



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: SPACE MARINES DEL CAOS

ZELOTI OSCURI

Questo contingente di Space Marines del Caos, bilanciato e versatile, è in grado di impegnare il nemico in mischia o in tremende sparatorie: un requisito imprescindibile per il fanatico Apostolo Oscuro Ghallaron il Pio, che conduce i tirapiedi fra le zone di guerra più feroci nella sua interminabile impresa di offrire lodi agli Dei del Caos. I suoi guerrieri sono ben lieti di seguirlo finanche fra le fiamme, convinti di ricevere i doni del Pantheon Pernicioso in quanto alleati di un favorito degli Dei Oscuri.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Ghallaron il Pio (3 modelli)

- 1 Ghallaron il Pio è equipaggiato con: pistola requiem; crozius malnato.
- 2 Discepoli Oscuri sono equipaggiati con: arma da corpo a corpo.

B Legionari (10 modelli)

- 1 Aspirante Campione è equipaggiato con: pistola plasma; arma malnata.
- 4 Legionari sono equipaggiati con: pistola requiem; fucile requiem; arma da corpo a corpo.
- 2 Legionari sono equipaggiati con: pistola requiem; spada a catena Astartes.
- 1 Legionario è equipaggiato con: pistola requiem; spada a catena Astartes; icona del Caos.
- 1 Legionario è equipaggiato con: pistola requiem; requiem pesante; arma da corpo a corpo.
- 1 Legionario è equipaggiato con: pistola requiem; fucile termico; arma da corpo a corpo.

C Falcidiatori (5 modelli)

- 1 Falcidiatore Campione è equipaggiato con: fucile plasma; spada a catena Astartes.
- 1 Falcidiatore è equipaggiato con: requiem pesante dei Falcidiatori; arma da corpo a corpo.
- 1 Falcidiatore è equipaggiato con: cannone laser dei Falcidiatori; arma da corpo a corpo.
- 1 Falcidiatore è equipaggiato con: lanciamissili dei Falcidiatori; arma da corpo a corpo.
- 1 Falcidiatore è equipaggiato con: cannone a catena Mietitore dei Falcidiatori; arma da corpo a corpo.

D Bruto Infernale (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: cannone plasma del Bruto Infernale; martello del Bruto Infernale.





D

C

A

B

Cannone laser dei Falcidiatori

Lanciamissili dei Falcidiatori

Requiem pesante dei Falcidiatori

Cannone a catena Mietitore dei Falcidiatori



Falcidiatori

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: SPACE MARINES DEL CAOS ZELOTI OSCURI

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare gli Zeloti Oscuri 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, Patti Oscuri, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

PATTI OSCURI

Implorando con acceso fervore i Poteri Perniciosi, gli empì campioni degli Astartes Eretici sperano di ricevere benedizioni diaboliche innalzando le offerte più macabre in cambio di potere.

Ogni volta che un'unità della tua armata viene scelta per sparare o combattere, può siglare un Patto Oscuro. Se lo fa, seleziona una delle seguenti abilità. Le armi di quell'unità ottengono quell'abilità fino alla fine della fase:

- [COLPO FATALE]
- [SCARICA DI COLPI 1]

Ogni volta che un'unità sigla un Patto Oscuro, dopo che ha risolto i propri attacchi deve effettuare un test di Disciplina; se lo fallisce, subisce D3 ferite mortali.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **APOSTOLO OSCURO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Sprone all'Odio. Puoi sostituirlo con Benedizione Infernale.

POTENZIAMENTO STANDARD

SPRONE ALL'ODIO

Utilizzando una retorica minacciosa e promettendo ricompense sacrileghe, questo guerriero incita i seguaci a perseguitare i nemici prescelti con estrema crudeltà.

All'inizio del primo round di battaglia, scegli un'unità nemica. Fino alla fine della battaglia, ogni volta che un modello dell'unità del portatore effettua un attacco che ha come bersaglio quell'unità nemica, con una Ferita Critica migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

BENEDIZIONE INFERNALE

Questo guerriero fa appello agli Dei Oscuri, affinché i doni empyrici da essi ricevuti lo preservino dal male. Le ferite si rimarginano emettendo inquietanti risucchi. La pelle carbonizzata si rigenera con l'aspetto di dure squame o cristallo luccicante. Gli arti amputati ricrescono sotto forma di membra mutanti. Sul lungo termine, questi effetti potrebbero avere conseguenze terribili sulla mente del traditore, ma i vantaggi immediati che recano in battaglia sono indiscutibili.

Il portatore ha l'abilità Insensibile al Dolore 5+.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Campione degli Dei Oscuri. Puoi sostituirlo con Idolatri e Depredatori.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

CAMPIONE DEGLI DEI OSCURI

A ogni nemico che abbatte con le proprie mani, l'Apostolo Oscuro glorifica l'Ottade a gran voce. Poi con il sangue dei nemici santifica il campo di battaglia nel nome degli Dei del Caos.

Alla fine di ciascuna fase ottieni 3PV se il tuo modello di **APOSTOLO OSCURO** ha distrutto uno o più modelli nemici in quella fase.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

IDOLATRI E DEPREDAZIONI

La vocazione di questi adoratori del Caos è trucidare gli stolti sul proprio percorso e raggiungere il cuore pulsante della religione ostile. Là smantelleranno le icone dei nemici e al loro posto innalzeranno idoli mostruosi agli Dei Oscuri.

Alla fine del turno dell'avversario ottieni 4PV se una o più unità della tua armata (escluse le unità Traumatizzate) si trovano interamente nella zona di schieramento dell'avversario.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:

RITI EMPYRICI

ZELOTI OSCURI – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Invocando i nomi dei patroni demoniaci, gli Astartes Eretici si difendono dalle aggressioni.

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 **ASTARTES ERETICI** della tua armata 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+.

COLPI ASTIOSI

ZELOTI OSCURI – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Animati da una fede perversa e da un odio imperituro, questi guerrieri attaccano furibondi anche in punto di morte.

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

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

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità viene distrutto, se quel modello 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, poi viene rimosso dal gioco.

SALVE MALEFICHE

ZELOTI OSCURI – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Questi veterani della Lunga Guerra sanno precisamente dove sparare affinché i proiettili provochino gli effetti più dolorosi sulle misere vittime.

QUANDO: nella tua fase di Tiro.

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

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco, ripeti i tiri per Colpire pari a 1. Se quell'attacco ha come bersaglio un'unità Sotto Metà Forza, puoi invece ripetere i tiri per Colpire.

GHALLARON IL PIO

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

GHALLARON IL PIO
DISCEPOLO OSCURO



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Ghallaron il Pio è un demagogo al servizio degli Dei del Caos animato da empio fanatismo. Questo Apostolo Oscuro intona preghiere eretiche a squarciagola che infervorano i guerrieri suoi seguaci, avvolgendoli in manti d'ombra o conferendoli sensi incredibilmente acuti.

ARMATELLA	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
ARMATELLA	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Crozius malnato	Mischia	5	2+	6	-1	2
	Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	3	0	1

LEADER

Questa unità può essere aggregata alla seguente unità: **LEGIONARI**

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Patti Oscuri**

Zelo Oscuro: fintanto che questa unità guida un'unità e include un modello di **GHALLARON IL PIO**, ogni volta che un modello di quella unità effettua un attacco da mischia aggiungi 1 al tiro per Ferire.

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: **FANTERIA, CAOS** | APOSTOLO OSCURO: **PERSONAGGIO, APOSTOLO OSCURO, GHALLARON IL PIO**

KEYWORD DI FAZIONE:
ASTARTES ERETICI

LEGIONARI

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Pochi possono resistere a lungo agli assalti dei Legionari del Caos. Che si tratti di veterani millenari della Lunga Guerra o di traditori in una banda di rinnegati, i Legionari sono guerrieri letali e versatili che scatenano fiumi di proiettili esplosivi o sfogano il proprio odio con spazzate delle spade a catena.

ARMATELLA	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Fucile requiem	24"	2	3+	4	0	1
	Requiem pesante [PESANTE, SCARICA DI COLPI 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Fucile termico [TERMICA 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
▶	Pistola plasma – standard [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
ARMATELLA	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma malnata	Mischia	4	3+	5	-2	1
	Spada a catena Astartes	Mischia	4	3+	4	-1	1
	Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	4	0	1

SQUADRE DI PATTUGLIA

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

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

KEYWORD: **FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, CAOS, LEGIONARI**

ABILITÀ

FAZIONE: **Patti Oscuri**

KEYWORD DI FAZIONE:
ASTARTES ERETICI

FALCIDIATORI

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Falcidiatori preferiscono scatenare il massacro da lontano e arrivano ovunque sul campo di battaglia per portare morte e distruzione. Le loro enormi armi sono modelli arcaici di quelle note all'Imperium, ma spesso si fondono al portatore nel corso di innumerevoli guerre.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Requiem pesante dei Falcidiatori [SCARICA DI COLPI 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cannone laser dei Falcidiatori	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Lanciamissili dei Falcidiatori – a frammentazione [AREA]	48"	D6	3+	4	0	1
Lanciamissili dei Falcidiatori – perforante	48"	1	3+	9	-2	D6
Cannone a catena Mietitore dei Falcidiatori	24"	8	3+	5	0	1
Fucile plasma – standard [CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Fucile plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	3+	8	-3	2

ARMI DA MISCHIA	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

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

KEYWORD: FANTERIA, CAOS, FALCIDIATORI

ABILITÀ

FAZIONE: Patti Oscuri



KEYWORD DI FAZIONE:
ASTARTES ERETICI

BRUTO INFERNALE

M	R	S	Fe	D	CO
6"	9	2+	8	6+	3



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Bruti Infernali sono macchine semoventi di distruzione e psicosi, i cui occupanti sono tenuti in vita in uno stato di agonia e follia. Questi sarcofaghi atroci sono dotati di varie armi potenti per fare a pezzi i nemici da lontano o di magli strazianti con cui schiacciarli da vicino.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Cannone plasma del Bruto Infernale [AREA, PERICOLOSA]	36"	D3	3+	8	-3	3

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Martello del Bruto Infernale	Mischia	5	4+	14	-3	D6+1

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, CAOS, BRUTO INFERNALE

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena 1

FAZIONE: Patti Oscuri



KEYWORD DI FAZIONE:
ASTARTES ERETICI