

AEGIS DEFENCE LINE



4



Una Aegis Defence Line es una unidad formada por 4 miniaturas de sección de escudo grande y 4 miniaturas de sección de escudo pequeña. Después de que esta unidad se despliegue, se trata como un Obstáculo y deja de considerarse una unidad a efectos de reglas.

RED DE DEFENSA ESTÁTICA

Cuando se despliega esta unidad, cada miniatura debe situarse de forma que su parte final esté en contacto con al menos otra de las miniaturas de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, AEGIS DEFENCE LINE

AEGIS DEFENCE LINE GUN EMPLACEMENT



2



Un Aegis Defence Line Gun Emplacement es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón láser Ícaro.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Aegis Defence Line Gun Emplacement	-	-	5+	-	1	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser Ícaro	Pesada	96"	1	10+	5+	Antiaéreo
Cañón quad	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de un cañón láser Ícaro, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón quad.

HABILIDAD

Esta unidad sólo puede incluirse en un Destacamento que contenga al menos una unidad **AEGIS DEFENCE LINE**, y no ocupa casilla de Destacamento. Cuando se despliega esta unidad, debe situarse a 6" o menos de una **AEGIS DEFENCE LINE** de este Destacamento; si no es posible hacerlo, esta unidad se considera destruida.

Armas de emplazamiento. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga se encuentra a 1" o menos de esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco la unidad enemiga más cercana o la unidad enemiga más cercana que pueda **VOLAR**: si hay varias unidades enemigas a la misma distancia que son las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, GUN EMPLACEMENT

IMPERIAL BASTION



8



Un Imperial Bastion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 4 bólteres pesados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Imperial Bastion	-	-	5+	-	4	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser Ícaro	Pesada	96"	1	10+	5+	Antiaéreo
Cañón quad	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 cañón láser Ícaro, 1 cañón quad.

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Las armas con la habilidad Antiaéreo que equipa esta unidad pueden en su lugar elegir como blanco la unidad enemiga más cercana que pueda **VOLAR**. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de disparo. Sólo una unidad puede hacer uso de la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esa unidad no puede estar formada por más de 10 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 20 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, EDIFICIO, TRANSPORTE, VEHÍCULO, IMPERIAL BASTION

IMPERIAL DEFENCE LINE



4



Una Imperial Defence Line es una unidad formada por 2 miniaturas de sección de trinchera y hasta 4 miniaturas de final de sección, o por 3 miniaturas de sección de emplazamiento de defensa y hasta 2 miniaturas de final de sección. Después de que esta unidad despliegue, se trata como un Obstáculo y deja de considerarse una unidad a efectos de reglas.

WALL OF MARTYRS

Cuando se despliega esta unidad, cada miniatura debe situarse de forma que su parte final esté en contacto con al menos otra de las miniaturas **WALL OF MARTYRS**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL DEFENCE LINE

IMPERIAL BUNKER



5



Un Imperial Bunker es una unidad formada por 1 miniatura.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Imperial Bunker	-	-	5+	-	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser Ícaro	Pesada	96"	1	10+	5+	Antiaéreo
Cañón quad	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 cañón láser Ícaro, 1 cañón quad.

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco la unidad enemiga más cercana o la unidad enemiga más cercana que pueda **VOLAR**: si hay varias unidades enemigas a la misma distancia que son las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de fuego restringidos. Sólo una unidad puede hacer uso de la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esa unidad no puede estar formada por más de 5 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, EDIFICIO, TRANSPORTE, VEHÍCULO, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL BUNKER

VENGEANCE WEAPON BATTERY



Una Vengeance Weapon Battery es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vengeance Weapon Battery	-	-	5+	-	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Cañón gatling Punisher	Pesada	24"	6	7+	10+	-
Cañones láser quad Ícaro	Pesada	96"	4	10+	5+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2** por cañón láser quad Ícaro): 1 cañón gatling Punisher, 1 cañón láser quad Ícaro.

HABILIDADES

Armas totalmente automatizadas. Al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Las armas con la habilidad Antiaéreo que equipa esta unidad pueden en su lugar elegir como blanco la unidad enemiga más cercana que pueda **VOLAR**. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, EDIFICIO, WALL OF MARTYRS, VENGEANCE WEAPON BATTERY

FIRESTORM REDOUBT



9



Un Firestorm Redoubt es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones de batalla.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Firestorm Redoubt	-	-	5+	-	4	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Cañón gatling Punisher	Pesada	24"	6	7+	10+	-
Cañones láser quad Ícaro	Pesada	96"	4	10+	5+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2** por cañón láser quad Ícaro): 1 cañón gatling Punisher, 1 cañón láser quad Ícaro.
- En lugar de 2 cañones de batalla, esta unidad puede estar equipada con dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +2** por cañón láser quad Ícaro): 1 cañón gatling Punisher, 1 cañón láser quad Ícaro.

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Las armas con la habilidad Antiaéreo que equipa esta unidad pueden en su lugar elegir como blanco la unidad enemiga más cercana que pueda **VOLAR**. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de disparo. Sólo una unidad puede hacer uso de la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esa unidad no puede estar formada por más de 10 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 20 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, WALL OF MARTYRS, FIRESTORM REDOUBT

PLASMA OBLITERATOR



8



Un Plasma Obliterator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: aniquilador plasma.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plasma Obliterator	-	-	5+	-	4	10	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Aniquilador plasma	Pesada	72"	2	6+	6+	-

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de disparo. Sólo una unidad puede hacer uso de la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esa unidad no puede estar formada por más de 10 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 20 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, PLASMA OBLITERATOR

MACRO-CANNON AQUILA STRONGPOINT



15



Un Macro-cannon Aquila Strongpoint es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Macrocañón aquila.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Macro-cannon Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Macrocañón aquila	Pesada	180"	4	4+	4+	Destructor

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 4 bólteres pesados.

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de disparo exhaustivos. Un máximo de dos unidades pueden usar la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esas unidades combinadas no pueden estar formadas por más de 15 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 30 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: SÚPER PESADO, EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, MACRO-CANNON

VORTEX MISSILE AQUILA STRONGPOINT



17



Un Vortex Missile Aquila Strongpoint es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: batería de misiles vortex.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vortex Missile Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Batería de misiles vortex	Pesada	180"	6	3+	3+	Barrera artillera, Destructor

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 4 bólteres pesados (**Potencia de unidad +1** por arma).

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de disparo exhaustivos. Un máximo de dos unidades puedes usar la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esas unidades combinadas no pueden estar formadas por más de 15 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 30 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: SÚPER PESADO, EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, VORTEX MISSILE

VOID SHIELD GENERATOR



Un Void Shield Generator es una unidad formada por 1 miniatura.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Void Shield Generator	-	-	-	-	3	10	8+

HABILIDADES

Escudo de vacío proyectado. Mejora el atributo salvación (hasta un máximo de 3+) de las unidades amigas en 1 mientras se encuentren completamente a 12" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, EDIFICIO, VOID SHIELD GENERATOR

SKYSHIELD LANDING PAD



5



Un Skyshield Landing Pad es una unidad formada por 1 miniatura.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skyshield Landing Pad	-	-	-	-	4	8	8+

HABILIDADES

Skyshield Landing Pad. Al inicio de la fase de daño, puedes retirar un marcador de explosión de una unidad **AERONAVE** amiga que esté sobre esta unidad. Se deben retirar antes los marcadores de explosión pequeños que los marcadores de explosión grandes.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: PESADA, EDIFICIO, VEHÍCULO, SKYSHIELD LANDING PAD

FORTRESS OF REDEMPTION



17



Una Fortress of Redemption es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Silo de misiles redención, cañón láser Ícaro doble.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fortress of Redemption	-	-	5+	-	6	10	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Silo de misiles redención	Pesada	96"	4	5+	6+	Barrera artillera
Cañón láser Ícaro doble	Pesada	96"	2	10+	5+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 4 bólteres pesados (**Potencia de unidad +1** por arma).

HABILIDADES

Descubierto

Armas automatizadas. Excepto si una unidad **INFANTERÍA** amiga está embarcada en esta unidad, al realizar una acción de disparo esta unidad deberá elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. Las armas con la habilidad Antiaéreo que equipa esta unidad pueden en su lugar elegir como blanco la unidad enemiga más cercana que pueda **VOLAR**. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

Puntos de disparo exhaustivos. Un máximo de dos unidades pueden usar la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno; esas unidades combinadas no pueden estar formadas por más de 15 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 30 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: UNALIGNED

CLAVES: SÚPER PESADO, EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, FORTRESS OF REDEMPTION

SPINDLE DRONES



4



Los Spindle Drones son una unidad formada por 4 miniaturas. Está equipada con: pulsos de dron y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Spindle Drones (4 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pulsos de dron	Armas ligeras	18"	Port.	8+	10+	-
Armas de combate	Melee	Melee	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Aumentar el nivel de amenaza. Suma 1 a las tiradas para herir de ataques realizados por esta unidad si tiene algún marcador de explosión junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: BLACKSTONE CONSTRUCT, UNALIGNED

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SPINDLE DRONES

AMBULL



5



Un Ambull es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras enormes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ambull	6"	3+	6+	1	2	4	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras enormes	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Despliegue rápido

CLAVES DE FACCIÓN: SIN FACCIÓN

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, AMBULL