

# LEGHE DEI VOTANN

## REGOLA DELL'ARMATA

*I Fratelli sono gente pragmatica in ogni aspetto della vita, guerra compresa. I loro condottieri compiono calcoli rapidi e accurati prima e durante la battaglia, soppesando continuamente se la potenziale ricompensa di un conflitto paga l'inevitabile perdita di risorse e di preziose vite. Parte essenziale di questo processo è il ricorso al cosiddetto Occhio degli Avi, tramite il quale i comandanti dei Fratelli valutano le maggiori minacce del nemico, ne contrassegnano i punti deboli e determinano quali forze sono necessarie a occuparsi di entrambi.*

### OCCHIO DEGLI AVI

Se la Fazione della tua armata è **LEGHE DEI VOTANN**, ogni volta che un'unità nemica distrugge un'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata, quella unità nemica ottiene 1 indicatore Giudizio. Un'unità nemica non può mai avere più di 2 indicatori Giudizio (qualsiasi ulteriore indicatore Giudizio che un'unità otterrebbe viene ignorato).

Ogni volta che un modello della tua armata con questa abilità effettua un attacco che ha come bersaglio un'unità con uno o più indicatori Giudizio, finché gli attacchi di quel modello non sono stati risolti applica a quell'attacco il relativo bonus dalla tabella seguente.

**Nota del designer:** se un'unità con indicatori Giudizio viene rimossa dal campo, annota quanti indicatori Giudizio aveva in quel momento. Se quella unità viene di nuovo schierata in campo, collocala accanto il numero corrispondente di indicatori Giudizio. Se un'unità con indicatori Giudizio si divide in due o più unità più piccole, ciascuna di esse ottiene un numero di indicatori Giudizio pari a quello dell'unità originale. Se due unità si uniscono a formare una singola unità più grande e ciascuna di esse aveva indicatori Giudizio, prima che ciò accada annota quanti ne ha l'unità che ne ha di più: la nuova unità ha quel numero di indicatori Giudizio.

INDICATORI GIUDIZIO	BONUS
1	<b>Minaccia Emergente:</b> aggiungi 1 al tiro per Colpire.
2	<b>Ora Abbiamo un Torto da Appianare:</b> aggiungi 1 al tiro per Colpire e aggiungi 1 al tiro per Ferire.



# LEGHE DEI VOTANN – BANDA GIURATA

## REGOLA DEL DISTACCAMENTO

Se la Fazione della tua armata è **LEGHE DEI VOTANN**, puoi usare questa regola del Distaccamento Banda Giurata.

### EFFICIENZA SPIETATA

*I Fratelli di una Banda Giurata sono abili guerrieri e spietati imperialisti, spinti dall'istinto a cooperare per sconfiggere i nemici e raggiungere i propri scopi in maniera efficiente. Come loro solito, interpretano la guerra alla luce di un cupo e metodico pragmatismo, fonte d'ispirazione per gli altri Fratelli.*

All'inizio della battaglia scegli un'unità dell'armata dell'avversario. Quella unità inizia la battaglia con 2 indicatori Giudizio (vedi Occhio degli Avi).

Se, all'inizio di qualsiasi tua fase di Comando, quella unità nemica viene distrutta, ottieni un numero di PC a seconda del momento della battaglia in cui l'hai distrutta, come indicato in basso (puoi ottenere PC in tal modo solo una volta per battaglia, e i PC così ottenuti sono un'eccezione alle Regole Base che limitano a 1 il numero massimo di PC che puoi ottenere per round di battaglia).

Unità distrutta entro l'inizio della tua prima o seconda fase di Comando:

Ottieni

3PC

Unità distrutta entro l'inizio della tua terza o quarta fase di Comando:

Ottieni

2PC

Unità distrutta entro l'inizio della tua quinta fase di Comando:

Ottieni

1PC



# LEGHE DEI VOTANN – BANDA GIURATA

## STRATAGEMMI

Se stai usando la regola del Distacco Banda Giurata, puoi usare questi Stratagemmi della Banda Giurata.



### ORGOGGIO GUERRIERO

BANDA GIURATA – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*I guerrieri di questa Lega dei Votann sono fieri delle loro capacità militari e dell'abilità che sfoggiano in combattimento; quando gli Avi osservano le loro azioni, sono svelti a sopraffare e dividere i nemici.*

**QUANDO:** nella fase di Combattimento.

**BERSAGLIO:** un'unità delle LEGHE DEI VOTANN della tua armata e un'unità nemica che ha uno o più indicatori Giudizio e si trova entro la Distanza di Ingaggio di quella unità delle LEGHE DEI VOTANN.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco da mischia che ha come bersaglio quella unità nemica, migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco per ogni indicatore Giudizio di quella unità nemica.



### SENTENZA ANCESTRALE

BANDA GIURATA – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Si dice che alcuni nemici siano così disprezzati che persino gli Avi hanno pronunciato una sentenza di morte nei loro confronti.*

**QUANDO:** nella tua fase di Tiro.

**BERSAGLIO:** un'unità delle LEGHE DEI VOTANN della tua armata.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco da tiro, quell'attacco ha l'abilità [SCARICA DI COLPI 1], e ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco da tiro che ha come bersaglio un'unità con uno o più indicatori Giudizio, quell'attacco ha invece l'abilità [SCARICA DI COLPI 2].



### RITIRATA ORDINATA

BANDA GIURATA – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*L'improvviso panico della rotta non fa per i Fratelli, che ripiegano con costanza, squadra per squadra, aprendo un furioso fuoco di copertura per respingere i nemici.*

**QUANDO:** nella tua fase di Movimento, subito dopo che un'unità delle LEGHE DEI VOTANN della tua armata ha Ripiegato.

**BERSAGLIO:** quella unità delle LEGHE DEI VOTANN.

**EFFETTO:** fino alla fine del turno la tua unità è idonea a sparare e a dichiarare una carica.



### RAPPRESAGLIA REATTIVA

BANDA GIURATA – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Quando un bersaglio è stato indicato dall'Occhio degli Avi, i Fratelli si concentrano su di esso, raddoppiando la furia se prova a ingaggiarli.*

**QUANDO:** nella fase di Tiro dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica con uno o più indicatori Giudizio ha risolto i suoi attacchi.

**BERSAGLIO:** un'unità delle LEGHE DEI VOTANN della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** la tua unità delle LEGHE DEI VOTANN può sparare come se fosse la tua fase di Tiro, ma deve avere come bersaglio l'unità nemica che l'ha appena attaccata, e può farlo solo se quella unità nemica è un bersaglio idoneo.



# LEGHE DEI VOTANN – BANDA GIURATA

## STRATAGEMMI

Se stai usando la regola del Distacco Banda Giurata, puoi usare questi Stratagemmi della Banda Giurata.



### NUOVA NEMESI

BANDA GIURATA – STRATAGEMA ESPEDIENTE STRATEGICO



*Colpire un Fratello significa attirarsi immediatamente l'ira omicida di tutti i suoi compagni guerrieri.*



1PC

**QUANDO:** nella fase di Tiro dell'avversario o nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha risolto i suoi attacchi.

**BERSAGLIO:** un'unità di **FANTERIA** delle **LEGHE DEI VOTANN** o un'unità

**IN SELLA** delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata ridotta Sotto Metà Forza come conseguenza degli attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** l'unità attaccante ottiene 1 indicatore Giudizio, o fino a 2 indicatori Giudizio se quella unità delle **LEGHE DEI VOTANN** includeva il tuo **GENERALE** quando è stata scelta come bersaglio di quegli attacchi.



### ARMATURA DEL VUOTO

BANDA GIURATA – STRATAGEMA EQUIPAGGIAMENTO



*L'armatura del vuoto è composta da piastre temprate e agganciate alla tuta del vuoto sottostante. Ha una trama di magnoferrite e spesso è rinforzata con adamantio e generatori di microcampo difensivo.*



1PC

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

**BERSAGLIO:** un'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, ogni volta che un attacco ha come bersaglio la tua unità delle **LEGHE DEI VOTANN**, peggiora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.



# LEGHE DEI VOTANN – BANDA GIURATA

## POTENZIAMENTI

Se stai usando la regola del Distaccamento Banda Giurata, puoi usare questi Potenziamenti della Banda Giurata.

### TRUCE SGUARDO VALUTATORE

*Pochi Fratelli sanno sfruttare l'Occhio degli Avi con la rapidità e la risoluta efficienza di questo venerabile condottiero. Dove si posa il suo sguardo impietoso, i punti di forza e di debolezza del nemico vengono rivelati, ed è lì che i suoi guerrieri colpiscono più duramente.*

Solo modelli delle **LEGHE DEI VOTANN**. Nella tua fase di Comando puoi scegliere un segnalino obiettivo controllato dall'avversario. Fino alla fine della fase, fintanto che un'unità nemica si trova entro la gittata di quel segnalino obiettivo è considerata avere un indicatore Giudizio in più rispetto a quanti ne ha effettivamente (fino a un massimo di 2).

### UNA LUNGA LISTA

*Questo guerriero disprezza gran parte delle razze della galassia, e scova le sue numerose nemesi con occhio acuto e ineluttabile. Appena ha appianato un Rancore verso un nemico, passa a quello successivo sulla lista.*

Solo modelli delle **LEGHE DEI VOTANN**. Ogni volta che l'unità del portatore distrugge un'unità nemica, se quest'ultima ha uno o più indicatori Giudizio puoi scegliere un'altra unità nemica visibile al portatore. Quest'altra unità ottiene un indicatore Giudizio.

### PORTAMENTO TORVO

*Questo condottiero è leggendario per il suo atteggiamento austero; si dice che non abbia mai sorriso. Un simile comportamento è ovviamente un segno della serietà con cui prende i suoi solenni incarichi, e nessun Fratello si farà trovare carente sotto il suo sguardo arcigno.*

Solo modelli delle **LEGHE DEI VOTANN**. Puoi ripetere i test per i Traumi dell'unità del portatore, e i modelli di quella unità possono ignorare qualsiasi modificatore, anche tutti, alle loro caratteristiche e/o a qualsiasi tiro o test effettuato per essi (esclusi i modificatori ai tiri salvezza).

### GRAZIA DEL VIANDANTE

*Questa tuta spaziale unica fu creata per la famosa Consorella di Caccia avventuriera Simmka Farstryd come ringraziamento per aver salvato il mondo Rocca della Famiglia Hyvök. Tramite l'inserimento di antichi segreti tecnologici dalle leggende votanniche, Grazia del Viandante funge da sistema di supporto vitale per il portatore: ne monitora i dati corporei costantemente, fornisce supporto medico ed è persino in grado di far ripartire un cuore che si è fermato da pochi attimi.*

Solo modelli delle **LEGHE DEI VOTANN**. La prima volta che il portatore viene distrutto, dopo aver collocato un indicatore Giudizio accanto all'unità che l'ha distrutto, tira un D6 alla fine della fase. Con 2+ schiera di nuovo il portatore sul campo il più vicino possibile a dove è stato distrutto e non entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche, con tutte le sue ferite.





# ÛTHAR IL PREDESTINATO

M

5"

R

5

S

3+

Fe

5

D

7+

CO

1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Disintegratore volkanita [FERITE DEVASTANTI]	18"	3	2+	5	0	1
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Lama degli Avi [FERITE DEVASTANTI]	Mischia	5	2+	6	-3	2

## ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Occhio degli Avi

**Destino Ancestrale:** una volta per turno puoi cambiare in 6 il risultato di un tiro per Colpire, di un tiro per Ferire o di un tiro per i Danni di questo modello.

**Il Predestinato:** ogni volta che a questo modello viene assegnato un attacco, cambia in 1 la caratteristica Danni di quell'attacco.

**Torva Efficienza:** una volta per round di battaglia, nella tua fase di Comando, puoi scegliere un modello della tua armata con questa abilità e poi selezionare un'unità nemica visibile a esso. Quella unità nemica ottiene 1 indicatore Giudizio.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Cresta Bastione:** fintanto che il portatore guida un'unità, i modelli di quella unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

## TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, ÛTHAR IL PREDESTINATO

KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# ÛTHAR IL PREDESTINATO

L'eroe più esperto della Grande Lega Thuriana, il Kâhl Ûthar è destinato alla grandezza. Pochi sanno valutare i nemici con la rapidità e la spietatezza del Predestinato e, una volta che ha preso le misure degli avversari, è in grado di farli a pezzi con la lucente Lama degli Avi.



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Ûthar il Predestinato – EROE EPICO

Questo modello è equipaggiato con: disintegratore volkanita; Lama degli Avi; cresta bastione.

## LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE
- GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, EROE EPICO, ÛTHAR IL PREDESTINATO



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# KÂHL

M

5"

R

5

S

3+

Fe

4

D

7+

CO

1



## 🎯 ARMI DA TIRO

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Combirequiem modello Autoch	24"	4	2+	4	0	1
Disintegratore volkanita [FERITE DEVASTANTI]	18"	3	2+	5	0	1

## ⚔️ ARMI DA MISCHIA

	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Ascia plasma della forgia	Mischia	4	2+	5	-2	2
Guanto a massa	Mischia	3	3+	8	-2	3

## ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Occhio degli Avi

**Eroe della Famiglia:** fintanto che questo modello guida un'unità, le armi dei modelli di quella unità hanno l'abilità [COLPO FATALE].

**Torva Efficienza:** una volta per round di battaglia, nella tua fase di Comando, puoi scegliere un modello della tua armata con questa abilità e poi selezionare un'unità nemica visibile a esso. Quella unità nemica ottiene 1 indicatore Giudizio.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Cresta Bastione:** fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di quella unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

**Cresta di Teletrasporto:** fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di quella unità hanno l'abilità Attacco in Profondità.

## TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, KÂHL



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# KÂHL

*Molte Bande Giurate sono guidate da un Kâhl, che con acume strategico, determinazione e potenza marziale funge da ispirazione per i guerrieri. I Kâhl sono spesso equipaggiati con armi particolarmente potenti e formidabili tecnologie di protezione e teletrasporto, così da poter condurre lo scontro dal fronte e abbattere i nemici più letali.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il combirequiem modello Autoch con 1 disintegratore volkanita.
- Questo modello può sostituire l'ascia plasma della forgia con 1 guanto a massa.
- Questo modello può sostituire la cresta bastione con 1 cresta di teletrasporto.

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Kâhl

**Questo modello è equipaggiato con:** combirequiem modello Autoch; ascia plasma della forgia; cresta bastione.

## LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità:

- EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE
- GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, KÂHL



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# EINHYR CAMPIONE

M

5"

R

6

S

2+

Fe

5

D

7+

CO

1



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Combirequiem modello Autoch	24"	4	2+	4	0	1
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Ascia di stellanera	Mischia	6	2+	6	-2	2
	Martello a massa	Mischia	3	3+	12	-2	D6+1

## ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

**Esempio degli Einhyr:** fintanto che questo modello guida un'unità, puoi ripetere i tiri per Caricare di quella unità.

**Acceleratori di Massa:** ogni volta che questo modello termina un movimento di Carica puoi scegliere un'unità nemica entro la Distanza di Ingaggio di questa unità e tirare un D6: con 2-5 quella unità nemica subisce D3 ferite mortali; con 6 quella unità nemica subisce D3+3 ferite mortali.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Cresta di Teletrasporto:** fintanto che il portatore guida un'unità, i modelli di quella unità hanno l'abilità Attacco in Profondità.

**Cresta Tessicampo:** il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

KEYWORD: **FANTERIA, PERSONAGGIO, ESOARMATURA, EINHYR CAMPIONE**



KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**

# EINHYR CAMPIONE

*Gli Einhyr Campioni indossano esaarmature modificate e adattate con acceleratori di massa. Questo equipaggiamento, combinato alle loro formidabili armi ravvicinate e ai massicci scudi ARIES, li trasforma in arieti viventi capaci di sfondare cancelli di fortezze corazzati con la loro carica accelerata.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il martello a massa con 1 ascia di stellanera.
- Questo modello può sostituire la cresta tessicampo con 1 cresta di teletrasporto.

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Einhyr Campione

**Questo modello è equipaggiato con:** combirequiem modello Autoch; martello a massa; cresta tessicampo.

## LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità:

- EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, ESOARMATURA, EINHYR CAMPIONE



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# GRIMNYR

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



ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Requiem modello Autoch	24"	2	4+	4	0	1
► Ira degli Avi – fuoco stregato [PSICHICA]	24"	3	2+	6	-2	D3
► Ira degli Avi – fuoco stregato concentrato [PERICOLOSA, PSICHICA]	24"	6	2+	6	-2	D3

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Bastone di protezione ancestrale [PSICHICA]	Mischia	1	3+	7	-1	D3
Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	3	0	1

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

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: FANTERIA, GRIMNYR  
– MODELLO DEL GRIMNYR: PERSONAGGIO, PSIONICO

## ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Occhio degli Avi

**Fortificare (Psichica):** fintanto che questo modello guida un'unità, migliora di 1 la caratteristica Resistenza dei modelli di quella unità.

**Considerazione del Grimnyr:** una volta per battaglia, dopo che l'unità di questo modello ha fallito un test per i Traumi, questo modello può usare questa abilità. Se lo fa, quella unità non è più Traumatizzata.

## TIRO INVULNERABILITÀ

4+

KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN



# GRIMNYR

*I Grimnyr, o Avi Viventi, condividono la saggezza dei Votann, e sono quanto di più vicino ai sacerdoti tra i ranghi dei laici Fratelli. Equipaggiati con tecnologie difensive come bastoni di protezione e CORV in grado di concentrare l'energia, sono capaci di scatenare la furia dell'Immaterium contro i nemici.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Grimnyr
- 2 CORV\*

*\* Se il modello del Grimnyr di questa unità viene distrutto, vengono distrutti anche tutti i modelli di CORV rimanenti in questa unità.*

**Il Grimnyr è equipaggiato con:** Ira degli Avi; bastone di protezione ancestrale.

**Ogni CORV è equipaggiato con:** requiem modello Autoch; arma da corpo a corpo.

## LEADER

Questa unità può essere aggregata alla seguente unità:

- **GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE**

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: **FANTERIA, GRIMNYR**  
– MODELLO DEL GRIMNYR: **PERSONAGGIO, PSIONICO**



KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**

# BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO

M	R	S	Fe	D	CO		M	R	S	Fe	D	CO	
5"	5	4+	4	7+	1	BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO	5"	5	4+	1	7+	1	E-COG
5"	5	4+	2	7+	1	FRATELLO DI FERRO ASSISTENTE							

🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola requiem modello Autoch	12"	1	3+	4	0	1
	Fucile gravitonico [ANTI-VEICOLO 2+]	18"	3	3+	5	-1	3
	Fresa a raggio laser	6"	1	4+	6	-3	1

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	3	0	1
	Martello gravitonico [ANTI-VEICOLO 2+]	Mischia	3	4+	9	-1	3
	Braccia manipolatrici	Mischia	3	4+	3	0	1
	Torcia plasma	Mischia	1	4+	6	-3	2

## ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

**Visore Multispettrale:** fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco da tiro, aggiungi 1 al tiro per Colpire.

**Gilda dei Brôkhyr:** alla fine della tua fase di Movimento questa unità può riparare un modello di **VEICOLO** delle **LEGHE DEI VOTANN** amico o di **ESOCOSTRUTTO** delle **LEGHE DEI VOTANN** amico entro 3" da essa. Quel modello recupera massimo D3 ferite perse, o massimo 3 ferite perse se invece questa unità include un Fratello di Ferro Assistente. Ogni modello può essere riparato solo una volta per turno.

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: **FANTERIA, BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO**  
 – MODELLO DI BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO: **PERSONAGGIO**



KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**

# BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO

*I Mastri del Ferro sono i Brôkhyp più talentuosi della Famiglia. In battaglia hanno il compito di riparare le macchine belliche dei Fratelli, spesso coadiuvati da Fratelli di Ferro e squadre di COG. Questi Brôkhyp veterani portano inoltre sul campo le loro creazioni più potenti e le scatenano sui nemici con grande soddisfazione.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Nessuna

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Brôkhyp Mastro del Ferro
- 1 Fratello di Ferro Assistente\*
- 3 E-COG\*

*\* Se il Mastro del Ferro di questa unità viene distrutto, anche il Fratello di Ferro Assistente e tutti i restanti E-COG di questa unità vengono distrutti.*

**Il Mastro del Ferro è equipaggiato con:** fucile gravitonico; martello gravitonico.

**Il Fratello di Ferro Assistente è equipaggiato con:** fresa a raggio laser; arma da corpo a corpo. **Un E-COG è equipaggiato con:** pistola requiem modello Autoch; arma da corpo a corpo. **Un altro E-COG è equipaggiato con:** torcia plasma. **Un altro E-COG è equipaggiato con:** braccia manipolatrici.

## LEADER

Questa unità può essere aggregata alle seguenti unità:

- BRÔKHYP CONFRAPELLI DEL TUONO
- GUERRIERI CONFRAPELLI DEL FOCOLARE

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: FANTERIA, BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO  
– MODELLO DI BRÔKHYP MASTRO DEL FERRO: PERSONAGGIO



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE

M	R	S	Fe	D	CO
5"	5	4+	1	7+	2



ARMATELLA	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola requiem modello Autoch [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
	Requiem modello Autoch	24"	2	4+	4	0	1
	Sparaplasma EtaCarn [SCARICA DI COLPI D3]	18"	1	4+	8	-3	2
	Pistola plasma EtaCarn [PISTOLA]	6"	1	4+	8	-3	2
	Mitragliatore automatico AMPlaser [ASSALTO, CADENZA RAPIDA 3]	24"	3	4+	6	-1	1
	Cannone rotante AMPlaser [PESANTE, SCARICA DI COLPI 1]	24"	6	5+	6	-1	1
	Sparaioni	18"	1	4+	5	-2	1
	Pistola a ioni [PISTOLA]	12"	1	4+	5	-2	1
►	Lanciamissili L7 – area [AREA]	24"	D6	4+	4	0	1
►	Lanciamissili L7 – concentrato	24"	1	4+	9	-2	D6
	Fucile a rotaia magnetica [FERITE DEVASTANTI, PESANTE]	18"	1	5+	12	-3	D3+3

ARMATELLA	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	4	0	1
	Arma da mischia dei Fratelli	Mischia	2	4+	5	-2	2

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

**KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE, GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE**

## ABILITÀ

**FAZIONE: Occhio degli Avi**

**La Sorte Procaccia, il Bisogno Conserva, la Fatica Ripaga:** alla fine della tua fase di Comando, se questa unità si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli, quest'ultimo rimane sotto il tuo controllo anche se non hai modelli entro la sua gittata, finché l'avversario non lo controlla all'inizio o alla fine di qualsiasi turno.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

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

**Sistema di Comunicazioni:** ogni volta che scegli l'unità del portatore come bersaglio di uno Stratagemma, tira un D6: con 5+ ottieni 1PC.

**Pacchetto Medico:** i modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità Insensibile al Dolore 6+.

**Cresta Tessicampo:** il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

**KEYWORD DI FAZIONE: LEGHE DEI VOTANN**

# GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE

Ben corazzati, addestrati ed equipaggiati con una gamma di potenti armi, i Guerrieri Confratelli del Focolare formano il nerbo di molte Bande Giurate. Guidati dai Theyn, possono sparare devastanti raffiche di proiettili, ignorando i colpi di risposta dei nemici prima di lanciarsi alla carica e abbattere le prede una volta per tutte.



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno il requiem modello Autoch con 1 sparaioni.
- Fino a 2 Guerrieri Confratelli del Focolare possono sostituire ciascuno il requiem modello Autoch o lo sparaioni con una delle seguenti:
  - 1 mitragliatore automatico AMPlaser\*
  - 1 cannone rotante AMPlaser\*
  - 1 lanciamissili L7\*
  - 1 sparaplasma EtaCarn\*
  - 1 fucile a rotaia magnetica\*
  - 1 arma da mischia dei Fratelli
- Fino a 3 differenti Guerrieri Confratelli del Focolare con requiem modello Autoch o con sparaioni possono essere equipaggiati ciascuno con una delle seguenti (fino a un massimo di 1 di ciascuno per unità):
  - 1 pacchetto medico\*\*
  - 1 sistema di comunicazioni\*\*
  - 1 rilevatore panspettrale\*\*

*\*\* Questo modello non può sostituire il requiem modello Autoch o lo sparaioni.*

- Il Theyn può sostituire la pistola requiem modello Autoch con una delle seguenti:
  - 1 pistola a ioni
  - 1 pistola plasma EtaCarn
- Il Theyn può sostituire il requiem modello Autoch o lo sparaioni con 1 arma da mischia dei Fratelli.

*\* Puoi scegliere ciascuna di queste opzioni solo una volta per unità.*

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Theyn
- 9 Guerrieri Confratelli del Focolare

Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem modello Autoch; requiem modello Autoch; arma da corpo a corpo.

Il Theyn è inoltre equipaggiato con: cresta tessicampo.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANATE,  
GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE

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



☯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Fucile plasma EtaCarn	24"	1	3+	8	-3	2
	Lanciagranate dell'esoarmatura [AREA]	18"	D6	3+	4	0	1
	Disintegratore volkanita [FERITE DEVASTANTI]	18"	3	3+	5	0	1

⚔	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Guanto concussivo	Mischia	2	3+	9	-2	2
	Martello concussivo	Mischia	3	4+	9	-1	3
	Guanto con lama plasma	Mischia	3	3+	6	-2	1

## ABILITÀ

**FAZIONE:** Occhio degli Avi

**Guardie del Corpo Giurate:** fintanto che un **PERSONAGGIO** guida questa unità, ogni volta che viene scelta come bersaglio di un attacco, se la caratteristica Forza di quell'attacco è superiore alla caratteristica Resistenza di questa unità sottrai 1 dal tiro per Colpire.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Cresta di Teletrasporto:** i modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità Attacco in Profondità.

**Cresta Tessicampo:** il portatore ha un tiro invulnerabilità di 4+.

KEYWORD: FANTERIA, ESOARMATURA, EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE

*Protetti da formidabili esoarmature ed equipaggiati con un temibile arsenale, gli Einhyr Guardie del Focolare sono una forza da non sottovalutare. Che proteggano gli eroi della Banda Giurata o colpiscano nel cuore del territorio nemico, sono inarrestabili quando attaccano e inamovibili in difesa.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno il fucile plasma EtaCarn con 1 disintegratore volkanita.
- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno il guanto concussivo con 1 guanto con lama plasma.
- L'Hesyr può sostituire il guanto concussivo o il guanto con lama plasma con 1 martello concussivo.
- L'Hesyr può sostituire la cresta tessicampo con 1 cresta di teletrasporto.

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Hesyr
- 4-9 Guardie del Focolare

Ogni modello è equipaggiato con: fucile plasma EtaCarn; lanciagranate dell'esoarmatura; guanto concussivo.

L'Hesyr è inoltre equipaggiato con: cresta tessicampo.

KEYWORD: FANTERIA, ESOARMATURA, EINHYR GUARDIE DEL FOCOLARE



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEL VOTANN

# BESERK CTHONIANI

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



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Lanciagranate Talpa [AREA, TIRO INDIRECTO]	24"	D6	4+	5	-1	1
⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Mazza concussiva	Mischia	3	4+	9	-2	3
➡️	Ascia plasma pesante – fendente	Mischia	3	3+	6	-2	2
➡️	Ascia plasma pesante – spazzata	Mischia	6	3+	4	-1	1
	Doppio guanto concussivo [BINATA]	Mischia	4	4+	9	-1	2

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

KEYWORD: FANTERIA, BESERK CTHONIANI

## ABILITÀ

BASE: **Insensibile al Dolore 5+**

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

**Cyberstimolanti:** ogni volta che un modello di questa unità viene distrutto da un attacco da mischia, se non ha combattuto in questa fase tira un D6: con 4+ non rimuoverlo dal gioco. Il modello distrutto può combattere quando l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i suoi attacchi e poi viene rimosso dal gioco.

**Esplosivi Sotterranei:** nella tua fase di Tiro, dopo che questa unità ha sparato, scegli un'unità nemica (esclusi **MOSTRI** e **VEICOLI**) colpita da uno o più del lanciagranate Talpa di questa unità in questa fase e tira un D6: con 4+ quella unità nemica è scossa fino alla fine del prossimo turno dell'avversario. Fintanto che un'unità è scossa sottrai 2" dalla sua caratteristica Movimento e sottrai 2 dai suoi tiri per Avanzare e per Caricare.

**Nota del designer:** fintanto che un'unità è scossa, colloca accanto a essa un indicatore granata Talpa come promemoria.

KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**

## BESERK CTHONIANI

*I Beserk Cthoniani sono tra i Fratelli più coraggiosi e ciberneticamente potenziati. Armati con strumenti minerari trasformati in armi da guerra ed esplosivi in grado di scavare nella solida roccia, i Beserk assediano le fortezze nemiche e le distruggono come se fossero asteroidi pieni di vene di metalli preziosi.*



### OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno l'ascia plasma pesante con 1 mazza concussiva.
- Ogni 5 modelli di questa unità, 1 modello non equipaggiato con lanciagranate Talpa può sostituire l'ascia plasma pesante o la mazza concussiva con 1 doppio guanto concussivo.
- Ogni 5 modelli di questa unità, 1 modello non equipaggiato con doppio guanto concussivo può essere equipaggiato con 1 lanciagranate Talpa. Se un modello è equipaggiato con lanciagranate Talpa, aggiungi 1 alle sue caratteristiche Ferite e Attacchi.\*

*\* Nota del designer: se un Beserk Cthoniano è equipaggiato con lanciagranate Talpa, è accompagnato da un'unità L-COG: colloca entrambi i modelli sulla stessa basetta e assieme agiscono come un singolo modello (malgrado le caratteristiche migliorate) a tutti i fini delle regole.*

### COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 5-10 Beserk Cthoniani

Ogni modello è equipaggiato con: ascia plasma pesante.

KEYWORD: FANTERIA, BESERK CTHONIANI



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# PIONIERI CONFRATELLI DI CACCIA

M	R	S	Fe	D	CO
12"	6	4+	3	7+	2



🎯 ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Rivoltella requiem [PISTOLA]	9"	1	4+	5	0	1
Fucile a pompa requiem [ASSALTO]	12"	2	4+	5	0	1
Cannone rotante AMPlaser [SCARICA DI COLPI 1]	24"	6	4+	6	-1	1
Raggio a ioni [SCARICA DI COLPI D3]	18"	3	4+	7	-2	1
Cannone automatico a bobina magnetica	24"	3	4+	7	-1	2

  

⚔️ ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Coltello plasma	Mischia	2	4+	4	0	1

## ABILITÀ

BASE: **Esploratori 9"**

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

**Mezzi Magnetici da Aggiramento:** alla fine del turno dell'avversario, se questa unità si trova entro 6" da uno o più bordi del tavolo e non entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica, puoi rimuoverla dal campo e collocarla nelle Riserve Strategiche.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Sistema di Comunicazioni:** ogni volta che scegli l'unità del portatore come bersaglio di uno Stratagemma, tira un D6: con 5+ ottieni 1PC.

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

**Riflettore Frontale:** ogni volta che un modello dell'unità del portatore effettua un attacco che ha come bersaglio un'unità che include uno o più modelli con l'abilità Furtività, aggiungi 1 al tiro per Colpire.

KEYWORD: IN SELLA, GRANATE, VOLARE, PIONIERI CONFRATELLI DI CACCIA



KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**

# PIONIERI CONFRATELLI DI CACCIA

*I Pionieri Confratelli di Caccia fluttuano su mondi alieni e perlustrano le posizioni nemiche a bordo delle loro moto a bobina magnetica. Rapide, resistenti e dotate di una formidabile potenza di fuoco, le bande di questi guerrieri in avanscoperta spesso colpiscono da direzioni inaspettate o trasmettono dati sui movimenti nemici ai Kâhl delle loro Bande Giurate.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 3 modelli di questa unità, 1 modello può essere equipaggiato con una delle seguenti (se un modello è equipaggiato con qualsiasi di queste armi aggiungi 1 alla sua caratteristica Ferite):
  - 1 cannone rotante AMPlaser
  - 1 raggio a ioni
- Fino a 3 differenti modelli non equipaggiati con cannone rotante AMPlaser né con raggio a ioni possono essere equipaggiati ciascuno con 1 delle seguenti (fino a un massimo di 1 di ciascuno per unità):
  - 1 sistema di comunicazioni\*
  - 1 rilevatore panspettrale\*
  - 1 riflettore frontale\*

*\* Questo modello non può essere equipaggiato con cannone rotante AMPlaser né con raggio a ioni.*

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- **3-6 Pionieri Confratelli di Caccia**

**Ogni modello è equipaggiato con:** rivoltella requiem; fucile a pompa requiem; cannone automatico a bobina magnetica; coltello plasma.

KEYWORD: IN SELLA, GRANATE, VOLARE, PIONIERI CONFRATELLI DI CACCIA



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# SAGITAU

M	R	S	Fe	D	CO
12"	10	3+	9	7+	3



🎯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Cannone a raggio AMPlaser [SCARICA DI COLPI D3]	24"	2	4+	12	-3	D6
➤	Lanciamissili L7 – area [AREA]	24"	D6	4+	4	0	1
➤	Lanciamissili L7 – concentrato	24"	1	4+	9	-2	D6
	Cannone automatico MATR	24"	6	4+	7	-1	2
	Lanciamissili Sagitaur	36"	2	4+	12	-3	3
	Doppio cannone requiem [SCARICA DI COLPI 1, BINATA]	36"	3	4+	6	-1	2

⚔️	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Ruote corazzate	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, SAGITAU

## ABILITÀ

BASE: Morte a Catena 1, Esploratori 6"

FAZIONE: Occhio degli Avi

**Avanzata Scattante:** le unità possono sbarcare da questo **TRASPORTO** dopo che ha Avanzato. Le unità che lo fanno sono considerate aver effettuato un movimento Normale in quella fase e non possono dichiarare una carica nello stesso turno, ma per il resto del turno possono comunque agire normalmente.



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# SAGITAUR

Progettato per sopravvivere ai mondi più ostili e ai predatori alieni più famelici, il Sagitaur è un VTT particolarmente adatto alle operazioni di perlustrazione e alle offensive corazzate rapide. Vanta una notevole potenza di fuoco per la propria taglia, e può persino abbattere i corazzati nemici.



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può sostituire il cannone a raggio AMPlaser con una delle seguenti:
  - 1 lanciamissili L7 e 1 lanciamissili Sagitaur
  - 1 cannone automatico MATR

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Sagitaur

Questo modello è equipaggiato con: cannone a raggio AMPlaser; doppio cannone requiem; ruote corazzate.

## TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di **FANTERIA** delle **LEGHE DEI VOTANN**. Non può trasportare modelli in **ESOARMATURA** o di **ESOCOSTRUTTO**.

All'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia puoi scegliere un'unità di **GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE** della tua armata e dividerla in due unità, ciascuna formata da 5 modelli (quando dividi un'unità in tal modo, annota quali modelli formano ciascuna delle due nuove unità). Una di tali unità deve iniziare la battaglia imbarcata in questo **TRASPORTO**; l'altra può iniziare la battaglia imbarcata in un altro **TRASPORTO** o essere schierata come unità separata.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, SAGITAUR



KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**

# BRÔKHYR CONFRATELLI DEL TUONO

M

5"

R

6

S

3+

Fe

3

D

7+

CO

1



☯	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Cannone requiem [SCARICA DI COLPI 1]	36"	3	4+	6	-1	2
	Cannone a esplosione gravitonica [ANTI-VEICOLO 2+, AREA]	18"	D6	4+	5	-2	2
	Raggio a conversione SP [CONVERSIONE, SCARICA DI COLPI D3]	24"	1	4+	7	-1	3
	<b>Conversione:</b> ogni volta che effettui un attacco con quest'arma, se il bersaglio si trova a più di 12" dal portatore un tiro per Colpire riuscito e non modificato di 4+ mette a segno un Colpo Critico.						

⚔	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	4+	4	0	1

## ABILITÀ

FAZIONE: Occhio degli Avi

**Fuoco di Copertura della Banda Giurata:** ogni volta che scegli questa unità come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione, quando risolvi quello Stratagemma i colpi vengono messi a segno con tiri per Colpire non modificati di 5+.

KEYWORD: FANTERIA, ESOCOSTRUTTO, BRÔKHYR CONFRATELLI DEL TUONO



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGGE DEI VOTANN

# BRÔKHYP CONFRATELLI DEL TUONO

*Quando un Brôkhyr si collega ad un potente esocostrutto diventa un Confratello del Tuono. Rivisitazioni delle tute del vuoto usate per la manutenzione dei vascelli spaziali dei Fratelli, questi esoscheletri corazzati sostituiscono gli strumenti di riparazione con imponenti armi pesanti in grado di scatenare fitte salve di fuoco di copertura per le Bande Giurate e abbattere i corazzati nemici.*



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno il cannone requiem con 1 cannone a esplosione gravitonica.
- Tutti i modelli di questa unità possono sostituire ciascuno il cannone requiem con 1 raggio a conversione SP.

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 3-6 Brôkhyr Confratelli del Tuono

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

KEYWORD: FANTERIA, ESOCOSTRUTTO, BRÔKHYP CONFRATELLI DEL TUONO



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

# FORTEZZA SEMOVENTE HEKATON

M	R	S	Fe	D	CO
10"	12	2+	16	7+	5



ARMATEGGIAMENTO	GI	A	AB	Fo	VP	Da
Cannone ciclico a ioni [AREA]	24"	D6+3	4+	9	-2	2
Cannone a rotaia magnetica pesante [FERITE DEVASTANTI, PESANTE]	30"	1	4+	18	-4	D6+6
Testata Hekaton [AREA, TIRO INDIRETTO, UN SOLO COLPO]	36"	D6+3	4+	7	-2	2
<b>Un Solo Colpo:</b> il portatore può sparare con quest'arma solo una volta per battaglia.						
Cannone automatico MATR	24"	6	4+	7	-1	2
Raggio a conversione SP pesante [CONVERSIONE, SCARICA DI COLPI D3]	24"	2	4+	10	-2	4
<b>Conversione:</b> ogni volta che effettui un attacco con quest'arma, se il bersaglio si trova a più di 12" dal portatore, un tiro per Colpire riuscito e non modificato di 4+ mette a segno un Colpo Critico.						
Doppio cannone requiem [SCARICA DI COLPI 1, BINATA]	36"	3	4+	6	-1	2
Doppio raggio a ioni [SCARICA DI COLPI D3, BINATA]	18"	3	4+	7	-2	1

ARMATEGGIAMENTO	GI	A	AC	Fo	VP	Da
Ruote corazzate	Mischia	6	4+	8	0	1

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, FORTEZZA SEMOVENTE HEKATON

## ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena D6**

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

**Supporto di Fuoco:** nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato, scegli un'unità nemica contro cui ha messo a segno uno o più colpi in questa fase. Fino alla fine della fase, ogni volta che un modello amico sbarcato da questo **TRASPORTO** in questo turno effettua un attacco che ha come bersaglio quell'unità nemica, puoi ripetere il tiro per Ferire.

## ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Rilevatore Panspettrale:** le armi da tiro del portatore hanno l'abilità [IGNORA LA COPERTURA].

## DANNEGGIATO: 1-5 FERITE RIMANENTI

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

KEYWORD DI FAZIONE:  
**LEGHE DEI VOTANN**



# FORTEZZA SEMOVENTE HEKATON

Iconici corazzati da battaglia e da trasporto delle Leghe dei Votann, le Fortezze Semoventi Hekaton sono tanto venerate e rispettate quanto potenti. Dotate di un potente arsenale di armi pesanti e di uno scafo tremendamente resistente, oltre alla capacità di portare bande di soldati dei Fratelli in battaglia, sono risorse militari incredibilmente versatili.



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Sostituire 1 doppio cannone requiem con 1 doppio raggio a ioni
  - Sostituire 2 doppi cannoni requiem con 2 doppi raggi a ioni
- Questo modello può sostituire il cannone ciclico a ioni con una delle seguenti:
  - 1 raggio a conversione SP pesante
  - 1 cannone a rotaia magnetica pesante
- Questo modello può sostituire il rilevatore panspettrale con 1 testata Hekaton.

## COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Fortezza Semovente Hekaton

Questo modello è equipaggiato con: cannone ciclico a ioni; cannone automatico MATR; 2 doppi cannoni requiem; ruote corazzate; rilevatore panspettrale.

## TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 12 modelli di **FANTERIA** delle **LEGHE DEI VOTANN**. Ogni modello in **ESOARMATURA** occupa lo spazio di 2 modelli e ogni modello di **ESOCOSTRUTTO** occupa lo spazio di 3 modelli.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, FORTEZZA SEMOVENTE HEKATON



KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN