



## PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: LEGHE DEI VOTANN

# PROSPETTORATO DI WARSPEKE

In viaggio tra le stelle alla testa d'un Prospettorato, ossia una flotta da esplorazione dei Fratelli, il Kâhl Warspeke e i suoi compagni lottano per impadronirsi di risorse e tecnologie abbastanza preziose da valere un certo dispendio di forze. Privi della pazienza per ascoltare le proteste delle altre razze circa diritti pregressi o rivendicazioni, ricorrono alla forza non appena capiscono che intimidire non basta.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

### A Kâhl Warspeke (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: disintegratore volkanita; guanto a massa; cresta di teletrasporto.

### B Beserk Cthoniani (5 modelli)

- 3 modelli sono equipaggiati con: ascia plasma pesante.
- 1 modello è equipaggiato con: lanciagranate Talpa; ascia plasma pesante.
- 1 modello è equipaggiato con: doppio guanto concussivo.

### C Pionieri Confratelli di Caccia (3 modelli)

- 1 modello è equipaggiato con: rivoltella requiem; fucile a pompa requiem; cannone automatico a bobina magnetica; coltello plasma; sistema di comunicazioni.
- 1 modello è equipaggiato con: rivoltella requiem; fucile a pompa requiem; cannone automatico a bobina magnetica; coltello plasma; riflettore frontale.
- 1 modello è equipaggiato con: rivoltella requiem; fucile a pompa requiem; cannone

rotante AMPlaser; cannone automatico a bobina magnetica; coltello plasma.

### D Guerrieri Confratelli del Focolare (10 modelli)

- 1 Theyn è equipaggiato con: pistola plasma EtaCarn; arma da mischia dei Fratelli; cresta tessicampo.
- 4 Guerrieri Confratelli del Focolare sono equipaggiati con: pistola requiem modello Autoch; sparaioni; arma da corpo a corpo.
- 1 Guerriero Confratello del Focolare è equipaggiato con: pistola requiem modello Autoch; sparaioni; arma da corpo a corpo; sistema di comunicazioni.
- 1 Guerriero Confratello del Focolare è equipaggiato con: pistola requiem modello Autoch; sparaioni; arma da corpo a corpo; pacchetto medico.
- 1 Guerriero Confratello del Focolare è equipaggiato con: pistola requiem modello Autoch; sparaioni; arma da corpo a corpo; rivelatore panspettrale.
- 1 Guerriero Confratello del Focolare è equipaggiato con: pistola requiem modello Autoch; mitragliatore automatico AMPlaser; arma da corpo a corpo.
- 1 Guerriero Confratello del Focolare è equipaggiato con: pistola requiem modello Autoch; fucile a rotaia magnetica; arma da corpo a corpo.





Ascia plasma pesante



Beserk Cthoniani

Doppio guanto concussivo



Cannone rotante AMPlaser



Pioniere Confratello di Caccia

Rivoltella requiem

Cannone automatico a bobina magnetica





# PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: LEGHE DEI VOTANN PROSPETTORATO DI WARSPEKE

## ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare il Prospettorato di Warspeke 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, Occhio degli Avi, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

### OCCHIO DEGLI AVI

*I Fratelli sono gente pragmatica in ogni aspetto della vita, guerra compresa. I loro condottieri compiono calcoli rapidi e accurati prima e durante la battaglia, soppesando continuamente se la potenziale ricompensa di un conflitto paga l'inevitabile perdita di risorse e di preziose vite. Parte essenziale di questo processo è il ricorso al cosiddetto Occhio degli Avi, tramite il quale i comandanti dei Fratelli valutano le maggiori minacce del nemico, ne contrassegnano i punti deboli e determinano quali forze sono necessarie a occuparsi di entrambi.*

Ogni volta che un'unità nemica distrugge un'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata, quella unità nemica ottiene 1 indicatore Giudizio. Un'unità nemica non può mai avere più di 2 indicatori Giudizio (qualsiasi ulteriore indicatore Giudizio che un'unità otterrebbe viene ignorato).

Ogni volta che un modello della tua armata effettua un attacco che ha come bersaglio un'unità con uno o più indicatori Giudizio, finché gli attacchi di quel modello non sono stati risolti applica a quell'attacco il relativo bonus dalla tabella seguente.

INDICATORI GIUDIZIO	BONUS
1	<b>Minaccia Emergente:</b> aggiungi 1 al tiro per Colpire.
2	<b>Ora Abbiamo un Rancore da Appianare:</b> aggiungi 1 al tiro per Colpire e aggiungi 1 al tiro per Ferire.

**Nota del designer:** se un'unità con indicatori Giudizio viene rimossa dal campo, annota quanti indicatori Giudizio aveva in quel momento. Se quella unità viene di nuovo schierata in campo, colloca accanto il numero corrispondente di indicatori Giudizio. Se un'unità con indicatori Giudizio si divide in due o più unità più piccole, ciascuna di esse ottiene un numero di indicatori Giudizio pari a quello dell'unità originale. Se due unità si uniscono a formare una singola unità più grande e ciascuna di esse aveva indicatori Giudizio, prima che ciò accada annota quanti ne ha l'unità che ne ha di più: la nuova unità ha quel numero di indicatori Giudizio.

## POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **KÄHL** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Lo Spreco Nutre il Vuoto. Puoi sostituirlo con Telecollegamento Pragmaat.

### POTENZIAMENTO STANDARD

#### LO SPRECO NUTRE IL VUOTO

*Questa famosa Verità dei Fratelli mette in guardia dallo sperpero di qualsiasi risorsa, e ciò include le munizioni. Questo condottiero incarna tale massima e si accerta che i propri guerrieri imparino a sparare con meticolosità e attenzione. La sua precisione è aumentata in maniera tanto costante e rapida che ora è in grado di esplodere raffiche ben cadenzate sia negli assalti che nelle ritirate tattiche.*

Ogni volta che un modello nell'unità del portatore effettua un attacco da tiro, ripeti i tiri per Colpire pari a 1. Inoltre, l'unità del portatore è idonea a sparare in un turno in cui ha ripiegato.

0

### POTENZIAMENTO OPZIONALE

#### TELECOLLEGAMENTO PRAGMAAT

*Una robusto apparecchio per le comunicazioni è stato integrato nella corazza di questo guerriero e provvisto di amplificatori prioritari. In questo modo i Fratelli sul campo che hanno maggior bisogno di aggiornamenti strategici puntuali possono ignorare gli scambi meno importanti.*

Aggiungi 1 alla caratteristica Controllo degli Obiettivi dei modelli dell'unità del portatore. Inoltre, puoi ripetere i test per i Traumi effettuati per l'unità del portatore.

## OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario La Fatica Ripaga. Puoi sostituirlo con Appianare un Rancore.

### OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

#### LA FATICA RIPAGA

*Una volta che i Fratelli si sono prefissati un obiettivo, combattono con estrema tenacia per conseguirlo. Secondo loro, l'inalienabile diritto a possedere una posizione strategica spetta a chi s'impegna di più per conquistarla.*

Prima della battaglia, all'inizio del passo Schierare le armate, devi selezionare un segnalino obiettivo che non si trova nella tua zona di schieramento.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine del tuo turno ottieni 4PV se controlli quel segnalino obiettivo.

0

### OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

#### APPIANARE UN RANCORE

*I Fratelli proclamano un rancore solo nelle circostanze peggiori, quando un insulto tanto grave giustifica mettere da parte i calcoli e il pragmatismo ricorrendo all'assoluta eliminazione del nemico. Una volta preso questo impegno, però, solo la morte impedisce loro di portare a termine questa metodica pulsione omicida.*

Dal secondo round di battaglia in poi, all'inizio del round di battaglia, scegli un'unità nemica che non è stata distrutta e che ha uno o più indicatori Giudizio affinché sia il bersaglio della tua armata per quel round di battaglia. Alla fine di quel round di battaglia ottieni 4PV se il bersaglio della tua armata per quel round di battaglia è stato distrutto.

## STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



### RESTITUIRE L'OFFESA

PROSPETTORATO DI WARSPEKE – STRATAGEMMA GESTO EPICO

*Sferrare un duro colpo ai Fratelli è il modo migliore per dipingersi un bersaglio sulla schiena, diventando al contempo una minaccia da eliminare e di cui vendicarsi.*

**QUANDO:** in qualsiasi fase.

**BERSAGLIO:** un'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata che è appena stata distrutta da un attacco effettuato da un modello nemico. Puoi usare questo Stratagemma su quell'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** anche se è appena stata distrutta.

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



### PERLUSTRAZIONE PANSPETTRALE

PROSPETTORATO DI WARSPEKE – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*I rilevatori panspettrali impiegati dai Fratelli hanno molte funzioni che mettono a nudo i punti deboli nelle difese nemiche.*

**QUANDO:** nella tua fase di Tiro.

**BERSAGLIO:** un'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata che non è stata scelta per sparare in questa fase.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase le armi da tiro dei modelli della tua unità hanno l'abilità [COLPO FATALE].



### FISIOLOGIA CLONOGENOMICA

PROSPETTORATO DI WARSPEKE – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*I clonogenomi alla base del corredo dei Fratelli conferiscono eccezionale tempra e resistenza.*

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

**BERSAGLIO:** un'unità delle **LEGHE DEI VOTANN** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase migliora di 1 la caratteristica Salvezza dei modelli della tua unità.



## KÄHL WARSPEKE

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

L'acume strategico, la determinazione e la potenza del Kahl Warspeke funge da ispirazione per i suoi guerrieri. Protetto da una corazza prodigiosa, ignora i proiettili e le lame degli avversari e combatte con abilità e forza bruta, aprendo il fuoco con il disintegratore volkanita e poi colpendo i superstiti con il guanto a massa.

ARMATE	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
<b>ARMI DA TIRO</b>						
Disintegratore volkanita [FERITE DEVASTANTI]	18"	3	2+	5	0	1
<b>ARMI DA MISCHIA</b>						
Guanto a massa	Mischia	3	3+	8	-2	3

#### LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE**

#### ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

**Torva Efficienza:** una volta per round di battaglia, nella tua fase di Comando puoi scegliere un'unità nemica visibile a questo modello. Quella unità nemica ottiene 1 indicatore Giudizio.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, KÄHL, WARSPEKE

KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

## GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Ben corazzati, addestrati ed equipaggiati con una gamma di potenti armi, i Guerrieri Confratelli del Focolare formano il nerbo di molte Bande Giurate. Guidati dai Theyn, possono sparare devastanti raffiche di proiettili, ignorando i colpi di risposta dei nemici prima di lanciarsi alla carica e abbattere le prede una volta per tutte.

ARMATE	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
<b>ARMI DA TIRO</b>						
Pistola requiem modello Autoch [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Requiem modello Autoch	24"	2	4+	4	0	1
Pistola plasma EtaCarn [PISTOLA]	6"	1	4+	8	-3	2
Mitragliatore automatico AMPlaser [ASSALTO, CADENZA RAPIDA 3]	24"	3	4+	6	-1	1
Sparaioni	18"	1	4+	5	-2	1
Fucile a rotaia magnetica [FERITE DEVASTANTI, PESANTE]	18"	1	5+	12	-3	D3+3
<b>ARMI DA MISCHIA</b>						
Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	4	0	1
Arma da mischia dei Fratelli	Mischia	2	4+	5	-2	2

#### SQUADRE DI PATTUGLIA

All'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia, prima di schierare qualsiasi unità, questa unità può dividersi in due unità, ciascuna formata da cinque modelli.

#### ABILITÀ

FAZIONE: **Occhio degli Avi**

#### ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Rilevatore Panspettrale:** le armi da tiro dei modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità [IGNORA LA COPERTURA].

**Pacchetto Medico:** i modelli dell'unità del portatore hanno l'abilità Insensibile al Dolore 6+.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GUERRIERI CONFRATELLI DEL FOCOLARE

KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN



## PIONIERI CONFRATELLI DI CACCIA

M	R	S	Fe	D	CO
12"	6	4+	3	7+	2



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Pionieri Confratelli di Caccia sorvolano i mondi alieni e perlustrano le posizioni nemiche a bordo delle loro moto a bobina magnetica. Rapide, resistenti e dotate di una formidabile potenza di fuoco, queste squadre in avanscoperta spesso colpiscono da direzioni inaspettate o trasmettono dati sui movimenti nemici ai Kâhl delle loro Bande Giurate.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Rivoltella requiem [PISTOLA]	9"	1	4+	5	0	1
Fucile a pompa requiem [ASSALTO]	12"	2	4+	5	0	1
Cannone rotante AMPlaser [SCARICA DI COLPI 1]	24"	6	4+	6	-1	1
Cannone automatico a bobina magnetica	24"	3	4+	7	-1	2

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Coltello plasma	Mischia	2	4+	4	0	1

### ABILITÀ

BASE: Esploratori 9"

FAZIONE: Occhio degli Avi

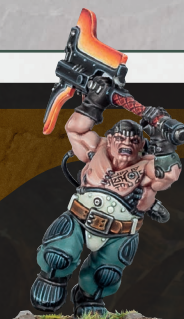
**Mezzi Magnetici da Aggiramento:** alla fine del turno dell'avversario (escluso il primo), se questa unità si trova entro 6" da qualsiasi bordo del tavolo e non entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica, puoi rimuoverla dal campo e collocarla nelle Riserve. Nel passo Rinforzi della tua prossima fase di Movimento schiera questa unità interamente entro 6" da qualsiasi bordo del campo (escluso il bordo dell'avversario) e a più di 9" in orizzontale da tutti i modelli nemici.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, PIONIERI CONFRATELLI DI CACCIA

KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN

## BESERK CTHONIANI

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Berserk Cthoniani sono tra i Fratelli più coraggiosi e ciberneticamente potenziati. Armati con strumenti minerari trasformati in armi da guerra ed esplosivi in grado di scavare nella roccia, i Berserk assediano le fortezze nemiche e le distruggono come se fossero asteroidi pieni di vene di minerali preziosi.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Lanciagranate Talpa [AREA, TIRO INDIRETTO]	24"	D6	4+	5	-1	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
▶ Ascia plasma pesante – fendente	Mischia	3	3+	6	-2	2
▶ Ascia plasma pesante – spazzata	Mischia	6	3+	4	-1	1
Doppio guanto concussivo [BINATA]	Mischia	4	4+	9	-1	2

### ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

**Lanciagranate Talpa:** aggiungi 1 alle caratteristiche Ferite e Attacchi del modello equipaggiato con quest'arma.

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

### ABILITÀ

BASE: Insensibile al Dolore 5+

FAZIONE: Occhio degli Avi

**Cyberstimolanti:** ogni volta che un modello di questa unità viene distrutto da un attacco da mischia, se non ha combattuto in questa fase tira un D6: con 4+ non rimuoverlo dal gioco. Il modello distrutto può combattere dopo che l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i propri attacchi e poi viene rimosso dal gioco.

KEYWORD: FANTERIA, BESERK CTHONIANI

KEYWORD DI FAZIONE:  
LEGHE DEI VOTANN