

SPACE MARINES – AGGIORNAMENTO ESTIVO

Le forze dell'Adeptus Astartes sono state rinforzate da nuove unità; puoi trovare le loro schede tecniche in questo aggiornamento. Il *Codex: Space Marines* spiega come prendere queste unità come parte di un Capitolo fra quelli inclusi in quel codex, tuttavia sono disponibili anche per molti altri Capitoli di Space Marines.

BLOOD ANGELS

Le seguenti nuove unità sono disponibili per i Blood Angels:

- Captain in armatura Phobos
- Librarian in armatura Phobos
- Lieutenants in armatura Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Ogni volta che la keyword <CAPITOLO> appare nella scheda tecnica delle unità elencate in alto, sostituiscila con **BLOOD ANGELS** (o con la keyword di un Capitolo successore dei Blood Angels, ad es. **FLESH TEARERS**). Per esempio, se includi una Infiltrator Squad e decidi che appartiene al Capitolo Blood Angels, la sua keyword <CAPITOLO> diventa **BLOOD ANGELS** e l'abilità Sistema di Comunicazione degli Infiltrators sarà 'fintanto che questa unità include un modello con un sistema di comunicazione degli Infiltrators, se sul campo ci sono modelli di **PHOBOS CAPTAIN** dei **BLOOD ANGELS** amici o di **PHOBOS LIEUTENANT** dei **BLOOD ANGELS** amici, questa unità viene sempre considerata essere in gittata delle abilità Riti di Battaglia e Precisione Tattica di quei modelli.'

Se includi un Librarian in armatura Phobos e decidi che appartiene ai Blood Angels, cambia l'ultima frase della sua abilità Psionico in: 'Conosce *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina dell'Offuscamento (vedi *Codex: Space Marines*) oppure due poteri psionici della Disciplina Sanguinaria (vedi *Codex: Blood Angels*).'

DARK ANGELS

Le seguenti nuove unità sono disponibili per i Dark Angels:

- Captain in armatura Phobos
- Librarian in armatura Phobos
- Lieutenants in armatura Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Ogni volta che la keyword <CAPITOLO> appare nella scheda tecnica delle unità elencate in alto, sostituiscila con **DARK ANGELS** (o con la keyword di un Capitolo successore dei Dark Angels, ad es. **ANGELS OF ABSOLUTION**). Per esempio, se includi un Lieutenant in armatura Phobos e decidi che appartiene al Capitolo Dark Angels, la sua keyword <CAPITOLO> diventa **DARK ANGELS** e l'abilità Precisione Tattica sarà 'ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dai modelli nelle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che la loro unità si trova entro 6" da questo modello.'

Se includi nella tua armata un Captain in armatura Phobos e decidi che appartiene ai Dark Angels, sostituisci Captain tutte le volte che compare sulla sua scheda tecnica con Master e sostituisci la keyword **CAPTAIN** con **MASTER**.

Se includi una Infiltrator Squad nella tua armata e decidi che appartiene ai Dark Angels, sostituisci con **MASTER** la keyword **CAPTAIN** nella abilità Sistema di Comunicazione degli Infiltrators della scheda tecnica di quell'unità.

Se includi un Librarian in armatura Phobos e decidi che appartiene ai Dark Angels, sostituisci la sua abilità Ed Essi Non Conosceranno la Paura con Cerchia Interna (vedi *Codex: Dark Angels*) ed esso ottiene la keyword di Fazione **DEATHWING**. Cambia l'ultima frase della sua abilità Psionico in: 'Conosce *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina dell'Offuscamento (vedi *Codex: Space Marines*) oppure due poteri psionici della Disciplina Interromanzia (vedi *Codex: Dark Angels*).'

SPACE WOLVES

Le seguenti nuove unità sono disponibili per gli Space Wolves:

- Captain in armatura Phobos
- Librarian in armatura Phobos
- Lieutenants in armatura Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Ogni volta che la keyword <CAPITOLO> appare nella scheda tecnica delle unità elencate in alto, sostituiscila con **SPACE WOLVES**. Per esempio, se includi un Impulsor e decidi che appartiene al Capitolo Space Wolves, la sua keyword <CAPITOLO> diventa **SPACE WOLVES** e l'abilità Trasporto sarà 'Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di **FANTERIA PRIMARIS** degli **SPACE WOLVES**. Non può trasportare modelli con le keywords **REATTORI DORSALI** o **Mk X GRAVIS**.'

Se nella tua armata includi un Captain in armatura Phobos e decidi che appartiene agli Space Wolves, sostituisci Captain tutte le volte che compare sulla sua scheda tecnica con Wolf Lord e sostituisci la keyword **CAPTAIN** con **WOLF LORD**. Cambia il nome della sua abilità Riti di Battaglia con Jarl di Fenris.

Se includi un Lieutenant in armatura Phobos nella tua armata e decidi che appartiene agli Space Wolves, sostituisci Lieutenant tutte le volte che compare sulla sua scheda tecnica con Battle Leader e sostituisci la keyword **LIEUTENANT** con **BATTLE LEADER**. Cambia il nome della sua abilità Precisione Tattica con Huscarl dello Jarl.

Se includi una Infiltrator Squad nella tua armata e decidi che appartiene agli Space Wolves, cambia la sua abilità Sistema di Comunicazione degli Infiltrators in: 'fintanto che questa unità include un modello con un sistema di comunicazione degli Infiltrators, se sul campo ci sono modelli di **PHOBOS WOLF LORD** degli **SPACE WOLVES** amici o di **PHOBOS BATTLE LEADER** degli **SPACE WOLVES** amici, questa unità viene sempre considerata essere in gittata delle abilità Jarl di Fenris e Huscarl dello Jarl di quei modelli.'

Se includi un Librarian in armatura Phobos e decidi che appartiene agli Space Wolves, sostituisci Librarian tutte le volte che compare sulla sua scheda tecnica con Rune Priest e sostituisci la keyword **LIBRARIAN** con **RUNE PRIEST**, e sostituisci spada psichica tutte le volte che compare sulla sua scheda tecnica con spada runica. Cambia l'ultima frase della sua abilità Psionico in: 'Conosce *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina dell'Offuscamento (vedi *Codex: Space Marines*) oppure due poteri psionici della Disciplina Tempestas (vedi *Codex: Space Wolves*).'

DEATHWATCH

Le seguenti nuove unità sono disponibili per la Deathwatch:

- Repulsor Executioner

Ogni volta che la keyword <CAPITOLO> appare nella scheda tecnica del Repulsor Executioner, sostituiscila con **DEATHWATCH**. Per esempio, se includi un Repulsor Executioner e decidi che appartiene al Capitolo Deathwatch, la sua keyword <CAPITOLO> diventa **DEATHWATCH** e l'abilità Trasporto sarà 'Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di **FANTERIA PRIMARIS** della **DEATHWATCH**. Ogni modello **Mk X GRAVIS** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare modelli con la keyword **REATTORI DORSALI**.'

ABILITÀ

Le abilità in basso sono comuni a diverse fra le unità che puoi trovare alle pagine seguenti.

ED ESSI NON CONOSCERANNO LA PAURA

Gli Space Marines degli Adeptus Astartes si ergono impavidi contro i maggiori orrori della galassia.

Quando si effettua un test di Morale per questa unità puoi ripetere il tiro di dado.

DISCIPLINA DEL REQUIEM

Per uno Space Marine il fucile requiem è molto più di un'arma: si tratta di uno strumento della divinità del Genere Umano, il portatore di morte per i nemici e di salvezza per gli alleati.

Invece di seguire le normali regole per le armi a Cadenza Rapida, i modelli di questa unità che usano armi requiem a Cadenza Rapida effettuano il numero doppio di attacchi se si applica qualsiasi delle seguenti condizioni:

- Il bersaglio del modello che spara si trova entro metà della gittata massima dell'arma.
- Il modello che spara è di **FANTERIA** e ogni modello nella sua unità è rimasto stazionario nella tua precedente fase di Movimento.
- Il modello che spara è un **TERMINATOR**, un **MOTOCICLISTA**, un **CENTURION** o un **DREADNOUGHT**.

Ai fini di questa abilità, un'arma requiem a Cadenza Rapida è qualsiasi arma requiem con il tipo Cadenza Rapida. Un'arma requiem è qualsiasi arma il cui profilo include la parola 'requiem' (fucile requiem, fucile requiem a lunga gittata, requiem tempesta, combirequiem, requiem hurricane ecc.), e qualsiasi Reliquia che sostituisce un'arma requiem (ad es. Ira del Primarch). Le regole che si applicano alle armi requiem valgono anche per il profilo fucile requiem delle combiarmi e per il profilo fucile requiem delle Reliquie che sostituiscono le combiarmi.

ASSALTO A SORPRESA

Gli Adeptus Astartes sono truppe d'assalto scelte che colpiscono con la furia di un tuono. Pochi avversari riescono a resistere al loro attacco.

Se questa unità effettua un movimento di carica, è stata caricata o esegue un Intervento Eroico, aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi dei modelli di questa unità fino alla fine del turno.



CAPTAIN IN ARMATURA PHOBOS

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Captain in armatura Phobos	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	3+
Un Captain in armatura Phobos è un singolo modello armato con: pistola requiem; carabina requiem instigator perfezionata; coltello da combattimento; granate a frammentazione; granate perforanti. Porta un mantello mimetico.									
ARMA	GITTATA	TIPO		Fd	VP	Da	ABILITÀ		
Pistola requiem	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Carabina requiem instigator perfezionata	30"	Assalto 1		4	-2	3	Quest'arma può prendere di mira un'unità PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina.		
Coltello da combattimento	Mischia	Mischia		Mod.	0	1	Quando il portatore combatte, effettua 1 attacco addizionale con quest'arma.		
Granate a frammentazione	6"	Granata D6		3	0	1	-		
Granate perforanti	6"	Granata 1		6	-1	D3	-		
ABILITÀ	Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)						Aureola di Ferro: questo modello ha un tiro invulnerabilità di 4+.		
	Posizioni Nascoste: quando schieri questo modello durante lo schieramento, esso può essere collocato ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.						Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dai modelli nelle unità di <CAPITOLO> amiche fintanto che la loro unità si trova entro 6" da questo modello.		
	Omnidisturbatore: le unità nemiche che vengono schierate sul campo come rinforzi non possono essere collocate entro 12" da questo modello.						Mantello Mimetico: quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro questo modello mentre sta godendo dei benefici della copertura, aggiungi 2 invece di 1 al tiro salvezza.		
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>								
KEYWORDS	PERSONAGGIO, FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, CAPTAIN								



LIEUTENANTS IN ARMATURA PHOBOS

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Lieutenant in armatura Phobos	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+
Questa unità include 1 Lieutenant in armatura Phobos. Può comprendere 1 Lieutenant in armatura Phobos addizionale (Valore di Potenza +4). Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; carabina requiem oculus perfezionata; coppia di lame da combattimento; granate a frammentazione; granate perforanti. Ciascun modello ha un paracadute gravitazionale.									
ARMA	GITTATA	TIPO		Fd	VP	Da	ABILITÀ		
Pistola requiem	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Pistola requiem pesante	12"	Pistola 1		4	-1	1	-		
Carabina requiem oculus perfezionata	24"	Cadenza Rapida 1		4	0	2		Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, il bersaglio non riceve il beneficio della copertura al suo tiro salvezza.	
Coltello da combattimento	Mischia	Mischia		Mod.	0	1		Quando il portatore combatte, effettua 1 attacco addizionale con quest'arma.	
Coppia di lame da combattimento	Mischia	Mischia		Mod.	0	1		Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per colpire non modificato di 6 mette a segno 1 colpo addizionale.	
Granate a frammentazione	6"	Granata D6		3	0	1	-		
Granate perforanti	6"	Granata 1		6	-1	D3	-		
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO	• Qualsiasi modello può essere equipaggiato con 1 pistola requiem pesante e 1 coltello da combattimento al posto di 1 carabina requiem oculus perfezionata, 1 coppia di lame da combattimento e 1 pistola requiem. In tal caso, ha granate fumogene al posto di un paracadute gravitazionale e ottiene la keyword REIVER .								
ABILITÀ	Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2) Paracadute Gravitazionale: se questo modello ha un paracadute gravitazionale, durante lo schieramento puoi schierarlo in bassa quota invece che sul campo. Se lo fai, alla fine di una delle tue fasi di Movimento puoi schierare questo modello ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Truppe d'Assalto: fintanto che qualsiasi unità di REIVERS della tua armata si trova entro 3" da qualunque unità nemica, sottrai 1 (fino a un massimo di -3) dalla caratteristica Disciplina di ognuna di quelle unità nemiche per ciascuna unità di REIVERS della tua armata che si trova entro 3" da quell'unità nemica.						Eroi della Compagnia: durante lo schieramento, ogni modello di questa unità deve essere schierato nello stesso momento, anche se non ha bisogno di essere collocato in coesione dell'unità. Da quel momento in poi ciascun modello viene considerato un'unità separata. Granate Fumogene: se questo modello ha granate fumogene, può usarle una volta per battaglia invece di sparare nella tua fase di Tiro. Fino all'inizio della tua prossima fase di Tiro, quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro questo modello, sottrai 1 dal tiro per colpire. Precisione Tattica: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dai modelli nelle unità di <CAPITOLO> amiche fintanto che la loro unità si trova entro 6" da questo modello.		
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>								
KEYWORDS	PERSONAGGIO, FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, LIEUTENANTS								



LIBRARIAN IN ARMATURA PHOBOS



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Librarian in armatura Phobos	6"	3+	3+	4	4	5	4	9	3+
Un Librarian in armatura Phobos è un singolo modello armato con: pistola requiem; spada psichica; granate a frammentazione; granate perforanti. Porta un mantello mimetico.									
ARMA	GITTATA	TIPO	Fo		VP	Da	ABILITÀ		
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4		0	1	-		
Spada psichica	Mischia	Mischia	Mod.		-3	D3	-		
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3		0	1	-		
Granate perforanti	6"	Granata 1	6		-1	D3	-		
ABILITÀ	Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)						Mantello Mimetico: quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro questo modello mentre sta godendo dei benefici della copertura, aggiungi 2 invece di 1 al tiro salvezza.		
	Posizioni Nascoste: quando schieri questo modello durante lo schieramento, esso può essere collocato ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.						Calotta Psionica: aggiungi 1 al totale quando effettui un test per Bloccare il Potere per questo modello per resistere a un potere psionico manifestato da un modello nemico entro 12".		
PSIONICO	Questo modello può tentare di manifestare due poteri psionici nella tua fase Psionica e può tentare di bloccare un potere psionico nella fase Psionica dell'avversario. Conosce Castigo e due poteri psionici della disciplina dell'Offuscamento (vedi <i>Codex: Space Marines</i>).								
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>								
KEYWORDS	PERSONAGGIO, FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, PSIONICO, LIBRARIAN								



INFILTRATOR SQUAD



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Questa unità include 1 Infiltrator Sergeant e 4 Infiltrators. Può comprendere fino a 5 Infiltrators addizionali (Valore di Potenza +5). Può comprendere 1 Infiltrator Helix Adept al posto di 1 Infiltrator. Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; carabina requiem marksman; granate a frammentazione; granate perforanti. Ciascun modello ha granate fumogene.									
ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ			
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per colpire non modificato pari a 6 mette automaticamente a segno un colpo e ferisce il bersaglio (non effettuare un tiro per ferire).			
Carabina requiem marksman	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1				
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1				
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-			
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO	• Se questa unità non include 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator può avere inoltre un sistema di comunicazione degli Infiltrators.								
ABILITÀ	Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)					Squadre da Combattimento: se questa unità include 10 modelli, essa può essere divisa in due unità da 5 modelli durante lo schieramento, prima di schierare qualsiasi unità.			
	Posizioni Nascoste: quando schieri questa unità durante lo schieramento, essa può essere collocata ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.					Omni disturbatori: le unità nemiche che vengono schierate sul campo come rinforzi non possono essere collocate entro 12" da questa unità.			
	Helix Adept: alla fine della tua fase di Movimento l'Infiltrator Helix Adept di questa unità può fornirle assistenza medica. Se questa unità include qualsiasi modello che ha perso una o più ferite, scegli uno di quei modelli affinché recuperi 1 ferita persa. Altrimenti, se qualsiasi modello di questa unità è stato distrutto, tira un D6; con 5+ puoi riportare sul campo un modello distrutto di questa unità con 1 ferita rimanente, collocandolo entro 3" dall'Infiltrator Helix Adept di questa unità e in coesione dell'unità (se il modello non può essere schierato in questo modo, non torna sul campo). Con 4 o meno l'Infiltrator Helix Adept di questa unità non può sparare in questo turno perché recupera il seme genetico del guerriero caduto. Ogni unità può ricevere assistenza medica solo una volta per turno.					Granate Fumogene: una volta per battaglia, invece di sparare nella tua fase di Tiro, questa unità può usare le granate fumogene. Fino all'inizio della tua prossima fase di Tiro, quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro quest'unità, sottrai 1 dal tiro per colpire.			
Sistema di Comunicazione degli Infiltrators: fintanto che questa unità include un modello con un sistema di comunicazione degli Infiltrators, se sul campo ci sono modelli di PHOBOS CAPTAIN di <CAPITOLO> amici o di PHOBOS LIEUTENANT di <CAPITOLO> amici, questa unità viene sempre considerata essere in gittata delle abilità Riti di Battaglia e Precisione Tattica di quei modelli.									
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>								
KEYWORDS	FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD								



INCURSOR SQUAD



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Incursor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Incursor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Questa unità include 1 Incursor Sergeant e 4 Incursors. Può comprendere fino a 5 Incursors addizionali (**Valore di Potenza +5**). Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; carabina requiem oculus; coppia di lame da combattimento; granate a frammentazione; granate perforanti. Ciascun modello ha granate fumogene.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Carabina requiem oculus	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, il bersaglio non riceve il beneficio della copertura al suo tiro salvezza.
Coppia di lame da combattimento	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per colpire non modificato di 6 mette a segno 1 colpo addizionale.
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO • 1 Incursor può avere inoltre una mina elettromagnetica.

ABILITÀ Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)

Mina Elettromagnetica: nella tua fase di Movimento un modello della tua armata con una mina elettromagnetica non ancora attivata può utilizzarla. In qualsiasi momento durante il movimento di quel modello, colloca una Mina Elettromagnetica Attivata entro 1" da esso, a più di 3" da qualsiasi modello nemico e a più di 6" da qualsiasi altra Mina Elettromagnetica Attivata. Se un'unità nemica si muove entro 3" da quella Mina Elettromagnetica Attivata, tira un D6; con 2+ quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali. Se quell'unità è un **VEICOLO**, subisce invece D3+1 ferite mortali. Poi quella Mina Elettromagnetica Attivata viene rimossa dal gioco.

La Mina Elettromagnetica Attivata viene rappresentata dal modello della Primed Haywire Mine, ma non conta come modello a nessun fine delle regole.

Squadre da Combattimento: se questa unità include 10 modelli, essa può essere divisa in due unità da 5 modelli durante lo schieramento, prima di schierare qualsiasi unità.

Posizioni Nascoste: quando schier questa unità durante lo schieramento, essa può essere collocata ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.

Sistema Multispettro: quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro da un modello di questa unità, ignora i modificatori ai tiri per colpire e quelli all'Abilità Balistica.

Granate Fumogene: una volta per battaglia, invece di sparare nella tua fase di Tiro, questa unità può usare le granate fumogene. Fino all'inizio della tua prossima fase di Tiro, quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro quest'unità, sottrai 1 dal tiro per colpire.

KEYWORDS DI FAZIONE IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>

KEYWORDS FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, INCURSOR SQUAD



INVICTOR TACTICAL WARSUIT

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Invictor Tactical Warsuit	*	*	*	7	6	13	4	8	3+

Un Invictor Tactical Warsuit è un singolo modello armato con: lanciagranate fragstorm; requiem pesante; cannone incendium; 2 mitragliatori pesanti ironhail; maglio dell'Invictor.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Lanciagranate fragstorm	18"	Assalto D6	4	0	1	-
Requiem pesante	36"	Pesante 3	5	-1	1	-
Cannone incendium	12"	Pesante 2D6	5	-1	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma non effettuare un tiro per colpire: essa mette automaticamente a segno un colpo.
Mitragliatore pesante ironhail	36"	Pesante 3	4	-1	1	-
Doppio cannone automatico ironhail	48"	Pesante 6	7	-1	2	-
Maglio dell'Invictor	Mischia	Mischia	x2	-3	3	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO • Questo modello può essere equipaggiato con 1 doppio cannone automatico ironhail al posto di 1 cannone incendium.

ABILITÀ Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)

Esplode: quando questo modello viene distrutto tira un D6 prima di rimuoverlo dal gioco. Con 6 esplode e ogni unità entro 6" subisce D6 ferite mortali.

Posizioni Nascoste: quando schier questo modello durante lo schieramento, esso può essere collocato ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.

Arma Secondaria Pesante: fintanto che questo modello si trova entro 1" da qualsiasi unità nemica, la caratteristica Tipo del suo requiem pesante è Pistola 3.

KEYWORDS DI FAZIONE IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>

KEYWORDS VEICOLO, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

DANNI

Alcune caratteristiche del modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

Fe RIMANENTI	M	AC	AB
7-13+	10"	3+	3+
4-6	8"	4+	4+
1-3	6"	5+	5+



SUPPRESSOR SQUAD



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Suppressor	12"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Suppressor Sergeant	12"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Questa unità include 1 Suppressor Sergeant e 2 Suppressors. Ogni modello è equipaggiato con: cannone automatico accelerator; pistola requiem; granate a frammentazione; granate perforanti. Ogni modello porta un paracadute gravitazionale.									
ARMA	GITTATA	TIPO			Fo	VP	Da	ABILITÀ	
Cannone automatico accelerator	48"	Pesante 2			7	-2	2	-	
Pistola requiem	12"	Pistola 1			4	0	1	-	
Granate a frammentazione	6"	Granata D6			3	0	1	-	
Granate perforanti	6"	Granata 1			6	-1	D3	-	
ABILITÀ	Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)						Fumogeni: una volta per battaglia, invece di sparare nella tua fase di Tiro, il Suppressor Sergeant di questa unità può usare i suoi fumogeni. Fino all'inizio della tua prossima fase di Tiro, quando viene risolto un attacco effettuato con un'arma da tiro contro questa unità sottrai 1 dal tiro per colpire.		
	Paracadute Gravitazionale: durante lo schieramento puoi schierare questa unità a bassa quota invece che sul campo. Se lo fai, alla fine di una delle tue fasi di Movimento puoi schierare questa unità ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico.								
Fuoco di Soppressione: se un modello nemico viene distrutto a causa di un attacco effettuato con un cannone automatico accelerator da un modello di questa unità, l'unità di quel modello nemico non può tirare di Reazione in questo turno.									
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>								
KEYWORDS	FANTERIA, REATTORI DORSALI, PRIMARIS, VOLARE, SUPPRESSOR SQUAD								



ELIMINATOR SQUAD

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Eliminator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Eliminator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Questa unità include 1 Eliminator Sergeant e 2 Eliminators. Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; fucile di precisione requiem; granate a frammentazione; granate perforanti. Ogni modello porta un mantello mimetico.									
ARMA	GITTATA	TIPO		Fd	VP	Da	ABILITÀ		
Pistola requiem	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Fucile di precisione requiem	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso.								
- Proiettile executioner	36"	Pesante 1		5	-1	1	Quest'arma può prendere di mira unità che non sono visibili al portatore, e può prendere di mira un'unità PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina. Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma aggiungi 2 al tiro per colpire e il bersaglio non gode del beneficio della copertura al suo tiro salvezza.		
- Proiettile a iperframmentazione	36"	Pesante D3		5	0	1	Quest'arma può prendere di mira un'unità PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina.		
- Proiettile mortis	36"	Pesante 1		5	-2	D3	Quest'arma può prendere di mira un PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina. Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per ferire di 6+ infligge al bersaglio 1 ferita mortale in aggiunta a qualsiasi altro danno.		
Carabina requiem instigator	24"	Assalto 1		4	-1	2	Quest'arma può prendere di mira un PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina.		
Fucile laser di precisione	36"	Pesante 1		8	-3	3	-		
Granate a frammentazione	6"	Granata D6		3	0	1	-		
Granate perforanti	6"	Granata 1		6	-1	D3	-		
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO	<ul style="list-style-type: none">L'Eliminator Sergeant può essere equipaggiato con una delle seguenti armi al posto di 1 fucile di precisione requiem: 1 carabina requiem instigator; 1 fucile laser di precisione.Ogni Eliminator può essere equipaggiato con 1 fucile laser di precisione al posto di 1 fucile di precisione requiem.								
ABILITÀ	Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)						Fuoco di Copertura: la prima volta che l'Eliminator Sergeant di questa unità tira di Reazione con una carabina requiem instigator nel turno dell'avversario, dopo che ha risolto la sua Reazione, questa unità può muoversi come se fosse la tua fase di Movimento (non può Avanzare come parte di questo movimento).		
	Mantello Mimetico: quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro un modello di questa unità mentre sta godendo dei benefici della copertura, aggiungi 2 invece di 1 al tiro salvezza.								
	Mira Guidata: invece di sparare nella tua fase di Tiro, l'Eliminator Sergeant di questa unità può guidare la mira di questa squadra. Fino alla fine di quella fase, quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro da un modello di questa unità, aggiungi 1 al tiro per colpire e per ferire.						Posizioni Nascoste: quando schieri questa unità durante lo schieramento, essa può essere collocata ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.		
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>								
KEYWORDS	FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD								



REPULSOR EXECUTIONER

DANNI

Alcune caratteristiche del modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S	Fe RIMANENTI	M	AB	A
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+	9-16+	10"	3+	6
Un Repulsor Executioner è un singolo modello armato con: 2 lanciagranate fragstorm; cannone a ripetizione pesante onslaught; macroinceneritore plasma; 2 requiem tempesta; doppio requiem pesante; doppio mitragliatore pesante ironhail icarus. Ha anche lanciafumogeni automatici.										5-8	5"	4+	D6
										1-4	3"	5+	1
ARMA	GITTATA	TIPO		Fd	VP	Da	ABILITÀ						
Lanciagranate fragstorm	18"	Assalto D6		4	0	1	-						
Distruttore laser pesante	72"	Pesante 2		10	-4	D6	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per i danni di 1 o 2 conta invece come 3.						
Cannone a ripetizione pesante onslaught	30"	Pesante 12		5	-1	1	-						
Gondola di razzi icarus	24"	Pesante D3		7	-1	2	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma aggiungi 1 al tiro per colpire se il bersaglio può VOLARE ; altrimenti sottrai 1 dal tiro per colpire.						
Mitragliatore pesante ironhail	36"	Pesante 3		4	-1	1	-						
Macroinceneritore plasma	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso.												
- Standard	36"	Pesante D6		8	-4	1	-						
- Sovraccarica	36"	Pesante D6		9	-4	2	Per ogni tiro per colpire pari a 1 effettuato per gli attacchi con quest'arma, il portatore subisce 1 ferita mortale dopo aver sparato con essa.						
Requiem tempesta	24"	Cadenza Rapida 2		4	0	1	-						
Doppio requiem pesante	36"	Pesante 6		5	-1	1	-						
Doppio mitragliatore pesante ironhail icarus	36"	Pesante 6		4	-1	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma aggiungi 1 al tiro per colpire se il bersaglio può VOLARE ; altrimenti sottrai 1 dal tiro per colpire.						
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO	<ul style="list-style-type: none">Questo modello può essere equipaggiato con 1 distruttore laser pesante al posto di 1 macroinceneritore plasma.Questo modello può essere equipaggiato inoltre con 1 mitragliatore pesante ironhail.Questo modello può essere equipaggiato inoltre con 1 gondola di razzi icarus.												
ABILITÀ	<div>Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)</div> <div>Ottiche Aquilon: se nella tua fase di Movimento questo modello non si muove o si muove di una distanza minore di metà della sua caratteristica Movimento, esso può sparare con il distruttore laser pesante o con il macroinceneritore plasma due volte nella successiva fase di Tiro (l'arma deve avere come bersaglio la stessa unità entrambe le volte).</div> <div>Campo Repulsor: se qualsiasi unità con questa abilità viene scelta come bersaglio di una carica, sottrai 2 dal tiro per caricare.</div> <div>Corazzato Fluttuante: le distanze sono sempre misurate da e verso lo scafo di questo modello.</div> <div>Lanciafumogeni Automatici: invece di sparare nella tua fase di Tiro, questo modello può usare i suoi lanciafumogeni automatici. Fino all'inizio della tua prossima fase di Tiro, quando viene risolto un attacco effettuato con un'arma da tiro contro questo modello, sottrai 1 dal tiro per colpire.</div> <div>Potere dello Spirito Macchina: questo modello non subisce la penalità per muoversi e sparare con armi Pesanti.</div> <div>Esplode: quando questo modello viene distrutto tira un D6 prima che qualsiasi modello imbarcato sbarchi e prima di rimuoverlo dal gioco. Con 6 esplode e ogni unità entro 6" subisce D6 ferite mortali.</div>												
TRASPORTO	Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di FANTERIA PRIMARIS di <CAPITOLO>. Ogni modello Mk X GRAVIS occupa lo spazio di due modelli. Non può trasportare modelli con la keywords REATTORI DORSALI.												
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>												
KEYWORDS	VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER												



IMPULSOR

DANNI

Alcune caratteristiche del modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S	Fe RIMANENTI	M	AB	A
Impulsor	*	6+	*	7	7	11	*	8	3+	6-11+	14"	3+	3
Un Impulsor è un singolo modello armato con: 2 requiem tempesta.										3-5	7"	4+	D3
										1-2	4"	5+	1
ARMA	GITTATA	TIPO		FD	VP	DA	ABILITÀ						
Sistema di missili bellicatus	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso.												
- Missili perforanti	48"	Pesante 1		8	-2	D6	-						
- Missili a frammentazione	48"	Pesante D6		4	0	1	-						
- Missili icarus	48"	Pesante D3		7	-1	D3	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma aggiungi 1 al tiro per colpire se il bersaglio può VOLARE ; altrimenti sottrai 1 dal tiro per colpire.						
Lanciagranate fragstorm	18"	Assalto D6		4	0	1	-						
Mitragliatore pesante ironhail	36"	Pesante 3		4	-1	1	-						
Sistema artiglio celeste ironhail	36"	Pesante 6		4	-1	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, aggiungi 1 al tiro per colpire e al tiro per ferire se il bersaglio può VOLARE ; altrimenti sottrai 1 solo dal tiro per colpire.						
Requiem tempesta	24"	Cadenza Rapida 2		4	0	1	-						
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO	<ul style="list-style-type: none">Questo modello può essere equipaggiato inoltre con 1 mitragliatore pesante ironhail.Questo modello può essere equipaggiato con 2 lanciagranate fragstorm al posto di 2 requiem tempesta.Questo modello può avere una cupola scudo o un sistema di comunicazione orbitale, oppure può essere equipaggiato con una delle seguenti armi: 1 sistema di missili bellicatus; 1 sistema artiglio celeste ironhail.												
ABILITÀ	<div>Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Disciplina del Requiem, Assalto a Sorpresa (pag.2)</div> <div>Corazzato Fluttuante: le distanze sono sempre misurate da e verso lo scafo di questo modello.</div> <div>Campo Repulsor: se qualsiasi unità con questa abilità viene scelta come bersaglio di una carica, sottrai 2 dal tiro per caricare.</div> <div>Veicolo d'Assalto: dopo che questo modello si è mosso nella tua fase di Movimento, se non ha Avanzato, qualsiasi unità imbarcata in esso può sbarcare. Le unità che fanno ciò non possono essere scelte per caricare in quel turno.</div> <div>Cupola Scudo: un modello con cupola scudo ha un tiro invulnerabilità di 4+.</div> <div>Sistema di Comunicazione Orbitale: nella tua fase di Tiro un modello della tua armata con un sistema di comunicazione orbitale che non è stato usato in questa battaglia può usarlo per ordinare un bombardamento orbitale. Se lo fa, seleziona un punto sul campo e tira un D6 per ogni unità entro D6" da esso, sottraendo 1 dal risultato se l'unità per cui tiri è un PERSONAGGIO. Con 4+ l'unità per cui tiri subisce D3 ferite mortali.</div> <div>Esplode: quando questo modello viene distrutto tira un D6 prima che qualsiasi modello imbarcato sbarchi e prima di rimuoverlo dal gioco. Con 6 esplode e ogni unità entro 6" subisce D6 ferite mortali.</div>												
TRASPORTO	Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di FANTERIA PRIMARIS di <CAPITOLO>. Non può trasportare modelli con le keywords REATTORI DORSALI o Mk X GRAVIS .												
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>												
KEYWORDS	VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, IMPULSOR												

VALORI IN PUNTI

Se stai giocando una partita che usa i valori in punti, in basso puoi trovare il costo in punti di questi modelli e di qualsiasi nuovo equipaggiamento abbiano. Nota: ai fini di determinare i valori in punti delle unità di un Capitolo che usa una terminologia differente, usa la terminologia originale. Per esempio, un Master in armatura Phobos è considerato un Captain in armatura Phobos:

UNITÀ	MODELLI PER UNITÀ	PUNTI PER MODELLO (equipaggiamento escluso)
Captain in armatura Phobos	1	90
Eliminator Squad	3	18
Impulsor	1	75
Incursor Squad	5-10	19
Infiltrator Squad	5-10	22 (32 per un Infiltrator Helix Adept)
Invictor Tactical Warsuit	1	90
Librarian in armatura Phobos	1	90
Lieutenant in armatura Phobos	1-2	75
Repulsor Executioner	1	215
Suppressor Squad	3	18

ARMI DA TIRO	
ARMA	PUNTI PER ARMA
Cannone automatico accelerator	10
Cannone incendium	15
Carabina requiem instigator	5
Carabina requiem instigator perfezionata	6
Carabina requiem marksman	0
Carabina requiem occulus	0
Carabina requiem occulus perfezionata	4
Distruttore laser pesante	40
Doppio cannone automatico ironhail	20
Doppio mitragliatore pesante ironhail icarus	10
Fucile di precisione requiem	3
Fucile laser di precisione	15
Sistema artiglio celeste ironhail	5
Sistema di missili bellicatus	17

ARMI DA MISCHIA	
ARMA	PUNTI PER ARMA
Coppia di lame da combattimento	0
Maglio dell'Invictor	0
Spada psichica	8

EQUIPAGGIAMENTO	
OGGETTO	PUNTI PER OGGETTO
Cupola scudo	18
Granate fumogene	0
Mantello mimetico	3
Mina elettromagnetica	10
Paracadute Gravitazionale	2
Sistema di comunicazione degli Infiltrators	10
Sistema di comunicazione orbitale	18