



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ASTRA MILITARUM

ARTIGLIERI DI KARSK

I soldati agli ordini del Maggiore Karsk sono solo una piccola parte dei contingenti dell'Astra Militarum che al momento difendono i preziosi sistemi del Muro Sanctus. Adunati per combattere le forze del Caos, hanno affrontato pirati alieni e persino eretici ribelli, emergendo vittoriosi da ogni conflitto grazie a una combinazione di rigorosa disciplina reggimentale e soverchiante potenza di fuoco. Per quanto ne concerne al Maggiore Karsk, continueranno a farlo finché avranno fiato in corpo.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Squadra Comando di Karsk (5 modelli)

- Karsk è equipaggiato con: pistola plasma; arma potenziata.
- 1 Guardia Veterana Cadiana è equipaggiata con: pistola requiem; maglio potenziato.
- 1 Guardia Veterana Cadiana è equipaggiata con: fucile laser; arma da corpo a corpo.
- 1 Guardia Veterana Cadiana è equipaggiata con: fucile laser; arma da corpo a corpo; kit medico.
- 1 Guardia Veterana Cadiana è equipaggiata con: fucile laser; arma da corpo a corpo; stendardo reggimentale.

B Truppe d'Assalto Cadiane (10 modelli)

- 1 Soldato d'Assalto Sergente è equipaggiato con: pistola laser; spada a catena.
- 7 Soldati d'Assalto sono equipaggiati con: fucile laser; arma da corpo a corpo.
- 1 Soldato d'Assalto è equipaggiato con: lanciafiamme; arma da corpo a corpo.
- 1 Soldato d'Assalto è equipaggiato con: fucile termico; arma da corpo a corpo.

C Truppe d'Assalto Cadiane (10 modelli)

- 1 Soldato d'Assalto Sergente è equipaggiato con: fucile automatico a tamburo; arma da corpo a corpo.
- 6 Soldati d'Assalto sono equipaggiati con: fucile laser; arma da corpo a corpo.
- 1 Soldato d'Assalto è equipaggiato con: fucile laser; arma da corpo a corpo; vox trasmettitore.
- 1 Soldato d'Assalto è equipaggiato con: lanciagranate; arma da corpo a corpo.
- 1 Soldato d'Assalto è equipaggiato con: fucile plasma; arma da corpo a corpo.

D Batteria d'Artiglieria Mobile (2 modelli)

- 1 modello è equipaggiato con: cannone mobile Magniloquens; fucile laser; pistola laser; armi da corpo a corpo della batteria.
- 1 modello è equipaggiato con: lanciarazzi Malleus; fucile laser; pistola laser; armi da corpo a corpo della batteria.

E Sentinel Corazzato (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: missile cacciatore; cannone plasma; arma da corpo a corpo.





PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ASTRA MILITARUM

ARTIGLIERI DI KARSK

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare gli Artiglieri di Karsk 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, Voce del Comando, menzionata nella scheda tecnica della Squadra Comando di Karsk e descritta di seguito.

VOCE DEL COMANDO

Cresciuti e addestrati per suscitare cieca obbedienza, gli ufficiali della Guardia Imperiale sono autoritari e si aspettano obbedienza, e impartiscono ordini tonanti sopra il fragore della guerra.

Nella tua fase di Comando i modelli di **UFFICIALE** della tua armata con questa abilità possono impartire Ordini. La scheda tecnica di ciascun **UFFICIALE** specifica quanti Ordini può impartire e quali unità sono idonee a riceverli. Ogni volta che un modello di **UFFICIALE** impartisce un Ordine, scegli uno degli Ordini in basso e poi seleziona un'unità amica idonea entro 6" da quel modello di **UFFICIALE** affinché lo riceva.

L'unità che hai selezionato è influenzata da quell'Ordine fino all'inizio della tua prossima fase di Comando. A meno che non sia specificato diversamente, un'unità può essere influenzata solo da un Ordine alla volta (qualsiasi Ordine impartito successivamente a quella unità sostituisce quello in vigore). Se un'unità influenzata da un Ordine diventa Traumatizzata, quell'Ordine termina di influenzare quell'unità.

Muoversi! Muoversi! Muoversi!

Aggiungi 3" alla caratteristica Movimento dei modelli di questa unità.

Mirate!

Migliora di 1 la caratteristica Abilità Balistica delle armi da tiro dei modelli di questa unità.

In copertura!

Migliora di 1 la caratteristica Salvezza dei modelli di questa unità (non puoi migliorare la caratteristica Salvezza di un modello oltre 3+).

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **UFFICIALE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Allori del Comando. Puoi sostituirlo con Ufficiale Artigliere.

POTENZIAMENTO STANDARD

ALLORI DEL COMANDO

Un ufficiale ottiene questo riconoscimento solo dopo aver mostrato un'eccezionale consapevolezza tattica e strategica in svariati conflitti. Ci si aspetta che un comandante così insigne riesca a estendere senza sforzo la propria capacità di coordinazione sul campo di battaglia.

Nella tua fase di Comando ottieni 1PC se il portatore è sul campo. Inoltre, ogni volta che il portatore impartisce un Ordine, esso viene impartito a tutte le unità dell'**ASTRA MILITARUM** amiche sul campo.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

UFFICIALE ARTIGLIERE (AURA)

Dopo aver scalato i ranghi di un reggimento di artiglieria, questo ufficiale è esperto nel trovare le posizioni migliori, nascondere le batterie e poi ordinare il fuoco dei pezzi pesanti. La devastazione che ne risulta è sempre spettacolare.

Nella tua fase di Comando ottieni 1PC se il portatore è sul campo. Inoltre, fintanto che un'unità di **ARTIGLIERIA** amica si trova entro 6" dall'unità del portatore:

- Ogni volta che tiri per determinare il numero di attacchi che un modello in quell'unità di **ARTIGLIERIA** effettua con un'arma, puoi ripetere il risultato.
- I modelli in quell'unità di **ARTIGLIERIA** hanno l'abilità Agente Solitario se non hanno ancora effettuato nessun attacco in questa battaglia.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario **Mantenere la Posizione**.
Puoi sostituirlo con **Distruzione Metodica**.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

MANTENERE LA POSIZIONE

Una volta che l'Astra Militarum ha posizionato le linee di combattimento è suo dovere trincerarsi e impedire che il nemico ne superi le posizioni a ogni costo.

Alla fine del turno dell'avversario ottieni 3PV se non ci sono unità nemiche interamente entro la tua zona di schieramento (escluse le unità Traumatizzate). Se non ci sono unità nemiche interamente entro 6" dalla tua zona di schieramento (escluse le unità Traumatizzate) ottieni invece 5PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

DISTRUZIONE METODICA

Il Tactica Imperialis enfatizza l'importanza di concentrare la potenza di fuoco su un singolo bersaglio fino alla sua distruzione totale, prima di passare all'eliminazione del successivo.

All'inizio del round di battaglia scegli un'unità nemica che non è stata distrutta 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:



1PC

MANDATE L'ONDATA SUCCESSIVA!

ARTIGLIERI DI KASK – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Uno dei principali punti di forza dell'Astra Militarum è la schiacciante superiorità numerica. Ci sono sempre altri corpi da gettare nel tritacarne della battaglia.

QUANDO: nel passo Rinforzi della tua fase di Movimento.

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

EFFETTO: aggiungi alla tua armata una nuova unità identica a quell'unità distrutta, alla sua Forza Iniziale originale. Schierala ovunque sul campo interamente entro 9" dal tuo bordo del campo e non entro la Distanza di Ingegaggio di nessuna unità nemica.



1PC

ABBATTETELO

ARTIGLIERI DI KASK – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Dopo aver reso prioritario un nemico vitale, i soldati dell'Astra Militarum concentrano su di lui tutta la loro furia.

QUANDO: nella tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un numero qualsiasi di unità dell'**ASTRA MILITARUM** della tua armata, e una unità nemica.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello di una delle tue unità scelte effettua un attacco che ha come bersaglio quell'unità nemica puoi ripetere il tiro per Colpire.



2PC

BOMBARDAMENTO D'ARTIGLIERIA

ARTIGLIERI DI KASK – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Le armi di grosso calibro dietro il fronte Imperiale fanno cadere una pioggia di distruzione sul nemico, mandandolo nel caos mentre il terreno trema e i detriti schizzano verso l'alto come fontane.

QUANDO: all'inizio della fase di Comando dell'avversario.

BERSAGLIO: un modello di **UFFICIALE** della tua armata.

EFFETTO: fino alla fine del turno dimezza la caratteristica Movimento dei modelli nemici, dimezza i tiri per Avanzare effettuati per le unità nemiche, le unità nemiche non possono dichiarare una carica e ogni volta che un modello nemico effettua un attacco da tiro sottrai 1 dal tiro per Colpire.

RESTRIZIONI: puoi usare questo Stratagemma solo una volta per battaglia.

SQUADRA COMANDO DI KARSK

| | | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|------------------|
| M | R | S | Fe | D | CO | |
| 6" | 3 | 5+ | 3 | 7+ | 1 | KARSK |
| 6" | 3 | 5+ | 1 | 7+ | 1 | GUARDIA VETERANA |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il Maggiore Karsk è il tipico comandante cadiano spietato e brizzolato dei video di propaganda. Solitamente è austero e disciplinato, sebbene a volte mostri segni di umorismo nero. Abile stratega, è accompagnato da un gruppo di fanti specialisti che lo aiutano nei doveri di comando.

| ARMI DA TIRO | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|---|---------|---|----|----|----|----|
| Pistola requiem [PISTOLA] | 12" | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Fucile laser [CADENZA RAPIDA 1] | 24" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Pistola plasma – standard [PISTOLA] | 12" | 1 | 4+ | 7 | -2 | 1 |
| Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA] | 12" | 1 | 4+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMI DA MISCHIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|-----------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Arma da corpo a corpo | Mischia | 2 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Maglio potenziato | Mischia | 3 | 4+ | 6 | -2 | 2 |
| Arma potenziata | Mischia | 3 | 4+ | 4 | -2 | 1 |

LEADER

Questa unità può essere aggregata alla seguente unità: **TRUPPE D'ASSALTO CADIANE**

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

KEYWORD – TUTTI I MODELLI: FANTERIA, IMPERIUM, CADIANO, SQUADRA COMANDO
– KARSK: PERSONAGGIO, UFFICIALE, KARSK

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Voce del Comando**

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Kit Medico: l'unità del portatore ha l'abilità **Insensibile al Dolore 6+**.

Stendardo Reggimentale: aggiungi 1 alla caratteristica **Controllo degli Obiettivi** dei modelli nell'unità del portatore.

ORDINI

L'**UFFICIALE** di questa unità può impartire 1 Ordine a un'unità **REGGIMENTO**.



KEYWORD DI FAZIONE:
ASTRA MILITARUM

BATTERIA D'ARTIGLIERIA MOBILE

| | | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|--|
| M | R | S | Fe | D | CO | |
| 4" | 5 | 4+ | 6 | 7+ | 2 | |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Team d'Artiglieria brandiscono alcune tra le più grandi armi trasportabili dell'Astra Militarum. Dai cannoni mobili Magniloquens che sparano munizioni pesanti in traiettorie arcuate alle testate multiple dei lanciarazzi Malleus, queste batterie sono risorse potenti.

| ARMI DA TIRO | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|---|---------|------|----|----|----|----|
| Cannone mobile Magniloquens [AREA, PESANTE, TIRO INDIRETTO] | 48" | D6 | 5+ | 7 | -1 | 2 |
| Fucile laser [CADENZA RAPIDA 1] | 24" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Pistola laser [PISTOLA] | 12" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Lanciarazzi Malleus [AREA, PESANTE] | 48" | D6+6 | 5+ | 6 | -1 | 1 |

| ARMI DA MISCHIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|--------------------------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Armi da corpo a corpo della batteria | Mischia | 3 | 4+ | 3 | 0 | 1 |

SQUADRE DI PATTUGLIA

All'inizio del passo **Dichiarare** le formazioni di battaglia, prima che qualsiasi unità sia stata schierata, questa unità può essere divisa in due unità ciascuna contenente un modello.

KEYWORD: FANTERIA, ARTIGLIERIA, IMPERIUM, REGGIMENTO,
BATTERIA D'ARTIGLIERIA MOBILE



KEYWORD DI FAZIONE:
ASTRA MILITARUM

TRUPPE D'ASSALTO CADIANE

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | R | S | Fe | D | CO |
| 6" | 3 | 5+ | 1 | 7+ | 2 |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Cambattenti nati, le Truppe d'Assalto di Cadia si sono addestrate per tutta la vita al servizio militare nell'Astra Militarum. Decenni di rigorose routine di tiro li hanno trasformati in cecchini esperti. Abili sia nelle difese trincerate che negli assalti improvvisi, le Truppe d'Assalto Cadiane sono considerate soldati perfetti da molti.

| ARMIA DA TIRO | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|---|---------|----|-----|----|----|----|
| Fucile automatico a tamburo | 24" | 2 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Lanciafiamme [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE] | 12" | D6 | N/A | 4 | 0 | 1 |
| Lanciagranate – a frammentazione [AREA] | 24" | D3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Lanciagranate – perforante | 24" | 1 | 4+ | 9 | -2 | D3 |
| Fucile laser [CADENZA RAPIDA 1] | 24" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Pistola laser [PISTOLA] | 12" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Fucile termico [TERMICA 2] | 12" | 1 | 4+ | 9 | -4 | D6 |
| Fucile plasma – standard [CADENZA RAPIDA 1] | 24" | 1 | 4+ | 7 | -2 | 1 |
| Fucile plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, CADENZA RAPIDA 1] | 24" | 1 | 4+ | 8 | -3 | 2 |

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

ABILITÀ

Nessuna.

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

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, REGGIMENTO, PLOTONE, CADIANO, TRUPPE D'ASSALTO CADIANE



KEYWORD DI FAZIONE:
ASTRA MILITARUM

SENTINEL CORAZZATO

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | R | S | Fe | D | CO |
| 8" | 8 | 2+ | 7 | 7+ | 2 |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Modificati con pannelli protettivi aggiuntivi, i Sentinel Corazzati sono ottimi cacciatori da prima linea, capaci di manovrare le loro armi pesanti in ambienti troppo fitti per i corazzati. In qualità di agili distruttori, sono perfetti per distruggere veicoli, bunker fortificati e mostruosità xeno.

| ARMIA DA TIRO | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|---|---------|----|----|----|----|----|
| Missile cacciatore [UN SOLO COLPO] | 48" | 1 | 4+ | 14 | -3 | D6 |
| Un Solo Colpo: il portatore può sparare con quest'arma solo una volta per battaglia. | | | | | | |
| Cannone plasma – standard [AREA] | 36" | D3 | 4+ | 7 | -2 | 1 |
| Cannone plasma – sovraccarica [AREA, PERICOLOSA] | 36" | D3 | 4+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMIA DA MISCHIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|-----------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Arma da corpo a corpo | Mischia | 2 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena 1

Cacciatori Semoventi: ogni volta che un modello di questa unità effettua un attacco che ha come bersaglio un'unità **MOSTRO** o **VEICOLO** puoi ripetere il tiro per Ferire.

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

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, IMPERIUM, REGGIMENTO, SQUADRONE, FUMO, SENTINEL CORAZZATO



KEYWORD DI FAZIONE:
ASTRA MILITARUM