



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DARK ANGELS

GIUDIZIO DI MORDEKAI

I Dark Angels che marciano in guerra al fianco del Cappellano Mordekai sono costantemente messi alla prova. Il loro leader è esigente e spietato, persino per gli standard di un Cappellano-Interrogatore. Il suo sguardo attento vede chiaramente cosa c'è nell'anima dei confratelli e, di conseguenza, è un ottimo giudice nel decidere se le gesta in combattimento e la tempra spirituale di un Dark Angel sono sufficienti a promuoverlo nella prossima cerchia del Capitolo. Chi lo impressiona sul campo di battaglia potrebbe essere ricompensato con la conoscenza di nuove oscure verità.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Cappellano Mordekai (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola requiem Absolvor; crozius arcanum.

B Squadra Intercessor (5 modelli)

- 1 Intercessor Sergente è equipaggiato con: pistola requiem; arma potenziata.
- 4 Intercessor sono equipaggiati con: pistola requiem; fucile requiem a lunga gittata; arma da corpo a corpo.

C Inceptor (3 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: requiem d'assalto; arma da corpo a corpo.

D Dreadnought Redeptor (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: gondola di razzi Icarus; macroinceneritore plasma; cannone a ripetizione Impetus; doppio lanciagranate Tempesta di Schegge; maglio del Redeptor.



Arma potenziata



Intercessor Sergente

Fucile requiem a lunga gittata



Intercessor

Requiem d'assalto



Inceptor Sergente

Pistola requiem



C

B

D

A

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DARK ANGELS

GIUDIZIO DI MORDEKAI

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare il Giudizio di Mordekai 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, Giuramento Solenne, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

GIURAMENTO SOLENNE

In guerra gli Space Marines proferiscono solenni voti di distruggere i nemici dell'Imperatore e di mantenere alto l'onore del Capitolo, e tali giuramenti sono sacrosanti. Gli Angeli della Morte attaccano con la precisione di un chirurgo e la forza di un tuono. Esperienza e abilità tattica li aiutano a leggere il mutevole campo di battaglia con velocità e lucidità sovrumane, concentrando la propria ira su un bersaglio prioritario alla volta. Le risorse comando vengono annientate, lasciando il nemico senza leader. Armature pesanti, potente artiglieria e le rinomate élite vengono eliminate in un lampo, finché gli Angeli della Morte dell'Imperatore non si ergono vittoriosi su una distesa di relitti fumanti e cadaveri crivellati di colpi e l'onore non è stato infine ripristinato.

All'inizio della tua fase di Comando scegli un'unità dell'armata dell'avversario. Fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, quell'unità nemica è il bersaglio del tuo Giuramento Solenne. Ogni volta che un modello con questa abilità effettua un attacco contro il bersaglio del tuo Giuramento Solenne puoi ripetere il tiro per Colpire.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **CAPPELLANO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Esempio di Stoicismo. Puoi sostituirlo con Ira Fanatica.

POTENZIAMENTO STANDARD

ESEMPIO DI STOICISMO

Questo guerriero resta saldo di fronte agli assalti nemici, incarnando la cupa risolutezza dei Dark Angels e fungendo da fonte d'ispirazione per i confratelli.

Ogni volta che un attacco da mischia ha come bersaglio l'unità del portatore, se in questo turno una o più unità nemiche hanno terminato un movimento di Carica entro la Distanza di Ingaggio dell'unità del portatore, sottrai 1 dal tiro per Ferire.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

IRA FANATICA

Urlando voti di dovere e vendetta, il Cappellano guida alla carica i propri guerrieri, certo che nessun nemico potrà sfuggire o resistere alla sua giusta furia.

Puoi ripetere i tiri per Avanzare e per Caricare dell'unità del portatore.



OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Caccia Infinita. Puoi sostituirlo con Reliquiario Archeotech.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

CACCIA INFINITA

Nell'eterna caccia agli odiati Caduti, i Dark Angels devono sfruttare ogni nuova pista strategica e fonte di informazioni riescano a trovare, così da ottenere indizi che soltanto la Cerchia Interna comprende e proseguire nelle indagini.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine del tuo turno, ottieni 3PV se un'unità di **SQUADRA INTERCESSOR** della tua armata che non è Traumatizzata si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli e che non si trova nella tua zona di schieramento. Se quel segnalino obiettivo si trova nella zona di schieramento dell'avversario ottieni invece 5PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

RELIQUIARIO ARCHEOTECH

I Dark Angels possiedono molti armi antiche e segrete risalenti ai primi giorni dell'Imperium, pertanto comprendono il valore, e i pericoli, di tali congegni meglio di altri. Se una reliquia pericolosa dovesse apparire sul campo di battaglia la mettono rapidamente in sicurezza, sia per tenerla lontana dalle mani sbagliate che per assicurarsi di essere gli unici a poterne sfruttare i segreti.

All'inizio del primo round di battaglia l'avversario deve scegliere un segnalino obiettivo.

Alla fine della battaglia ottieni 10PV se controlli quel segnalino obiettivo.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



RISOLUTI NEL DOVERE

GIUDIZIO DI MORDEKAI – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Una volta ricevuto l'ordine e pronunciato il giuramento di portare a termine un compito, i Dark Angels mostrano una determinazione singolare e inflessibile.

QUANDO: nella tua fase di Comando.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata.

EFFETTO: fino all'inizio della tua prossima fase di Comando aggiungi 1 alla caratteristica Controllo degli Obiettivi dei modelli della tua unità.



INSEGNAMENTI DEL LEONE

GIUDIZIO DI MORDEKAI – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Il Primarca dei Dark Angels è un maestro di strategia e tattica, un generale impareggiabile nonché un guerriero che ha saputo infondere i propri codici marziali nel cuore dello stile bellico stoico ma flessibile dei suoi figli genetici.

QUANDO: nella tua fase di Movimento, subito dopo che un'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata ha Ripiegato.

BERSAGLIO: quell'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES**.

EFFETTO: fino alla fine del turno la tua unità è idonea a sparare o dichiarare una carica (ma non entrambe) in un turno in cui ha Ripiegato.



CORAGGIO DEI PRIMI

GIUDIZIO DI MORDEKAI – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Sin dai giorni antichi della Grande Crociata i Dark Angels sono stati celebri per la loro tenacia nella difesa e per la stoica determinazione con cui resistono ai colpi più potenti dei nemici.

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

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante e che si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un attacco ha come bersaglio la tua unità, essa ha il Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

CAPPELLANO MORDEKAI

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

ARMI DA TIRO

GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da	
Pistola requiem Absolvor [PISTOLA]	18"	1	3+	5	-1	2

ARMI DA MISCHIA

GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da	
Crozius arcanum	Mischia	5	2+	6	-1	2

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **SQUADRA INTERCESSOR**

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

Litania dell'Odio: fintanto che questo modello guida un'unità, aggiungi 1 al tiro per Ferire ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco da mischia.

KEYWORD: PERSONAGGIO, IMPERIUM, TACTICUS, CAPPELLANO, MORDEKAI

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

SQUADRA INCEPTOR

M	R	S	Fe	D	CO
10"	6	3+	3	6+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Dotate di pesanti reattori dorsali, le Squadre Inceptor sono eccellenti punte di lancia che infliggono colpi micidiali al nemico. Piombano sulla superficie dall'atmosfera del pianeta e colpiscono con forza devastante, scatenando un uragano di fuoco che riduce in poltiglia rossastra intere unità di fanteria avversaria.

ARMI DA TIRO

GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da	
Requiem d'assalto [ASSALTO, PISTOLA, SCARICA DI COLPI 2, BINATA]	18"	3	3+	5	-1	2

ARMI DA MISCHIA

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

ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

KEYWORD: FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, IMPERIUM, GRAVIS, SQUADRA INCEPTOR

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

SQUADRA INTERCESSOR

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Squadre Interceptor sono in grado di scatenare raffiche devastanti mentre avanzano o mantengono la posizione. Hanno accesso a un assortimento di armi requiem adatte a vari ruoli, dall'attacco dalla distanza allo sgombero dei complessi di bunker.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Fucile requiem a lunga gittata [ASSALTO, PESANTE]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	4	0	1
Arma potenziata	Mischia	4	3+	5	-2	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, TACTICUS, SQUADRA INTERCESSOR



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

DREADNOUGHT REDEMPTOR

M	R	S	Fe	D	CO
8"	10	2+	12	6+	4



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Redeptor sono tra i Dreadnought più grandi che gli Adeptus Astartes possono schierare. Armati fino ai denti, sono in grado di distruggere completamente pressoché ogni bersaglio con raffiche di proiettili oppure con dardi di plasma surriscaldato.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Gondola di razzi Icarus [ANTI-VOLARE 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
▶ Macroinceneritore plasma – standard [AREA]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
▶ Macroinceneritore plasma – sovraccarica [AREA, PERICOLOSA]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
Cannone a ripetizione Impetus [FERITE DEVASTANTI]	24"	8	3+	5	0	1
Doppio lanciagranate Tempesta di Schegge [AREA, BINATA]	18"	D6	3+	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Maglio del Redeptor	Mischia	5	3+	12	-2	3

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

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

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

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, IMPERIUM, DREADNOUGHT REDEMPTOR



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS