



## PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ADEPTUS MECHANICUS

# MANIPOLO VERASK-ALFA

Questo manipolo da combattimento di forze combinate venne adunato dal Machinomante Verask per avere a disposizione un contingente militare che lo proteggesse durante gli scontri intorno alla città-turbina Shadravorsk. Mentre il Machinomante cercava di riparare i templi scambiatori danneggiati dagli Orki invasori e di recuperare preziosi archeotech dai tecnomagi uccisi, i suoi guerrieri cyborg sterminarono varie ondate d'attacco pelletterde con la loro devastante potenza di fuoco.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

### A Machinomante Verask (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola del Mechanicus; ascia dell'Omnissiah; servobraccio.

### B Skitarii Ranger (10 modelli)

- 1 Skitarii Ranger Alfa è equipaggiato con: pistola del Mechanicus; arma da corpo a corpo dell'Alfa.
- 6 Skitarii Ranger sono equipaggiati con: fucile galvanico; arma da corpo a corpo.
- 1 Skitarii Ranger è equipaggiato con: fucile galvanico; arma da corpo a corpo; serie di dati migliorata.
- 1 Skitarii Ranger è equipaggiato con: fucile ad arco; arma da corpo a corpo.
- 1 Skitarii Ranger è equipaggiato con: archibugio transuranico; arma da corpo a corpo.

### C Distruttori Kataphron (3 modelli)

- 1 Distruttore Kataphron è equipaggiato con: cannone grav pesante; sparaphosphor; arma da corpo a corpo.
- 2 Distruttori Kataphron sono equipaggiati con: colubrina plasma del Kataphron; lanciafiamme Cognis; arma da corpo a corpo.

### D Onager Solcadune (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: lanciamissili Daedalus; mitragliatore pesante Cognis; sistema Icarus; zampe del Solcadune; serie di dati ad ampio spettro.



Sistema Icarus



Archibugio transuranico



Skitarii Ranger



D

B

C

A

# PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ADEPTUS MECHANICUS

## MANIPOLO VERASK-ALFA

### ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare il Manipolo Verask-Alfa nelle prossime pagine; esse sono state 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, Imperativi della Dottrina, menzionata sulle schede tecniche di molte unità e descritta in basso.

### IMPERATIVI DELLA DOTTRINA

*Un'armata dell'Adeptus Mechanicus in marcia verso lo scontro è uno spettacolo magnifico e terribile, poiché i suoi guerrieri sacri sono inquietanti amalgami di carne e ingranaggi. Mentre i potenti Tecnopreti e i loro fanatici seguaci levano le voci modificate in lodi al Dio Macchina, i soldati Skitarii e i Servitor seguono gli imperativi della dottrina implementati dai padroni, così che questi ne possano adattare e sfruttare al massimo le facoltà combattive.*

All'inizio del round di battaglia puoi selezionare uno dei seguenti Imperativi della Dottrina. Fino alla fine del round di battaglia quell'Imperativo della Dottrina è attivo per la tua armata, e tutte le unità della tua armata che hanno l'abilità Imperativi della Dottrina ottengono le abilità corrispondenti mostrate di seguito.

#### Imperativo protezione

- Le armi da tiro dei modelli di questa unità hanno l'abilità **[PESANTE]**.
- Ogni volta che un attacco da tiro ha come bersaglio questa unità, se essa si trova entro la tua zona di schieramento, peggiora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.

#### Imperativo conquista

- Le armi da tiro dei modelli di questa unità hanno l'abilità **[ASSALTO]**.
- Ogni volta che un modello di questa unità effettua un attacco da tiro, se il bersaglio di quell'attacco si trova entro la zona di schieramento dell'avversario, migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.

### POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **TECNOPRETE MACHINOMANTE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Serie di Dati Omnibalistica. Puoi sostituirlo con Chip dell'Imperativo Impeto.

### POTENZIAMENTO STANDARD

#### SERIE DI DATI OMNIBALISTICA

*Questo strumento è una protesi bionica antica e preziosa cablata nel cervello del portatore, e mantiene un costante collegamento data-corale con i satelliti servitor in orbita. I suoi auguri binari immettono cogitazioni di puntamento avanzate nelle ottiche del guerriero.*

Ogni volta che l'unità del portatore viene scelta per sparare, quando risolvi tali attacchi puoi ripetere un tiro per Colpire e puoi ripetere un tiro per Ferire.

0

### POTENZIAMENTO OPZIONALE

#### CHIP DELL'IMPERATIVO IMPETO

*Quando viene spinto a farlo da parametri strategici predeterminati, il portatore di questo oggetto ne spezza con riverenza la custodia di plastek e inserisce il chip nel proprio recettore. Di colpo viene soffuso da un impeto di forza motrice divina mentre i suoi cogitator ronzano sovraccarichi di dati che fluiscono nelle menti dei compagni fedeli. Ispirati dall'epifania di rivelazione binaria, i seguaci dell'Omnissiah sparano alle vittime con accuratezza ed efficienza sovrumane.*

Una volta per battaglia, quando l'unità del portatore viene scelta per sparare, può usare questa abilità. Se lo fa, fino alla fine della fase le armi da tiro dei modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità **[PRECISIONE]**.

## OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Acquisizione Explorator.  
Puoi sostituirlo con Apparato Sacro.

### OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

#### ACQUISIZIONE EXPLORATOR

*Voci di archeotech nascosti hanno condotto i servi del Dio Macchina in questo luogo che brulica di infedeli; per questo motivo le preziose tecnologie vanno localizzate in fretta, estratte con riverenza e portate in salvo.*

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine della tua fase di Comando, tira un D6 aggiungendo 1 al risultato per ogni segnalino obiettivo che controlli: con 7+ trovi un pezzo di prezioso archeotech e ricevi 4PV.

Non puoi ottenere più di 12PV da questo obiettivo secondario.

0

### OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

#### APPARATO SACRO

*Bisogna preservare la santità delle macchine da guerra benedette dell'Omnissiah, oltre che le vite dei sommi sacerdoti che le portano in battaglia. Se ciò avvenisse a scapito di innumerevoli servitori inferiori dell'Omnissiah, allora sarebbe un privilegio per quei cyborg morire per una giusta causa.*

Alla fine della battaglia:

- Ottieni 4PV se il tuo **GENERALE** non è stato distrutto.
- Ottieni 4PV se il tuo modello di **ONAGER SOLCADUNE** non è stato distrutto e non è Sotto Metà Forza.
- Ottieni 2PV se il tuo modello di **ONAGER SOLCADUNE** non è stato distrutto ma è Sotto Metà Forza.

## STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:

### CODICI DI PUNIZIONE

MANIPOLO VERASK-ALFA – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*Vendicative subroutine presenti all'interno dell'architettura augmetica di questo Tecnoprete fanno sì che, nel caso dovesse essere ucciso, venga inviato un codice di epurazione in lungo e in largo ai fedeli affinché braccino l'assassino.*

**QUANDO:** in qualsiasi fase.

**BERSAGLIO:** un modello di **TECNOPRETE** 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 appena stato distrutto.

**EFFETTO:** fino alla fine della battaglia, ogni volta che un modello dell'**ADEPTUS MECHANICUS** della tua armata effettua un attacco che ha come bersaglio l'unità di quel modello nemico, ripeti i tiri per Colpire pari a 1.

### CAMPI DI AMMANTAMENTO REATTIVI

MANIPOLO VERASK-ALFA – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Attivati dalla rilevazione automatica del fuoco nemici in arrivo, condensatori di scudo a scoppio singolo innalzano un campo di forza attorno al portatore prima di dissolversi in una pioggia di scintille.*

**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 di **TECNOPRETE** o di **SKITARI** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, i modelli della tua unità hanno un tiro invulnerabilità di 4+.

### PUNTAMENTO RETROGRADIALE

MANIPOLO VERASK-ALFA – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*Che si tratti di impianti oculari sul retro della testa o di avanzate subroutine di copertura-puntamento, questa unità riesce a sparare raffiche precise e micidiali per sopprimere il nemico anche mentre ripiega.*

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

**BERSAGLIO:** quell'unità di **TECNOPRETE**.

**EFFETTO:** fino alla fine del turno la tua unità è idonea a sparare in un turno in cui ha Ripiegato.

## MACHINOMANTE VERASK

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Machinomanti si prendono cura di molte apparecchiature imperiali, come i reattori, i blindati e addirittura le astronavi. Il Machinomante Verask è rispettato tra i colleghi Tecnopreti sia per la sua connessione innata con gli spiriti macchina delle macchine da guerra imperiali, che per l'assoluta brutalità in battaglia.

ARMATE	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola del Mechanicus [FERITE DEVASTANTI, PISTOLA]	12"	1	3+	6	-1	1
ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Ascia dell'Omnissiah	Mischia	3	4+	6	-2	2
	Servobraccio [ATTACCHI EXTRA]	Mischia	1	4+	6	-2	2

#### LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: SKITARII RANGER

#### ABILITÀ

BASE: Leader

**Machinomante:** se non sta guidando un'unità, questo modello ha l'abilità Agente Solitario fintanto che si trova entro 3" da una o più unità VEICOLO dell'ADEPTUS MECHANICUS amiche.

**Benedizione dell'Omnissiah:** nella tua fase di Comando seleziona un modello dell'ADEPTUS MECHANICUS amico entro 3" da questo modello. Quel modello recupera fino a D3 ferite perse. Ogni modello può essere selezionato per questa abilità solo una volta per fase di Comando.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, TECNOPRETE, IMPERIUM, MACHINOMANTE, VERASK

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS MECHANICUS

## SKITARII RANGER

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Ranger tallonano le prede per mesi o persino anni, braccandole fino alla morte. Brandiscono antichi fucili galvanici a canna lunga le cui munizioni energizzate sprigionano una scarica sfolgorante all'impatto, lasciandosi dietro solo carcasse fumanti; nel frattempo i Ranger stanno già puntando le armi sul prossimo obiettivo.

ARMATE	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola del Mechanicus [FERITE DEVASTANTI, PISTOLA]	12"	1	4+	6	-1	1
	Fucile ad arco [ANTI-VEICOLO 4+, FERITE DEVASTANTI, CADENZA RAPIDA 1]	30"	1	4+	8	-1	D3
	Fucile galvanico	30"	2	4+	4	0	1
	Archibugio transuranico [PESANTE, PRECISIONE]	36"	1	4+	7	-2	D3
ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo dell'Alfa	Mischia	2	4+	5	-1	1
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	3	0	1

#### ABILITÀ

BASE: Esploratori 6"

FAZIONE: Imperativi della Dottrina

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, SKITARII, RANGER

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS MECHANICUS

## DISTRUTTORI KATAPHRON

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Questi costrutti biomeccanici, equipaggiati con grandi cannoni e dotazioni per la difesa ravvicinata, fungono da piattaforme d'armi pesanti mobili. Le loro subroutine balistiche possono essere configurate per operare in modo autonomo dai protocolli bellici preprogrammati, trasformandoli in versatili strumenti di devastazione.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Lanciafiamme Cognis [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1
Cannone grav pesante [ANTI-VEICOLO 2+]	30"	4	4+	6	-1	2
▶ Colubrina plasma del Kataphron – standard	36"	4	4+	7	-2	1
▶ Colubrina plasma del Kataphron – sovraccarica [PERICOLOSA]	36"	4	4+	8	-3	2
Sparaphosphor [IGNORA LA COPERTURA, CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	4+	5	0	1

  

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

### ABILITÀ

Nessuna.

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

KEYWORD: FANTERIA, IMPERIUM, KATAPHRON, DISTRUTTORI

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS MECHANICUS

## ONAGER SOLCADUNE

M	R	S	Fe	D	CO
8"	10	2+	11	7+	3
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Onager Solcadune sono risorse versatili che possono fare a pezzi interi squadroni di aeromobili o vaporizzare la fanteria d'élite con i loro raggi accecanti. Sono flessibili piattaforme d'arma pesanti, coriacee e capaci di avanzare al fianco degli Skitarii grazie ai molteplici arti che permettono loro di muoversi anche nei terreni più difficili.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Mitragliatore pesante Cognis [CADENZA RAPIDA 3, SCARICA DI COLPI 1]	36"	3	4+	4	0	1
Lanciamissili Daedalus [ANTI-VOLARE 2+]	48"	1	4+	10	-2	D6+1
Sistema Icarus [ANTI-VOLARE 4+, BINATA]	48"	6	4+	8	-1	2

  

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Zampe del Solcadune	Mischia	3	4+	6	0	1

### ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3

FAZIONE: Imperativi della Dottrina

### 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.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, IMPERIUM, SKITARI, ONAGER SOLCADUNE

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS MECHANICUS