

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: THOUSAND SONS

LA CONGREGA TEMPORUS

Ahrak il Tessitore del Tempo solca le stelle tramite canali esoterici, cavalcando il cronoflusso dell'universo per viaggiare a suo piacimento fra le epoche della realtà. È in cerca di manufatti di provenienza antica, ma non è dato sapere se intenda metterli al servizio dei Thousand Sons o usarli a proprio vantaggio. Ad aiutarlo nell'impresa, Ahrak guida una banda di contorti Uominibestia tzeentchiani chiamati Tzaangor, oltre alla sua guardia del corpo personale di smisurati Terminator dello Scarabeo Occulto.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Ahrak il Tessitore del Tempo (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola requiem Inferno; strillatore evocato; arma psionica.

B Terminator dello Scarabeo Occulto (5 modelli)

- 1 Stregone dello Scarabeo Occulto è equipaggiato con: castigo warp; arma psionica; khopesh prosperino.
- 2 Terminator dello Scarabeo Occulto sono equipaggiati con: combirequiem Inferno; khopesh prosperino.
- 1 Terminator dello Scarabeo Occulto è equipaggiato con: cannone mietianima; khopesh prosperino.
- 1 Terminator dello Scarabeo Occulto è equipaggiato con: sistema di missili Hellfyre; combirequiem Inferno; khopesh prosperino.

C Tzaangor (10 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: pistola automatica; spada a catena.

D Tzaangor (10 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: pistola automatica; spada a catena.





PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: THOUSAND SONS

LA CONGREGA TEMPORUS

ABILITÀ

Nelle prossime pagine puoi trovare le schede tecniche necessarie a usare la Congrega Temporus, ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che essa possiede. Ciò include un'abilità di Fazione (Cabala di Stregoni) che viene solo nominata nella scheda tecnica di molte unità e descritta di seguito.

CABALA DI STREGONI

I Thousand Sons incanalano l'arcano eseguendo rituali sul campo di battaglia e implorando il Manipolatore di Destini di aiutarli.

Alla fine della tua fase di Comando, ogni modello della tua armata sul campo con questa abilità (esclusi i modelli Traumatizzati) genera un numero di punti Cabala pari al numero mostrato nella sua abilità (ad es. un modello con l'abilità Cabala di Stregoni 2 genera 2 punti Cabala). La somma dei punti Cabala forma la tua riserva.

Durante il round di battaglia puoi usare i Rituali dalla lista in basso, sottraendo per ciascuno il costo in punti Cabala dalla tua riserva di punti Cabala. Se non hai punti Cabala sufficienti per un Rituale, non puoi usarlo. Ogni Rituale può essere usato solo una volta per fase. All'inizio della tua prossima fase di Comando, la tua riserva di punti Cabala si azzerà. Ogni volta che usi un Rituale, seleziona un modello **PSIONICO** dei **THOUSAND SONS** della tua armata, poi applica l'effetto di quel Rituale utilizzando quello **PSIONICO**.

Tessitore di Destini (Psichica)

2 punti Cabala. Usa questo Rituale all'inizio di qualsiasi fase. Una volta durante quella fase, quando fallisci un tiro salvezza per un modello dei **THOUSAND SONS** amico la cui unità si trova entro 18" da questo **PSIONICO**, puoi ripetere quel tiro salvezza.

Echi dal Warp (Psichica)

6 punti Cabala. Usa questo Rituale all'inizio di qualsiasi fase. Una volta durante quella fase, puoi selezionare l'unità di questo **PSIONICO** come bersaglio di uno Stratagemma per OPC, anche se hai già usato quello Stratagemma in quella fase.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **MAESTRO INFERNALE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Stregonerie Temporal. Puoi sostituirlo con Arcidiavolista.

POTENZIAMENTO STANDARD

STREGONERIE TEMPORALI

Questo guerriero è capace di manipolare il flusso temporale e di avanzare o retrocedere in modo avventato tra i fili del fato. Appare come dal nulla in mezzo alla battaglia, svanisce in un'eco sfarfallante dei suoi possibili sé futuri e si bea nel ricevere intuizioni frammentarie circa eventi ancora non avvenuti.

Il portatore ha le abilità Attacco in Profondità e Agente Solitario. Inoltre, se alla fine della tua fase di Comando il portatore è sul campo di battaglia, ottieni D3 punti Cabala.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

ARCIDIIVOLISTA

I patti che questo guerriero ha stretto con le entità demoniache del Warp sono molti e variegati. I poteri e gli alleati ricevuti da tali accordi fanno sì che i suoi nemici non riescano mai a predire dove egli li scatenerà.

Il portatore ha le regole Attacco in Profondità e Agente Solitario. Inoltre, entrambi i profili d'arma dello Strillatore Evocato del portatore hanno l'abilità **[PISTOLA]**.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Rituale Stregato. Puoi sostituirlo con Portatore di Mutamento.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

RITUALE STREGATO

Man mano che la furia della battaglia aumenta e le marea del Warp si muovono oltre il velo dello spazio reale, i padroni stregoni dei Thousand Sons manipolano le vorticanti energie dell'Empyrean con cantici e gesti. Incanalano tali poteri in luoghi di importanza arcana sul campo, e così facendo si avvicinano alla conclusione del loro tremendo rituale.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine della fase di Combattimento dell'avversario, se uno o più modelli **PSIONICI** della tua armata si trovano entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli e che non si trova nella tua zona di schieramento, tira un D6 aggiungendo 1 al risultato per ogni punto Cabala che ti rimane (fino a un massimo di +3): con 5+ ricevi 3PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

PORTATORE DI MUTAMENTO

Gli adoratori mortali di Tzeentch affermano che la loro divinità sia deliziata dal mutamento infinito e incontrollato. Non c'è modo migliore di assicurarsi il suo favore che scatenare i poteri del Warp per contorcere menti e corpi dei nemici e trasformarli in nuove forme orribilmente contorte.

Alla fine di ogni fase ottieni D3 PV se uno o più modelli nemici sono stati distrutti da attacchi Psicici effettuati da modelli della tua armata in quella fase.

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

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



AVVOLTO IN FIAMME WARP

LA CONGREGA TEMPORUS – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Incanti salmodiati evocano vivide fiamme rosa e blu che balzano fameliche avvolgendo il nemico. Più la vittima è grande e imponente, più il fuoco la consuma con vigore.

QUANDO: nella fase di Combattimento.

BERSAGLIO: un'unità dei **THOUSAND SONS** della tua armata (escluse le unità di **TZAANGOR**) che non è stata scelta per combattere in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase, le armi da mischia dei modelli della tua unità hanno l'abilità **[COLPO FATALE]** e, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco che ha come bersaglio un'unità **MOSTRO** o **VEICOLO**, i tiri per Colpire non modificati pari a 5+ mettono a segno un Colpo Critico.



ASTUZIA MUTANTE

LA CONGREGA TEMPORUS – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Infusi del potere di Tzeentch, gli Tzaangor avvertono l'avvicinarsi del pericolo e si proteggono dal danno tramite astute schivate, piume camaleontiche o trucchetti minori.

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

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

EFFETTO: la tua unità può effettuare un movimento Normale di massimo D6" e, fino alla fine della fase, ogni volta che un attacco da tiro ha come bersaglio la tua unità, i suoi modelli hanno il Beneficio della Copertura contro tale attacco.



GROVIGLIO MALIGNO

LA CONGREGA TEMPORUS – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Nebbie stregate salgono attorno ai piedi del nemico addensandosi in tentacoli che appesantiscono gli arti e intontiscono la mente.

QUANDO: nella fase di Carica dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha dichiarato una carica.

BERSAGLIO: un'unità dei **THOUSAND SONS** della tua armata scelta come bersaglio di quella carica.

EFFETTO: fino alla fine della fase sottrai 2 dai tiri per Caricare effettuati per quell'unità nemica.

AHRAK IL TESSITORE DEL TEMPO

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Essendo un Maestro Infernale, Ahrak ha stretto patti con entità demoniache, eufemisticamente chiamate tutelari. Sul campo può scatenare i poteri di questi malvagi famigli per avvolgere i nemici in sciame di orrori momentaneamente materiali, per intercettare sussurri del futuro o per dominare le correnti dell'Empyrean.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem Inferno [PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Strillatore evocato – fuoco stregato [PSICHICA, TORRENZIALE]	18"	2D3	N/A	6	-2	1
Strillatore evocato – fuoco stregato concentrato [PERICOLOSA, PSICHICA, TORRENZIALE]	18"	2D6	N/A	6	-2	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma psionica [PSICHICA]	Mischia	4	3+	6	-1	D3

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

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, CAOS, TZEENTCH, MAESTRO INFERNALE, AHRAK IL TESSITORE DEL TEMPO

ABILITÀ

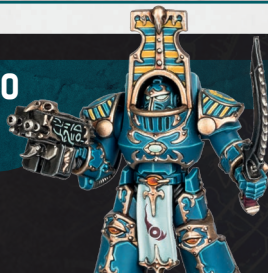
FAZIONE: Cabala di Stregoni 2

Barlume di Eternità (Psichica): una volta per turno puoi cambiare in un 6 non modificato il risultato di un tiro per Colpire, di un tiro per Ferire, di un tiro per i Danni o di un tiro salvezza effettuato per questo modello.

KEYWORD DI FAZIONE: THOUSAND SONS

TERMINATOR DELLO SCARABEO OCCULTO

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Lo Scarabeo Occulto combatte con la stessa abilità che possedeva quando era la guardia del corpo vivente di Magnus e spesso colpisce al cuore del nemico tramite teletrasporto stregato. Armato di lame rituali ispirate all'antico khopesh prosperino, i suoi membri attaccano le prede sopravvissute alle salve di letali armi da fuoco.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Sistema di missili Hellfyre	36"	2	3+	10	-2	3
Combirequiem Inferno [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Cannone mietianima [FERITE DEVASTANTI]	24"	6	3+	6	-1	1
Castigo warp [ANTI-FANTERIA 4+, FERITE DEVASTANTI, PISTOLA, PSICHICA]	18"	3	3+	4	-3	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma psionica [PSICHICA]	Mischia	4	3+	6	-1	D3
Khopesh prosperino	Mischia	3	3+	5	-2	2

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: FANTERIA, TERMINATOR, CAOS, TZEENTCH, TERMINATOR DELLO SCARABEO OCCULTO | STREGONE DELLO SCARABEO OCCULTO: PSIONICO

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: Cabala di Stregoni 1*

*Solo modelli di Stregone dello Scarabeo Occulto

Guardiani Implacabili: fintanto che questa unità include uno o più modelli di PSIONICO, ogni volta che viene effettuato un attacco contro questa unità, se la caratteristica Forza di quell'attacco è superiore alla caratteristica Resistenza di questa unità, sottrai 1 dal tiro per Ferire.

KEYWORD DI FAZIONE: THOUSAND SONS

TZAANGOR

M R S Fe D CO

6" 4 6+ 1 7+ 2

6+ TIRO INVULNERABILITÀ



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il corno del bercio e le strida d'uccello annunciano l'arrivo degli Tzaangor. Queste truppe d'assalto mutate sciamano in battaglia brandendo con abilità ruggenti spade a catena. I colpi di risposta vengono deviati da turbinanti trame di stregoneria oscura, poiché queste creature appartengono anima e corpo a Tzeentch.

ARMATE	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola automatica [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Spada a catena	Mischia	3	4+	4	0	1

ABILITÀ

Cacciatori di Reliquie: alla fine della tua fase di Comando tira un D6 per ogni segnalino obiettivo che controlli entro la cui gittata ci sono una o più unità della tua armata con questa abilità: per ogni 4+ ottieni 1 punto Cabala.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, CAOS, TZEENTCH, TZAANGOR



KEYWORD DI FAZIONE:
THOUSAND SONS