

REGOLA DELL'ARMATA

Gli Aeldari vivono sul filo dell'estinzione. In virtù di ciò, i loro Veggenti sono diventati esperti nel predire il futuro, nello scorgere i molti fili del fato di fronte alle loro genti e nel distinguere le conseguenze di ciascuno. Una semplice azione compiuta al momento esatto può evitare eventi catastrofici, aiutando gli Aeldari nella loro sempiterna lotta per la sopravvivenza.

TRAMA DEL FATO

Se la Fazione della tua armata è **AELDARI**, all'inizio della battaglia effettua un tiro Trama del Fato tirando sei D6.

Se lo desideri puoi poi ripetere il tiro di tutti questi dadi, ma se lo fai tiri un D6 in meno. Puoi continuare a ripetere il tiro di tutti i dadi in tal modo, togliendo un D6 ogni volta, finché non sei soddisfatto dei risultati (o ti rimane soltanto un D6).

Quando sei soddisfatto dei risultati, i dadi restanti diventano i tuoi dadi Fato per la battaglia. Non puoi cambiare o ripetere ulteriormente tali risultati, a meno che una regola non lo specifichi. Tieni i tuoi dadi Fato da parte: questa è la tua riserva di dadi Fato.

Una volta per fase, prima di effettuare un tiro di dado per un modello o unità della tua armata con l'abilità Trama del Fato, se hai uno o più dadi nella tua riserva di dadi Fato puoi usare uno di essi. Per farlo, scegli uno di quei dadi Fato per sostituire quel tiro di dado. Il dado che sostituisci non viene tirato; usa invece il valore del dado Fato scelto come se l'avessi tirato (ciò conta come un tiro di dado non modificato di quel valore a tutti i fini delle regole). Puoi usare ogni dado Fato in tal modo solo una volta. Una volta usato, rimuovi il dado Fato dalla tua riserva di dadi Fato e tira tutti gli eventuali restanti dadi che fanno parte di quel tiro. Puoi usare i dadi Fato per qualsiasi dei seguenti tipi di tiro:

- Tiro per Avanzare
- Test per i Traumi
- Tiro per Caricare
- Tiro per i Danni
- Tiro per Colpire
- Tiro salvezza
- Tiro per Ferire



AELDARI – SCHIERA DA BATTAGLIA

REGOLA DEL DISTACCAMENTO

Se la Fazione della tua armata è **AELDARI**, puoi usare questa regola del Distaccamento Schiera da Battaglia.

PREVEGGENZA IMPAREGGIABILE

Quando gli Aeldari scendono in campo, chiunque vi si opponga rimane sbigottito dalla loro grazia, eleganza e prodezza marziale. Laddove esseri inferiori vacillano, gli Aeldari si muovono con una sicurezza d'intenti che viene percepita come inevitabile.

Ogni volta che un'unità degli **AELDARI** della tua armata viene scelta per sparare o per combattere, quando risolvi tali attacchi puoi ripetere un singolo tiro per Colpire e puoi ripetere un singolo tiro per Ferire.

CORSARI E ATTORI ITINERANTI

La Città Oscura è frequentata da spietati mercenari e guerrieri nomadi da altri ceppi dell'antica razza. Troupe di Arlecchini e bande pirates di Corsari accompagnano molte scorrerie dei Drukhar, svincolate dalla costrizione delle vie e libere di perseguire profitti e scopi personali in tutta la galassia.

Se la Fazione della tua armata è **DRUKHARI** puoi includere nella tua armata unità di **ARLECCHINI** e **ANHRATHE** anche se non hanno la keyword di Fazione **DRUKHARI**. Il valore in punti totale delle unità di **ARLECCHINI** e/o **ANHRATHE** che puoi includere nell'armata dipende dalle dimensioni della battaglia, come segue:

- **Incursione:** fino a 250 punti
- **Forza d'Attacco:** fino a 500 punti
- **Offensiva:** fino a 750 punti

Nessun modello di **ARLECCHINI** o **ANHRATHE** incluso nell'armata in tal modo può essere il tuo **GENERALE** né ricevere Potenziami.

YNNARI

Yvraine, personalità tanto controversa quanto unificatrice, attira dagli Aeldari sia odio che ammirazione. Alcuni ex alleati hanno operato un taglio netto con lei e i suoi ideali, mentre la sua influenza ha piantato fra i suoi ex nemici semi di alleanze ritenute un tempo impossibili.

Se la Fazione della tua armata è **AELDARI** e il tuo **GENERALE** è **YVRAINE** puoi includere nella tua armata unità dei **DRUKHARI** anche se non hanno la keyword di Fazione **AELDARI**. Il valore in punti totale di tali unità che puoi includere nella tua armata dipende dalle dimensioni della battaglia, come segue:

- **Incursione:** fino a 500 punti
- **Forza d'Attacco:** fino a 1.000 punti
- **Offensiva:** fino a 1.500 punti

Nessun modello dei **DRUKHARI** incluso nella tua armata in tal modo può ricevere Potenziami. Tramite queste regole non puoi includere nella tua armata unità con nessuna delle seguenti keyword: **PRINCIPI FENICE; AVATAR DI KHAINE; SOLITARIO; CONGREGHE DEGLI HAEMONCULI.**



AELDARI – SCHIERA DA BATTAGLIA

POTENZIAMENTI

Se stai usando la regola del Distaccamento Schiera da Battaglia puoi usare questi Potenziamenti della Schiera da Battaglia.

GEMMA DELLA FENICE

Al culmine della Guerra nei Cieli, Isha fece confluire il calore di cento stelle in una pietra lucente per salvare Asuryan. Si dice che la Gemma della Fenice sia l'unico frammento sopravvissuto dell'antica pietra e che conservi il potere di riportare in vita i caduti.

Solo modelli di **AELDARI**. La prima volta che il portatore viene distrutto, tira un D6: con 2+ mettilo da parte. Alla fine della fase, rischieralo con tutte le sue ferite il più vicino possibile alla sua posizione precedente e non entro la Distanza di Ingaggio di nessun modello nemico.

PIETRE PIANGENTI

Scolpite da rubini psicoattivi, queste pietre runiche ricordano le gocce di sangue che stillano dalla mano di Khaine. In battaglia si ridispongono autonomamente per svelare scampoli di futuro.

Solo modelli di **AELDARI**. Ogni volta che l'unità del portatore distrugge un'unità nemica, tira un D6 e aggiungilo alla tua riserva di dadi Fato con il risultato che hai appena ottenuto.

ORACOLO DELLE RUNE

Una volta divinate le intenzioni del comandante nemico, questo psionico può reagire ai suoi piani ancora prima che vengano messi in atto.

Solo modelli **PSIONICI** degli **AELDARI**. Nella tua fase di Comando puoi scegliere un dado nella tua riserva di dadi Fato, ripeterne il tiro e rimetterlo nella tua riserva di dadi Fato con il risultato che hai appena ottenuto.

MESSAGGERO DEL FATO

Le trame del fato si avvolgono intorno a questo guerriero e le vie del destino vengono manipolate per proteggerlo, affinché possa rispondere agli attacchi del nemico.

Solo modelli di **AELDARI**. Una volta per turno, subito dopo aver effettuato un tiro per Colpire, un tiro per Ferire o un tiro salvezza per il portatore, puoi considerare invece il risultato come un 6 non modificato.





AELDARI – SCHIERA DA BATTAGLIA

STRATAGEMMI

Se stai usando la regola del Distacco Schiera da Battaglia, puoi usare questi Stratagemmi della Schiera da Battaglia.



FINTA RITIRATA

SCHIERA DA BATTAGLIA – STRATAGEMMA
ESPEDIENTE STRATEGICO

1PC

Gli sfuggenti Aeldari compiono azioni imprevedibili e ingannevoli. Ciò che appare inizialmente come una ritirata si rivela il preludio di un devastante attacco.

QUANDO: nella tua fase di Movimento, subito dopo che un'unità degli **AELDARI** della tua armata ha effettuato un movimento di Ripiegamento.

BERSAGLIO: quell'unità degli **AELDARI**.

EFFETTO: la tua unità è idonea a sparare e a dichiarare una carica in questo turno anche se ha Ripiegato.



AGILITÀ INEGUAGLIABILE

SCHIERA DA BATTAGLIA – STRATAGEMMA
TATTICA BELLICA

1PC

La grazia in battaglia e una spietata efficienza sono virtù preziose per le armate degli arcamondi. Al pari delle luccicanti spade di Khaine, gli Asuryani si fanno strada tra i ranghi nemici.

QUANDO: nella tua fase di Movimento.

BERSAGLIO: un'unità degli **AELDARI** della tua armata che non è stata scelta per muoversi in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase, se la tua unità Avanza, non effettuare tiri per Avanzare per essa. Fino alla fine della fase aggiungi invece 6" alla caratteristica Movimento dei modelli della tua unità.



SPARA E SVANISCI

SCHIERA DA BATTAGLIA – STRATAGEMMA
ESPEDIENTE STRATEGICO

2PC

Gli Aeldari, maestri delle tattiche mordi e fuggi, ingaggiano un bersaglio con raffiche di proiettili e poi si gettano in copertura o escono dalla linea di vista.

QUANDO: alla fine della tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un'unità degli **AELDARI** della tua armata.

EFFETTO: la tua unità può effettuare un movimento Normale. Al termine di questo movimento non può imbarcarsi in un **TRASPORTO**.

RESTRIZIONI: non puoi scegliere un'unità **AEROMOBILE** o un'unità entro la Distanza di Ingegaggio di una o più unità nemiche, e fino alla fine del turno l'unità che hai scelto non è idonea a dichiarare una carica.



TEMPESTA DI LAME

SCHIERA DA BATTAGLIA – STRATAGEMMA
ESPEDIENTE STRATEGICO

1PC

Grazie ai riflessi eccezionali con cui colgono persino i movimenti più repentini, i precisi Aeldari sparano raffiche chirurgiche.

QUANDO: nella tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un'unità degli **AELDARI** della tua armata che non è stata scelta per sparare in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco, se ottiene una Ferita Critica migliora di 2 la caratteristica VP di quell'attacco.



AELDARI – SCHIERA DA BATTAGLIA

STRATAGEMMI

Se stai usando la regola del Distaccamento Schiera da Battaglia, puoi usare questi Stratagemmi della Schiera da Battaglia.



FANTASMA

SCHIERA DA BATTAGLIA – STRATAGEMMA
ESPEDIENTE STRATEGICO

Gli Aeldari sono maestri dell'inganno, tanto che adoperano oloemettitori e fantasmi psichici per imbrogliare gli esploratori nemici.

QUANDO: alla fine della fase di Movimento dell'avversario.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** degli **AELDARI** della tua armata (esclusi **AEROMOBILI**).

EFFETTO: la tua unità può effettuare un movimento Normale di massimo 7". Alla fine di tale movimento non può imbarcarsi in un **TRASPORTO**.

RESTRIZIONI: non puoi scegliere un'unità entro la Distanza di Ingegaggio di una o più unità nemiche, e fino alla fine del turno non puoi scegliere quell'unità come bersaglio dello Stratagemma Intervento Eroico.

1PC



REAZIONI FULMINEE

SCHIERA DA BATTAGLIA – STRATAGEMMA
TATTICA BELLICA

Gli Aeldari riescono a comprendere gli eventi sul campo di battaglia a una velocità sconcertante, il che rende le loro reazioni fisiche talmente veloci da riuscire a schivare attacchi che colpirebbero qualunque altro bersaglio.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario o nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità degli **AELDARI** della tua armata (escluse le unità **SPETTROCOSTRUTTO**) che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase sottrai 1 dal tiro per Colpire ogni volta che un attacco ha come bersaglio la tua unità.

1PC



ASURMEN

M

7"

R

3

S

2+

Fe

5

D

6+

CO

1



ARMI DA TIRO

GITTA	A	AB	Fo	VP	Da	
Gemelli Sanguinari [ASSALTO, COLPO FATALE, PISTOLA]	24"	6	2+	4	-1	2

ARMI DA MISCHIA

GITTA	A	AC	Fo	VP	Da	
Spada di Asur [FERITE DEVASTANTI]	Mischia	6	2+	6	-3	3

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Mano di Asuryan: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco, aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Acume Tattico: una volta per turno puoi scegliere l'unità di questo modello come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione per OPC, e puoi farlo anche se hai già usato questo Stratagemma su un'altra unità in questa fase.

TIRO INVULNERABILITÀ

3+

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, ASURMEN**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

ASURMEN

Le doti combattive di Asurmen sono mozzafiato, la maestosità della sua presenza tale che i Guerrieri d'Aspetto nei paraggi vengono pervasi dal suo incommensurabile acume tattico. Oltre ai fucili shuriken montati sul braccio chiamati Gemelli Sanguinari, il Principe Fenice impugna la Spada di Asur, nella cui elsa è incastonata la pietra dello spirito appartenente a suo fratello Tethesis.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Asurmen – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Gemelli Sanguinari; Spada di Asur.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- VINDICATORI IMPLACABILI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, ASURMEN



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

AUTARCA

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	3+	4	6+	1



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Tessimorte [FERITE DEVASTANTI, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fucile a fusione dei Dragoni [ASSALTO, TERMICA 3]	12"	1	2+	9	-4	D6
Pistola a fusione [ASSALTO, TERMICA 2, PISTOLA]	6"	1	2+	8	-4	D3
➡ Lanciamissili dei Mietitori – colpo stellare [PESANTE]	48"	1	3+	8	-2	2
➡ Lanciamissili dei Mietitori – sciame stellare [PESANTE]	48"	2	3+	5	-1	1
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama delle Banshee	Mischia	5	2+	4	-3	1
Spada a catena degli Scorpioni [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	6	2+	5	0	1
Falcione stellare	Mischia	5	3+	6	-2	2

➡ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, GRANATE, AUTARCA

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Stratega Eccezionale: una volta per turno puoi scegliere l'unità di questo modello come bersaglio di uno Stratagemma anche se in quella fase hai già usato tale Stratagemma su un'altra unità.

Via del Comando: all'inizio della tua fase di Comando, se questo modello è il tuo **GENERALE** e si trova in campo, ottieni 1PC.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Maschera delle Banshee Urlanti: l'unità del portatore ha l'abilità **Combatte per Prima**.

Mandilaser: le armi da mischia del portatore hanno l'abilità **[FERITE DEVASTANTI]** quando hanno come bersaglio unità prive delle keyword **MOSTRO** o **VEICOLO**.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

AUTARCA

Gli Autarchi sono leggendari per il loro acume tattico, le capacità marziali e l'indomita forza di volontà. Hanno percorso a lungo le vie del guerriero e senza mai cadere nella trappola dell'ossessione. Ora sfruttano tutto ciò che hanno appreso e padroneggiato per comandare le schiere da guerra degli Asuryani.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la pistola shuriken con una delle seguenti:
 - 1 tessimorte
 - 1 fucile a fusione dei Dragoni
 - 1 pistola a fusione
 - 1 lanciamissili dei Mietitori
- Questo modello può sostituire il falcone stellare con una delle seguenti:
 - 1 lama delle Banshee
 - 1 spada a catena degli Scorpioni
- Questo modello può essere equipaggiato con una delle seguenti:
 - 1 maschera delle Banshee Urlanti
 - 1 mandilaser

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Autarca

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; falcone stellare.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- **GUARDIANI D'ASSALTO**
- **GUARDIANI DIFENSORI**

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, GRANATE, AUTARCA



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

AUTARCA RAPACE DELLE VIE

M	R	S	Fe	D	CO
14"	3	3+	4	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Tessimorte [FERITE DEVASTANTI, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Fucile a fusione dei Dragoni [ASSALTO, TERMICA 3]	12"	1	2+	9	-4	D6
	Pistola a fusione [ASSALTO, TERMICA 2, PISTOLA]	6"	1	2+	8	-4	D3
➡	Lanciamissili dei Mietitori – colpo stellare [PESANTE]	48"	1	3+	8	-2	2
➡	Lanciamissili dei Mietitori – sciame stellare [PESANTE]	48"	2	3+	5	-1	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lama delle Banshee	Mischia	5	2+	4	-3	1
	Spada a catena degli Scorpioni [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	6	2+	5	0	1
	Falcione stellare	Mischia	5	3+	6	-2	2

➡ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, REATTORI DORSALI, VOLARE, GRANATE, AUTARCA RAPACE DELLE VIE

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità, Agente Solitario

FAZIONE: Trama del Fato

Indomabile Forza di Volontà [Aura]: fintanto che un'unità degli **AELDARI** amica si trova entro 6" da questo modello, ogni volta che quella unità effettua un test per i Traumi o di Disciplina, aggiungi 1 a quel test.

Via del Comando: all'inizio della tua fase di Comando, se questo modello è il tuo **GENERALE** e si trova in campo, ottieni 1PC.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Maschera delle Banshee Urlanti: il portatore ha l'abilità **Combatte per Primo**.

Mandilaser: le armi da mischia del portatore hanno l'abilità **[FERITE DEVASTANTI]** quando hanno come bersaglio unità prive delle keyword **MOSTRO** o **VEICOLO**.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

AUTARCA RAPACE DELLE VIE

Se dotato di equipaggiamenti come lo zaino alato o il generatore di salto warp, l'Autarca diventa un condottiero eccezionalmente mobile: è in grado di comparire in un batter di ciglia ovunque la schiera da guerra abbia necessità, offrendo le sue armi aggraziate e il suo consumato acume strategico per balzare oltre la portata dei nemici.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la pistola shuriken con una delle seguenti:
 - 1 tessimorte
 - 1 fucile a fusione dei Dragoni
 - 1 pistola a fusione
 - 1 lanciamissili dei Mietitori
- Questo modello può sostituire il falcone stellare con una delle seguenti:
 - 1 lama delle Banshee
 - 1 spada a catena degli Scorpioni.
- Questo modello può essere equipaggiato con una delle seguenti:
 - 1 maschera delle Banshee Urlanti
 - 1 mandilaser

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Autarca Rapace delle Vie

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; falcone stellare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, REATTORI DORSALI, VOLARE, GRANATE, AUTARCA RAPACE DELLE VIE



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

AUTARCA SOLCACIELO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	3+	5	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile a fusione dei Dragoni [ASSALTO, TERMICA 3]	12"	1	2+	9	-4	D6
	Lancia laser [ASSALTO]	6"	1	2+	6	-3	2
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	2+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lama delle Banshee	Mischia	5	2+	4	-3	1
	Lancia laser [LANCIA]	Mischia	4	2+	4	-3	2

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Via del Comando: all'inizio della tua fase di Comando, se questo modello è il tuo **GENERALE** ottieni 1PC.

Cavalcare il Vento: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che quella unità Avanza, non effettuare per essa un tiro per Avanzare. Fino alla fine della fase aggiungi invece 6" alla caratteristica Movimento dei modelli di quella unità.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **IN SELLA, PERSONAGGIO, VOLARE, AUTARCA, AUTARCA SOLCACIELO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

AUTARCA SOLCACIELO

Gli Autarchi guidano abilmente le schiere da guerra dal fronte, piombando nella mischia in sella a moto a reazione. Quando vengono colti dalla brama di sangue, attingono alle tecniche apprese nei Templi d'Aspetto per guidare le offensive, duellare con i leader nemici e distruggerne le macchine da guerra.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la lancia laser con una delle seguenti:
 - 1 fucile a fusione dei Dragoni
 - 1 lama delle Banshee

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Autarca Solcacielo

Questo modello è equipaggiato con: lancia laser, doppio fucile shuriken.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- CAVALCAVENTO

KEYWORD: IN SELLA, PERSONAGGIO, VOLARE, AUTARCA, AUTARCA SOLCACIELO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

AVATAR DI KHAINE

M	R	S	Fe	D	CO
10"	12	2+	14	6+	5



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fato Urlante [SCARICA DI COLPI D3]	12"	1	2+	16	-4	D6+2
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
➡️	Fato Urlante – fendente	Mischia	6	2+	14	-4	D6+2
➡️	Fato Urlante – spazzata	Mischia	12	2+	7	-2	2

➡️ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: MOSTRO, PERSONAGGIO, EROE EPICO, DEMONE, AVATAR DI KHAINE

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3

FAZIONE: Trama del Fato

Corpo Incandescente: ogni volta che a questo modello viene assegnato un attacco, dimezza la caratteristica Danni di quell'attacco.

La Mano Insanguinata (Aura): fintanto che un'unità degli AELDARI amica si trova entro 6" da questo modello, aggiungi 1 ai suoi tiri per Avanzare e per Caricare.

DANNEGGIATO: 1-5 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-5 ferite, ogni volta che esso effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

AVATAR DI KHAINE

L'Avatar di Khaine è l'incarnazione di un'ancestrale divinità della guerra, la cui presenza è sufficiente a suscitare una collera irrefrenabile negli Asuryani che la circondano. In battaglia marcia tra le raffiche nemiche senza batter ciglio, ghignando crudele mentre la sua arma, il Fato Urlante, divora carne e sangue a ogni fendente e affondo.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Avatar di Khaine – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Fato Urlante

KEYWORD: MOSTRO, PERSONAGGIO, EROE EPICO, DEMONE, AVATAR DI KHAINE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

BAHARROTH

M	R	S	Fe	D	CO
14"	3	2+	5	6+	1



ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Furia della Tempesta [ASSALTO, COLPO FATALE]	24"	4	2+	6	-1	2

ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama Fulgente [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	6	2+	5	-2	2

ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità, Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Urlo del Vento: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco, aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Calcanuvole: nella tua fase di Tiro, dopo che ha sparato, l'unità di questo modello può effettuare un movimento Normale di massimo 6" come se fosse la tua fase di Movimento se non si trova entro la Distanza di Ingaggio si nessuna unità nemica, quella unità. Se lo fa, fino alla fine del turno, quella unità non è idonea a dichiarare una carica.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, REATTORI DORSALI, VOLARE, GRANATE, PRINCIPE FENICE, BAHARROTH



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

BAHARROTH

Baharroth si muove con la grazia dello zefiro e attacca con la violenza dell'uragano. In battaglia la sua genialità risplende: si tuffa nella mischia, apre il fuoco e sfreccia ad affrontare la preda successiva. In corpo a corpo spicca le teste dei nemici vibrando l'elegante filo ricurvo della scintillante Lama Fulgente.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Baharroth – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Furia della Tempesta; Lama Fulgente.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- FALCHI PREDATORI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, REATTORI DORSALI, VOLARE, GRANATE, PRINCIPE FENICE, BAHARROTH



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

CORSARI PREDONI DEL VUOTO

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	4+	1	6+	2



ARMATEGGIAMENTO	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile dei Corsari [ASSALTO]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
	Evisceratore dei Corsari [ASSALTO, TORRENZIALE]	18"	D6	N/A	6	0	1
	Neurodistruttore [ANTI-FANTERIA 2+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
	Fucile shuriken a lunga gittata [ASSALTO, CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	3+	4	-1	1
	Spettrocannone [FERITE DEVASTANTI]	18"	1	3+	14	-4	D6

ARMATEGGIAMENTO	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Spada potenziata degli Aeldari	Mischia	2	3+	4	-2	1
	Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	3	0	1

ABILITÀ

BASE: **Esploratori 7"**

Razziatori del Vuoto: ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco, ripeti i tiri per Colpire pari a 1. Se il bersaglio di quell'attacco è un'unità nemica entro la gittata di un segnalino obiettivo, puoi invece ripetere i tiri per Colpire.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo di Nebbia: il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, ANHRATHE,
CORSARI PREDONI DEL VUOTO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CORSARI PREDONI DEL VUOTO

Gli abili e svelti combattenti noti con il nome di Predoni del Vuoto formano il grosso delle ciurme di Corsari. Mediante precise raffiche dei letali fucili shuriken possono falciadiare la fanteria ostile o sguainare le spade potenziate per avventarsi sulle posizioni nemiche e lanciarsi in feroci scontri corpo a corpo.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Felarca Predone del Vuoto può sostituire la pistola shuriken con una delle seguenti:
 - 1 neurodistruttore
 - 1 fucile shuriken a lunga gittata
- Il Felarca Predone del Vuoto può essere equipaggiato con:
 - 1 scudo di nebbia
- I Corsari Predoni del Vuoto di quest'unità possono sostituire ciascuno la pistola shuriken e la spada potenziata degli Aeldari con 1 fucile shuriken a lunga gittata.
- Per ogni 5 modelli in questa unità, 1 Corsaro Predone del Vuoto può sostituire la spada potenziata degli Aeldari o il fucile shuriken a lunga gittata con una delle seguenti:
 - 1 fucile dei Corsari
 - 1 evisceratore dei Corsari
- Se questa unità contiene 10 modelli, 1 Corsaro Predone del Vuoto può sostituire il fucile shuriken a lunga gittata con una delle seguenti:
 - 1 cannone shuriken
 - 1 spettrocannone

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Felarca Predone del Vuoto
- 4-9 Corsari Predoni del Vuoto

Ogni modello è equipaggiato con: pistola shuriken; arma da corpo a corpo; spada potenziata degli Aeldari.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, ANHRATHE, CORSARI PREDONI DEL VUOTO



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	4+	1	6+	1



ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Fucile dei Corsari [ASSALTO]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
Evisceratore dei Corsari [ASSALTO, TORRENZIALE]	18"	D6	N/A	6	0	1
Carnefice [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	18"	3	3+	6	-2	D3
Pistola a fusione [ASSALTO, TERMICA 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	D3
Neurodistruttore [ANTI-FANTERIA 2+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Fucile lungo da Esploratore [PESANTE, PRECISIONE]	36"	1	3+	4	-1	2
Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Fucile shuriken a lunga gittata [ASSALTO, CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	3+	4	-1	1
Spettrocannone [FERITE DEVASTANTI]	18"	1	3+	14	-4	D6

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada potenziata degli Aeldari	Mischia	3	3+	4	-2	1
Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	3	0	1
Coppia di lame Hekatarii [BINATA]	Mischia	4	2+	3	-2	1
Bastone stregato [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	2+	3	0	D3

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: FANTERIA, GRANATE, ANHRATHE, CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO | CERCAROTTA: PSIONICO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

ABILITÀ

BASE: Esploratori 7"

Pirati Razziatori: all'inizio della battaglia scegli un'unità dell'armata avversaria. Ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco che ha come bersaglio quella unità, quell'attacco ha le abilità [COLPO FATALE] e [PRECISIONE].

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Gemme del Medium: una volta per turno, la prima volta che l'unità del portatore fallisce un tiro salvezza, cambia in 0 la caratteristica Danni di quell'attacco.

Faolchú: le armi da tiro dei modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità [IGNORA LA COPERTURA].

Scudo di Nebbia: il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO

Gli Sfregiati dal Vuoto sono veterani temprati da una vita di pirateria. Questi Corsari hanno veleggiato tra le stelle per secoli e visto il meglio e il peggio che la galassia ha da offrire. Nel corso degli anni hanno sviluppato talenti e stili di combattimento unici, e in battaglia portano con sé dotazioni specialistiche.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di Corsari Sfregiati dal Vuoto può sostituire ciascuno la pistola shuriken e la spada potenziata degli Aeldari con 1 fucile shuriken a lunga gittata.
- Il Felarca Sfregiato dal Vuoto può sostituire la pistola shuriken con una delle seguenti:
 - 1 neurodistruttore
 - 1 fucile shuriken a lunga gittata
- Il Felarca Sfregiato dal Vuoto può essere equipaggiato con 1 scudo di nebbia.
- Ogni 5 modelli in questa unità, 1 Corsaro Sfregiato dal Vuoto può sostituire il fucile shuriken a lunga gittata con una delle seguenti:
 - 1 fucile dei Corsari
 - 1 evisceratore dei Corsari
- Se questa unità include 10 modelli, 1 Corsaro Sfregiato dal Vuoto può sostituire il fucile shuriken a lunga gittata con una delle seguenti:
 - 1 cannone shuriken
 - 1 spettrocannone
- Se questa unità include 10 modelli, 1 Corsaro Sfregiato dal Vuoto può sostituire il fucile shuriken a lunga gittata con 1 fucile lungo da Esploratore.
- Se questa unità include 10 modelli, 1 Corsaro Sfregiato dal Vuoto può sostituire la spada potenziata degli Aeldari con 1 pistola a fusione.
- 1 modello di Corsaro Sfregiato dal Vuoto con pistola shuriken e spada potenziata degli Aeldari può essere equipaggiato con 1 Faolchú.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

Questa unità può contenere un massimo di 10 modelli.

- 1 Felarca Sfregiato dal Vuoto
- 4-9 Corsari Sfregiati dal Vuoto
- 0-1 Fendiombra
- 0-1 Tessianima
- 0-1 Cercarotta

Ogni Corsaro Sfregiato dal Vuoto e Felarca Sfregiato dal Vuoto è equipaggiato con: pistola shuriken; spada potenziata degli Aeldari; arma da corpo a corpo.

Il Fendiombra è equipaggiato con: pistola shuriken; arma da corpo a corpo; coppia di lame Hekatarii.

Il Tessianima è equipaggiato con: pistola shuriken; spada potenziata degli Aeldari; arma da corpo a corpo; gemme del medium.

Il Cercarotta è equipaggiato con: pistola shuriken; Carnefice; arma da corpo; bastone stregato.

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: FANTERIA, GRANATE, ANHRATHE, CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO | CERCAROTTA: PSIONICO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CACCIATORE CREMISI

M	R	S	Fe	D	CO
20+"	8	3+	12	6+	0



🎯 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Lancia splendente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Laser a impulsi	48"	3	3+	9	-2	D6
Cannone stellare	36"	2	3+	8	-3	2

⚔️ ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Scafo di spettrosso	Mischia	3	4+	6	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Cacciatore Celeste: ogni volta che questo modello effettua un attacco da tiro che ha come bersaglio un'unità in grado di **VOLARE**, aggiungi 1 al tiro per Colpire e aggiungi 1 al tiro per Ferire.

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che esso effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, CACCIATORE CREMISI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CACCIATORE CREMISI

I sublimi Cacciatori Cremisi pilotano i formidabili caccia dotati di armamenti per l'interdizione aerea. Grazie a riflessi sovrumani braccano gli aeromobili nemici e li distruggono con inquietante facilità, sfruttando le capacità affinate durante le sortite di addestramento notturne compiute con i guerrieri del Tempio d'Aspetto.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire i 2 cannoni stellari con 2 lance splendenti.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Cacciatore Cremisi

Questo modello è equipaggiato con: 2 cannoni stellari; laser a impulsi; scafo di spettroso.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, CACCIATORE CREMISI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TETRI MIETITORI

M	R	S	Fe	D	CO	
6"	3	3+	1	6+	1	TETRO MIETITORE
6"	3	3+	2	6+	1	TETRO MIETITORE ESARCA



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
▶	Lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare [IGNORA LA COPERTURA]	48"	1	3+	10	-2	D6
▶	Lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA, IGNORA LA COPERTURA]	48"	D6	3+	4	-1	1
▶	Lanciamissili dei Mietitori – colpo stellare [IGNORA LA COPERTURA]	48"	1	3+	8	-2	2
▶	Lanciamissili dei Mietitori – sciame stellare [IGNORA LA COPERTURA]	48"	2	3+	5	-1	1
	Cannone shuriken [IGNORA LA COPERTURA, SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Lanciamissili Tempesta [AREA, TIRO INDIRECTO]	36"	2D6	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1

▶ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, TETRI MIETITORI

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Precisione Infallibile: ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco da tiro, puoi ignorare qualsiasi modificatore (anche tutti) alla caratteristica Abilità Balistica e al tiro per Colpire di quell'attacco.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TETRI MIETITORI

I Tetri Mietitori scatenano vere tempeste di fuoco con i loro lanciamissili a lunga gittata, sia che impieghino i missili antifanteria sciame stellare o le varianti anticorazzato chiamate colpo stellare. Tali salve sono molto accurate per via dei sistemi di puntamento avanzati e delle armature dei Mietitori, che li ancorano a terra mentre sparano.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Tetro Mietitore Esarca può sostituire il lanciamissili dei Mietitori con una delle seguenti:
 - 1 lanciamissili degli Aeldari
 - 1 cannone shuriken
 - 1 lanciamissili Tempesta

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Tetro Mietitore Esarca
- 4-9 Tetri Mietitori

Ogni modello è equipaggiato con: lanciamissili dei Mietitori; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, TETRI MIETITORI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

GIULLARE DELLA MORTE

M

8"

R

3

S

6+

Fe

4

D

6+

CO

1



 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Cannone stridente [FERITE DEVASTANTI]	24"	3	2+	6	-1	2
 ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama del Giullare	Mischia	4	2+	4	0	1

ABILITÀ

BASE: **Agente Solitario**

FAZIONE: **Trama del Fato**

La Morte non è Abbastanza: nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato, se uno o più di quegli attacchi ha distrutto un modello nemico, l'unità di quel modello nemico deve effettuare un test per i Traumi.

Divertimento Crudele: nella tua fase di Tiro, un modello della tua armata con questa abilità può usarla. Se lo fa, fino alla fine della fase scegli una delle seguenti abilità da applicare al cannone stridente di quel modello:

- [IGNORA LA COPERTURA]
- [PRECISIONE]
- [SCARICA DI COLPI 3]

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, ARLECCHINI, GIULLARE DELLA MORTE**

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

GIULLARE DELLA MORTE

L'arrivo in battaglia di un Giullare della Morte è annunciato da una tempesta sibilante di shuriken. La fanteria nemica viene lacerata fra fiotti di sangue e carne ustionata mentre le geno-tossine fanno esplodere le vittime dall'interno. Aggiungendo il danno alla beffa, il Giullare della Morte fa sì che ogni dipartita sia il più ironica e crudele possibile.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Giullare della Morte

Questo modello è equipaggiato con: cannone stridente; lama del Giullare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, ARLECCHINI, GIULLARE DELLA MORTE



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

VENDICATORI IMPLACABILI

M	R	S	Fe	D	CO	
7"	3	4+	1	6+	1	VENDICATORE IMPLACABILE
7"	3	4+	2	6+	1	VENDICATORE IMPLACABILE ESARCA



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile shuriken dei Vendicatori [ASSALTO, COLPO FATALE]	18"	3	3+	4	-1	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1
	Spada implacabile [FERITE DEVASTANTI]	Mischia	3	3+	4	-2	1
	Falcione potenziato	Mischia	3	3+	5	-2	1

ABILITÀ

FAZIONE: Trama del Fato

Tattiche di Difesa: ogni volta che scegli questa unità come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione, mentre risolvi tale Stratagemma metti a segno colpi con tiri per Colpire non modificati di 5+, o tiri per Colpire non modificati di 4+ se invece questa unità si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Scintillante: il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD: FANTERIA, GRANATE, VENDICATORI IMPLACABILI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VENDICATORI IMPLACABILI

Furiosi quando attaccano e inamovibili in difesa, i Vendicatori Implacabili impiegano fucili che scatenano devastanti raffiche di shuriken monomolecolari. Sfruttando il loro infallibile istinto guerriero, sanno sempre quando lanciare assalti fulminanti e quando ritirarsi per attirare il nemico in un luogo a loro favorevole.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Vendicatore Implacabile Esarca può sostituire il fucile shuriken dei Vendicatori con 1 pistola shuriken e una delle seguenti:
 - 1 spada implacabile
 - 1 falciatore potenziato
- Se il Vendicatore Implacabile Esarca di questa unità è equipaggiato con 1 fucile shuriken dei Vendicatori, può essere equipaggiato con 1 fucile shuriken dei Vendicatori addizionale.
- Il Vendicatore Implacabile Esarca può sostituire la pistola shuriken con:
 - 1 scudo scintillante

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Vendicatore Implacabile Esarca
- 4-9 Vendicatori Implacabili

Ogni modello è equipaggiato con: fucile shuriken dei Vendicatori; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, GRANATE, VENDICATORI IMPLACABILI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

ELDRAD ULTHRAN

M

7"

R

4

S

6+

Fe

5

D

6+

CO

1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
	Guerra Mentale [ANTI-PERSONAGGIO 4+, PRECISIONE, PSICHICA]	18"	1	2+	5	-2	D6

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Bastone di Ulthamar e lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	3	2+	5	-1	2

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Colui che Predice i Futuri: all'inizio della battaglia, quando effettui il tuo primo tiro Trama del Fato, tira tre D6 addizionali (ciò significa che il tiro è composto da nove D6).

Fine (Psichica): all'inizio della tua fase di Tiro puoi scegliere un'unità nemica entro 18" da questo **PSIONICO** e visibile a esso e tirare un D6: con 2+, fino alla fine del turno, ogni volta che un modello di **AELDARI** amico effettua un attacco che ha come bersaglio quella unità nemica, aggiungi 1 al tiro per Ferire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PSIONICO, VEGGENTE, ELDRAD ULTHRAN



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

ELDRAD ULTHRAN

Eldrad Ulthran, uno dei più potenti psionici aeldari mai esistiti, conosce già i piani dei nemici quando scende in campo. Tramite la sua possanza psichica questo Veggente è capace di mettere in ginocchio titani e bandire demoni colossali; nel corso dei millenni ha ucciso più re e campioni di quanto si riesca a contare.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Eldrad Ulthran – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; Guerra Mentale; Bastone di Ulthamar e lama stregata.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- CONCLAVE DI STREGONI
- GUARDIANI D'ASSALTO
- GUARDIANI DIFENSORI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PSIONICO, VEGGENTE,
ELDRAD ULTHRAN



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

FALCON

M	R	S	Fe	D	CO
14"	9	3+	12	6+	3



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➤	Lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare	48"	1	3+	10	-2	D6
➤	Lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Lancia splendente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Laser a impulsi	48"	3	3+	9	-2	D6
	Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Cannone stellare	36"	2	3+	8	-3	2
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Scafo di spettroso	Mischia	3	4+	6	0	1

➤ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, FALCON

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena D3, Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Supporto di Fuoco: nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato scegli un'unità nemica colpita da uno o più di tali attacchi. Fino alla fine del turno, ogni volta che un modello amico sbarcato da questo **TRASPORTO** in questo turno effettua un attacco che ha come bersaglio quella unità nemica, puoi ripetere il tiro per Ferire.

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che esso effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

FALCON

I Falcon sono i corazzati principali degli Asuryani. Montano un'ampia gamma di armi che li rendono il flagello delle macchine da guerra e delle truppe di fanteria. Inoltre sono dotati di una capsula di trasporto in cui trovano posto piccole squadre di guerrieri che possono essere portate ovunque siano richieste le loro capacità.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il laser a dispersione con una delle seguenti:
 - 1 lanciamissili degli Aeldari
 - 1 lancia splendente
 - 1 cannone shuriken
 - 1 cannone stellare
- Questo modello può sostituire il doppio fucile shuriken con 1 cannone shuriken.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Falcon

Questo modello è equipaggiato con: laser a impulsi; laser a dispersione; doppio fucile shuriken; scafo di spettroso.

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di **FANTERIA** degli **AELDARI**. Ogni modello di **SPETTROCOSTRUTTO** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare modelli con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, FALCON



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VEGGENTE

M

7"

R

3

S

6+

Fe

4

D

6+

CO

1



 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Tempesta Arcana [AREA, PSICHICA]	24"	D6	3+	6	-2	D3
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Lancia incantata [ASSALTO, PSICHICA]	12"	1	2+	9	0	3

 ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lancia incantata [PSICHICA]	Mischia	2	2+	3	0	3
Lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	2+	3	0	2

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Ramificazioni dei Fati [Psichica]: una volta per turno, quando usi un dado Fato per sostituire un tiro effettuato per un modello o unità entro 12" da un modello di **VEGGENTE** della tua armata, un modello della tua armata con questa abilità può usarla. Se lo fa, il risultato di quel dado Fato cambia prima in 6.

Sorte [Psichica]: nella tua fase di Comando puoi tirare un D6: con 2+ scegli un'unità degli **AELDARI** amica entro 12" da questo **PSIONICO**. Fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, ogni volta che un attacco ha come bersaglio quella unità sottrai 1 dal tiro per Ferire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, VEGGENTE

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VEGGENTE

In battaglia, gli Asuryani si affidano all'autorevolezza dei Veggenti. Questi psionici riescono a carpire le intenzioni degli avversari e predire le conseguenze dei loro attacchi. Le loro menti sono autentiche armi; con un solo pensiero possono cancellare i ricordi dei comandanti ostili, scaraventare in aria i corazzati nemici o evocare terribili bufere di energia occulta.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la lama stregata con 1 lancia incantata.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Veggente

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; Tempesta Arcana; lama stregata.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- CONCLAVE DI STREGONI
- GUARDIANI D'ASSALTO
- GUARDIANI DIFENSORI

KEYWORD: PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, VEGGENTE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VEGGENTE SOLCACIELO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	3+	5	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Tempesta Arcana [AREA, PSICHICA]	24"	D6	3+	6	-2	D3
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
	Lancia incantata [ASSALTO, PSICHICA]	12"	1	3+	9	0	3
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lancia incantata [PSICHICA]	Mischia	2	2+	3	0	3
	Lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	2+	3	0	2

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Ramificazioni dei Fati (Psichica): una volta per turno, quando usi un dado Fato per sostituire un tiro effettuato per un modello o unità entro 12" da un modello di **VEGGENTE** della tua armata, un modello della tua armata con questa abilità può usarla. Se lo fa, il risultato di quel dado Fato cambia prima in 6.

Guida (Psichica): nella tua fase di Comando puoi tirare un D6: con 2+ scegli un'unità degli **AELDARI** amica entro 12" da questo **PSIONICO**. Fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco puoi ripetere il tiro per Colpire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: IN SELLA, PERSONAGGIO, VOLARE, PSIONICO, VEGGENTE, VEGGENTE SOLCACIELO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VEGGENTE SOLCACIELO

I Veggenti sono sia indovini guerrieri che esperti combattenti. Le loro lame stregate e lance incantate sono armi semisenzienti adorne di cristalli che veicolano il devastante potenziale psichico di chi le impugna. In battaglia, sfrecciano tra raffiche di proiettili e affondi di lame con una tale grazia che i nemici paiono lenti e prevedibili.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la lama stregata con 1 lancia incantata.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Veggente Solcaciello

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; doppio fucile shuriken; Tempesta Arcana; lama stregata.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- CAVALCAVENTO
- CONCLAVE DI STREGONI SOLCACIELO

KEYWORD: IN SELLA, PERSONAGGIO, VOLARE, PSIONICO, VEGGENTE,
VEGGENTE SOLCACIELO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

DRAGONI DI FUOCO

M	R	S	Fe	D	CO	
7"	3	3+	1	6+	1	DRAGONE DI FUOCO
7"	3	3+	2	6+	1	DRAGONE DI FUOCO ESARCA



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile a fusione dei Dragoni [ASSALTO, TERMICA 3]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Lanciafiamme Soffio del Drago [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	6	-1	1
	Picca di fuoco [TERMICA 3]	18"	1	3+	12	-4	D6

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Distruzione Certa: ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco da tiro che ha come bersaglio un'unità **MOSTRO** o **VEICOLO**, ripeti i tiri per Ferire pari a 1 e ripeti i tiri per i Danni pari a 1.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD: **FANTERIA, GRANATE, DRAGONI DI FUOCO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

DRAGONI DI FUOCO

Aggressivi e battaglieri, i Dragoni di Fuoco puntano all'annientamento totale delle difese e delle macchine da guerra del nemico. Identificano al primo sguardo i punti deboli dei bersagli, e ben presto li riducono a pozze di metallo fuso con i loro fucili a fusione.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Dragone di Fuoco Esarca può sostituire il fucile a fusione dei Dragoni con 1 delle seguenti:
 - 1 lanciafiamme Soffio del Drago
 - 1 picca di fuoco

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Dragone di Fuoco Esarca
- 4-9 Dragoni di Fuoco

Ogni modello è equipaggiato con: fucile a fusione dei Dragoni; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, GRANATE, DRAGONI DI FUOCO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

PRISMA DI FUOCO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	9	3+	12	6+	3



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
▶ Cannone prisma – impulso diffuso [AREA]	60"	2D6	3+	6	-1	2
▶ Cannone prisma – lancia concentrata [FUOCO COLLEGATO]	60"	2	3+	18	-4	6
Fuoco Collegato: quando scegli i bersagli per quest'arma, puoi misurare la gittata e stabilire la visibilità da un altro modello di PRISMA DI FUOCO amico visibile al portatore.						
Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Scafo di spettrosso	Mischia	3	4+	6	0	1

▶ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, PRISMA DI FUOCO

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3

FAZIONE: Trama del Fato

Matrice di Cristallo: ogni volta che questo modello viene scelto per sparare puoi ripetere un tiro per Colpire e puoi ripetere un tiro per Ferire quando risolvi quegli attacchi.

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fin tanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che esso effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

PRISMA DI FUOCO

Il cannone prisma di questo veicolo è un anatema per i corazzati pesanti. La procedura di tiro prevede che un fascio laser colpisca un enorme prisma di cristallo che amplifica la potenza del raggio. L'energia viene liberata in due modi: come una sottile lancia di luce per distruggere i veicoli più resistenti, o come impulso diffuso per massacrare un gran numero di fanti.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il doppio fucile shuriken con 1 cannone shuriken.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Prisma di Fuoco

Questo modello è equipaggiato con: cannone prisma; doppio fucile shuriken; scafo di spettroso.

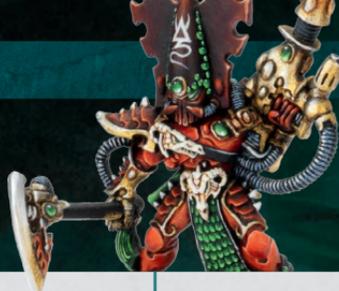
KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, PRISMA DI FUOCO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

FUEGAN

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	2+	5	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➡	Canto Rovente – raggio [SCARICA DI COLPI D3]	12"	3	2+	8	-3	2
➡	Canto Rovente – lancia [TERMICA 6]	18"	1	2+	14	-4	D6

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Ascia di Fuoco	Mischia	6	2+	5	-4	3

➡ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, FUEGAN

ABILITÀ

BASE: **Insensibile al Dolore 5+, Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Lancia Ardente: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Determinazione Ferrea: la prima volta che questo modello viene distrutto tira un D6 alla fine della fase. Con 2+ rischia questo modello sul campo il più vicino possibile a dove è stato distrutto e non entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica, con tutte le sue ferite.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

FUEGAN

Fuegan si è votato al totale annichilimento dei nemici degli Asuryani, e la scia di cadaveri alle sue spalle si snoda per tutta la galassia. Coloro su cui posa lo sguardo fiammeggiante vengono completamente inceneriti dalle detonazioni della sua picca Canto Rovente o affettati dai furibondi fendenti dell'Ascia di Fuoco.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Fuegan – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Canto Rovente; Ascia di Fuoco.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- DRAGONI DI FUOCO

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, FUEGAN



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

GUARDIANI DIFENSORI

M	R	S	Fe	D	CO	
7"	3	4+	1	6+	2	GUARDIANO DIFENSORE
7"	3	4+	2	6+	0	PIATTAFORMA ARMI PESANTI



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➤	Lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare	48"	1	3+	10	-2	D6
➤	Lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Lancia splendente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Fucile shuriken [ASSALTO]	18"	2	3+	4	-1	1
	Cannone stellare	36"	2	3+	8	-3	2

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	3+	3	0	1

➤ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, GUARDIANI, GUARDIANI DIFENSORI

ABILITÀ

FAZIONE: Trama del Fato

Difensori del Destino: alla fine della tua fase di Comando, per ogni segnalino obiettivo che controlli e che ha entro la sua gittata una o più unità della tua armata con questa abilità, tira un D6 e aggiungilo alla tua riserva di dadi Fato tenendo in mostra la faccia del risultato.

Piattaforma Assistita: quando l'ultimo modello di Guardiano Difensore di questa unità viene distrutto, anche eventuali modelli di Piattaforma Armi Pesanti rimasti in questa unità vengono distrutti.



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

GUARDIANI DIFENSORI

I Guardiani Difensori sono versatili truppe di supporto, capaci di scatenare raffiche fulminanti dai fucili shuriken. Talvolta impiegano Piattaforme Armi Pesanti a-grav, che possono montare una vasta gamma di potenti dotazioni con le quali devastare i corazzati o falciare torme di fanti.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- La Piattaforma Armi Pesanti può sostituire il cannone shuriken con una delle seguenti:
 - 1 lanciamissili degli Aeldari
 - 1 lancia splendente
 - 1 laser a dispersione
 - 1 cannone stellare

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 10 Guardiani Difensori
- 1 Piattaforma Armi Pesanti

Ogni Guardiano Difensore è equipaggiato con: fucile shuriken; arma da corpo a corpo.

La Piattaforma Armi Pesanti è equipaggiata con: cannone shuriken; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, GUARDIANI, GUARDIANI DIFENSORI



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

SPETTROACCIA HEMLOCK

M

20+"

R

8

S

3+

Fe

12

D

6+

CO

0



ARMI DA TIRO

GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da	
Falce D pesante [AREA]	18"	D6	4+	12	-4	2

ARMI DA MISCHIA

GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da	
Scafo di spettrosso	Mischia	3	4+	6	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Capsula di Scossa Mentale [Aura, Psicica]: fintanto che un'unità nemica si trova entro 9" da questo modello, sottrai 1 dai suoi test per i Traumi e di Disciplina.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, PSIONICO, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROACCIA HEMLOCK



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROCACCIA HEMLOCK

Gli Hemlock fondono le capacità dei piloti Spettroveggenti con le energie collettive dei defunti aeldari, che possono prendere i comandi nel caso il veggente venisse neutralizzato. La capsula di scossa mentale dell'aeromobile libera ondate di emozioni negative che terrorizzano il nemico, mentre le falci D pesanti scagliano le vittime dell'Hemlock nel Warp.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Spettrocaccia Hemlock

Questo modello è equipaggiato con: 2 falci D pesanti; scafo di spettroso.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, PSIONICO, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROCACCIA HEMLOCK



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

BANSHEE URLANTI

M	R	S	Fe	D	CO	
8"	3	4+	1	6+	1	BANSHEE URLANTE
8"	3	4+	2	6+	1	BANSHEE URLANTE ESARCA



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Trischele [ASSALTO]	12"	3	3+	4	-2	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama delle Banshee	Mischia	3	3+	4	-3	1
Carnefice	Mischia	4	3+	5	-2	2
Spade speculari	Mischia	6	3+	4	-3	1
Trischele	Mischia	5	3+	3	-2	1

ABILITÀ

BASE: **Combatte per Prima**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Acrobatisma: questa unità è idonea a dichiarare una carica in un turno in cui ha Avanzato o Ripiegato.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

Questo tiro invulnerabilità migliora a 4+ contro gli attacchi da mischia.

KEYWORD: **FANTERIA, BANSHEE URLANTI**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

BANSHEE URLANTI

Sferrando fendenti fulminei, le Banshee Urlanti sono letali in corpo a corpo. Indossano maschere dotate di amplificatori psionici che trasformano le loro stridule grida di guerra in onde d'urto in grado di piegare la mente. Mentre i nemici in preda al panico sono paralizzati dall'assalto sonoro, le Guerriere d'Aspetto si avvicinano per trucidarli.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- La Banshee Urlante Esarca può sostituire la lama delle Banshee con 1 delle seguenti:
 - 1 carnefice
 - 1 trischele
- La Banshee Urlante Esarca può sostituire pistola shuriken e lama delle Banshee con 1 spade speculari.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Banshee Urlante Esarca
- 4-9 Banshee Urlanti

Ogni modello è equipaggiato con: pistola shuriken; lama delle Banshee.

KEYWORD: FANTERIA, BANSHEE URLANTI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

IL LIC NIGHTSPEAR

M

7"

R

3

S

5+

Fe

3

D

6+

CO

1



ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Nullificatore [FERITE DEVASTANTI, PESANTE, PRECISIONE]	48"	1	2+	6	-3	3

ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada potenziata degli Aeldari	Mischia	4	2+	4	-2	1

ABILITÀ

BASE: **Infiltratori, Leader, Furtività**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Portatore di Vera Morte: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco puoi ripetere il tiro per Ferire.

Cacciatore Impercettibile: l'unità di questo modello può essere scelta come bersaglio di un attacco da tiro solo se il modello attaccante si trova entro 12".

TIRO INVULNERABILITÀ*

5+

* Questo modello ha un tiro invulnerabilità* contro gli attacchi da tiro.

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, IL LIC NIGHTSPEAR**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

IL LIC NIGHTSPEAR

Non ci sono molti Aeldari tanto abili nelle arti della segretezza e della precisione quanto Illic Nightspear, le cui uccisioni ammontano a centinaia di migliaia. La sua arma preferita è il fucile da cecchino chiamato Nullificatore; ogni suo terrificante colpo spalanca una minuscola frattura warp nel bersaglio, facendone a brandelli il corpo o scaraventandolo nel vuoto.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Illic Nightspear – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Nullificatore; pistola shuriken; spada potenziata degli Aeldari.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- ESPLORATORI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, IL LIC NIGHTSPEAR



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

JAIN ZAR

M	R	S	Fe	D	CO
8"	3	2+	5	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Morte Silenziosa [ASSALTO]	12"	6	2+	6	-2	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
➡️	Lama della Distruzione – fendente	Mischia	6	2+	6	-3	2
➡️	Lama della Distruzione – spazzata	Mischia	12	2+	4	-3	1

➡️ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, JAIN ZAR

ABILITÀ

BASE: **Combatte per Prima, Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Tempesta del Silenzio: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Morte Turbinante: una volta per turno puoi scegliere l'unità di questo modello come bersaglio dello Stratagemma Intervento Eroico per OPC, e puoi farlo anche se hai già usato quello Stratagemma su un'altra unità in questa fase.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

JAIN ZAR

Sempre fra i primi a caricare e famosa per la sua velocità e ferocia, Jain Zar impugna la Lama della Distruzione, un'antica arma da esecuzione. Mulina la spada in archi sanguinari per falciare i nemici, quindi con un volteggio si riposiziona. Con un guizzo del polso scaglia Morte Silenziosa, un'affilata arma da lancio a tre lame capace di decapitare facilmente i nemici.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Jain Zar – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Morte Silenziosa; Lama della Distruzione.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- BANSHEE URLANTI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, JAIN ZAR



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

KARANDRAS

M

7"

R

3

S

2+

Fe

5

D

6+

CO

1



 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Flagello di Arhra [ASSALTO, PISTOLA]	12"	2	2+	5	-1	2
 ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Flagello di Arhra [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	5	2+	8	-3	2
Isirmathil [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	8	2+	6	-1	1

ABILITÀ

BASE: **Infiltratori, Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Cacciatore Ombra: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Assalto Incessante: ogni volta che questo modello effettua un attacco da mischia, se ha effettuato un movimento di Carica in questo turno, un tiro per Colpire non modificato di 4+ riuscito mette a segno un Colpo Critico.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Il Morso dello Scorpione: le armi da mischia del portatore hanno l'abilità [FERITE DEVASTANTI] quando hanno come bersaglio unità prive della keyword **TITANICO**.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, KARANDRAS**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

KARANDRAS

Quanto a furtività e pazienza, Karandras è un maestro che calpisce in un turbino smeraldino. Prima aggredisce le prede con una raffica incandescente del mandilaser Morso dello Scorpione, poi le tritura con i denti diamantati della lama a catena Isirmathil o le stritola nella presa di Flagello di Arhra, la sua chela personalizzata.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Karandras – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Flagello di Arhra; Isirmathil; Morso dello Scorpione.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- SCORPIONI VENEFICI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, KARANDRAS



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

MAUGAN RA

M

7"

R

3

S

2+

Fe

5

D

6+

CO

1



ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Il Maugetar [FERITE DEVASTANTI, IGNORA LA COPERTURA]	36"	6	2+	7	-1	2

ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Il Maugetar	Mischia	5	2+	6	-2	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Leader, Trama del Fato**

Mietitore di Anime: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Viso della Morte: ogni volta che questo modello effettua un attacco che ha come bersaglio un'unità nemica Sotto Metà Forza, puoi ripetere il tiro per Colpire e puoi ripetere il tiro per Ferire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, MAUGAN RA**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

MAUGAN RA

Maestro delle uccisioni a distanza, Maugan Ra imbraccia il Maugetar. Quest'arma sagomata a falce spara dischi shuriken telepatici abbastanza grandi da decapitare vaste schiere di nemici e poi svanire nel nulla. Anche qualora le prede sopravvivessero a questo sbarramento, andrebbero incontro a una repentina dipartita, inferta dalla lama ricurva del Maugetar.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Maugan Ra

Questo modello è equipaggiato con: Il Maugetar.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- TETRI MIETITORI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE FENICE, MAUGAN RA



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TESSINOTTE

M	R	S	Fe	D	CO
14"	9	3+	12	6+	3



🎯 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Tessisorte [AREA, FERITE DEVASTANTI, TIRO INDIRETTO, BINATA]	48"	D6+3	3+	7	0	2
Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Scafo di spettroso	Mischia	3	4+	6	0	1

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena D3**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Rete a Monofilamento: nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato, se uno o più di tali attacchi effettuati con il suo tessisorte hanno messo a segno un colpo contro un'unità nemica, quest'ultima è inchiodata fino alla fine del prossimo turno dell'avversario. Fintanto che un'unità è inchiodata sottrai 2" dalla sua caratteristica Movimento e sottrai 2 dai tiri per Avanzare e Caricare effettuati per essa.

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che esso effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

KEYWORD: **VEICOLO, VOLARE, TESSINOTTE**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TESSINOTTE

Il tessimorte montato su questo veicolo è un'arma inusuale che intesse grandi fasci di cavi a monofilamento in letali ragnatele, le quali vengono poi lanciate a grandi altezze. Il materiale è così resistente che nulla può arrestarne la discesa e una fine orrenda attende gli sventurati nemici catturati nella rete, che prima li avvolge e poi ne strazia le carni facendoli a pezzi.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il doppio fucile shuriken con 1 cannone shuriken.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Tessinotte

Questo modello è equipaggiato con: tessimorte; doppio fucile shuriken; scafo di spettroso.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, TESSINOTTE



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

PRINCIPE YRIEL

M

7"

R

3

S

3+

Fe

4

D

6+

CO

1



ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Occhio dell'Ira [ASSALTO]	6"	1	2+	6	-3	2

ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lancia del Crepuscolo	Mischia	5	2+	6	-3	3

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Eroe di Iyanden: fintanto che questo modello guida un'unità, aggiungi 1 alla caratteristica Controllo degli Obiettivi dei modelli di quell'unità.

Principe dei Corsari: se la tua armata include questo modello, dopo che entrambi i giocatori hanno schierato la armate scegli fino a tre unità di **AELDARI** della tua armata e rischierale. Quando lo fai, se lo desideri puoi schierare quelle unità nelle Riserve Strategiche a prescindere da quante unità siano già nelle Riserve Strategiche.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE YRIEL

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

PRINCIPE YRIEL

Il Principe Yriel, celebre eroe di Iyanden, comanda con abilità flotte immense e vaste schiere di guerrieri. La sua maestria in combattimento è altrettanto impareggiabile: impugna la Lancia del Crepuscolo con un'eleganza e una rapidità tali che i nemici non riescono a capire da dove arrivano i suoi colpi.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Principe Yriel – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Occhio dell'Ira; Lancia del Crepuscolo.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- CORSARI PREDONI DEL VUOTO
- CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO
- GUARDIANI D'ASSALTO
- GUARDIANI DIFENSORI

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, PRINCIPE YRIEL



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

ESPLORATORI

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	5+	1	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile lungo da Esploratore [PESANTE, PRECISIONE]	36"	1	3+	4	-1	2
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	3+	3	0	1

ABILITÀ

BASE: **Infiltratori, Furtività**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Via dell'Esiliato: una volta per turno, quando un'unità nemica termina un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento entro 9" da questa unità, se questa unità non si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, può effettuare un movimento Normale di massimo D6" come se fosse la tua fase di Movimento.

TIRO INVULNERABILITÀ*

5+

* I modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+ contro gli attacchi da tiro.

KEYWORD: **FANTERIA, ESPLORATORI**



KEYWORD DI FAZIONE:
ALDARI

ESPLORATORI

Questi guerrieri emarginati sono abili nelle arti della guerra furtiva, del tiro a lunga distanza e del seguire le tracce anche sui terreni più difficili. Celati da mantelli mimetici e generatori di campi d'oscurità, possono nascondersi persino in piena vista, eliminando i bersagli uno alla volta da lontano.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 5-10 Esploratori

Ogni modello è equipaggiato con: fucile lungo da Esploratore; pistola shuriken; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: **FANTERIA, ESPLORATORI**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VEGGENTE OMBRA

M

8"

R

3

S

6+

Fe

4

D

6+

CO

1



ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Neurodistuttore [ANTI-FANTERIA 2+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Bastone della nebbia [PSICHICA]	Mischia	4	2+	5	-1	D3

ABILITÀ

BASE: Leader, Furtività

FAZIONE: Trama del Fato

Nebbia Onirica (Psichica): fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di quell'unità hanno l'abilità Furtività.

Sentieri del Crepuscolo (Psichica): all'inizio della tua fase di Movimento, un modello della tua armata con questa abilità può usarla. Se lo fa, fino alla fine del turno puoi ripetere i tiri per Avanzare dell'unità di quel modello e l'unità di quel modello è idonea a dichiarare una carica in un turno in cui ha Avanzato.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, GRANATE, ARLECCHINI,
VEGGENTE OMBRA



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VEGGENTE OMBRA

I Veggenti Ombra possono accecare i nemici e farli impazzire con i loro poteri psionici. Schermano gli alleati con veli illusori e in corpo a corpo spezzano le ossa con i colpi dei bastoni della nebbia, che disturbano anche la percezione di chi viene colpito.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la pistola shuriken con 1 neurodistuttore.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Veggente Ombra

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; bastone della nebbia.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- TROUPE

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, GRANATE, ARLECCHINI, VEGGENTE OMBRA



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

LANCE FULGENTI

M	R	S	Fe	D	CO	
14"	4	3+	2	6+	2	LANCIA FULGENTE

14"	4	3+	3	6+	2	LANCIA FULGENTE ESARCA
-----	---	----	---	----	---	------------------------



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Lancia laser [ASSALTO]	6"	1	3+	6	-2	2
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Lancia stellare [ASSALTO]	6"	1	2+	9	-3	2
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lancia laser [LANCIA]	Mischia	3	3+	4	-2	2
	Sciabola esemplare	Mischia	6	3+	4	-2	2
	Lancia stellare [LANCIA]	Mischia	4	2+	4	-3	2

ABILITÀ

FAZIONE: Trama del Fato

Acrobazie Aeree: ogni volta che un attacco ha come bersaglio questa unità, sottrai 1 dal tiro per Colpire.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Scintillante: il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

Se questa unità Avanza o effettua un movimento di Carica, fino all'inizio del tuo prossimo turno questo tiro invulnerabilità migliora a 4+.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, LANCE FULGENTI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

LANCE FULGENTI

Per i Lance Fulgenti le giostre in sella alle moto a reazione, combattute a velocità folli, sono una ragione di vita. La loro arma prediletta è la lunga e formidabile lancia laser, che fonde il bersaglio con potenti esplosioni di energia, aprendo uno squarcio un attimo prima che l'arma penetri con un impatto devastante.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Lance Fulgente Esarca può sostituire la lancia laser con una delle seguenti:
 - 1 sciabola esemplare
 - 1 lancia stellare
- Il Lance Fulgente Esarca può sostituire il doppio fucile shuriken con 1 cannone shuriken.
- Il Lance Fulgente Esarca può essere equipaggiato con 1 scudo scintillante.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Lance Fulgente Esarca
- 2-5 Lance Fulgenti

Ogni modello è equipaggiato con: lancia laser; doppio fucile shuriken.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, LANCE FULGENTI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SOLCAVELO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	4+	3	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile lungo da Esploratore [PRECISIONE]	36"	1	3+	4	-1	2
	Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	3+	3	0	1

ABILITÀ

BASE: **Esploratori 9"**, Furtività

FAZIONE: **Trama del Fato**

Acquisizione Bersaglio: all'inizio della tua fase di Tiro scegli una unità nemica entro 12" da questa unità e visibile ad essa. Fino alla fine della fase, le armi da tiro dei modelli di **AELDARI** amici hanno l'abilità [COLPO FATALE] quando hanno come bersaglio quell'unità.

TIRO INVULNERABILITÀ*

5+

* I modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+ contro gli attacchi da tiro.

KEYWORD: **IN SELLA, VOLARE, SOLCAVELO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SOLCAVELO

I Solcavelo sfrecciano come lampi appena percepibili, aggirando con facilità il nemico mentre lo bersagliano con micidiali tiri di precisione. Ogni moto a reazione trasporta due abili Esploratori aeldari; spesso il guerriero sul sellino posteriore entra in una sorta di trance da cecchino, così da riuscire a mirare e sparare mentre si muove a velocità incredibile.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 3-6 Solcavelo

Ogni modello è equipaggiato con: fucile lungo da Esploratore; laser a dispersione; pistola shuriken; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, SOLCAVELO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TESSICIELO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	4+	3	6+	2



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Bolas stellari	12"	D3	3+	7	-2	2
Cannone elettromagnetico Tessicielo [ANTI-VEICOLO 4+, FERITE DEVASTANTI]	24"	2	3+	3	-1	3

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma da corpo a corpo	Mischia	4	3+	3	0	1
Lama dello zefiro	Mischia	4	3+	5	-1	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Falciare Sfrecciando: ogni volta che questa unità termina un Movimento Normale puoi scegliere una unità nemica (escluse le unità **MOSTRO** e **VEICOLI**) che ha sorvolato durante quel movimento. Se lo fai, tira un D6 per ogni modello di questa unità: per ogni 4+ quell'unità nemica subisce 1 ferita mortale.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **IN SELLA, VOLARE, FUMO, ARLECCHINI, TESSICIELO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TESSICIELO

I Tessicielo sfrecciano in aria come una tempesta prismatica di colori e luci allucinogene. I piloti, chiamati Principi Celesti, si occupano della guida e dei cannoni, mentre i cosiddetti Gran Falconi si ergono sul sellino posteriore, pronti ad abbattere il nemico con le bolas stellari o con una spazzata della lama dello zefiro.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno il cannone shuriken con 1 cannone elettromagnetico Tessicielo.
- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno le bolas stellari con 1 lama dello zefiro.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 2-4 Tessicielo

Ogni modello è equipaggiato con: cannone shuriken; bolas stellari; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, FUMO, ARLECCHINI, TESSICIELO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SOLITARIO

M

12"

R

3

S

6+

Fe

3

D

6+

CO

1



ARMI DA MISCHIA

Armi del Solitario [PRECISIONE]

GITTATA

Mischia

A

9

AC

2+

Fo

6

VP

-2

Da

2

ABILITÀ

BASE: **Combatte per Prima, Agente Solitario**FAZIONE: **Trama del Fato**

Blitz: una volta per battaglia, nella tua fase di Movimento, questo modello può usare questa abilità prima di effettuare un movimento Normale. Se lo fa, fino alla fine del turno aggiungi 2D6" alla sua caratteristica Movimento e aggiungi 3 alla caratteristica Attacchi delle armi del Solitario di questo modello.

Guizzo Indistinto: Questo modello è idoneo a dichiarare una carica in un turno in cui ha Avanzato.

TIRO INVULNERABILITÀ

3+

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, ARLECCHINI, SOLITARIO**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SOLITARIO

I Solitari valgono quanto una schiera di guerrieri inferiori, e si muovono a velocità che l'occhio nudo non riesce a seguire. I loro calci rotanti e pugni devastanti sono così rapidi che i nemici sono già morti prima di capire di stare combattendo. Mozzano teste, tagliano gole e perforano cuori in un turbine di movenze, e il sangue schizza come la pioggia dei monsoni.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Solitario – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: armi del Solitario.

VIA DELLA DANNAZIONE

Questo modello non può essere il tuo **GENERALE**.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, ARLECCHINI, SOLITARIO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROVEGGENTE

M

7"

R

3

S

6+

Fe

3

D

6+

CO

1



 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

 ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Bastone stregato [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	2+	3	0	D3

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Marchio Spiritico: fintanto che questo modello guida un'unità, le armi di quella unità hanno l'abilità [COLPO FATALE] e ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco aggiungi 1 al tiro per Colpire.

Lacrime di Isha (Psichica): fintanto che questo modello guida un'unità, nella tua fase di Comando puoi rimettere in quella unità 1 modello di Guardia del Corpo distrutto.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, SPETTROVEGGENTE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROVEGGENTE

Agli Spettroveggenti spetta il compito di entrare in comunione con gli spiriti dei morti. In questo ruolo guidano i guerrieri fantasma nell'inferno della battaglia, mettendo a fuoco il mondo attorno a essi. Forti del loro aiuto, i guerrieri fantasma diventano ancora più letali, segnando la rapida dipartita dei nemici a ogni colpo e fendente.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Spettroveggente

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; bastone stregato.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- SPETTROLAME
- SPETTROGUARDIA
- SPETTROCUSTODE

KEYWORD: **PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, SPETTROVEGGENTE**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TESSISTELLE

M	R	S	Fe	D	CO
14"	6	4+	6	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	4	3+	3	0	1

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1**, **Pedana di Tiro 6**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Imbarco Rapido: alla fine della fase di Combattimento, se al momento non ci sono modelli imbarcati in questo **TRASPORTO** puoi scegliere un'unità di **FANTERIA** degli **ARLECCHINI** amica composta da 6 o meno modelli e interamente entro 6" da questo **TRASPORTO**. A meno che non si trovi entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, quella unità può imbarcarsi in questo **TRASPORTO**.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, FUMO, VOLARE, ARLECCHINI, TESSISTELLE**



KEYWORD DI FAZIONE: **AELDARI**

TESSISTELLE

Questi agili e snelli trasporti a-grav calano e si alzano leggiadri a spirale fra i colpi nemici, grazie al camuffamento policromatico dei fulgenti oloscudi. Dotati di armamenti pesanti, forniscono grossi volumi di fuoco di supporto per le truppe imbarcate, mietendo i nemici con gragnole di shuriken.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Tessistelle

Questo modello è equipaggiato con: 2 cannoni shuriken; arma da corpo a corpo.

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di **FANTERIA** degli **ARLECCHINI**.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, FUMO, VOLARE, ARLECCHINI, TESSISTELLE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

GUARDIANI D'ASSALTO

M	R	S	Fe	D	CO	
7"	3	4+	1	6+	2	GUARDIANO D'ASSALTO
7"	3	4+	2	6+	0	PIATTAFORMA SQUAMA DI SERPENTE



🎯 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Lanciafiamme degli Aeldari [ASSALTO, IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fucile a fusione dei Guardiani [ASSALTO, TERMICA 2]	12"	1	3+	8	-4	D6
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada potenziata degli Aeldari	Mischia	2	3+	4	-2	1
Arma da mischia dei Guardiani	Mischia	2	3+	3	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: Trama del Fato

Lame della Tempesta: alla fine della tua fase di Comando, se questa unità si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli, quel segnalino obiettivo rimane sotto il tuo controllo, anche se non hai modelli entro la sua gittata, finché il tuo avversario non lo controlla all'inizio o alla fine di qualsiasi turno.

Piattaforma Assistita: quando l'ultimo modello di Guardiano d'Assalto di questa unità è distrutto, viene distrutto anche qualsiasi modello di Piattaforma Squama di Serpente rimanente di questa unità.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Serpente: i modelli dell'unità del portatore hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, GUARDIANI, GUARDIANI D'ASSALTO



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

GUARDIANI D'ASSALTO

Stringendo in pugno lame e pistole con l'eleganza e la maestria tipica del proprio popolo, spesso i Guardiani forniscono appoggio in mischia ai Guerrieri d'Aspetto. Altre volte imbracciano armi particolari, capaci di stanare i nemici dalla copertura sprigionando lingue di fuoco dai lanciafiamme o sciogliendo le blindature dei bunker fortificati con i fucili a fusione.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Fino a 2 Guardiani d'Assalto possono sostituire ciascuno la pistola shuriken con 1 lanciafiamme degli Aeldari.
- Fino a 2 Guardiani d'Assalto possono sostituire ciascuno la pistola shuriken con 1 fucile a fusione dei Guardiani.
- Fino a 2 Guardiani d'Assalto possono sostituire ciascuno l'arma da mischia dei Guardiani con 1 spada potenziata degli Aeldari.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 10 Guardiani d'Assalto
- 1 Piattaforma Squama di Serpente.

Ogni Guardiano d'Assalto è equipaggiato con: pistola shuriken; arma da mischia dei Guardiani.

La Piattaforma Squama di Serpente è equipaggiata con: arma da mischia dei Guardiani; scudo Serpente.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, GUARDIANI, GUARDIANI D'ASSALTO



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

SCORPIONI VENEFICI

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	3+	1	6+	1
7"	3	3+	2	6+	1

SCORPIONE VENEFICO

SCORPIONE VENEFICO ESARCA



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Chela dello Scorpione [ASSALTO, PISTOLA]	12"	2	3+	4	-1	1
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama straziante [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	5	3+	5	-1	2
Spada a catena degli Scorpioni [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	4	3+	4	0	1
Chela dello Scorpione [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	4	4+	8	-2	2

ABILITÀ

BASE: **Infiltratori**

FAZIONE: **Trama del Fato**

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Mandilaser: le armi da mischia del portatore hanno l'abilità **[FERITE DEVASTANTI]** quando hanno come bersaglio unità prive delle keyword **MOSTRO** o **VEICOLO**.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD: **FANTERIA, SCORPIONI VENEFICI**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SCORPIONI VENEFICI

Gli Scorpioni Venefici sono l'Aspetto più furtivo. Si fondono con le ombre per avvicinarsi di soppiatto ai nemici e assalirli con spietata decisione. Sono in grado di attendere per giorni senza muoversi e poi colpire come fulmini, sparando raffiche con i mandilaser e mettendo a segno turbini di colpi con le spade a catena degli Scorpioni.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Lo Scorpione Venefico Esarca può sostituire la pistola shuriken con 1 Chela dello Scorpione.
- Lo Scorpione Venefico Esarca può sostituire la pistola shuriken e la spada a catena degli Scorpioni con 1 lama straziante.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Scorpione Venefico Esarca
- 4-9 Scorpioni Venefici

Ogni modello è equipaggiato con: pistola shuriken; spada a catena degli Scorpioni; mandilaser.

KEYWORD: **FANTERIA, SCORPIONI VENEFICI**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

ARMI DI SUPPORTO

M	R	S	Fe	D	CO
3"	6	4+	5	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Cannone D [AREA, FERITE DEVASTANTI, PESANTE, TIRO INDIRECTO]	24"	D3	3+	16	-4	D6+2
	Tessiombra [AREA, FERITE DEVASTANTI, PESANTE, TIRO INDIRECTO]	48"	D6+2	3+	6	0	1
	Fucile shuriken [ASSALTO]	18"	2	3+	4	-1	1
	Vibrocannone [PESANTE]	48"	D6	3+	8	-1	2
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Bombardamento di Artiglieria: nella tua fase di Tiro, dopo che questa unità ha sparato, scegli un'unità nemica (escluse le unità **MOSTRO** e **VEICOLO**) colpita da uno o più di tali attacchi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, fintanto che questa unità si trova in campo, quell'unità nemica è soppressa. Fintanto che un'unità è soppressa, ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

KEYWORD: **VEICOLO**, **ARMI DI SUPPORTO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

ARMI DI SUPPORTO

Questi pezzi d'artiglieria, eleganti, malgrado le notevoli dimensioni, calano sul campo grazie ai motori a-grav. I loro enormi cannoni sfruttano un'ampia varietà di tecnologie: i tessiombra sparano reti di cavi monofilamento che fanno a pezzi i nemici, i vibrocannoni proiettano onde soniche mentre i colpi dei cannoni D fanno collassare la materia fisica.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno il tessiombra con una delle seguenti:
 - 1 cannone D
 - 1 vibrocannone

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Arma di Supporto

Questo modello è equipaggiato con: tessiombra; fucile shuriken; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: VEICOLO, ARMI DI SUPPORTO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

FALCHI PREDATORI

M	R	S	Fe	D	CO	
14"	3	4+	1	6+	1	FALCO PREDATORE
14"	3	4+	2	6+	1	FALCO PREDATORE ESARCA



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Artiglio del Falco [ASSALTO, COLPO FATALE]	24"	4	3+	5	0	1
	Fucilaser [ASSALTO, COLPO FATALE]	24"	4	3+	4	0	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Spada potenziata degli Aeldari	Mischia	3	3+	4	-2	1
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1

ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Balzo in Cielo: alla fine del turno dell'avversario, se questa unità non si trova entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica puoi rimuoverla dal campo e collocarla nelle Riserve Strategiche.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD: **FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, GRANATE, FALCHI PREDATORI**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

FALCHI PREDATORI

I Falchi Predatori sorvolano il campo di battaglia con grazia e agilità incredibili, talmente rapidi da sembrare delle macchie indistinte di colore. Sono maestri delle azioni di disturbo, perfettamente in grado di spezzare i contrattacchi nemici o eliminare formazioni vulnerabili con salve di colpi laser e granate plasma.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Falco Predatore Esarca può sostituire il fucilaser con 1 artiglio del Falco.
- Il Falco Predatore Esarca può essere equipaggiato con 1 spada potenziata degli Aeldari.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Falco Predatore Esarca
- 4-9 Falchi Predatori

Ogni modello è equipaggiato con: fucilaser; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, GRANATE, FALCHI PREDATORI



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

IL VISARCA

M

8"

R

3

S

2+

Fe

5

D

6+

CO

1



ARMI DA MISCHIA

Asu-var, la Spada delle Urla Silenti [PRECISIONE]

GITTATA

Mischia

A

5

AC

2+

Fo

5

VP

-4

Da

2

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

La Via della Lama: fintanto che questo modello guida un'unità, quella unità ha l'abilità *Combatte per Prima*.

Campione di Ynnead: ogni volta che questo modello viene scelto per combattere, scegli una delle abilità in basso da conferire ad Asu-var, la Spada delle Urla Silenti, fino alla fine della fase:

- [SCARICA DI COLPI 2]
- [FERITE DEVASTANTI]
- [COLPO FATALE]

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, YNNARI, IL VISARCA



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

IL VISARCA

Il Visarca saetta fra i nemici, mozzando arti e teste con Asu-var, la Spada delle Urla Silenti. I numerosi volti che ne adornano l'antica armatura di Bel-Anshoc rappresentano le personalità che può assumere in battaglia, come l'Esarca, dalla lama sicura, e la Drukhari Erynni, dalla prodezza acrobatica.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Visarca – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Asu-var, la Spada delle Urla Silenti.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- CORSARI PREDONI DEL VUOTO
- CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO
- GUARDIANI DIFENSORI
- GUERRIERI CABALITI (vedi DRUKHARI)
- GUARDIANI D'ASSALTO
- TROUPE
- ERYNNI (vedi DRUKHARI)

Puoi aggregare a una delle unità in alto anche se vi è stata già aggregata **YVRAINE**. Se lo fai e quell'unità di Guardie del Corpo viene distrutta, le unità Leader aggregate ad essa diventano unità separate con la propria Forza Iniziale originale.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, YNNARI, IL VISARCA



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

L'YNCARNE

M	R	S	Fe	D	CO
10"	10	2+	12	6+	3



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Turbine di energia spiritica [IGNORA LA COPERTURA, PSICHICA, TORRENZIALE]	12"	D6+3	N/A	7	-1	D3

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
➡️ Vilith-zhar, la Spada delle Anime – fendente	Mischia	5	2+	12	-4	D6+1
➡️ Vilith-zhar, la Spada delle Anime – spazzata	Mischia	10	2+	6	-4	1

➡️ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: MOSTRO, PERSONAGGIO, EROE EPICO, VOLARE, PSIONICO, DEMONE, YNNARI, L'YNCARNE

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena D3**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Morte Inevitabile: una volta in ciascuno dei tuoi turni, se questo modello si trova in campo, quando un'altra unità è distrutta, subito dopo aver rimosso l'ultimo modello di quella unità puoi rimuovere dal campo questo modello e schierarlo di nuovo il più vicino possibile al punto in cui si trovava il modello distrutto e non entro la Distanza di Ingegaggio di nessun modello nemico.

Forma Mortuaria: ogni volta che viene assegnato un attacco a questo modello, dimezza la caratteristica Danni di quell'attacco.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

L'YNCARNE

Una volta attirato nello spazio reale, l'Yncarne avanza sui nemici in un vortice di sussurri funerei, un ruggente uragano psichico che strappa la vita di chiunque susciti la sua collera. Gli Ynnari vicini sono rinvigoriti dalla gelida energia, mentre i nemici vengono trasformati in polvere dallo sguardo dell'Yncarne o tagliati in due dai suoi ampi fendenti.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Yncarne – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: turbine di energia spiritica; Vilith-zhar, la Spada delle Anime.

KEYWORD: MOSTRO, PERSONAGGIO, EROE EPICO, VOLARE, PSIONICO, DEMONE, YNNARI, L'YNCARNE



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

TROUPE

M	R	S	Fe	D	CO
8"	3	6+	1	6+	1



🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola a fusione [ASSALTO, TERMICA 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	D3
Neurodistruttore [ANTI-FANTERIA 2+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada potenziata degli Aeldari	Mischia	5	3+	4	-2	1
Lama dell'Arlecchino	Mischia	5	3+	3	0	1
Arma speciale degli Arlecchini	Mischia	4	3+	4	-1	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Assalto degli Arlecchini: ogni volta che questa unità effettua un movimento di Carica, fino alla fine del turno, ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco da mischia, aggiungi 1 al tiro per Ferire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **FANTERIA, GRANATE, ARLECCHINI, TROUPE**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TROUPE

Gli Attori delle Troupe di Arlecchini si esibiscono con abilità mozzafiato, che sia in un anfiteatro di vetro e spettroso o nell'inferno del campo di battaglia, alla luce delle esplosioni. Piroettano, balzano e scattano con grazia e agilità, e ogni guizzo del braccio o dell'indice sul grilletto semina morte.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno la lama dell'Arlecchino con 1 arma speciale degli Arlecchini.
- L'Attore Protagonista può sostituire la lama dell'Arlecchino con 1 spada potenziata degli Aeldari.
- Se questa unità include 10 o meno modelli:
 - Fino a due modelli possono sostituire ciascuno la pistola shuriken con 1 neurodistruttore
 - Fino a due modelli possono sostituire ciascuno la pistola shuriken con 1 pistola a fusione
- Se questa unità include 11 o più modelli:
 - Fino a quattro modelli possono sostituire ciascuno la pistola shuriken con 1 neurodistruttore
 - Fino a quattro modelli possono sostituire ciascuno la pistola shuriken con 1 pistola a fusione

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Attore Protagonista
- 4-11 Attori

Ogni modello è equipaggiato con: pistola shuriken; lama dell'Arlecchino.

KEYWORD: FANTERIA, GRANATE, ARLECCHINI, TROUPE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CAPO TROUPE

M

8"

R

3

S

6+

Fe

4

D

6+

CO

1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola a fusione [ASSALTO, TERMICA 2, PISTOLA]	6"	1	2+	8	-4	D3
	Neurodistruttore [ANTI-FANTERIA 2+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma speciale degli Arlecchini	Mischia	5	2+	4	-1	1
	Lama del Capo Troupe	Mischia	6	2+	4	-2	1

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Coreografo di Guerra: fintanto che questo modello guida un'unità, le armi da mischia dei modelli di quella unità hanno l'abilità **[FERITE DEVASTANTI]**.

Il Favore di Cegorach: una volta per turno, quando usi un dado Fato per sostituire un tiro per Colpire, un tiro per Ferire o un tiro salvezza di questo modello, puoi prima cambiare il risultato di quel dado Fato in 6.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, GRANATE, ARLECCHINI, CAPO TROUPE**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CAPO TROUPE

Coreografi del conflitto, i Capi Troupe dirigono le reazioni dei compagni, adattandole all'andamento della battaglia e assicurando un'esibizione perfetta nel teatro di guerra. Guerrieri micidiali e dalla rapidità sconcertante, fungono da punti focali per le loro Troupe con il consenso dei pari.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la pistola shuriken con una delle seguenti:
 - 1 pistola a fusione
 - 1 neurodistruttore
- Questo modello può sostituire la lama del Capo Troupe con 1 arma speciale degli Arlecchini.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Capo Troupe

Questo modello è equipaggiato con: pistola shuriken; lama del Capo Troupe.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- TROUPE

CAPO TROUPE

Se questo modello è il tuo **GENERALE**, le unità di **TROUPE** della tua armata hanno la keyword **LINEA DI BATTAGLIA**.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, GRANATE, ARLECCHINI, CAPO TROUPE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

TESSIVUOTO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	6	4+	6	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➤	Cannone prismatico – impulso diffuso [AREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
➤	Cannone prismatico – lance concentrate	36"	2	3+	12	-3	4
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Cannone elettromagnetico Tessivuoto [ANTI-VEICOLO 4+, FERITE DEVASTANTI]	24"	3	3+	4	-1	3

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	4	3+	3	0	1

➤ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, FUMO, ARLECCHINI, TESSIVUOTO

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Attacco Distruttivo: nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato, scegli un'unità nemica colpita da uno o più di tali attacchi. Quella unità nemica deve effettuare un test per i Traumi.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:
ALDARI

TESSIVUOTO

La potente combinazione di armi versatili, leggera corazza di psicoplastica, ipervelocità e camuffamento policromatico rendono il Tessivuoto una navetta d'attacco parecchio pericolosa. Durante le devastanti imboscate, un intero squadrone può sventrare un corazzato da battaglia o massacrare squadre di fanteria.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il cannone elettromagnetico Tessivuoto con 1 cannone prismatico.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Tessivuoto

Questo modello è equipaggiato con: 2 cannoni shuriken; cannone elettromagnetico Tessivuoto; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, FUMO, ARLECCHINI, TESSIVUOTO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VYPER

M	R	S	Fe	D	CO
14"	6	3+	6	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➤	Lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare	48"	1	3+	10	-2	D6
➤	Lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Lancia splendente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Cannone stellare	36"	2	3+	8	-3	2
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Scafo di spettroso	Mischia	3	4+	6	0	1

➤ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, VYPER

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Fuoco di Disturbo: nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato, scegli un'unità nemica colpita da uno o più di tali attacchi. Fino alla fine della fase, quella unità nemica non può godere del Beneficio della Copertura.



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

VYPER

Questi agili aeromobili sono il compromesso ideale tra la velocità delle moto a reazione e l'armamento pesante dei corazzati a-grav. Gli squadroni di Vyper si muovono all'unisono a velocità folle, esibendo una grazia incredibile mentre i loro artiglieri bersagliano le blindature posteriori dei corazzati o i fianchi delle formazioni di fanteria.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno il cannone shuriken con una delle seguenti:
 - 1 lanciamissili degli Aeldari
 - 1 lancia splendente
 - 1 laser a dispersione
 - 1 cannone stellare

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Vyper

Questo modello è equipaggiato con: cannone shuriken; doppio fucile shuriken; scafo di spettrosso.

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, VYPER



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

BIPEDI DA GUERRA

M	R	S	Fe	D	CO
10"	7	3+	6	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➤	Lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare	48"	1	3+	10	-2	D6
➤	Lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Lancia splendente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Cannone stellare	36"	2	3+	8	-3	2
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Zampe del Bipede da Guerra	Mischia	3	3+	5	0	1

➤ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, BIPEDI DA GUERRA

ABILITÀ

BASE: Esploratori 9"

FAZIONE: Trama del Fato

Campo Energetico: ogni volta che un attacco da tiro ha come bersaglio questa unità sottrai 1 dal tiro per Ferire.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

BIPEDI DA GUERRA

Spesso gli eleganti Bipedi da Guerra scendono in campo all'avanguardia delle armate Asuryane. Molto agili, sono anche dotati di due armi pesanti con cui eliminare i nemici prima che possano reagire. Ogni Bipede da Guerra è protetto da un formidabile campo energetico invisibile, che ne offusca e distorce la sagoma e protegge il pilota.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni modello può sostituire ciascuno il cannone shuriken con una delle seguenti:
 - 1 lanciamissili degli Aeldari
 - 1 lancia splendente
 - 1 laser a dispersione
 - 1 cannone stellare

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Bipede da Guerra

Questo modello è equipaggiato con: 2 cannoni shuriken; zampe del Bipede da Guerra.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, BIPEDI DA GUERRA



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

STREGONE SOLCACIELO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	3+	3	6+	2



ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Distruttrice [PSICHICA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Lancia incantata [ASSALTO, PSICHICA]	12"	1	3+	9	0	3
Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lancia incantata [PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	3
Lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Leader, Trama del Fato**

Rune della Battaglia (Psichica): nella tua fase di Comando scegli una delle seguenti opzioni. Essa entra in vigore fino all'inizio della tua prossima fase di Comando:

- **Nascondi:** i modelli dell'unità di questo modello hanno l'abilità **Furtività**.
- **Rivela:** le armi da tiro dei modelli dell'unità di questo modello hanno l'abilità **[IGNORA LA COPERTURA]**.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **IN SELLA, PERSONAGGIO, VOLARE, PSIONICO, STREGONE, STREGONE SOLCACIELO**

KEYWORD DI FAZIONE: **AELDARI**

STREGONE SOLCACIELO

Le moto a reazione aggiungono una grande velocità ai già formidabili poteri degli Stregoni. Sebbene molti arcamondi schierino interi conclavi di Solcacielo, tali formazioni sono molto comuni tra i clan di Cavalieri Selvaggi di Saim-Hann.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la lama stregata con 1 lancia incantata.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Stregone Solcacielo

Questo modello è equipaggiato con: Distruttrice; pistola shuriken; doppio fucile shuriken; lama stregata.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- CAVALCAVENTO

Puoi aggregare questa unità all'unità in alto anche se vi è già stata aggregata un'altra unità Leader (escluse le unità STREGONE). Se lo fai e quell'unità di Guardie del Corpo viene distrutta, le unità Leader aggregate ad essa diventano unità separate con la propria Forza Iniziale originale.

KEYWORD: IN SELLA, PERSONAGGIO, VOLARE, PSIONICO, STREGONE, STREGONE SOLCACIELO



KEYWORD DI FAZIONE: AELDARI

STREGONE

M

7"

R

3

S

6+

Fe

2

D

6+

CO

1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Distruttrice [PSICHICA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
	Lancia incantata [ASSALTO, PSICHICA]	12"	1	3+	9	0	3

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lancia incantata [PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	3
	Lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	2

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Rune della Sorte (Psichica): nella tua fase di Comando scegli una delle seguenti opzioni. Essa entra in vigore fino all'inizio della tua prossima fase di Comando:

- **Accelerata:** ogni volta che l'unità di questo modello Avanza, non effettuare un tiro per Avanzare. Fino alla fine della fase aggiungi invece 6" alla caratteristica Movimento dei modelli di quella unità.
- **Trattieni:** ogni volta che un'unità nemica dichiara una carica, se come bersaglio della carica viene scelta l'unità di questo modello sottrai 2 dal tiro per Caricare. La stessa unità nemica può essere influenzata in questo modo solo una volta per fase.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, STREGONE

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

STREGONE

I veggenti addestrati come Guerrieri d'Aspetto sviluppano più facilmente poteri psionici distruttivi. Questi Aeldari vengono chiamati Stregoni. In guerra spesso si uniscono in conclavi per combinare i propri poteri arcani, oppure guidano dal fronte altre squadre come i Guardiani. Sfruttando le Rune della Battaglia, gettano scompiglio fra i nemici.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire la lama stregata con 1 lancia incantata.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Stregone

Questo modello è equipaggiato con: Distruttrice; pistola shuriken; lama stregata.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- **GUARDIANI DIFENSORI**
- **GUARDIANI D'ASSALTO**

*Puoi aggregare questa unità a una delle unità in alto anche se vi è già stata aggregata un'altra unità Leader (escluse le unità **STREGONE**). Se lo fai e quell'unità di Guardie del Corpo viene distrutta, le unità Leader aggregate ad essa diventano unità separate con la propria Forza Iniziale originale.*

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, STREGONE



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

RAGNI DEL WARP

M	R	S	Fe	D	CO
12"	3	3+	1	6+	1
12"	3	3+	2	6+	1

RAGNO DEL WARP

RAGNO DEL WARP ESARCA



🎯 ARMI DA TIRO

GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da	
Tessimorte [FERITE DEVASTANTI, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️ ARMI DA MISCHIA

GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da	
Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1
Lame potenziata	Mischia	3	3+	4	-2	1

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: Trama del Fato

Balzo Guizzante: nella tua fase di Movimento, quando questa unità effettua un movimento Normale, può effettuare un balzo guizzante. Se lo fa, fino alla fine della fase la sua caratteristica Movimento cambia in 24" ma devi tirare un D6 dopo che questa unità ha terminato quel movimento: con 1 questa unità subisce 1 ferita mortale. Questa unità non è idonea a dichiarare una carica nello stesso turno in cui effettua un balzo guizzante.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD: FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, RAGNI DEL WARP



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

RAGNI DEL WARP

I Ragni del Warp attaccano all'improvviso da posizioni nascoste grazie ai generatori di salto, arcani congegni dimensionali che consentono di effettuare brevi ma insidiosi balzi attraverso l'Immaterium. Una volta tornati nella realtà, sparano nubi di cavi monofilamento affilatissimi, che fanno a brandelli i nemici mentre lottano invano per liberarsi.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Il Ragno del Warp Esarca può essere equipaggiato con 1 tessimorte addizionale e 1 lame potenziate.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Ragno del Warp Esarca
- 4-9 Ragni del Warp

Ogni modello è equipaggiato con: tessimorte; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, RAGNI DEL WARP



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

WAVE SERPENT

M	R	S	Fe	D	CO
14"	9	3+	13	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
▶	Doppio lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare [BINATA]	48"	1	3+	10	-2	D6
▶	Doppio lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA, BINATA]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Doppia lancia splendente [BINATA]	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Doppio laser a dispersione [BINATA]	36"	6	3+	5	0	1
	Doppio cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1, BINATA]	24"	3	3+	6	-1	2
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1
	Doppio cannone stellare [BINATA]	36"	2	3+	8	-3	2

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Scafo di spettrosso	Mischia	3	4+	6	0	1

▶ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, VOLARE, WAVE SERPENT

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3

FAZIONE: Trama del Fato

Scudo del Wave Serpent: una volta per battaglia, nella tua fase di Tiro, puoi scegliere un'unità nemica entro 12" da questo modello e visibile a esso e tirare un D6: con 2+ quella unità nemica subisce D3 ferite mortali e deve effettuare un test per i Traumi.

TIRO INVULNERABILITÀ

5+

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

WAVE SERPENT

I Wave Serpent sono i principali trasporti truppe degli Aeldari e raggiungono qualsiasi punto del campo con incredibile rapidità. I soldati a loro affidati sono protetti da un potente campo d'energia, che può essere proiettato all'esterno come un'arma, e beneficiano del fuoco di copertura generato dalle armi pesanti del veicolo.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il doppio cannone shuriken con una delle seguenti:
 - 1 doppio lanciamissili degli Aeldari
 - 1 doppia lancia splendente
 - 1 doppio laser a dispersione
 - 1 doppio cannone stellare
- Questo modello può sostituire il doppio fucile shuriken con 1 cannone shuriken.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Wave Serpent

Questo modello è equipaggiato con: doppio cannone shuriken; doppio fucile shuriken; scafo di spettroso.

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 12 modelli di **FANTERIA** degli **AELDARI**. Ogni modello di **SPETTROCOSTRUTTO** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare modelli con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, VOLARE, WAVE SERPENT



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

PORTALE DELLA RETE

M

-

R

12

S

3+

Fe

14

D

6+

CO

0

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena D3**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Copertura Arcana: ogni volta che un attacco da tiro viene assegnato a un modello, se quel modello non è completamente visibile a ogni modello dell'unità attaccante a causa di questa **FORTIFICAZIONE**, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

Attacco dalla Rete: ogni volta che un'unità degli **AELDARI** amica arriva dalle Riserve Strategiche puoi scegliere di schierarla ovunque sul campo interamente entro 6" da questa **FORTIFICAZIONE**. Se lo fai, puoi schierarla entro la Distanza di Ingaggio entro 9" dai modelli nemici, e puoi schierarla entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Se schieri un'unità degli **AELDARI** entro la Distanza di Ingaggio di uno o più modelli nemici in questo modo, essa è considerata aver effettuato un movimento di Carica in questo turno ed è idonea a combattere in questo turno.

Fortificazione: fintanto che un'unità nemica si trova entro la Distanza di Ingaggio soltanto di una o più **FORTIFICAZIONI** della tua armata:

- Quell'unità può comunque essere scelta come bersaglio di attacchi da tiro, ma ogni volta che un tale attacco viene effettuato sottrai 1 dal tiro per Colpire, a meno che non venga effettuato con una Pistola.
- I modelli di quell'unità non hanno bisogno di effettuare test di Fuga Disperata quando Ripiegano mentre sono Traumatizzati, ad eccezione di quelli che si muovono sopra i modelli nemici quando lo fanno.



KEYWORD: **FORTIFICAZIONE, PORTALE DELLA RETE**

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

PORTALE DELLA RETE

Tramite i Portali della Rete, gli Aeldari hanno accesso agli infiniti passaggi della dimensione labirinto. Milioni di questi cancelli, vestigia del loro perduto impero, sono sparsi in tutta la galassia, e ogni arcamondo dispone di un fulcro di tali costrutti, grazie ai quali la sua gente può raggiungere qualunque luogo abbia necessità di visitare.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 2 Archi di Spettroso

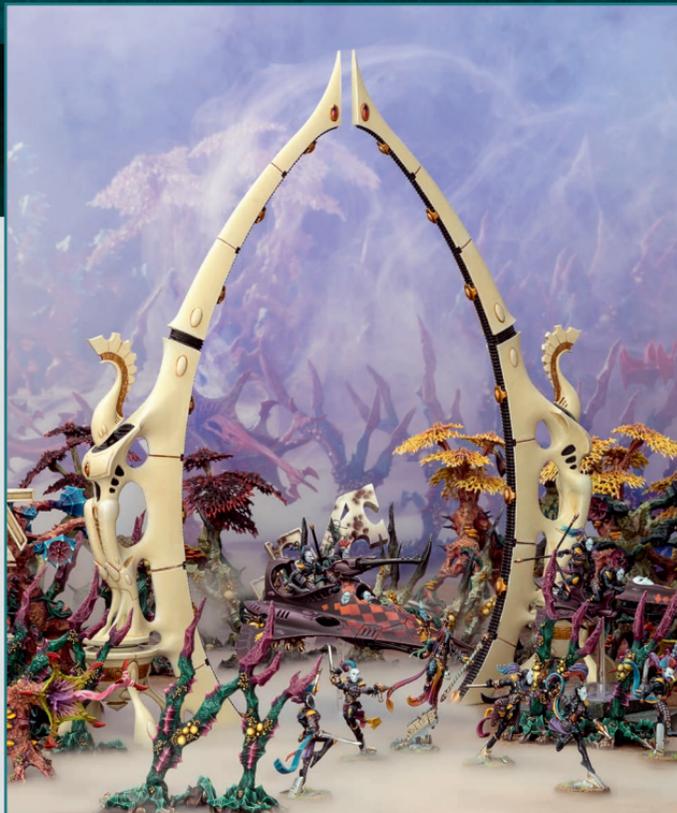
Questa unità è equipaggiata con: nulla.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

SCHIERAMENTO

Entrambi gli Archi di Spettroso di questa **FORTIFICAZIONE** vanno schierati con le sommità distanti fra loro non più di 1" e con le statue rivolte in direzioni diametralmente opposte in modo da formare un'arcata, come mostrato a destra. Entrambi gli archi sono poi considerati un modello singolo a tutti i fini delle regole.



KEYWORD: FORTIFICAZIONE, PORTALE DELLA RETE

**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

CAVALCAVENTO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	3+	2	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	3	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Morte Rapida: ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco da tiro che ha come bersaglio il bersaglio idoneo più vicino, ripeti i tiri per Colpire pari a 1. Se il bersaglio di quell'attacco si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo controllato dall'avversario, puoi invece ripetere i tiri per Colpire.

KEYWORD: **IN SELLA, VOLARE, CAVALCAVENTO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CAVALCAVENTO

Le moto a reazione dei Cavalcavento attraversano chilometri nell'arco di pochi secondi, e domare questi mezzi incredibili richiede molta abilità. Da guerrieri come loro ci si aspetta questo e altro, poiché in battaglia devono essere in grado di annientare ogni resistenza con le devastanti raffiche sparate dalle armi montate sulle moto.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno il doppio fucile shuriken con una delle seguenti:
 - 1 laser a dispersione
 - 1 cannone shuriken

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 3-9 Cavalcavento

Ogni modello è equipaggiato con: doppio fucile shuriken; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, CAVALCAVENTO



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROLAME

M

6"

R

7

S

2+

Fe

3

D

6+

CO

1



ARMI DA MISCHIA

Ascia fantasma

GITTATA

Mischia

A

3

AC

4+

Fo

7

VP

-2

Da

2

Spade fantasma

Mischia

5

4+

6

-2

1

ABILITÀ

FAZIONE: Trama del Fato

Anime Malevole: ogni volta che un modello di quest'unità è distrutto da un attacco da mischia, se non ha ancora combattuto in questa fase tira un D6. Con 4+ non rimuovere dal gioco il modello distrutto; esso può combattere dopo che l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i propri attacchi, poi viene rimosso dal gioco.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo di Forza: il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

KEYWORD: FANTERIA, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROLAME**KEYWORD DI FAZIONE:**
AELDARI

SPETTROLAME

Le Spettrolame ospitano spiriti particolarmente collerici che non vedono l'ora di affrontare il nemico. Armati con spade o asce fantasma, fanno a pezzi gli avversari con colpi resi ancora più letali dalla potenza delle pietre dello spirito incastonate. Tali gemme sono il ricettacolo di anime malevole esacerbate dal proprio confinamento.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno le spade fantasma con 1 ascia fantasma e 1 scudo di forza.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 5-10 Spettrolame

Ogni modello è equipaggiato con: spade fantasma.

KEYWORD: FANTERIA, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROLAME



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROGUARDIA

M

6"

R

7

S

2+

Fe

3

D

6+

CO

1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Spettrocannone [FERITE DEVASTANTI]	18"	1	4+	14	-4	D6
	Falce D	12"	D6	4+	10	-4	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	3	4+	5	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Costrutto da Guerra: una volta per round di battaglia, quando un'unità nemica sceglie come bersaglio questa unità, dopo che quella unità ha terminato di effettuare i suoi attacchi questa unità può sparare come se fosse la tua fase di Tiro. Quando lo fa deve scegliere come bersaglio unicamente quell'unità nemica, e può farlo solo se quell'unità nemica è un bersaglio idoneo.

KEYWORD: FANTERIA, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROGUARDIA



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROGUARDIA

Le Spettroguardie sono pressoché insensibili al dolore. Ciò è fondamentale, dato che le falci D e gli spettrocannoni sono armi a corta gittata e richiedono di avanzare per avvicinarsi al nemico. Queste armi di immane potenza sparano raggi arcani che aprono squarci transitori fra lo spazio reale e il Warp, e possono fare a pezzi qualunque bersaglio.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno lo spettrocannone con 1 falce D.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 5-10 Spettroguardia

Ogni modello è equipaggiato con: spettrocannone; arma da corpo a corpo.

KEYWORD: FANTERIA, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROGUARDIA



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROCAVALIERE

M	R	S	Fe	D	CO
10"	12	2+	18	6+	10



ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pesante spettrocannone [AREA, FERITE DEVASTANTI]	36"	D3	3+	20	-4	2D6
Laser a dispersione	36"	6	3+	5	0	1
Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Cannone stellare	36"	2	3+	8	-3	2
Cannone solare	48"	2D6	3+	8	-3	3

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Piedi titanici	Mischia	5	3+	8	-1	2
Spadone fantasma titanico – fendente	Mischia	5	3+	16	-3	6
Spadone fantasma titanico – spazzata	Mischia	15	3+	8	-2	2

Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: MOSTRO, TITANICO, IMPONENTE, CAMMINATORE, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROCAVALIERE

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D6

FAZIONE: Trama del Fato

Agilità: ogni volta che questo modello effettua un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento può muoversi sopra altri modelli (esclusi i modelli **TITANICI**) e gli elementi di terreno alti 4" o meno come se non ci fossero.

Corpo di Spettrosso: ogni volta a questo modello viene assegnato un attacco, sottrai 1 dalla caratteristica Danni di quell'attacco.

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo di Rifrazione: il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

DANNEGGIATO: 1-6 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-6 ferite sottrai 5 dalla sua caratteristica Controllo degli Obiettivi e, ogni volta che questo modello effettua un attacco, sottrai 1 dal tiro per Colpire.



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROCAVALIERE

Pochi nemici possono resistere alla forza degli Spettrocavalieri. Quelli dotati di spettrocannoni pesanti scagliano i bersagli nell'inferno del Warp, mentre i cannoni solari, altrettanto potenti, possono annichilire schiere di soldati con raffiche plasma. Inoltre, gli Spettrocavalieri che brandiscono spadoni fantasma e scudi di rifrazione sono pronti a duellare contro le macchine da guerra titaniche.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire lo spadone fantasma titanico con una delle seguenti:
 - 1 spettrocannone pesante
 - 1 cannone solare
- Questo modello può sostituire lo scudo di rifrazione con 1 spettrocannone pesante.
- Questo modello può essere equipaggiato con massimo due delle seguenti:
 - 1 laser a dispersione
 - 1 cannone shuriken
 - 1 cannone stellare

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Spettrocavaliere

Questo modello è equipaggiato con: spadone fantasma titanico; piedi titanici; scudo di rifrazione.

KEYWORD: MOSTRO, TITANICO, IMPONENTE, CAMMINATORE, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROCAVALIERE



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

SPETTROCUSTODE

M	R	S	Fe	D	CO
8"	11	2+	10	6+	3



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
➤	Lanciamissili degli Aeldari – colpo stellare	48"	1	4+	10	-2	D6
➤	Lanciamissili degli Aeldari – vampa solare [AREA]	48"	D6	4+	4	-1	1
	Lanciafiamme degli Aeldari [ASSALTO, IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Lancia splendente	36"	1	4+	12	-3	D6+2
	Laser a dispersione	36"	6	4+	5	0	1
	Cannone shuriken [SCARICA DI COLPI 1]	24"	3	4+	6	-1	2
	Fucile shuriken [ASSALTO]	18"	2	4+	4	-1	1
	Cannone stellare	36"	2	4+	8	-3	2

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
➤	Spadone fantasma – fendente	Mischia	4	4+	10	-3	D6+1
➤	Spadone fantasma – spazzata	Mischia	8	4+	7	-2	2
	Pugni di spettroso	Mischia	4	4+	7	-2	2

➤ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: MOSTRO, CAMMINATORE, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROCUSTODE

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena 1

FAZIONE: Trama del Fato

Eroe Predestinato: ogni volta che questo modello distrugge un'unità nemica, tira un D6 e aggiungilo alla tua riserva di dadi Destino con il risultato che hai appena ottenuto.



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROCUSTODE

Gli Spettrocustodi sono costruiti di spettrorosso agili e svettanti, alimentati dallo spirito di un eroe aeldari caduto. Questi possenti guerrieri fantasma possono brandire vari armamenti, da magli ad energia e scimitarre senzienti ad armi pesanti in grado distruggere da lontano corazzati o squadre di fanteria.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire ciascun fucile shuriken con 1 lanciafiamme degli Aeldari.
- Questo modello può essere equipaggiato con 1 spadone fantasma.
- Questo modello può essere equipaggiato con massimo due delle seguenti:
 - 1 lanciamissili degli Aeldari
 - 1 lancia splendente
 - 1 laser a dispersione
 - 1 cannone shuriken
 - 1 cannone stellare

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Spettrocustode

Questo modello è equipaggiato con: 2 fucili shuriken; pugni di spettrorosso.

KEYWORD: MOSTRO, CAMMINATORE, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROCUSTODE



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

YVRAINE

M

8"

R

3

S

6+

Fe

4

D

6+

CO

1



ARMI DA TIRO

GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da	
Tempesta di Sussurri [ANTI-FANTERIA 2+, FERITE DEVASTANTI, PSICHICA]	12"	D6+3	2+	2	-2	1

ARMI DA MISCHIA

GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da	
Kha-vir, la Spada dei Dolori [FERITE DEVASTANTI]	Mischia	5	2+	4	-3	2

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità, Leader

FAZIONE: Trama del Fato

Araldo di Ynnead: fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di quella unità hanno l'abilità Insensibile al Dolore 5+.

Parola della Fenice (Psichica): fintanto che questo modello guida un'unità, nella tua fase di Comando puoi tirare un D6: con 2+, riporta in quella unità D3 modelli di Guardia del Corpo.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, YNNARI, PSIONICO, YVRAINE

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

YVRAINE

Yvraine brandisce la Spada della Strega Kha-vir, la Spada dei Dolori, in grado di trasformare un nemico in cenere al minimo tocco. Il potere di Ynneed si manifesta in lei quando entra in battaglia, al punto che i guerrieri Rinati nei dintorni sembrano trasformarsi in turbini di sangue e violenza.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Yvraine – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: Tempesta di Sussurri; Kha-vir, la Spada dei Dolori.

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- CORSARI SFREGIATI DAL VUOTO
- CORSARI PREDONI DEL VUOTO
- GUARDIANI DIFENSORI
- GUERRIERI CABALITI (vedi DRUKHARI)
- GUARDIANI D'ASSALTO
- TROUPE
- ERYNNI (vedi DRUKHARI)

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, YNNARI, PSIONICO, YVRAINE



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CONCLAVE DI STREGONI SOLCACIELO

M	R	S	Fe	D	CO
14"	4	3+	3	6+	2



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Distruttrice [PSICHICA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
	Lancia incantata [ASSALTO, PSICHICA]	12"	1	3+	9	0	3
	Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lancia incantata [PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	3
	Lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Proteggi (Psichica): fintanto che questa unità è guidata da un modello di **VEGGENTE**, ogni volta che un attacco sceglie come bersaglio questa unità sottrai 1 dal tiro per Ferire.

Conclave di Stregoni: i modelli di questa unità hanno l'abilità **Insensibile al Dolore 4+** contro Attacchi Psichici.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **IN SELLA, VOLARE, PSIONICO, STREGONI, CONCLAVE DI STREGONI SOLCACIELO**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CONCLAVE DI STREGONI SOLCACIELO

Le moto a reazione aggiungono una grande velocità ai già formidabili poteri degli Stregoni. Sebbene molti arcamondi schierino interi conclavi di Solcacielo, tali formazioni sono molto comuni tra i clan di Cavalieri Selvaggi di Saim-Hann.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno la lama stregata con 1 lancia incantata.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 2-3 Stregoni Solcacielo

Ogni modello è equipaggiato con: Distruttrice; pistola shuriken; doppio fucile shuriken; lama stregata.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, PSIONICO, STREGONI, CONCLAVE DI STREGONI SOLCACIELO



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**

CONCLAVE DI STREGONI

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	6+	2	6+	1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Distruttrice [PSICHICA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
	Lancia incantata [PSICHICA, ASSALTO]	12"	1	3+	9	0	3

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lancia incantata [PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	3
	Lama stregata [ANTI-FANTERIA 2+, PSICHICA]	Mischia	2	3+	3	0	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Proteggì [Psichica]: fintanto che questa unità è guidata da un modello di **VEGGENTE**, ogni volta che un attacco sceglie come bersaglio questa unità sottrai 1 dal tiro per Ferire.

Conclave di Stregoni: i modelli di questa unità hanno l'abilità **Insensibile al Dolore 4+** contro Attacchi Psicici.

TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: **FANTERIA, PSIONICO, STREGONI, CONCLAVE DI STREGONI**



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CONCLAVE DI STREGONI

I veggenti addestrati come Guerrieri d'Aspetto sviluppano più facilmente poteri psionici distruttivi. Questi Aeldari vengono chiamati Stregoni. In guerra spesso si uniscono in conclavi per combinare i propri poteri arcani, oppure guidano dal fronte altre squadre come i Guardiani. Sfruttando le Rune della Battaglia, gettano scompiglio fra i nemici.



OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un numero qualsiasi di modelli può sostituire ciascuno la lama stregata con 1 lancia incantata.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 2-4 Stregoni

Ogni modello è equipaggiato con: Distruttrice; pistola shuriken; lama stregata.

KEYWORD: FANTERIA, PSIONICO, STREGONI, CONCLAVE DI STREGONI



**KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI**