadro in un Distaccamento che include qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA>.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CORTE DELL'ARCHON, LHAMAEAN

MEDUSAE



2



Una Medusae è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: attacco con sguardo fatale (tiro); attacco con sguardo fatale (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Medusae	8"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Attacco con sguardo fatale (tiro)	Pesante	9"	1	10+	10+	-
Attacco con sguardo fatale (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	10+	12+	-

ABILITÀ

Corte dell'Archon: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da quest'unità fintanto che si trova entro 3" da qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA> amica. Questa unità non occupa un riquadro in un Distaccamento che include qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA>.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CORTE DELL'ARCHON, MEDUSAE

SSLYTH



2



Uno Sslyth è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama da battaglia sslyth.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sslyth	8"	3+	3+	1	1	4	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama da battaglia sslyth	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

Corte dell'Archon: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da quest'unità fintanto che si trova entro 3" da qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA> amica. Questa unità non occupa un riquadro in un Distaccamento che include qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA>.

Guardia del Corpo a Sangue Freddo: all'inizio della fase dei Danni, puoi selezionare una singola unità di **ARCHON** della <CABALA> amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e si trova entro 3" da questa unità. Rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quell'unità di **ARCHON** e colloca i accanto a questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CORTE DELL'ARCHON, SSLYTH

UR-GHUL



1



Un Ur-Ghul è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: unghie e artigli.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ur-Ghul	8"	3+	-	2	1	4	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Unghie e artigli	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

ABILITÀ

Corte dell'Archon: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da quest'unità fintanto che si trova entro 3" da qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA> amica. Questa unità non occupa un riquadro in un Distaccamento che include qualsiasi unità di **ARCHON** della <CABALA>.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CORTE DELL'ARCHON, UR-GHUL

INCUBI



4



Gli Incubi sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 8). Sono equipaggiati con: klaive.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Klaive	Mischia	Mischia	x3	5+	9+	-

ABILITÀ

Tormentatori: se il risultato di un test di Morale effettuato per un'unità nemica entro 6" da qualsiasi unità di **INCUBI** della tua armata è pari al valore di Disciplina di quell'unità nemica, quel test di Morale è fallito.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, INCUBI

MANDRAKES



4



I Mandrakes sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: esplosioni gelide; lame di acciaio brillante.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Esplosioni gelide	Piccola	18"	Mod.	6+	9+	-
Lame di acciaio brillante	Mischia	Mischia	Mod.	6+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, MANDRAKES

BEASTMASTER



Un Beastmaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: suppliziatore.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Beastmaster	12"	3+	3+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Suppliziatore	Mischia	Mischia	Mod.	6+	12+	-

ABILITÀ

Signore delle Bestie: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da unità di **BESTIE** dei **DRUKHARI** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Le unità di **BESTIE** dei **DRUKHARI** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Le unità di **BESTIE** dei **DRUKHARI** non occupano riquadri in un Distaccamento che contiene qualsiasi unità con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, SKYBOARD, BEASTMASTER

GROTESQUES

**5**

I Grotesques sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 12**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 18**) o 10 modelli (**Valore di Potenza 20**). Sono equipaggiati con: guanti della carne.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Grotesques (3 modelli)	7"	3+	6+	2	2	6	8+
Grotesques (6 modelli)	7"	3+	6+	4	4	6	8+
Grotesques (9 modelli)	7"	3+	6+	6	6	6	8+
Grotesques (10 modelli)	7"	3+	6+	7	7	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistola liquefator	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Guanti della carne	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-
Mannaia mostruosa	Mischia	Mischia	2	5+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 mannaia mostruosa; 1 pistola liquefator.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, GROTESQUES

CLAWED FIENDS



I Clawed Fiends sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (**Valore di Potenza 5**) o 6 modelli (**Valore di Potenza 10**). Sono equipaggiati con: pugni artigliati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Clawed Fiends (1 modello)	10"	4+	-	1	1	4	9+
Clawed Fiends (3 modelli)	10"	4+	-	3	3	4	9+
Clawed Fiends (6 modelli)	10"	4+	-	6	6	4	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pugni artigliati	Mischia	Mischia	x2	6+	9+	-

ABILITÀ

Ira Furente: questa unità non subisce le penalità per essere danneggiata gravemente. Fintanto che quest'unità ha accanto qualsiasi segnalino danno, aggiungi 1 alla sua caratteristica Attacchi.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI

KEYWORDS: LEGGERA, BESTIA, CLAWED FIENDS

KHYMERAE



1



I Khymerae 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**), 10 modelli (**Valore di Potenza 5**) o 12 modelli (**Valore di Potenza 6**). Sono equipaggiati con: unghie e artigli.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Khymerae (2 modelli)	10"	3+	-	1	1	4	9+
Khymerae (4 modelli)	10"	3+	-	2	2	4	9+
Khymerae (6 modelli)	10"	3+	-	3	3	4	9+
Khymerae (8 modelli)	10"	3+	-	4	4	4	9+
Khymerae (10 modelli)	10"	3+	-	5	5	4	9+
Khymerae (12 modelli)	10"	3+	-	6	6	4	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Unghie e artigli	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI

KEYWORDS: LEGGERA, BESTIA, DAEMON, KHYMERAE

RAZORWING FLOCKS



I Razorwing Flocks sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 4**), 9 modelli (**Valore di Potenza 6**) o 12 modelli (**Valore di Potenza 8**). Sono equipaggiati con: piume taglienti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Razorwing Flocks (3 modelli)	12"	4+	-	2	1	4	10+
Razorwing Flocks (6 modelli)	12"	4+	-	4	2	4	10+
Razorwing Flocks (9 modelli)	12"	4+	-	6	3	4	10+
Razorwing Flocks (12 modelli)	12"	4+	-	8	4	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Piume taglienti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI

KEYWORDS: LEGGERA, BESTIA, VOLARE, SCIAME, RAZORWING FLOCKS

REAVERS



4



I Reavers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 8**), 9 modelli (**Valore di Potenza 12**) o 12 modelli (**Valore di Potenza 16**). Sono equipaggiati con: fucili a schegge; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Reavers (3 modelli)	20"	3+	3+	1	1	6	8+
Reavers (6 modelli)	20"	3+	3+	2	2	6	8+
Reavers (9 modelli)	20"	3+	3+	3	3	6	8+
Reavers (12 modelli)	20"	3+	3+	4	4	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile antimateria	Pesante	18"	1	10+	5+	-
Lancia termica	Pesante	18"	1	9+	6+	-
Fucili a schegge	Piccola	24"	Mod.	5+	12+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 3 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1 per arma**): 1 fucile antimateria; 1 lancia termica.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, VOLARE, REAVERS

HELLIONS



5



Gli Hellions sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 9**), 15 modelli (**Valore di Potenza 13**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 17**). Sono equipaggiati con: sparaschegge; falcioni infernali.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hellions (5 modelli)	14"	3+	3+	1	1	6	9+
Hellions (10 modelli)	14"	3+	3+	2	2	6	9+
Hellions (15 modelli)	14"	3+	3+	3	3	6	9+
Hellions (20 modelli)	14"	3+	3+	4	4	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sparaschegge	Piccola	18"	x2	5+	12+	-
Falcioni infernali	Mischia	Mischia	x2	6+	8+	-

ABILITÀ

Mordi e Fuggi: fintanto che quest'unità Ripiega, raddoppia la sua caratteristica Movimento. Quando quest'unità Ripiega, può terminare quell'azione Movimento a contatto di basetta con modelli nemici.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, SKYBOARD, HELLIONS

SCOURGES



4



Gli Scourges sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 10**). Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Scourges (5 modelli)	14"	3+	3+	1	1	6	7+
Scourges (10 modelli)	14"	3+	3+	2	2	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile antimateria	Pesante	18"	1	10+	5+	-
Lancia oscura	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Fucile elettromagnetico	Pesante	24"	1	12+	4+	-
Lancia termica	Pesante	18"	1	9+	6+	-
Evisceratore	Pesante	12"	2	6+	8+	-
Cannone a schegge	Pesante	36"	1	5+	12+	Cadenza Rapida
Carabine a schegge	Piccola	18"	x2	5+	12+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di quattro delle seguenti armi in qualsiasi combinazione (**Valore di Potenza +2** per evisceratore o cannone a schegge; **Valore di Potenza +1** per altre armi); 1 fucile antimateria; 1 lancia oscura; 1 fucile elettromagnetico; 1 lancia termica; 1 evisceratore; 1 cannone a schegge.
- Se questa unità include 10 modelli o non è equipaggiata con armi Pesanti, è equipaggiata anche con carabine a schegge.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, SCOURGES

TALOS



Un Talos è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni a schegge; 2 armi da corpo a corpo macabre.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Talos	8"	3+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile elettromagnetico	Pesante	24"	1	12+	4+	-
Lancia termica	Pesante	18"	1	9+	6+	-
Cannone a schegge	Pesante	36"	1	5+	12+	Cadenza Rapida
Pungiglione	Pesante	18"	3	5+	12+	-
Doppia pistola liquefator	Pesante	8"	2	7+	10+	Inferno
Arma da corpo a corpo macabra	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 cannoni a schegge, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: 2 fucili elettromagnetici; 2 lance termiche; 1 pungiglione.
- Al posto di 1 arma da corpo a corpo macabra, questa unità può essere equipaggiata con 1 doppia pistola liquefator.

ABILITÀ

Macchine del Dolore: 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, DRUKHARI, <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, VOLARE, TALOS

CRONOS



Un Cronos è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: diffusore spiritico; tentacoli assorbi spirito.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Cronos	8"	4+	3+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Diffusore spiritico	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Vortice spiritico	Pesante	18"	1	6+	9+	-
Tentacoli assorbi spirito	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 vortice spiritico (**Valore di Potenza +1**).

ABILITÀ

Macchine del Dolore: 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.

Sonda Spiritica: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità dei **DRUKHARI** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, VOLARE, CRONOS

RAVAGER



Un Ravager è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 3 lance oscure; ali falcate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravager	14"	4+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia oscura	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Cannone disintegratore	Pesante	36"	1	5+	10+	-
Ali falcate	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 lancia oscura, quest'unità può essere equipaggiata con 1 cannone disintegratore.
- Al posto di 2 lance oscure, quest'unità può essere equipaggiata con 2 cannoni disintegratori.
- Al posto di 3 lance oscure, quest'unità può essere equipaggiata con 3 cannoni disintegratori.

ABILITÀ

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

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, RAVAGER

RAIDER



6



Un Raider è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lancia oscura; ali falcate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Raider	14"	4+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia oscura	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Cannone disintegratore	Pesante	36"	1	5+	10+	-
Ali falcate	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 lancia oscura, quest'unità può essere equipaggiata con 1 cannone disintegratore.

ABILITÀ

Scoperto

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

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** dei **DRUKHARI** amici. Ogni modello di **GROTESQUE** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**. Non può trasportare unità di **SCOURGES** o con **SKYBOARDS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA> o <CULTO DELLE WYCHES> o <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, RAIDER

VENOM

**6**

Un Venom è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a schegge; doppio fucile a schegge; ali falcate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Venom	16"	4+	3+	1	1	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a schegge	Pesante	36"	1	5+	12+	Cadenza Rapida
Doppio fucile a schegge	Piccola	24"	Mod.	5+	12+	Cadenza Rapida
Ali falcate	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio fucile a schegge, quest'unità può essere equipaggiata con 1 cannone a schegge.

ABILITÀ

Scoperto

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

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 5 modelli di **FANTERIA** dei **DRUKHARI** amici. Non può trasportare unità di **GROTESQUES**, **SCOURGES** o con **SKYBOARDS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA> o <CULTO DELLE WYCHES> o <CONGREGA DEGLI HAEMONCULI>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, VENOM

RAZORWING JETFIGHTER



Un Razorwing Jetfighter è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni disintegratori; missili del Razorwing; doppio fucile a schegge; ali taglienti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Razorwing Jetfighter	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia oscura	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Cannone disintegratore	Pesante	36"	1	5+	10+	-
Missili del Razorwing	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Cannone a schegge	Pesante	36"	1	5+	12+	Cadenza Rapida
Doppio fucile a schegge	Piccola	24"	Mod.	5+	12+	Cadenza Rapida
Ali taglienti	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 cannoni disintegratori, quest'unità può essere equipaggiata con 2 lance oscure.
- Al posto di 1 doppio fucile a schegge, quest'unità può essere equipaggiata con 1 cannone a schegge.

ABILITÀ

Supersonico

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA> o <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, RAZORWING JETFIGHTER

VOIDRAVEN BOMBER



9



Un Voidraven Bomber è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 lance del vuoto; ali taglienti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Voidraven Bomber	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Falce oscura	Pesante	24"	1	4+	9+	-
Lancia del vuoto	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Missili del Voidraven	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Ali taglienti	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 lance del vuoto, quest'unità può essere equipaggiata con 2 falci oscure.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con missili del Voidraven (**Valore di Potenza +1**).

ABILITÀ

Supersonico

Mina del Vuoto: una volta per battaglia, dopo che quest'unità ha svolto un'azione Movimento, seleziona un'unità nemica entro 1" dalla quale quest'unità è passata durante quell'azione Movimento. Tira due D6; per ogni 2+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: AELDARI, DRUKHARI, <CABALA> o <CULTO DELLE WYCHES>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, VOIDRAVEN BOMBER

WEBWAY GATE



Un Webway Gate è un'unità che include 1 modello formato da due pezzi separati. Quando schiererai tali pezzi colloca li 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, EDIFICIO, WEBWAY GATE