

AEGIS DEFENCE LINE



4



Una Aegis Defence Line è un'unità che include 4 modelli di sezioni di scudo grandi e 4 modelli di sezioni di scudo piccole. Dopo che è stata schierata, questa unità è considerata un Ostacolo e non è più considerata essere un'unità al fine di nessuna regola.

RETE DI DIFESA STATICHE

Quando questa unità viene schierata, ogni modello deve essere collocato in modo che sia con l'estremità a contatto con quella di almeno un altro modello di questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, AEGIS DEFENCE LINE

AEGIS DEFENCE LINE GUN EMPLACEMENT



2



Un Aegis Defence Line Gun Emplacement è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone laser icarus.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Aegis Defence Line Gun Emplacement	-	-	5+	-	1	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone laser icarus	Pesante	96"	1	10+	5+	Antiaerea
Cannone quad	Pesante	48"	2	8+	8+	Antiaerea

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone laser icarus, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone quad.

ABILITÀ

Aegis Defence Line: questa unità può essere inclusa solo in un Distaccamento che include almeno un'unità di Aegis Defence Line; non occupa un riquadro in un Distaccamento. Quando questa unità viene schierata, deve essere collocata entro 6" da un'Aegis Defence Line di questo Distaccamento; se non è possibile farlo, questa unità viene considerata distrutta.

Armi da Postazione: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non si trovi entro 1" da questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina o l'unità nemica che può **VOLARE** più vicina: se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, GUN EMPLACEMENT

IMPERIAL BASTION



8



Un Imperial Bastion è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 4 requiem pesanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Imperial Bastion	-	-	5+	-	4	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser icarus	Pesante	96"	1	10+	5+	Antiaerea
Cannone quad	Pesante	48"	2	8+	8+	Antiaerea

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**):
1 cannone laser icarus; 1 cannone quad.

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco: in ogni turno solo una singola unità può usare l'abilità Scoperto di questa unità; quell'unità non può includere più di 10 modelli.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Le armi con l'abilità Antiaerea di questa unità possono invece prendere di mira l'unità nemica più vicina che può **VOLARE**. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 20 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, EDIFICIO, TRASPORTO, VEICOLO, IMPERIAL BASTION

IMPERIAL DEFENCE LINE



4



Una Imperial Defence Line è un'unità che include 2 modelli di sezioni di trincea e fino a 4 modelli di sezioni finali, oppure 3 modelli di sezioni di postazione di difesa e fino a 2 modelli di sezioni finali. Dopo che è stata schierata, questa unità è considerata un Ostacolo e non è più considerata essere un'unità al fine di nessuna regola.

WALL OF MARTYRS

Quando questa unità viene schierata, ogni modello deve essere collocato in modo che sia con l'estremità a contatto con quella di almeno un altro modello di **WALL OF MARTYRS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL DEFENCE LINE

IMPERIAL BUNKER



5



Un Imperial Bunker è un'unità che include 1 modello.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Imperial Bunker	-	-	5+	-	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone laser icarus	Pesante	96"	1	10+	5+	Antiaerea
Cannone quad	Pesante	48"	2	8+	8+	Antiaerea

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**):
1 cannone laser icarus; 1 cannone quad.

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco Limitati: in ogni turno solo una singola unità può usare l'abilità Scoperto di questa unità; quell'unità non può includere più di 5 modelli.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina o l'unità nemica più vicina che può **VOLARE**. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, EDIFICIO, TRASPORTO, VEICOLO, WALL OF MARTYRS,

IMPERIAL BUNKER

VENGEANCE WEAPON BATTERY



4



Una Vengeance Weapon Battery è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: cannone da battaglia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Vengeance Weapon Battery	-	-	5+	-	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone da battaglia	Pesante	72"	1	6+	6+	-
Cannone a ripetizione punisher	Pesante	24"	6	7+	10+	-
Cannone laser icarus quad	Pesante	96"	4	10+	5+	Antiaerea

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone da battaglia, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +2** per cannone laser icarus quad): 1 cannone a ripetizione punisher; 1 cannone laser icarus quad.

ABILITÀ

Armi Interamente Automatizzate: quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Le armi con l'abilità Antiaerea di questa unità possono invece prendere di mira l'unità nemica più vicina che può **VOLARE**. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, EDIFICIO, WALL OF MARTYRS,

VENGEANCE WEAPON BATTERY

FIRESTORM REDOUBT



9



Un Firestorm Redoubt è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni da battaglia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Firestorm Redoubt	-	-	5+	-	4	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone da battaglia	Pesante	72"	1	6+	6+	-
Cannone a ripetizione punisher	Pesante	24"	6	7+	10+	-
Cannone laser icarus quad	Pesante	96"	4	10+	5+	Antiaerea

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone da battaglia, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +2** per cannone laser icarus quad): 1 cannone a ripetizione punisher; 1 cannone laser icarus quad.
- Al posto di 2 cannoni da battaglia, questa unità può essere equipaggiata con due delle seguenti armi in qualsiasi combinazione (**Valore di Potenza +2** per cannone laser icarus quad): 1 cannone a ripetizione punisher; 1 cannone laser icarus quad.

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco: in ogni turno solo una singola unità può usare l'abilità Scoperto di questa unità; quell'unità non può includere più di 10 modelli.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Le armi con l'abilità Antiaerea di questa unità possono invece prendere di mira l'unità nemica più vicina che può **VOLARE**. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 20 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, WALL OF MARTYRS, FIRESTORM REDOUBT

PLASMA OBLITERATOR



8



Un Plasma Obliterator è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: obliteratorore plasma.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Plasma Obliterator	-	-	5+	-	4	10	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Obliteratorore plasma	Pesante	72"	2	6+	6+	-

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco: in ogni turno solo una singola unità può usare l'abilità Scoperto di questa unità; quell'unità non può includere più di 10 modelli.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 20 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, PLASMA OBLITERATOR

MACRO-CANNON AQUILA STRONGPOINT

**15**

Un Macro-cannon Aquila Strongpoint è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: macrocannone aquila.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Macro-cannon Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Macrocannone aquila	Pesante	180"	4	4+	4+	Distruttrice

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 4 requiem pesanti.

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco Ampliati: in ogni turno non più di due unità possono usare l'abilità Scoperto di questa unità; quelle unità non possono includere più di 15 modelli in totale.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 30 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: SUPERPESANTE, EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, MACROCANNONE

VORTEX MISSILE AQUILA STRONGPOINT



17



Un Vortex Missile Aquila Strongpoint è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: batteria di missili vortex.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Vortex Missile Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Batteria di missili vortex	Pesante	180"	6	3+	3+	Bombardamento, Distruttrice

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 4 requiem pesanti (**Valore di Potenza +1** per arma).

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco Ampliati: in ogni turno non più di due unità possono usare l'abilità Scoperto di questa unità; quelle unità non possono includere più di 15 modelli in totale.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando questa unità svolge un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Se più unità di questo tipo sono parimenti vicine, scegline una come bersaglio.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 30 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: SUPERPELANTE, EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, MISSILE VORTEX

VOID SHIELD GENERATOR



Un Void Shield Generator è un'unità che include 1 modello.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Void Shield Generator	-	-	-	-	3	10	8+

ABILITÀ

Scudi Vacuum Proiettati: migliora di 1 (fino a un massimo di 3+) la caratteristica Salvezza delle unità amiche fintanto che si trovano interamente entro 12" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, EDIFICIO, VOID SHIELD GENERATOR

SKYSHIELD LANDING PAD



Uno Skyshield Landing Pad è un'unità che include 1 modello.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skyshield Landing Pad	-	-	-	-	4	8	8+

ABILITÀ

Skyshield Landing Pad: all'inizio della fase dei Danni puoi rimuovere un segnalino esplosione da un'unità di **AEROMOBILI** amica che si trova sopra questa unità. I segnalini esplosione piccoli devono essere rimossi prima dei segnalini esplosione grandi.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, EDIFICIO, VEICOLO, SKYSHIELD LANDING PAD

FORTRESS OF REDEMPTION



17



Una Fortress of Redemption è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: silo di missili redemption; doppio cannone laser Icarus.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fortress of Redemption	-	-	5+	-	6	10	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Silo di missili redemption	Pesante	96"	4	5+	6+	Bombardamento
Doppio cannone laser Icarus	Pesante	96"	2	10+	5+	Antiaereo

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 4 requiem pesanti (**Valore di Potenza +1** per arma).

ABILITÀ

Scoperto

Punti di Fuoco Ampliati: in ogni turno, non più di due unità possono utilizzare l'abilità Scoperto di questa unità. Quelle unità combinate non possono contenere più di 15 modelli.

Armi Automatizzate: a meno che un'unità di **FANTERIA** amica non sia imbarcata in questa unità, quando quest'unità effettua un'azione Tiro deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. Le armi con l'abilità Antiaereo di cui è dotata quest'unità possono invece avere come bersaglio l'unità nemica più vicina che può **VOLARE**. Se più di un'unità del genere si trova alla stessa distanza, scegli una di tali unità.

TRASPORTO

Quest'unità può trasportare fino a 30 modelli di **FANTERIA**.

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: SUPERPESANTE, EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, FORTRESS OF REDEMPTION

SPINDLE DRONES



4



Gli Spindle Drones sono un'unità che include 4 modelli. Sono equipaggiati con: impulsi del drone; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Spindle Drones (4 modelli)	6"	3+	3+	2	2	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Impulsi del drone	Piccola	18"	Mod.	8+	10+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Livello di Minaccia Crescente: aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da questa unità se ha accanto uno o più segnalini esplosione.

KEYWORDS DI FAZIONE: COSTRUTTO DI PIETRANERA, INDIPENDENTE

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SPINDLE DRONES

AMBULL



Un Ambull è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: chele enormi.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ambull	6"	3+	6+	1	2	4	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Chele enormi	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: INDIPENDENTE

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, AMBULL