



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: BLACK TEMPLARS

CROCIATI DI SIGUARD

Molte crociate dei Black Templars solcano le tenebre tra le stelle e indicano guerre nel nome del Dio-Imperatore. Per ogni poderosa schiera, altre forze comprendono solo una banda ridotta ma potente di zelanti Space Marines. Una di queste è guidata dall'inflessibile Maresciallo Siguard, determinato a portare le fiamme della fede in tutti gli angoli del regno dell'Imperatore.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Maresciallo Siguard

(1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola plasma; arma potenziata perfezionata.

B Squadra Crociati Primaris

(10 modelli)

- 1 Confratello della Spada Primaris è equipaggiato con: pistola requiem pesante; arma potenziata.
- 2 Iniziati Primaris sono equipaggiati con: pistola requiem pesante; spada a catena Astartes.
- 2 Iniziati Primaris sono equipaggiati con: pistola requiem; fucile requiem a lunga gittata; arma da corpo a corpo.
- 1 Iniziato Primaris è equipaggiato con: pirofucile; pistola requiem; arma da corpo a corpo.

- 2 Neofiti Primaris sono equipaggiati con: pistola requiem; spada a catena Astartes.

- 2 Neofiti Primaris sono equipaggiati con: arma da fuoco dei Neofiti; arma da corpo a corpo.

C Squadra Intercessor

(5 modelli)

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

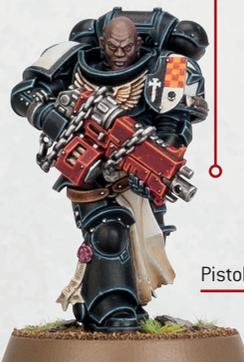
D Impulsor dei Black Templars

(1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: multitermico; 2 requiem Tempesta; scafo corazzato; sistema di comunicazione orbitale.





<p>Fucile requiem a lunga gittata</p>  <p>Iniziatore</p>	 <p>Maresciallo Siguard</p>	<p>Arma potenziata perfezionata</p> <p>Fucile requiem a lunga gittata</p>  <p>Intercessore</p>
<p>Pistola plasma</p>		

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: BLACK TEMPLARS

CROCIATI DI SIGUARD

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Crociati di Siguard 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, 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 **MARESCIALLO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Zelo dei Crociati. Puoi sostituirlo con Giusto Sprezzo.

POTENZIAMENTO STANDARD

ZELO DEI CROCIATI

Il fervore religioso e la ferocia integralista dei Black Templars sono leggendarie. Quando si concentrano sul nemico tramite un leader carismatico, questi tratti diventano vere e proprie armi.

Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle armi da mischia dei modelli dell'unità del portatore.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

GIUSTO SPREZZO

La convinzione nella rettitudine della propria causa è tale che questo guerriero riesce a ignorare persino le ferite più gravi, grazie alla sola forza di volontà. Inoltre, la sua mera presenza è sufficiente a ispirare i confratelli a seguirne l'esempio.

Il portatore ha l'abilità Insensibile al Dolore 5+. Inoltre, una volta per battaglia, quando l'unità del portatore viene scelta come bersaglio di un attacco, può usare questa abilità. Se lo fa, fino alla fine della fase i modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità Insensibile al Dolore 4+.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Via dell'Epurazione. Puoi sostituirlo con Voto Sacro.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

VIA DELL'EPURAZIONE

Il sentiero insanguinato che porta alla vittoria in nome del Dio-Imperatore attraversa il cuore dei ranghi nemici. Su quella strada, ai guerrieri fedeli non mancheranno mai avversari da uccidere o eretici da punire.

Alla fine della battaglia ottieni 8PV se una o più unità degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata (tranne le unità Traumatizzate) si trovano nella zona di schieramento dell'avversario. Se il tuo **GENERALE** non è Traumatizzato e si trova interamente nella zona di schieramento dell'avversario, ottieni invece 10PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

VOTO SACRO

Sin dagli albori della loro storia i Black Templars proferiscono giuramenti sacri prima della battaglia. È segno di grande e solida fede adempiere a questi voti di fronte ai propri confratelli.

Dal secondo round di battaglia in poi, all'inizio del round di battaglia, scegli un'unità nemica che non è distrutta affinché sia il bersaglio della tua armata in quel round di battaglia. Alla fine di quel round di battaglia ottieni 3PV se il bersaglio della tua armata per quel round di battaglia è stato distrutto da un attacco da mischia effettuato da un modello degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata. Se quel modello degli **ADEPTUS ASTARTES** ha la keyword **SQUADRA CROCIATI PRIMARIS**, ottieni invece 4PV.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:

SCUDO DI FERVORE

CROCIATI DI SIGUARD – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Quando ingaggiano il nemico in corpo a corpo, gli zelanti attacchi dei Black Templars raggiungono un livello febbrile tale che riescono a ignorare il dolore e persino le ferite gravi.

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 **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** 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, se il modello attaccante si trova entro 6" dalla tua unità, i modelli della tua unità hanno un tiro invulnerabilità di 4+ contro quell'attacco. I modelli di Neofita Primaris hanno invece un tiro invulnerabilità di 5+ contro quell'attacco.

FORZA ALIMENTATA DALL'ODIO

CROCIATI DI SIGUARD – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Il disgusto che i Black Templars provano per l'eresia dei nemici conferisce grande forza ai loro colpi.

QUANDO: nella tua fase di Tiro o nella fase di Combattimento.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata che non è stata scelta per sparare o per combattere in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco contro il bersaglio idoneo più vicino, puoi ripetere il tiro per Colpire.

SPINTO ALLA FURIA

CROCIATI DI SIGUARD – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Sparare sui Black Templars vuol dire aizzarne la rabbia per i nemici del Genere Umano che osano levare le armi contro i guerrieri prescelti del Dio-Imperatore. La loro risposta è solitamente tanto immediata quanto violenta.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha sparato.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: la tua unità può effettuare un movimento Normale, ma deve terminarlo il più vicino possibile a quell'unità nemica.

MARESCIALLO SIGUARD

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Un esempio perfetto di ciò che vuol dire essere un Maresciallo dei Black Templars, Siguard conduce in guerra i fratelli con la lama tenuta ben in alto e la pistola plasma spianata. Il suo zelo feroce ispira i combattenti al suo fianco, dando la certezza che il Dio-Imperatore li sta guardando e guida la loro mano in battaglia.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola plasma – standard [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma potenziata perfezionata	Mischia	6	2+	5	-2	2

LEADER

Questo modello può essere aggregato alle seguenti unità: **SQUADRA CROCIATI PRIMARIS**, **SQUADRA INTERCESSOR**

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

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIUM, TACTICUS, MARESCIALLO, SIGUARD

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

KEYWORD DI FAZIONE:

ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SQUADRA CROCIATI PRIMARIS

M	R	S	Fe	D	CO	NEOFITA PRIMARIS
6"	4	4+	2	6+	2	2
6"	4	3+	2	6+	2	ALTRI MODELLI



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Pregni della potenza sovrumana del miracolo Primaris, queste Squadre Crociati si avventano in battaglia con i fucili requiem a lunga gittata spianati e le spade a catena Astartes stridenti. Gli Iniziati sparano getti di fuoco con i pirofucili, mentre gli austeri Neofiti combattono furiosamente per dimostrare il proprio valore.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	18"	1	3+	4	0	1
Fucile requiem a lunga gittata [ASSALTO, PESANTE]	24"	2	3+	4	-1	1
Pistola requiem pesante [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
Arma da fuoco dei Neofiti [ASSALTO]	18"	2	3+	4	0	1
Pirofucile [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	5	0	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada a catena Astartes	Mischia	5	3+	4	-1	1
Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	4	0	1
Arma potenziata	Mischia	3	3+	5	-2	1

SQUADRE DI PATTUGLIA

All'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia, prima che qualsiasi unità venga schierata, questa unità può essere divisa in due unità, ciascuna formata da cinque modelli. Se lo fa, una di quelle unità deve contenere i modelli di Iniziati Primaris e l'altra i modelli rimanenti.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, TACTICUS, SQUADRA CROCIATI PRIMARIS

ABILITÀ

BASE: **Esploratori 6"**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

Sacro Fervore: puoi ripetere i tiri per Avanzare e per Caricare di questa unità.

KEYWORD DI FAZIONE:

ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SQUADRA INTERCESSOR

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Squadre Intercessor sono in grado di scatenare salve di fuoco dirimpenti mentre avanzano o mantengono la posizione. Hanno accesso a una gamma di armi requiem adatte a diversi compiti, dagli ingaggi da lontano allo sgombrò di complessi di bunker.

ARMIA 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

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

ABILITÀ

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

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

KEYWORD DI FAZIONE: ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

IMPULSOR DEI BLACK TEMPLARS

M	R	S	Fe	D	CO
12"	9	3+	11	6+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Equipaggiato di reattori vettoriali che lo rendono più veloce di qualsiasi altro corazzato a-grav degli arsenali degli Space Marines, l'Impulsor è un trasporto estremamente versatile usato da tutti gli Space Marines Primaris per le inserzioni rapide e le manovre di accerchiamento. È particolarmente favorito dalle forze d'Avanguardia.

ARMIA DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Multitermico [TERMICA 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Requiem Tempesta [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMIA DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Scafo corazzato	Mischia	3	4+	6	0	1

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di FANTERIA TACTICUS o di FANTERIA PHOBOS.

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena D3, Pedana di Tiro 6**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

Veicolo d'Assalto: le unità possono sbarcare da questo TRASPORTO dopo che ha Avanzato. Le unità che lo fanno sono considerate aver effettuato un movimento Normale e non possono dichiarare una carica in quel turno.

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, IMPERIUM, IMPULSOR

KEYWORD DI FAZIONE: ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS