



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: BLOOD ANGELS

FORZA D'ATTACCO MARCELLOS

I Blood Angels della forza d'attacco del Bibliotecario Marcellos sono tutti guerrieri feroci e capaci. Marcellos predilige gli assalti rapidi e soverchianti e ha organizzato i suoi confratelli preferiti di conseguenza. Che sfreccino a bordo del loro trasporto corazzato Impulsor, scivolino tra le ombre per lanciare devastanti imboscate o avanzino al fianco di Marcellos ad armi spianate, i seguaci del Bibliotecario riveriscono il loro saggio leader psionico e combattono duramente per far sì che il suo volere venga eseguito sul campo di battaglia.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Bibliotecario Marcellos (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola requiem; Castigo; arma psionica.

B Squadra Intecessor (5 modelli)

- 1 Intecessor Sergente è equipaggiato con: pistola requiem; spada a catena Astartes.
- 4 Intecessor sono equipaggiati con: fucile requiem a lunga gittata; pistola requiem; arma da corpo a corpo.

C Squadra Incursori (5 modelli)

- 1 Incursore Sergente è equipaggiato con: pistola requiem; carabina requiem Occulus; coppia di lame da combattimento.
- 3 Incursori sono equipaggiati con: pistola requiem; carabina requiem Occulus; coppia di lame da combattimento.
- 1 Incursore è equipaggiato con: pistola requiem; carabina requiem Occulus; coppia di lame da combattimento; mina elettromagnetica.

D Squadra Aggressori (3 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: guanti Tempesta di Fiamme; doppi magli potenziati.

E Impulsor (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: sistema di missili Bellicatus; 2 requiem Tempesta; scafo corazzato.

Doppi magli potenziati e
guanti Tempesta di Fiamme



Aggressore

Fucile requiem
a lunga gittata



Intecessor

Spada a catena Astartes

Pistola requiem



Intecessor Sergente

Coppia di lame da combattimento

Carabina requiem Occulus

Mina elettromagnetica

Pistola requiem

Incursore Sergente

Incursore



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: BLOOD ANGELS

FORZA D'ATTACCO MARCELLOS

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare la Forza d'Attacco Marcellos 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, Giuramento Solenne, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

GIURAMENTO SOLENNE

In guerra gli Space Marines proferiscono solenni voti di distruggere i nemici dell'Imperatore e di mantenere alto l'onore del Capitolo, e tali giuramenti sono sacrosanti. Gli Angeli della Morte attaccano con la precisione di un chirurgo e la forza di un tuono. Esperienza e abilità tattica li aiutano a leggere il mutevole campo di battaglia con velocità e lucidità sovrumane, concentrando la propria ira su un bersaglio prioritario alla volta. Le risorse comando vengono annientate, lasciando il nemico senza leader. Armature pesanti, potente artiglieria e le rinomate élite vengono eliminate in un lampo, finché gli Angeli della Morte dell'Imperatore non si ergono vittoriosi su una distesa di relitti fumanti e cadaveri crivellati di colpi e l'onore non è stato infine ripristinato.

All'inizio della tua fase di Comando scegli un'unità dell'armata dell'avversario. Fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, quell'unità nemica è il bersaglio del tuo Giuramento Solenne. Ogni volta che un modello con questa abilità effettua un attacco contro il bersaglio del tuo Giuramento Solenne puoi ripetere il tiro per Colpire.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **BIBLIOTECARIO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Spadaccino di Baal. Puoi sostituirlo con Ira Fulgente.

POTENZIAMENTO STANDARD

SPADACCINO DI BAAL

I Blood Angels si addestrano con grande dedizione nell'uso delle armi, con la speranza di emulare la grazia e la potenza marziale del loro angelico Primarca, scomparso da lungo tempo. A tale scopo questo guerriero ha trascorso interi decenni ad affinare le proprie doti di spadaccino, ed è lieto di insegnare ai confratelli i segreti delle tecniche che ha appreso.

Migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione delle armi da mischia dei modelli dell'unità del portatore.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

IRA FULGENTE (PSICHICA)

La furia dorata che arde nelle manifestazioni psichiche di questo guerriero è uno spettacolo terrificante, un maestoso profluvio di micidiale energia empyrica in grado di incenerire persino i nemici più potenti.

Entrambi i profili dell'arma Castigo del portatore hanno le abilità **[ANTI-MOSTRO 5+]** e **[ANTI-VEICOLO 5+]**.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Furia Angelica. Puoi sostituirlo con Aggressione Strategica.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

FURIA ANGELICA

Magnifici e terribili, i Blood Angels calano sul nemico con una furia controllata che non concede scampo. Fanno velocemente a pezzi le difese esterne degli avversari, cercando di conquistare obiettivi chiave per mettere fine alla battaglia con una vittoria rapida e decisiva.

Alla fine del turno dell'avversario, ottieni 4PV se controlli uno o più segnalini obiettivo che si trovano entro 6" dalla zona di schieramento dell'avversario.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

AGGRESSIONE STRATEGICA

I Blood Angels adottano sempre piani di battaglia aggressivi e dinamici. Eliminando rapidamente le risorse chiave del nemico, i Figli di Sanguinius fanno in modo che le ripercussioni di ogni combattimento indeboliscano in breve tempo l'intera struttura dello schieramento strategico avversario.

All'inizio del primo round di battaglia scegli un modello di **MOSTRO** nemico o di **VEICOLO** nemico. Se non ci sono modelli di questo tipo, scegli invece un modello di **PERSONAGGIO** nemico.

Alla fine della battaglia ottieni 10PV se quel modello nemico è distrutto.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



FEROCIA CONTROLLATA

FORZA D'ATTACCO MARCELLOS – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Con una combinazione di prodezze marziali, forza e aggressività tenuta saldamente a freno, i Blood Angels vanificano gli attacchi sferrati dal nemico in corpo a corpo.

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

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** degli **ADEPTUS ASTARTES** 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 Ferire.



SFRUTTARE LA TARA

FORZA D'ATTACCO MARCELLOS – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Pur facendovi ricorso solo in caso di estrema necessità, i Blood Angels possono scatenare la ferocia della Sete Rossa per accrescere la loro già considerevole potenza e aggressività.

QUANDO: nella fase di Combattimento.

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

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco ripeti i tiri per Ferire pari a 1. Se quell'attacco ha come bersaglio un'unità **MOSTRO** o **VEICOLO**, puoi invece ripetere il tiro per Ferire.



ATTACCO RAPIDO

FORZA D'ATTACCO MARCELLOS – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

I Blood Angels avanzano incessantemente senza dare agli avversari il tempo di reagire all'assalto.

QUANDO: alla fine della tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un'unità di **SQUADRA INTERCESSOR** o di **SQUADRA INCURSORI** della tua armata che non si trova entro la Distanza di Ingegaggio di nessuna unità nemica.

EFFETTO: la tua unità può effettuare un movimento Normale. Non può imbarcarsi in un **TRASPORTO** alla fine di quel movimento.

RESTRIZIONI: fino alla fine del turno la tua unità non è idonea a dichiarare una carica.

BIBLIOTECARIO MARCELLOS

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Fulgido esempio della potenza psichica di cui dispongono i celebri Bibliotecari del Capitolo, Marcellos sfrutta il potere della mente come un'arma. Che bersagli i nemici con raffiche di energia psichica, li faccia a pezzi in corpo a corpo o sfrutti le sue doti di stratega per guidare i confratelli in battaglia, Marcellos è un potente psionico e un leader di assoluto valore.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Castigo – fuoco stregato [PSICHICA]	24"	D6	3+	5	-1	D3
▶ Castigo – fuoco stregato concentrato [FERITE DEVASTANTI, PERICOLOSA, PSICHICA]	24"	D6	3+	6	-2	D3

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

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **SQUADRA INTERCESSOR**

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

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, PSIONICO, IMPERIUM, TACTICUS, BIBLIOTECARIO, MARCELLOS

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

Fortezza Mentale (Psichica): fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di quell'unità hanno un tiro invulnerabilità di 4+.



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

SQUADRA AGGRESSORI

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Aggressori, perfettamente in grado di guidare devastanti offensive e di infrangere i più caparbi assalti nemici, sono baluardi di ceramite in movimento. Eccellono negli scontri ravvicinati sia grazie ai torrenti di proiettili che esplodono, sia ai magli energizzati con i quali sbriciolano gli avversari.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Guanti Tempesta di Fiamme [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE, BINATA]	12"	D6+1	N/A	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Doppi magli potenziati [BINATA]	Mischia	3	4+	8	-2	2

KEYWORD: FANTERIA, IMPERIUM, GRAVIS, SQUADRA AGGRESSORI



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

SQUADRA INCURSORI

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Incursori, aggressivi fanti leggeri, sono specializzati nell'assaltare le difese ostili e distruggerne le risorse più importanti. Grazie a un formidabile assortimento di auspex e sensori, riescono a osservare i nemici al di là delle pareti, predirne i movimenti e abatterli con salve di carabina o affondi di coltello.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Carabina requiem Occulus [ASSALTO, IGNORA LA COPERTURA]	24"	2	3+	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Coppia di lame da combattimento [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	3	3+	4	0	1

ABILITÀ

BASE: Esploratori 6"

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

Sistema Multispettro: nella tua fase di Tiro, dopo che questa unità ha sparato, scegli un'unità nemica colpita da uno o più attacchi effettuati da questa unità in questa fase. Fino alla fine della fase, ogni volta che un'unità degli **ADEPTUS ASTARTES** amica effettua un attacco che ha come bersaglio quell'unità nemica, aggiungi 1 al tiro per Colpire.

KEYWORD: FANTERIA, FUMO, IMPERIUM, PHOBOS, SQUADRA INCURSORI

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

SQUADRA INTERCESSOR

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Squadre Intercessor sono in grado di scatenare salve di fuoco dirompenti mentre avanzano o mantengono la posizione. Hanno accesso a una gamma di armi requiem adatte a diversi compiti, dagli ingaggi dalla lunga distanza allo sgombero di complessi di bunker.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Fucile requiem a lunga gittata [ASSALTO, PESANTE]	24"	2	3+	4	-1	1

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

ABILITÀ

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, TACTICUS, SQUADRA INTERCESSOR

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

IMPULSOR

M	R	S	Fe	D	CO
12"	9	3+	11	6+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Equipaggiato con propulsori vettoriali che lo rendono più veloce di qualsiasi altro corazzato gravitazionale in dotazione agli Astartes, l'Impulsor è un trasporto molto versatile usato da tutti gli Space Marines Primaris per effettuare rapide incursioni e manovre di aggiramento. Riscuote molto successo tra le forze d'avanguardia.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
► Sistema di missili Bellicatus – a frammentazione [AREA]	48"	D6	3+	4	0	1
► Sistema di missili Bellicatus – Icarus [ANTI-VOLARE 2+]	48"	D3	3+	8	-1	2
► Sistema di missili Bellicatus – perforante	48"	1	3+	8	-2	D6
Requiem Tempesta [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Scafo corazzato	Mischia	3	4+	6	0	1

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 6 modelli di **FANTERIA** con la keyword **TACTICUS** o **PHOBOS**.

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

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, IMPERIUM, IMPULSOR



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Pedana di Tiro 6

FAZIONE: Giuramento Solenne