



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: WORLD EATERS

FURIBONDI DI KARAGAR

La banda di World Eaters di Karagar l'Insanguinato ha seminato il terrore su una ventina di mondi nella Fascia di Laervold e oltre. Il modo in cui si sposta da un campo di battaglia all'altro è ignoto, ma si parla insistentemente di portali blasfemi fatti di marea turbinante di sangue che si levano dai corpi massacrati delle vittime. L'unica cosa che importa ai suoi membri è uccidere nel nome del Dio della Carneficina, ammassando teschi e lasciandosi dietro massacro e distruzione.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Karagar l'Insanguinato (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena suprema; corno affilato del Juggernaut.

B Berzerker di Khorne (10 modelli)

- 1 Berzerker di Khorne Campione è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena dei Berzerker.
- 1 Berzerker di Khorne è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena dei Berzerker.
- 1 Berzerker di Khorne è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena dei Berzerker; icona di Khorne.
- 2 Berzerker di Khorne sono equipaggiati con: pistola requiem; eviscerator di Khorne.
- 5 Berzerker di Khorne sono equipaggiati con: pistola requiem; lama a catena dei Berzerker.

C Berzerker di Khorne (10 modelli)

- 1 Berzerker di Khorne Campione è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena dei Berzerker.
- 1 Berzerker di Khorne è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena dei Berzerker.
- 1 Berzerker di Khorne è equipaggiato con: pistola plasma; lama a catena dei Berzerker; icona di Khorne.
- 2 Berzerker di Khorne sono equipaggiati con: pistola requiem; eviscerator di Khorne.
- 5 Berzerker di Khorne sono equipaggiati con: pistola requiem; lama a catena dei Berzerker.

D Shagal (10 modelli)

- 1 Shagal Capobranco è equipaggiato con: pistola automatica; lame a catena degli Shagal.
- 1 Disonorato è equipaggiato con: schiantateschi.
- 1 Shagal è equipaggiato con: pistola automatica; lama a catena straziatrice.
- 1 Shagal è equipaggiato con: pistola automatica; lame a catena degli Shagal; icona di Khorne.
- 6 Shagal sono equipaggiati con: pistola automatica; lame a catena degli Shagal.



Icona di Khorne

Lame a catena degli Shagal
Pistola automatica



Shagal

Lame a catena degli Shagal



Shagal Capobranco

Schiantateschi



Disonorato



D

B

A

C

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: WORLD EATERS FURIBONDI DI KARAGAR

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Furibondi di Karagar 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, Benedizioni di Khorne, indicata sulla scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

BENEDIZIONI DI KHORNE

Khorne, dio della guerra e delle stragi, conferisce il suo favore a chi gli rende onore sul campo di battaglia.

All'inizio del round di battaglia puoi effettuare un tiro Benedizioni di Khorne. Per farlo tira otto D6. Puoi poi usare quei dadi per attivare fino a due Benedizioni di Khorne dalla lista delle Benedizioni di Khorne (vedi in basso). Ogni Benedizione di Khorne specifica il risultato necessario (laddove è specificato un numero, occorre un doppio/triplo di quel valore o superiore). Puoi attivare ogni Benedizione di Khorne solo una volta per round di battaglia. Eventuali dadi inutilizzati dal tiro Benedizioni di Khorne vengono scartati.

Una volta attivata, ciascuna Benedizione di Khorne si applica a tutte le unità della tua armata fino alla fine del round di battaglia.

Devozione Irosa

Qualsiasi doppio. I modelli di questa unità hanno l'abilità Insensibile al Dolore 6+. Se i modelli di questa unità hanno già l'abilità Insensibile al Dolore, aggiungi 1 ai loro tiri Insensibile al Dolore.

Carneficina Totale

Doppio 4+ o qualsiasi triplo. Ogni volta che un modello di questa unità viene distrutto da un attacco da mischia, 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.

Lame Warp

Doppio 5+ o qualsiasi triplo. Le armi da mischia dei modelli di questa unità hanno l'abilità [COLPO FATALE].

Esempio: Ash effettua il suo tiro Benedizioni di Khorne e ottiene i seguenti risultati: 1, 2, 2, 2, 3, 4, 6, 6. Innanzitutto usa i due 6 per attivare Lame Warp (che richiede un doppio 5+), dunque gli rimangono i seguenti risultati: 1, 2, 2, 2, 3, 4.

Poi usa due 2 per attivare Devozione Irosa (che richiede qualsiasi doppio), rimanendo con i seguenti risultati: 1, 2, 3, 4. Tuttavia, ora che ha attivato due Benedizioni di Khorne, non può attivarne altre e scarta i dadi rimanenti.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **CONDOTTIERO SU JUGGERNAUT** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Teschi per Khorne. Puoi sostituirlo con Arcimassacratore.

POTENZIAMENTO STANDARD

TESCHI PER KHORNE

I cardini del Dio del Sangue sono tanto singolari quanto ferrei: le teste dei nemici degni vanno spiccate dal collo, i loro teschi vanno offerti come tributo. I campioni dell'iracondo nume credono che fatto di adorarlo passi per questi trofei sanguinosi.

Ogni volta che il portatore distrugge un'unità nemica con un attacco da mischia, tira un D6: con 2+ ottieni 1PC.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

ARCIMASSACRATORE

Ogni colpo che questo oscuro campione sferra contro i nemici è guidato con mano esperta in modo da infliggere il massimo del danno. Con pochi fendenti è in grado di smembrare i nemici più insigni come se fossero bestie da macello.

Le armi da mischia del portatore hanno l'abilità [PRECISIONE].

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario A Ferro e Fuoco. Puoi sostituirlo con Offerta di Sangue.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

A FERRO E FUOCO

Come una feroce orda barbarica, i World Eaters distruggono le fortezze nemiche e con esse attrezzature e reliquie insostituibili. Non si limitano a massacrare il nemico, ma annientano tutto ciò che ne costituisce l'identità e che ha di più caro.

Alla fine del turno avversario, ottieni 4PV se controlli il segnalino obiettivo più vicino al bordo del campo dell'avversario.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

OFFERTA DI SANGUE

A Khorne, si dice, non importa da dove venga il sangue versato. Il campo di battaglia è l'unico altare adatto per officiare i sacramenti di una divinità dall'indole così mostruosa.

Ottieni 2PV ogni volta che un modello dei **WORLD EATERS** della tua armata distrugge un'unità nemica con un attacco da mischia se quell'unità nemica ha iniziato la fase entro la gittata di un segnalino obiettivo.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



IRA SENZA CONTROLLO

FURIBONDI DI KARAGAR – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Chi colpisce un World Eater deve ucciderlo al primo colpo: altrimenti non farà che aumentarne l'ira e andrà incontro a una fine cruenta.

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

BERSAGLIO: un'unità di **BERZERKER** della tua armata che è Sotto Metà Forza e non è stata scelta per sparare o combattere in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase, le armi dei modelli della tua unità hanno l'abilità **[SCARICA DI COLPI 1]**.



1PC



FURIA INARRESTABILE

FURIBONDI DI KARAGAR – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Con i Chiodi del Macellaio che pulsano nel cervello, i World Eaters si addentrano a fondo nelle linee nemiche spazzando via qualsiasi ostacolo.

QUANDO: nella fase di Combattimento, subito prima che un'unità dei **WORLD EATERS** della tua armata Consolidi.

BERSAGLIO: quell'unità dei **WORLD EATERS**.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un movimento di Consolidamento, può muoversi di massimo 6" anziché massimo 3", a condizione che la tua unità termini quel movimento di Consolidamento entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.



1PC



OFFENSIVA SOVERCHIANTE

FURIBONDI DI KARAGAR – STRATAGEMMA GESTO EPICO

La mera, terrificante ferocia dei World Eaters alla carica è sufficiente a gettare nel panico persino i nemici più risoluti, prede di un terrore irrazionale e paralizzante.

QUANDO: nella tua fase di Carica, subito dopo che un'unità dei **WORLD EATERS** della tua armata ha terminato un movimento di Carica.

BERSAGLIO: quell'unità dei **WORLD EATERS**.

EFFETTO: scegli un'unità nemica entro la Distanza di Ingaggio della tua unità. Quell'unità nemica deve effettuare un test per i Traumi sottraendo 1 dal risultato.



1PC

KARAGAR L'INSANGUINATO

M	R	S	Fe	D	CO
10"	6	2+	7	6+	2
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

La scia di sangue che Karagar si è lasciato alle spalle fra le stelle è così immensa che gli è valsa come ricompensa un Juggernaut, un destriero demoniaco a metà fra una macchina da guerra d'ottone e un ariete da sfondamento vivente. Compito di questo mostro è portare Karagar nella mischia e schiacciare i nemici sotto gli zoccoli.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMI DA TIRO						
Pistola plasma – standard [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2
ARMI DA MISCHIA						
Lama a catena suprema	Mischia	7	2+	6	-1	2
Corno affilato del Juggernaut [ATTACCHI EXTRA, LANCIA]	Mischia	4	3+	6	-1	2

ABILITÀ

FAZIONE: Benedizioni di Khorne

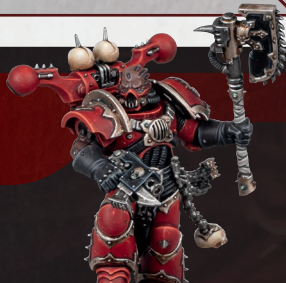
Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: IN SELLA, PERSONAGGIO, CAOS, KHORNE, CONDOTTIERO SU JUGGERNAUT, KARAGAR L'INSANGUINATO

KEYWORD DI FAZIONE: WORLD EATERS

BERZERKER DI KHORNE

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



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Berzerker di Khorne, fanatici fino all'estremismo, si fregiano del loro ruolo di distruttori sacri del Dio del Sangue. L'ira sovannaturale generata dal Warp spinge questi guerrieri psicopatici a un'infinita smania di azione. Chi li affronta in battaglia svanisce sotto una pioggia di colpi possenti in grado di fendere arti e infrangere scudi.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMI DA TIRO						
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola plasma – standard [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
ARMI DA MISCHIA						
Lama a catena dei Berzerker	Mischia	4	3+	5	-1	1
Eviscerator di Khorne	Mischia	3	3+	8	-2	2

ABILITÀ

FAZIONE: Benedizioni di Khorne

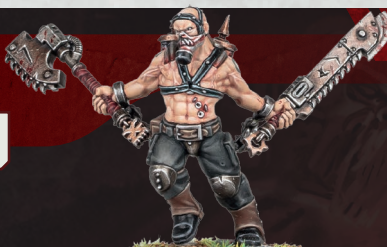
Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, CAOS, KHORNE, BERZERKER

KEYWORD DI FAZIONE: WORLD EATERS

SHAGAL

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	6+	1	7+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Shagal, fra i più forti, feroci e sanguinari seguaci mortali dei World Eaters, cercano di emulare i loro cruenti signori in ogni maniera possibile. Quando vengono inviati in battaglia, entrano nella mischia con selvaggio abbandono, mulinando le armi a catena nella speranza di guadagnarsi il favore dei padroni.

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
	Lame a catena degli Shagal [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	2	4+	3	0	1
	Lama a catena straziatrice [SCARICA DI COLPI 1]	Mischia	2	5+	5	-1	2
	Schiantateschi	Mischia	4	4+	4	-1	2

ABILITÀ

BASE: **Insensibile al Dolore 6+**

FAZIONE: **Benedizioni di Khorne**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, CAOS, KHORNE, SHAGAL



KEYWORD DI FAZIONE:
WORLD EATERS