



## PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: CULTI DEI GENORAPTOR

# MANO DELLA MAGUS

Tracimando dagli iposcavi del Consorzio Nykol di Lasmar III, questa orripilante orda di Cultisti dei Genoraptor ambisce a spezzare le catene dell'oppressione imperiale. L'infida Magus Veridielle al comando ha rabberciato una marmaglia di mutanti e mostri, nonché trafugato attrezzature da miniera per farne un'armata sovversiva. I guerrieri della Magus le sono estremamente devoti e la seguirebbero fino alla morte. Considerata la sorte infame che probabilmente li attende, il trapasso sarebbe una fortuna...

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

### A Magus Veridielle (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola automatica; bastone del Magus.

### B Ibridi Neofiti (10 modelli)

- 1 Neofita Leader è equipaggiato con: pistola automatica; pistola del Leader; arma potenziata.
- 5 Ibridi Neofiti sono equipaggiati con: pistola automatica; arma da fuoco degli Ibridi; arma da corpo a corpo.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; arma da fuoco degli Ibridi; arma da corpo a corpo; icona del culto.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; mitragliatore pesante; arma da corpo a corpo.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; cannone sismico; arma da corpo a corpo.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; fucile a rete; arma da corpo a corpo.

### C Ibridi Neofiti (10 modelli)

- 1 Neofita Leader è equipaggiato con: pistola automatica; pistola del Leader; arma potenziata.
- 5 Ibridi Neofiti sono equipaggiati con: pistola automatica; arma da fuoco degli Ibridi; arma da corpo a corpo.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; arma da fuoco degli Ibridi; arma da corpo a corpo; icona del culto.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; mitragliatore pesante; arma da corpo a corpo.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; cannone sismico; arma da corpo a corpo.
- 1 Ibrido Neofita è equipaggiato con: pistola automatica; fucile a rete; arma da corpo a corpo.

### D Ibridi Accoliti (5 modelli)

- 1 Accolito Leader è equipaggiato con: armi del Leader del culto; pistola automatica.
- 2 Ibridi Accoliti sono equipaggiati con: pistola automatica; artigli e coltello del culto.
- 1 Ibrido Accolito è equipaggiato con: cariche da demolizione; artigli e coltello del culto.
- 1 Ibrido Accolito è equipaggiato con: strumento da miniera pesante.

### E Aberrant (5 modelli)

- 1 Aberrant Ipermorfo è equipaggiato con: arma pesante improvvisata; coda dell'Ipermorfo.
- 4 Aberrant sono equipaggiati con: arma potenziata pesante.

### F Schiacciasassi Goliath (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: inceneritore Evictor; cassa di cariche da demolizione; mitragliatore pesante; pala trituratrice.





Mitragliatore pesante



Ibridi Neofiti

Fucile a rete



Strumento da miniera pesante



Ibrido Accolito

Arma pesante improvvisata



Aberrant Ipermorfo

# PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: CULTI DEI GENORAPTOR

## MANO DELLA MAGUS

### ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare la Mano della Magus nelle prossime pagine; esse sono ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Imboscata del Culto, menzionata nella scheda tecnica di alcune unità e descritta di seguito.

### IMBOSCATA DEL CULTO

*I Culti dei Genoraptor si nascondono agli oppressori fino all'atteso Giorno dell'Ascensione. Mentre lo scontro infuria, i rinforzi sbucano dalle ombre o tracimano da bui recessi sotterranei, chiamati a combattere dalla Mente della Nidiata.*

Tira un D6 ogni volta che un'unità con questa abilità viene distrutta, aggiungendo 3 al risultato se si tratta di un'unità **LINEA DI BATTAGLIA**. Con 4+ quell'unità viene collocata in Imboscata del Culto e tu puoi posizionare un segnalino Imboscata del Culto\* ovunque sul campo a più di 9" in orizzontale da tutte le unità nemiche (se non è possibile, il segnalino non viene posizionato).

Se un modello nemico (esclusi i modelli di **AEROMOBILE**) termina un qualsiasi tipo di movimento entro 9" da un segnalino Imboscata del Culto che hai posizionato, rimuovi quel segnalino Imboscata del Culto. Alla fine del passo Rinforzi della prossima fase di Movimento dell'avversario, per ogni tuo segnalino Imboscata del Culto ancora sul campo puoi selezionare un'unità della tua armata in Imboscata del Culto e rischierare quell'unità distrutta sul campo usando l'abilità Attacco in Profondità: l'unità contiene tutti i suoi modelli con tutte le ferite e almeno uno dei suoi modelli deve toccare quel segnalino Imboscata del Culto (quel segnalino Imboscata del Culto viene poi rimosso dal campo).

I **PERSONAGGI** aggregati a un'unità con questa abilità non ritornano insieme a quell'unità se essa ritorna sul campo come descritto sopra (ritorna solo l'unità Guardia del Corpo).

**Nota del designer:** ogni volta che un'unità con questa abilità viene distrutta, innesca tutte le regole che si applicano quando un'unità viene distrutta. Per esempio, se una regola attribuisce 1PV a un giocatore ogni volta che un'unità nemica viene distrutta, e un'unità con questa abilità viene distrutta, ritorna grazie a questa abilità e poi viene di nuovo distrutta, l'avversario ottiene 2PV.

\*Per i segnalini Imboscata del Culto usa segnalini rotondi dal diametro di 32mm.

### Pattuglia da Combattimento

Durante una battaglia Pattuglia da Combattimento, nel quarto e quinto round di battaglia non puoi schierare sul campo nessuna unità che si trova in Imboscata del Culto.

### POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **MAGUS** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Scudo Psionico. Puoi sostituirlo con Bastone della Risonanza.

### POTENZIAMENTO STANDARD

#### SCUDO PSIONICO

*La Magus crea uno scudo di energia psichica che si espande e protegge dalle raffiche esplose dai nemici.*

Fintanto che il portatore guida un'unità, ogni volta che un attacco da tiro viene assegnato a un modello di quell'unità aggiungi 1 al tiro salvezza effettuato contro quell'attacco.

0

### POTENZIAMENTO OPZIONALE

#### BASTONE DELLA RISONANZA

*Quest'arma, fabbricata a partire da un nucleo di chitina psicoreattiva, vibra per l'energia sprigionata dalla Mente della Nidiata. È sufficiente colpire un nemico per annientare il suo senno e indurre nel suo corpo spasmi strazianti.*

Le armi da mischia del portatore hanno le abilità **[ANTI-FANTERIA 5+]** e **[FERITE DEVASTANTI]**.

## OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Sommosa. Puoi sostituirlo con Volere del Patriarca.

### OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

#### SOMMOSSA

*Impadronendosi di posizioni strategiche e sfruttandole per diffondere l'infervorante propaganda del culto, i fuochi della rivolta cresceranno fino a dar vita a una rivoluzione in piena regola.*

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine del turno dell'avversario tira un D6 per ogni segnalino obiettivo che controlli e che ha entro la propria gittata una o più unità di **IBRIDI NEOFITI** della tua armata (escluse le unità Traumatizzate): con 1-3 ottieni 1PV; con 4+ ottieni 3PV.

0

### OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

#### VOLERE DEL PATRIARCA

*Ogni membro di un Culto dei Genoraptor mette la propria vita al servizio del Patriarca alieno e si prodiga per realizzarne gli scopi. Che si tratti di conquistare una posizione chiave secondo i calcoli degli xeno, impadronirsi di un'icona sacra o di piani cruciali, oppure qualsiasi altra espressione della sua volontà, il Magus farà sì che la missione sia compiuta.*

Alla fine della battaglia ottieni 15 PV se il tuo modello di **MAGUS** si trova entro 3" dal centro del campo di battaglia.

## STRATEGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



### DIFENDERE LA MAGUS

MANO DELLA MAGUS – STRATEGEMMA GESTO EPICO

*I fedeli danno il massimo pur di proteggere la Magus, dal momento che essa è stata toccata dalla mente del Patriarca e per questo è senza dubbio una profeta vivente.*

**QUANDO:** all'inizio della tua fase di Tiro o all'inizio della fase di Combattimento.

**BERSAGLIO:** un'unità di **MAGUS** della tua armata e un'unità nemica entro la Distanza di Ingaggio da quell'unità di **MAGUS**.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, ogni volta che un modello dei **CULTI DEI GENORAPTOR** della tua armata effettua un attacco che ha come bersaglio quell'unità nemica, ripeti i tiri per Colpire pari a 1 e ripeti i tiri per Ferire pari a 1.



1PC



### ASSASSINI IN AGGUATO

MANO DELLA MAGUS – STRATEGEMMA TATTICA BELLICA

*Mescolando tattiche di guerriglia, conoscenza del luogo e rudimentali istinti alieni acquisiti, i Cultisti dei Genoraptor mostrano capacità mimetiche che hanno del soprannaturale.*

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

**BERSAGLIO:** un'unità di **FANTERIA** dei **CULTI DEI GENORAPTOR** della tua armata (escluse le unità di **ABERRANT**) 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 sottrai 1 dal tiro per Colpire.



1PC



### TORNARE NELLE OMBRE

MANO DELLA MAGUS – STRATEGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*Non appena il nemico si avvicina ignaro alla trappola, i cultisti sgusciano nelle tenebre e si preparano a circondare la preda.*

**QUANDO:** nella fase di Movimento dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha terminato un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento.

**BERSAGLIO:** un'unità di **FANTERIA** dei **CULTI DEI GENORAPTOR** della tua armata che si trova entro 9" da quell'unità nemica.

**EFFETTO:** la tua unità può effettuare un movimento Normale di massimo D6". Se la tua unità ha la keyword **MAGUS**, può invece effettuare un movimento Normale di massimo 6".



1PC

## MAGUS VERIDIELLE

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Veridielle è una psionica potente, le cui formidabili facoltà sono accentuate dai poteri collettivi dei Figli delle Stelle, le sinistre divinità aliene venerate dai Culti dei Genoraptor. In quanto Magus è capace di manipolare le energie della Mente della Nidiata per proteggere i seguaci o abbattere i nemici con vampate xeno-corrotte.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
-----------	---------	---	----	----	----	----

Pistola automatica [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
------------------------------	-----	---	----	---	---	---

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
-----------	---------	---	----	----	----	----

Bastone del Magus [PSICHICA]	Mischia	3	3+	5	-1	D3
------------------------------	---------	---	----	---	----	----

#### LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità: **IBRIDI ACCOLITI, IBRIDI NEOFITI**

#### ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità, Leader**

**Leader Spirituale:** fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di tale unità hanno l'abilità **Insensibile al Dolore 5+** contro gli Attacchi Psicici.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, GRANDE DIVORATRICE, MAGUS, VERIDIELLE

KEYWORD DI FAZIONE:  
CULTI DEI GENORAPTOR

## IBRIDI NEOFITI

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Ibridi Neofiti, i discendenti del Patriarca dall'aspetto meno alieno, formano il grosso dei ranghi. Benché siano più o meno umani, non sono meno pericolosi: ciò che manca loro a livello di bioadattamenti viene compensato dal numero, dal volume di fuoco e dallo zelante fanatismo rivoluzionario.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
-----------	---------	---	----	----	----	----

Pistola automatica [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Arma da fuoco degli Ibridi [CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistola del Leader [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Mitragliatore pesante [CADENZA RAPIDA 3]	36"	3	4+	4	0	1
Cannone sismico [PESANTE, CADENZA RAPIDA 2]	24"	4	5+	6	-1	D3
Fucile a rete [FERITE DEVASTANTI, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	2	0	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
-----------	---------	---	----	----	----	----

Arma potenziata	Mischia	1	4+	4	-2	1
Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	3	0	1

#### ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Imboscata del Culto**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANDE DIVORATRICE, IBRIDI NEOFITI

KEYWORD DI FAZIONE:  
CULTI DEI GENORAPTOR

## IBRIDI ACCOLITI

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	5+	1	7+	2



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Ibridi Accoliti sono la pragenie dei primi ospiti infestati dalla Maledizione dei Genoraptor, e di conseguenza sono mostruosi nel corpo e nella mente. Grazie alla forza smisurata e alla capacità di manipolare meccanismi complessi, in battaglia brandiscono strumenti industriali convertiti e armi da fuoco a corta gittata.

ARMATE	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola automatica [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
	Cariche da demolizione [ASSALTO, AREA, PERICOLOSA, UN SOLO COLPO]	6"	D6+3	5+	12	-2	2

Un Solo Colpo: il portatore può sparare con quest'arma solo una volta per battaglia.

ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Artigli e coltello del culto	Mischia	3	3+	4	-1	1
	Strumento da miniera pesante	Mischia	2	3+	10	-2	3
	Armi del Leader del culto	Mischia	5	3+	5	-2	1

### ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: Imboscata del Culto

**Spregevoli Rivoltosi:** ogni volta che un modello di questa 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, ripeti anche i tiri per Ferire pari a 1.

KEYWORD: FANTERIA, GRANDE DIVORATRICE, IBRIDI ACCOLITI

KEYWORD DI FAZIONE:  
CULTI DEI GENORAPTOR

## ABERRANT

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Nessuno sa per quale motivo gli Aberrant compaiano nel ciclo vitale della nidiate, ma questi enormi devianti sono parecchio utili. Dotati di forza e resistenza immense e della lealtà delle menti semplici, vengono gettati in battaglia come truppe d'assalto o ammassati come sacrificabili guardie del corpo.

ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma pesante improvvisata	Mischia	5	3+	6	0	2
	Arma potenziata pesante	Mischia	3	3+	8	-2	3
	Coda dell'Ipormorfo [ATTACCHI EXTRA]	Mischia	1	3+	5	0	1

### ABILITÀ

Nessuna.

KEYWORD: FANTERIA, GRANDE DIVORATRICE, ABERRANT

KEYWORD DI FAZIONE:  
CULTI DEI GENORAPTOR

# SCHIACCIASASSI GOLIATH

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



## Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

La pala trituratrice montata sugli Schiacciasassi Goliath è progettata per scavare gallerie nelle pareti di solida roccia in cerca di minerali preziosi. Tuttavia, funziona altrettanto bene sia come scudo protettivo che come orribile e sanguinosa arma spezzalinee, e può aprirsi un solco di sangue tra gli sventurati ranghi nemici.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Inceneritore Evictor [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
Cassa di cariche da demolizione [ASSALTO, AREA, PERICOLOSA]	6"	D6+3	5+	12	-2	2
Mitragliatore pesante [CADENZA RAPIDA 3]	36"	3	4+	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Pala trituratrice [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	6	3+	10	-2	2

**DANNEGGIATO: 1-3 FERITE RIMANENTI**

Fintanto che a questo modello rimangono 1-3 ferite, ogni volta che effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

## ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Pedana di Tiro 6

KEYWORD: VEICOLO, GRANDE DIVORATRICE, SCHIACCIASASSI GOLIATH



KEYWORD DI FAZIONE:  
CULTI DEI GENRAPTOR