



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ADEPTUS CUSTODES

GUARDIANI DEL TRONO

I contingenti combinati degli Adeptus Custodes e delle Sorelle del Silenzio vengono chiamati Artigli dell'Imperatore. Il Capitano Scudo Tyvan guida una di queste forze in cui la possanza semidivina dei Custodi si unisce alle letali capacità da cacciatrici di streghe delle Sorelle Silenti per epurare gli eretici da un lato all'altro del Segmentum Solar.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso. Prima della battaglia, nel passo Scegliere la Pattuglia da Combattimento e i Potenzianti, devi selezionare l'unità di Guardie Custodi oppure l'unità di Vertus Praetor in modo da includerla nella tua Pattuglia da Combattimento per la battaglia.

A Capitano Scudo Tyvan

(1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: lama della Sentinella; scudo Praesidium.

B Prosecutor

(5 modelli)

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

C Vigilator

(5 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: grandelama Executioner.

POI, A SCELTA

D Guardie Custodi

(4 modelli)

- 2 modelli sono equipaggiati con: lancia Guardiano.
- 1 modello è equipaggiato con: misericordia, scudo Praesidium; vexilla.
- 1 modello è equipaggiato con: lama della Sentinella; scudo Praesidium.

OPPURE

E Vertus Praetor

(3 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: requiem Uragano dei Vertus; lancia Interceptor.





PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ADEPTUS CUSTODES

GUARDIANI DEL TRONO

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Guardiani del Trono 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, Ka'tah Marziale, menzionata nelle schede tecniche di molte unità e descritta di seguito.

KA'TAH MARZIALE

Creati nel cuore del Palazzo Imperiale utilizzando arcane tecniche geoalchemiche e altri processi ancora più misteriosi, i guerrieri dell'Adeptus Custodes sono le guardie del corpo personali dell'Imperatore. Noti come i Diecimila, sono i migliori guerrieri dell'Imperium e possono contare su armi e armature degne della loro possanza. In battaglia schierano forze molto versatili, formate da impareggiabili contingenti di fanteria, velocissime moto a reazione, indomiti camminatori e corazzati spezzalinee. Tuttavia la specialità dei Custodes sono gli scontri in mischia: ciascuno di questi guerrieri padroneggia le sfaccettate ed eleganti posizioni da combattimento concepite per prevalere su qualunque nemico.

All'inizio della fase di Combattimento scegli una Posizione di Ka'tah dalla lista in basso affinché sia attiva per la tua armata fino alla fine della fase. Fintanto che una Posizione di Ka'tah è attiva per la tua armata, ogni unità della tua armata con questa abilità ottiene la relativa abilità.

POSIZIONE DACATARAI

I Custodes hanno adattato questo stile di combattimento aggressivo per affrontare grandi orde di nemici in netta superiorità numerica.

Le armi da mischia dei modelli di questa unità hanno l'abilità [SCARICA DI COLPI 1].

POSIZIONE RENDAX

I maestri di Rendax sono formidabili cacciatori di mostri e macchine da guerra.

Le armi da mischia dei modelli di questa unità hanno l'abilità [COLPO FATALE].

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **CAPITANO SCUDDO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Saetta di Auramite. Puoi sostituirlo con Lama delle Cripte.

POTENZIAMENTO STANDARD

SAETTA DI AURAMITE

Nemico rapido e terribile per chiunque ambisca a violare la sacralità del Trono d'Oro, questo guerriero cala fulmineo sulle proprie vittime e colpisce prima che possano reagire all'assalto.

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

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

LAMA DELLE CRIPTE

Gli Adeptus Custodes hanno un accesso privilegiato alle antiche armi reliquia custodite sulla Terra, all'interno delle cripte corazzate sotto il Palazzo Imperiale. Questo è uno di quei manufatti, forgiato in un'epoca inconcepibilmente remota al solo scopo di fare a pezzi le sue vittime.

Ogni volta che il portatore effettua un attacco, con una Ferita Critica migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Guardiano del Regno. Puoi sostituirlo con Affondare gli Artigli.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

GUARDIANO DEL REGNO

Il dovere degli Adeptus Custodes è salvaguardare il futuro della Terra e, per estensione, il regno eterno del Genere Umano. Occorre abbattere senza pietà chiunque lo minacci e restituire al legittimo padrone i sacri territori usurpati.

Alla fine di ogni fase ottieni 1PV se il tuo modello di **CAPITANO SCUDO** ha distrutto uno o più modelli nemici in quella fase. Se qualsiasi unità di quei modelli distrutti ha iniziato quella fase entro la gittata di un segnalino obiettivo, ottieni invece 2PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

AFFONDARE GLI ARTIGLI

Gli avversari tentano in tutti i modi di fermare gli Artigli dell'Imperatore, nella speranza di proteggere un'empia installazione o fare da scudo a un demagogo eretico, il vero bersaglio dei Custodi. Che la vendetta della Terra spezzi le linee del nemico e vanifichi ogni suo sforzo, così da dare un esempio inequivocabile.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine del turno dell'avversario, ottieni 3PV se una o più unità dell'**ADEPTUS CUSTODES** della tua armata (escluse le unità Traumatizzate) si trovano interamente entro la zona di schieramento dell'avversario.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:

IRA DELLA SCHIERA

GUARDIANI DEL TRONO – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Gli Adeptus Custodes sono campioni leggendari che conoscono bene il valore dei propri compagni, e per questo motivo non esitano un istante a vendicare la morte dei più grandi fra loro.

QUANDO: in qualsiasi fase.

BERSAGLIO: un modello di **CAPITANO SCUDO** della tua armata che è stato appena distrutto da un attacco effettuato da un modello nemico. Puoi usare questo Stratagemma su quel modello anche se è stato appena distrutto.

EFFETTO: fino alla fine della battaglia, le armi da tiro dei modelli di **ADEPTUS CUSTODES** della tua armata hanno l'abilità [SCARICA DI COLPI 1] fintanto che hanno come bersaglio l'unità di quel modello.

MAGNIFICENZA DORATA

GUARDIANI DEL TRONO – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Le gloriose corazze di auramite e la possanza minacciosa degli Adeptus Custodes bastano e avanzano per sopraffare nemici ben più numerosi.

QUANDO: nella tua fase di Comando.

BERSAGLIO: un'unità dell'**ADEPTUS CUSTODES** 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.

INSEGUIMENTO INCESSANTE

GUARDIANI DEL TRONO – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Gli Adeptus Custodes costringono gli avversari alla fuga e poi li inseguono con accanimento inesorabile, finché le prede non giacciono a terra completamente annientate.

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

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dell'**ADEPTUS CUSTODES** della tua armata che all'inizio della fase si trovava entro la Distanza di Ingegaggio di quella unità nemica.

EFFETTO: se la tua unità non si trova entro la Distanza di Ingegaggio di uno o più modelli nemici può effettuare un movimento Normale.

CAPITANO SCUDO TYVAN

M	R	S	Fe	D	CO
6"	6	2+	6	6+	2
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il Capitano Scudo Tyvan è un guerriero dalle capacità formidabili che brandisce un'enorme lama della Sentinella come se fosse un'estensione del suo corpo. Forte di una fedeltà assoluta all'Imperatore, ogni gesto o pensiero di Tyvan è finalizzato all'adempimento di un solo compito: proteggere la Terra e il Trono d'Oro da qualsiasi minaccia.

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

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama della Sentinella	Mischia	7	2+	6	-2	1

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **GUARDIE CUSTODI**

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Praesidium: aggiungi 1 alla caratteristica Ferite del portatore.

ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità, Leader**

FAZIONE: **Ka'tah Marziale**

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIUM, CAPITANO SCUDO, TYVAN

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS CUSTODES

VERTUS PRAETOR

M	R	S	Fe	D	CO
12"	6	2+	4	6+	2
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Guerrieri veterani reduci da scontri su centinaia di mondi, questi Custodi sanno che il valore della velocità risiede nel sapere dove e quando è necessario concentrare la potenza. Abilissimi combattenti e tiratori, riescono a piazzare con precisione colpi incisivi e raffiche letali anche mentre si muovono ad altissima velocità.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Requiem Uragano dei Vertus [CADENZA RAPIDA 3, BINATA]	18"	3	2+	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lancia Interceptor [LANCIA]	Mischia	5	2+	7	-2	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Ka'tah Marziale**

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, IMPERIUM, VERTUS PRAETOR

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS CUSTODES

GUARDIE CUSTODI

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Questi guerrieri formano la spina dorsale delle Compagnie Scudo. Ognuno è una terrificante forza di distruzione pari a quella dei nemici più potenti. Che siano armati con lancia Guardiano o lame della Sentinella, ogni tiro è sferrato con assoluta precisione e ogni fendente, affondo e parata è un magistrale sfoggio di abilità.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMATELLA DA TIRO						
Lancia Guardiano [ASSALTO]	24"	2	2+	4	-1	2
Lama della Sentinella [ASSALTO, PISTOLA]	12"	2	2+	4	-1	2
ARMATELLA DA MISCHIA						
Lancia Guardiano	Mischia	5	2+	7	-2	2
Misericordia	Mischia	5	2+	5	-2	1
Lama della Sentinella	Mischia	5	2+	6	-2	1

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Praesidium: aggiungi 1 alla caratteristica Ferite del portatore.

ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Ka'tah Marziale**

Sentinelle Inamovibili: ogni volta che un modello di questa unità effettua un attacco, ripeti i tiri per Ferire pari a 1. Fintanto che questa unità si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli, puoi ripetere invece i tiri per Ferire.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, GUARDIE CUSTODI

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS CUSTODES

PROSECUTOR

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Immuni alla malvagità delle streghe grazie alla loro rara mutazione antipsichica e protette da proiettili e lame mediante armature potenziate dalla fine fattura, le Prosecutor avanzano sicure nel cuore della battaglia. I loro requiem tuonano incessantemente e ogni colpo esplosivo mette fine alla vita di un eretico.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMATELLA DA TIRO						
Fucile requiem [CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	3+	4	0	1
ARMATELLA DA MISCHIA						
Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1

ABILITÀ

Esecuzione Purificatrice: ogni volta che un modello di questa unità effettua un attacco da tiro che ha come bersaglio un'unità **PSIONICA**, quell'attacco ha le abilità [PRECISIONE] e [FERITE DEVASTANTI].

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, PROSECUTOR

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS CUSTODES

VIGILATOR

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il modo più efficace di mettere fine all'assalto malefico di una strega è mozzare la testa dal corpo. Questa è la dottrina delle Vigilator, che si nascondono sul campo per poi gettarsi a capofitto sulla preda e intonare uno scrupoloso canto di morte con le loro lame potenziate a due mani.



ARMI DA MISCHIA

Grandelama Executioner
[ANTI-PSIONICO 4+, FERITE DEVASTANTI]

GITTATA

Mischia

A

2

AC

3+

Fo

5

VP

-2

Da

2

ABILITÀ

Parata Fulminea: ogni volta che un attacco da mischia ha come bersaglio questa unità sottrai 1 dal tiro per Colpire.

KEYWORD: FANTERIA, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, VIGILATOR



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS CUSTODES