

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: TIRANIDI

LO SCIAME DI VARDENGHAST

Classificato dai crittosaggi imperiali come minaccia di classe alfa dopo una serie di massacri lungo la Linea Vardenghast, questo sciame di organismi guerrieri ha fatto innumerevoli vittime tra gli umani. I feroci alieni, che in combattimento agiscono come un'unica creatura scissa in più corpi, aggrediscono i nemici sparando raffiche di raccapriccianti bioproiettili o strappandogli gli arti.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Terrore di Vardenghast (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: artigli del Primus.

B Psiofago (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: torrente psioclastico; artigli e fauci tentacolate.

C Termagant (20 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: straziacarni; unghie e denti chitinosi.

D Spinogaunt (5 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: scagliaspine; unghie e denti chitinosi.

E Saltatori di Von Ryan (3 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: artigli dei Saltatori.



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: TIRANIDI

LO SCIAME DI VARDENGHAST

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare lo Sciame di Vardenghast 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 e include un'abilità di Fazione, Sinapsi, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità. Puoi utilizzare anche l'abilità Ombra nel Warp. Entrambe sono descritte di seguito.

SINAPSI

Alcuni Tiranidi fungono da condotti sinaptici o da fulcri tramite cui scorre la volontà ferrea della Mente dell'Alveare, che prende il sopravvento sugli istinti naturali dello sciame e dirige le brulicanti bestie guerriere affinché operino come un singolo organismo sul campo di battaglia.

Fintanto che un'unità dei **TIRANIDI** della tua armata si trova entro 6" da uno o più modelli **SINAPSI** amici, si dice che si trova entro la Gittata Sinaptica di quei modelli e della tua armata. Ogni volta che un'unità dei **TIRANIDI** della tua armata effettua un test per i Traumi, se si trova entro la Gittata Sinaptica della tua armata effettua quel test con 3D6 anziché con 2D6.

OMBRA NEL WARP

I Tiranidi inondano il campo di battaglia con la firma psichica della flotta alveare, un freddo terrore alieno che attanaglia le menti delle prede e spegne persino il coraggio più tenace. Di fronte a questo incomprensibile orrore, molte vittime impazziscono o subiscono catastrofici danni neurali.

Una volta per battaglia, nella fase di Comando di uno qualsiasi dei giocatori, se una o più unità della tua armata con questa abilità si trovano sul campo puoi scatenare l'Ombra nel Warp. Quando lo fai, ciascuna unità nemica sul campo deve effettuare un test per i Traumi.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **TIRANIDE PRIMUS CON ALI** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Velo di Psiodisturbo. Puoi sostituirlo con Stimolo delle Secrezioni.

POTENZIAMENTO STANDARD

VELO DI PSIODISTURBO

Raccapriccianti neurosimbionti si agitano nel substrato encefalico della corteccia cranica di questo organismo, poi sprigionano una tempesta localizzata di interferenze psichiche che innesca nelle vittime vicine una sensazione di terrore, repulsione e talora anche allucinazioni. Persino coloro sul punto di prendere la mira o sferrare un colpo contro questo mostro terrificante sono costretti ad arretrare e a lasciar cadere le armi dalle mani tremanti, poiché il loro istinto di sopravvivenza è subissato di panico agghiacciante.

Il portatore ha l'abilità Agente Solitario e un tiro invulnerabilità di 4+. Inoltre, ogni volta che un attacco da mischia ha come bersaglio il portatore, sottrai 1 dal tiro per Colpire.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

STIMOLO DELLE SECREZIONI

Inviando un impulso a un bioinnesto nella propria cavità toracica, questa creatura può innescare un'impennata alla secrezione iperacida nelle ghiandole venefiche degli organismi guerrieri vicini. Sotto i colpi dell'improvvisa ondata caustica, i tessuti e le corazze ribollono e si sciogliono irrimediabilmente.

Una volta per turno, quando un'unità dei **TIRANIDI** amica entro 6" dal portatore viene scelta per sparare o combattere, il portatore può usare questa abilità. Se lo fa, fino alla fine della fase migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione delle armi dei modelli di quell'unità amica.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Xeno-esemplare Alfa. Puoi sostituirlo con Marea Chitinoso.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

XENO-ESEMPLARE ALFA

Questo organismo è legato alla possente e ineffabile Mente dell'Alveare e funge da suo tramite. Ogni gesto che compie o inconcepibile carneficina di cui si macchia, nonostante si tratti di una sola creatura, contribuisce ai piani della super-predatrice galattica.

Alla fine di ogni fase ottieni 4PV se il tuo modello di **TIRANIDE PRIMUS CON ALI** ha distrutto uno o più modelli nemici in quella fase.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

MAREA CHITINOSA

Gli attacchi dei Tiranidi vengono sferrati da ondate di voraci organismi guerrieri il cui unico scopo è sopraffare e dilaniare i nemici. Quando una tale minaccia riesce a penetrare oltre le linee di difesa e a occupare le vie di fuga, la fine è segnata.

Alla fine del tuo turno ottieni 5PV se controlli uno o più segnalini obiettivo che si trovano entro 6" dalla zona di schieramento dell'avversario.

STRATEGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



IPERREATTIVI

LO SCIAME DI VARDENGHAST – STRATEGEMMA TATTICA BELLICA

Tempi di reazione disumani e scattanti spasmi muscolari permettono agli organismi guerrieri di schivare abilmente gli attacchi dei nemici.

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** dei **TIRANIDI** 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 sottrai 1 dal tiro per Colpire.



ASSALTO VORACE

LO SCIAME DI VARDENGHAST – STRATEGEMMA TATTICA BELLICA

Smembrando la preda in corpo a corpo o falcidiandola da lontano con raffiche di proiettili acidi o carnivori, ogni attacco dei Tiranidi viene sferrato per ridurre le vittime a biomassa commestibile per lo sciame.

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

BERSAGLIO: un'unità dei **TIRANIDI** della tua armata che non è stata scelta per sparare o 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.



NIDIATE BRULICANTI

LO SCIAME DI VARDENGHAST – STRATEGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Affollate, sacrificabili e apparentemente infinite, nuove nidiate di Termagant si gettano in battaglia senza sosta.

QUANDO: nel passo Rinforzi della tua fase di Movimento.

BERSAGLIO: un'unità di **TERMAGANT** della tua armata. Puoi usare questo Stratagemma su quell'unità anche se è stata distrutta.

EFFETTO: se la tua unità non è stata distrutta, riporta in essa fino a D6 modelli distrutti. Altrimenti aggiungi alla tua armata una nuova unità, identica all'unità distrutta e contenente 2D6 modelli, collocandola nelle Riserve Strategiche.



TERRORE DI VARDENGHAST

M	R	S	Fe	D	CO
12"	5	4+	6	7+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il Tiranide Primus noto come Terrore di Vardenghast possiede la forza fisica e mentale di un predatore apicale nonché, grazie alle immense ali membranose, velocità e agilità spaventose. Cala in picchiata in mezzo ai nemici, che laceri e squarcia finché non rimangono solo cadaveri e vittime in fuga.

ARMATEGGIAMENTO

ARMATEGGIAMENTO	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Artigli del Primus	Mischia	6	2+	6	-1	2

ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Ombra nel Warp, Sinapsi**

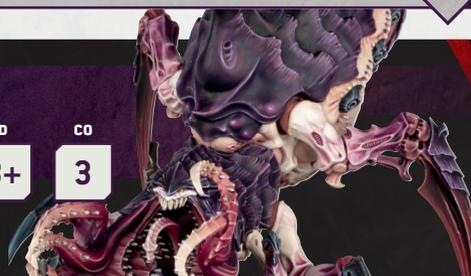
Ultimo Colpo: se questo modello viene distrutto da un attacco da mischia e non ha combattuto in questa fase, tira un D6: con 4+ non rimuoverlo dal gioco. Il modello distrutto può combattere dopo che l'unità attaccante ha terminato di effettuare i propri attacchi, poi viene rimosso dal gioco.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, VOLARE, GRANDE DIVORATRICE, SINAPSI, INVASORE D'AVANGUARDIA, TIRANIDE PRIMUS CON ALI, TERRORE DI VARDENGHAST

KEYWORD DI FAZIONE: TIRANIDI

PSIOFAGO

M	R	S	Fe	D	CO
8"	9	3+	10	8+	3



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Questi mostri si muovono a velocità impressionante. Divorano qualsiasi preda si trovino davanti, ma hanno un debole per gli psionici. Non è chiaro come riescano a metabolizzare i poteri esoterici, tuttavia possono proiettare ondate di ceneri psio corrosive che incendiano la mente e l'anima delle vittime.

ARMATEGGIAMENTO

ARMATEGGIAMENTO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Torrente psioclastico [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	6	-1	1

ARMATEGGIAMENTO

ARMATEGGIAMENTO	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Artigli e fauci tentacolate [ANTI-PSIONICO 4+, FERITE DEVASTANTI]	Mischia	D6+1	3+	6	-1	2

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1, Insensibile al Dolore 5+**

FAZIONE: **Sinapsi**

Furia Vorace: ogni volta che questo modello effettua un attacco da mischia che ha come bersaglio un'unità sotto la sua Forza Iniziale aggiungi 1 al tiro per Colpire. Se quel bersaglio è anche Sotto Metà Forza aggiungi 1 anche al tiro per Ferire.

KEYWORD: MOSTRO, GRANDE DIVORATRICE, MIETITORE, PSIOFAGO

KEYWORD DI FAZIONE: TIRANIDI

TERMAGANT

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	5+	1	8+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

In origine i Termagant, frenetici predatori che attaccano in enormi sciame, furono generati per battere gli angusti passaggi arteriosi delle navi alveare e braccare gli intrusi. La loro tattica tipica consiste nell'accerchiare le prede stringendole in una morsa e al contempo decimarle.

ARMATE	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMI DA TIRO						
Straziacarni [ASSALTO]	18"	1	4+	5	0	1
ARMI DA MISCHIA						
Unghie e denti chitinosi	Mischia	1	4+	3	0	1

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 dieci modelli.

ABILITÀ

FAZIONE: Sinapsi

Orrori Cacciatori: una volta per turno, quando un'unità nemica termina un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento entro 9" da questa unità, se questa unità non si trova entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica può effettuare un movimento Normale di massimo D6".

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GRANDE DIVORATRICE, INFINITA MOLTITUDINE, TERMAGANT

KEYWORD DI FAZIONE:
TIRANIDI

SPINOGAUNT

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	4+	2	8+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli SpinoGaunt sono a tutti gli effetti delle armi viventi: i loro corpi e gli scagliaspine che trasportano sono sottomessi al valore di un palpitante parassita dorsale: tramite violenti spasmi muscolari, questo simbiote lancia salve di uncini chitinosi e raffiche di proiettili frastagliati che, esplodendo, trafiggono le vittime.

ARMATE	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMI DA TIRO						
Scagliaspine [AREA, PESANTE]	24"	D6	4+	5	0	1
ARMI DA MISCHIA						
Unghie e denti chitinosi	Mischia	1	4+	4	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: Sinapsi

Bombardamento di Disturbo: nella tua fase di Tiro, dopo che questa unità ha sparato, seleziona un'unità di FANTERIA nemica che è stata colpita da uno o più di quegli attacchi. Fino alla fine del prossimo turno dell'avversario quell'unità nemica è intralciata. Fintanto che un'unità è intralciata, sottrai 2 dalla sua caratteristica Movimento e sottrai 2 dai suoi tiri per Avanzare e per Caricare.

KEYWORD: FANTERIA, GRANDE DIVORATRICE, SPINOGAUNT

KEYWORD DI FAZIONE:
TIRANIDI

SALTATORI DI VON RYAN

M	R	S	Fe	D	CO
10"	5	4+	3	8+	1

6+ TIRO INVULNERABILITÀ



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Cacciatori furtivi esperti negli agguati, i Saltatori di Von Ryan sono rapidi, agili e particolarmente letali quando combattono in terreni fitti. Come mine viventi, restano immobili in posizioni ottimali per causare il massimo del danno. Non appena avvertono il momento propizio, massacrano ferocemente tutto ciò che si trova nelle vicinanze.



ARMI DA MISCHIA

Artigli dei Saltatori

GITTATA

Mischia

A

6

AC

3+

Fo

5

VP

-1

Da

1

ABILITÀ

BASE: **Combatte per Prima, Infiltratori, Furtività**

FAZIONE: **Sinapsi**

Balzo d'Attacco: puoi scegliere questa unità come bersaglio dello Stratagemma Intervento Eroico per OPC, e puoi farlo anche se hai già usato quello Stratagemma su un'altra unità in questa fase.

KEYWORD: FANTERIA, GRANDE DIVORATRICE, INVASORE D'AVANGUARDIA, SALTATORI DI VON RYAN



KEYWORD DI FAZIONE: **TIRANIDI**