

LORD KALDOR DRAIGO



Lord Kaldor Draigo è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Spada di Titan. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lord Kaldor Draigo	5"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spada di Titan	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	Distruttrice

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Maestro Capitolare: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **GREY KNIGHTS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Flagello del Male: fintanto che si trovano entro 6" da questa unità, puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi sferrati dalle unità di **GREY KNIGHTS** amiche che hanno come bersaglio unità di **DAEMONS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, GRAND MASTER, TERMINATOR, LORD KALDOR

DRAIGO

GRAND MASTER VOLDUS



Il Grand Master Voldus è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Malleus Argyrum. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Grand Master Voldus	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Malleus Argyrum	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Maestro Psionico: una volta per battaglia, alla fine della fase degli Ordini, puoi scorrere il tuo mazzo Risorse Comando e pescare una Risorsa Comando degli Adeptus Astartes a tua scelta che è un potere psionico, oppure la carta Bloccare il Potere o Volontà Adamantina. Aggiungi la carta pescata alla tua mano, poi mischia il mazzo Risorse Comando e mettilo a faccia in giù.

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **GREY KNIGHTS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, GRAND MASTER, TERMINATOR, VOLDUS

GRAND MASTER



7



Un Grand Master è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Grand Master	5"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psiocannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psiocannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **GREY KNIGHTS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, TERMINATOR, GRAND MASTER

GRAND MASTER IN NEMESIS DREADKNIGHT



9



Un Grand Master in Nemesis Dreadknight è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 dreadfists nemesis.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Grand Master in Nemesis Dreadknight	8"	2+	2+	2	2	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Psiosilenziatore a ripetizione	Pesante	24"	4	7+	10+	-
Incinerator pesante	Pesante	12"	2	5+	8+	Inferno
Psicannone pesante	Pesante	24"	1	4+	5+	-
Dreadfist nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	7+	5+	-
Arma psichica nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi in qualunque combinazione (Valore di Potenza +2 per arma): 1 psiosilenziatore a ripetizione; 1 incinerator pesante; 1 psicannone pesante.
- Al posto di 1 dreadfist nemesis, questa unità può essere equipaggiata con 1 arma psichica nemesis.
- Questa unità può avere un teletrasporto del Dreadknight (Valore di Potenza +1). Se questa unità ha il teletrasporto del Dreadknight:
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.

ABILITÀ

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **GREY KNIGHTS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PSIONICO, PERSONAGGIO, NEMESIS DREADKNIGHT, GRAND MASTER

CASTELLAN CROWE



6



Il Castellan Crowe è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Lama Nera di Antwyr.
Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Castellan Crowe	6"	2+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama Nera di Antwyr	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

ABILITÀ

Sacrificio Eroico: se questa unità viene distrutta mentre si trova a contatto di basetta con qualsiasi unità nemica, prima di rimuoverla dal campo di battaglia colloca un segnalino esplosione accanto a una delle unità nemiche a contatto di basetta con essa.

Maestro Spadaccino: puoi ripetere i tiri per colpire e i tiri per ferire degli attacchi sferrati da questa unità con le armi da mischia.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, BROTHERHOOD CHAMPION, CASTELLAN CROWE

BROTHER-CAPTAIN STERN

**8**

Il Brother-Captain Stern è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Brother-Captain Stern	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

La Trama del Fato: una volta per turno, dopo aver effettuato un tiro salvezza per questa unità, puoi ripetere quel tiro salvezza.

Ricettacolo Psionico: quando un'unità di **GREY KNIGHTS** amica viene scelta per manifestare un potere psionico mentre si trova entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità, dopo aver risolto il potere psionico tira un D12: con 7+ riprendi in mano quella Risorsa Comando invece di scartarla. Quella Risorsa Comando non può essere giocata di nuovo in questo turno.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, BROTHER-CAPTAIN, TERMINATOR, STERN

BROTHER-CAPTAIN



6



Un Brother-Captain è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Brother-Captain	5"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psiocannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**):
1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psiocannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Ricettacolo Psionico: quando un'unità di **GREY KNIGHTS** amica viene scelta per manifestare un potere psionico mentre si trova entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità, dopo aver risolto il potere psionico tira un D12: con 7+ riprendi in mano quella Risorsa Comando invece di scartarla. Quella Risorsa Comando non può essere giocata di nuovo in questo turno.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, TERMINATOR, BROTHER-CAPTAIN

LIBRARIAN



6



Un Librarian è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Librarian	5"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, TERMINATOR, LIBRARIAN



Un Techmarine è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: servobraccio e arma potenziata.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciaviamme e fresa plasma	Pesante	12"	1	8+	9+	Inferno
Servobraccio e arma potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere servoarnesi (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha i servoarnesi:
 - Ha una caratteristica Attacchi di 2.
 - È equipaggiata anche con 1 lanciaviamme e fresa plasma.

ABILITÀ

Benedizione dell'Omniessiah: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a riparare una singola unità **VEICOLO** di **GREY KNIGHTS** amica con cui è a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ogni unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, TECHMARINE

CHAPLAIN



7



Un Chaplain è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: crozius arcanum.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaplain	5"	2+	2+	1	1	1	4+

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

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Litanie dell'Odio: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **GREY KNIGHTS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Leader Spirituale: le unità di **GREY KNIGHTS** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, TERMINATOR, CHAPLAIN

BROTHERHOOD CHAMPION



Un Brotherhood Champion è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Brotherhood Champion	6"	2+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Sacrificio Eroico: se questa unità viene distrutta mentre si trova a contatto di basetta con qualsiasi unità nemica, prima di rimuoverla dal campo di battaglia colloca un segnalino esplosione accanto a una delle unità nemiche a contatto di basetta con essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, BROTHERHOOD CHAMPION

TERMINATOR SQUAD



11



Una Terminator Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 21). È equipaggiata con: requiem tempesta; armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno	
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-	
Psicannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-	
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida	
Armi da corpo a corpo	Mischia		Mischia	x2	5+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1 per arma): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psicannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

STRIKE SQUAD



8



Una Strike Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 16). È equipaggiata con: requiem tempesta; armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psicannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1 per arma): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psicannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, STRIKE SQUAD

APOTHECARY

**5**

Un Apothecary è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Apothecary	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Narthecium: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEggera** di **GREY KNIGHTS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEggera**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di guarire ogni unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, TERMINATOR, APOTHECARY

BROTHERHOOD ANCIENT



Un Brotherhood Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Brotherhood Ancient	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Stendardo Sacro: i test di Morale effettuati per le unità di **GREY KNIGHTS** amiche vengono superati automaticamente fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, ANCIENT, TERMINATOR, BROTHERHOOD ANCIENT

PALADIN SQUAD

**12**

Una Paladin Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 24**). È equipaggiata con: requiem tempesta; armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psicannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x3	5+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi in qualunque combinazione (**Valore di Potenza +1 per arma**): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psicannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PALADIN, TERMINATOR, PALADIN SQUAD

PALADIN ANCIENT

**6**

Un Paladin Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Paladin Ancient	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psiocannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psiocannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Standardo Sacro: i test di Morale effettuati per le unità di **GREY KNIGHTS** amiche vengono superati automaticamente fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, PALADIN, TERMINATOR, ANCIENT

PURIFIER SQUAD



6



Una Purifier Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 12**). È equipaggiata con: requiem tempesta; armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psicannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi in qualunque combinazione (**Valore di Potenza +1 per arma**): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psicannone.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PURIFIER SQUAD

DREADNOUGHT



7



Un Dreadnought è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone d'assalto; requiem tempesta; arma da mischia dei Dreadnoughts.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone plasma pesante	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone automatico	Pesante	48"	2	8+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Arma da mischia dei Dreadnoughts	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone plasma pesante; 1 multitermico; 1 doppio cannone automatico; 1 doppio requiem pesante; 1 doppio lanciafiamme pesante; 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 arma da mischia dei Dreadnoughts e 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 piedi corazzati e una delle seguenti armi: 1 lanciamissili; 1 doppio cannone automatico.
- Al posto di 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PSIONICO, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



Un Venerable Dreadnought è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone d'assalto; requiem tempesta; arma da mischia dei Dreadnoughts.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone plasma pesante	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone automatico	Pesante	48"	2	8+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Arma da mischia dei Dreadnoughts	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone plasma pesante; 1 multitermico; 1 doppio cannone automatico; 1 doppio requiem pesante; 1 doppio lanciafiamme pesante; 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 arma da mischia dei Dreadnoughts e 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 piedi corazzati e una delle seguenti armi: 1 lanciamissili; 1 doppio cannone automatico.
- Al posto di 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PSIONICO, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

SERVITORS

**2**

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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Servitors (4 modelli)	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 in qualunque combinazione (**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 quest'unità fintanto che essa si trova entro 6" da almeno un **TECHMARINE** di **GREY KNIGHTS** amico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SERVITORS

INTERCEPTOR SQUAD



10



Una Interceptor Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 20). È equipaggiata con: requiem tempesta; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Interceptor Squad (5 modelli)	12"	3+	3+	1	1	6	6+
Interceptor Squad (10 modelli)	12"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psicannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1 per arma): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psicannone.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Teletrasporto Personale: questa unità può muoversi attraverso modelli e terreni come se non ci fossero. Quando questa unità svolge un'azione Movimento può usare il teletrasporto invece di muoversi. In tal caso, essa viene rimossa dal campo di battaglia e collocata nelle Riserve Tattiche. Quando questa unità arriva come rinforzi, schierala ovunque sul campo di battaglia a più di 9" dalle unità nemiche. Un'unità non può teletrasportarsi se è stata schierata sul campo di battaglia in questo turno, se si trova a contatto di basetta con qualsiasi unità nemica o se ha uno o più segnalini esplosione accanto a sé.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, INTERCEPTOR SQUAD

PURGATION SQUAD



7



Una Purgation Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 14). È equipaggiata con: armi da corpo a corpo.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Incinerator	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Psiosilenziatore	Pesante	24"	2	7+	10+	-
Psiocannone	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di quattro delle seguenti armi in qualsiasi combinazione (Valore di Potenza +1 per arma): 1 incinerator; 1 psiosilenziatore; 1 psiocannone.
- Se questa unità include 10 modelli o non è equipaggiata con nessuna arma Pesante, è equipaggiata anche con requiem tempesta.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PURGATION SQUAD

NEMESIS DREADKNIGHT



7



Un Nemesis Dreadknight è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 dreadfists nemesis.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Nemesis Dreadknight	8"	3+	3+	2	2	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Psiosilenziatore a ripetizione	Pesante	24"	4	7+	10+	-
Incinerator pesante	Pesante	12"	2	5+	8+	Inferno
Psiocannone pesante	Pesante	24"	1	4+	5+	-
Dreadfist nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	7+	5+	-
Arma psichica nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi in qualunque combinazione (Valore di Potenza +2 per arma): 1 psiosilenziatore a ripetizione; 1 incinerator pesante; 1 psiocannone pesante.
- Al posto di 1 dreadfist nemesis, questa unità può essere equipaggiata con 1 arma psichica nemesis.
- Questa unità può avere un teletrasporto del Dreadknight (Valore di Potenza +1). Se questa unità ha il teletrasporto del Dreadknight:
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PSIONICO, NEMESIS DREADKNIGHT

LAND RAIDER



13



Un Land Raider è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio requiem pesante; 2 doppi cannoni laser; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

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

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **GREY KNIGHTS** amici. Ogni modello di **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 requiem hurricane; doppio cannone d'assalto; lanciagranate d'assalto.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem hurricane	Pesante	24"	2	7+	9+	Cadenza Rapida
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Lanciagranate d'assalto	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

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

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 16 modelli di **FANTERIA** di **GREY KNIGHTS** amici. Ogni modello di **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



19



Un Land Raider Redeemer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni flamestorm; doppio cannone d'assalto; lanciagranate d'assalto.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone flamestorm	Pesante	8"	2	5+	8+	Inferno
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Lanciagranate d'assalto	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

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

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** di **GREY KNIGHTS** amici. Ogni modello di **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RAZORBACK



6



Un Razorback è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio requiem pesante; cingoli corazzati.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio cannone d'assalto (**Valore di Potenza +1**); 1 doppio cannone laser.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FANTERIA** di **GREY KNIGHTS** amici. Non può trasportare unità di **TERMINATORS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, RAZORBACK

RHINO



Un Rhino è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: requiem tempesta; cingoli corazzati.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **GREY KNIGHTS** amici. Non può trasportare unità di **TERMINATORS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, RHINO

STORMHAWK INTERCEPTOR

**16**

Uno Stormhawk Interceptor è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni d'assalto; 2 requiem pesanti; stormcannon icarus; corpo corazzato.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Stormcannon icarus	Pesante	48"	1	8+	8+	Antiaereo
Artiglio laser	Pesante	24"	2	10+	5+	-
Lanciamissili skyhammer	Pesante	60"	1	8+	6+	Antiaereo
Lanciamissili typhoon	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 requiem pesanti, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 lanciamissili skyhammer; 1 lanciamissili typhoon.
- Al posto di 1 stormcannon icarus, questa unità può essere equipaggiata con 1 artiglio laser.

ABILITÀ

Supersonico

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Una Stormraven Gunship è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: 2 lanciamissili stormstrike; doppio cannone d'assalto; doppio requiem pesante; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem hurricane	Pesante	24"	2	7+	9+	Cadenza Rapida
Lanciamissili stormstrike	Pesante	72"	1	10+	6+	-
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone plasma pesante	Pesante	36"	2	7+	7+	Sovraccarica
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Doppio multitermico	Pesante	24"	2	10+	4+	-
Lanciamissili typhoon	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio cannone d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio cannone plasma pesante; 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 doppio requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio multitermico; 1 lanciamissili typhoon.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 2 requiem hurricane (**Valore di Potenza +4**).

ABILITÀ

Supersonico

Volo Stazionario: all'inizio della fase di Azione puoi dichiarare che questa unità rimarrà in volo stazionario. In tal caso, fino alla fine della fase, la sua caratteristica Movimento cambia in 20", ma essa perde l'abilità Supersonico.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** di **GREY KNIGHTS** amici e 1 **DREADNOUGHT** di **GREY KNIGHTS** amico. Ogni modello di **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, AEROMOBILE, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Una Stormtalon Gunship è un'unità che include 1 modello. L'unità è equipaggiata con: doppio cannone d'assalto; 2 requiem pesanti; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili skyhammer	Pesante	60"	1	8+	6+	Antiaereo
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Lanciamissili typhoon	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 requiem pesanti, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: 2 cannoni laser; 1 lanciamissili skyhammer; 1 lanciamissili typhoon.

ABILITÀ

Supersonico

Volo Stazionario: all'inizio della fase di Azione puoi dichiarare che questa unità rimarrà in volo stazionario. In tal caso, fino alla fine della fase, la sua caratteristica Movimento cambia in 20", ma essa perde l'abilità Supersonico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, STORMTALON GUNSHIP