



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: AELDARI

I FRANGIFATO

Gli Asuryani degli arcamondi alterano il flusso del destino per garantire la sopravvivenza della propria gente. La Veggente Iraneth è una veterana di questa infinita campagna. Attraversando la galassia ha combattuto innumerevoli battaglie per sviare e neutralizzare le minacce, conscia che un contingente scattante e versatile è lo strumento migliore per adempiere ai suoi obiettivi. Pertanto guida una schiera capace di colpire con rapidità e decisione, perfetta sia nelle sparatorie a bruciapelo che nelle incursioni mordi e fuggi.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Veggente Iraneth (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: Tempesta Arcana; pistola shuriken; lancia incantata.

B Guardiani Difensori (11 modelli)

- 10 Guardiani Difensori sono equipaggiati con: fucile shuriken; arma da corpo a corpo.
- 1 Piattaforma Armi Pesanti è equipaggiata con: cannone stellare; arma da corpo a corpo.

C Cavalcavento (6 modelli)

- 4 Cavalcavento sono equipaggiati con: doppio fucile shuriken; arma da corpo a corpo.
- 2 Cavalcavento sono equipaggiati con: laser a dispersione; arma da corpo a corpo.

D Spettrocustode (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: lancia splendente; 2 fucili shuriken; spadone fantasma.





PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: AELDARI

I FRANGIFATO

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Frangifato nelle prossime pagine; esse sono state 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, Trama del Fato, menzionata sulle schede tecniche di molte unità e descritta in basso.

TRAMA DEL FATO

Gli Aeldari vivono sul filo dell'estinzione. In virtù di ciò, i loro Veggenti sono diventati esperti nel predire il futuro, nello scorgere i molti fili del fato di fronte alle loro genti e nel distinguere le conseguenze di ciascuno. Una semplice azione compiuta al momento esatto può evitare eventi catastrofici, aiutando gli Aeldari nella loro sempiterna lotta per la sopravvivenza.

All'inizio della battaglia effettua un tiro Trama del Fato tirando dodici D6.

Se lo desideri puoi poi ripetere il tiro di tutti questi dadi, ma se lo fai tiri un D6 in meno. Puoi continuare a ripetere il tiro di tutti i dadi in tal modo, togliendo un D6 ogni volta, finché non sei soddisfatto del risultato (o ti rimane soltanto un D6).

Quando sei soddisfatto dei risultati, i dadi restanti diventano i tuoi dadi Fato per la battaglia. Non puoi cambiare o ripetere ulteriormente tali risultati, a meno che una regola non lo specifichi. Tieni i tuoi dadi Fato da parte: questa è la tua riserva di dadi Fato.

Prima di effettuare un tiro di dado per un modello o unità della tua armata con l'abilità Trama del Fato, se hai uno o più dadi nella tua riserva di dadi Fato puoi usare uno di essi. Per farlo, scegli uno di quei dadi Fato per sostituire quel tiro di dado. Il dado che sostituisci non viene tirato; usa invece il valore del dado Fato scelto come se l'avessi tirato (ciò conta come un tiro di dado non modificato di quel valore a tutti i fini delle regole). Puoi usare ogni dado Fato in tal modo solo una volta. Una volta usato, rimuovi il dado Fato dalla tua riserva di dadi Fato e tira tutti gli eventuali restanti dadi che fanno parte di quel tiro. Puoi usare i dadi Fato per qualsiasi dei seguenti tipi di tiro:

- Tiro per Avanzare
- Test per i Traumi
- Tiro per Caricare
- Tiro per i Danni
- Tiro per Colpire
- Tiro salvezza
- Tiro per Ferire

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **VEGGENTE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamiento Preveggenza. Puoi sostituirlo con Potenza Arcana.

POTENZIAMENTO STANDARD

PREVEGGENZA (PSICHICA)

I Veggenti degli Aeldari sono in grado di percepire la trama del fato e la ragnatela fratturata che si intreccia per formare il futuro. I più dotati possono manipolare questo flusso, percependo quello che deve ancora accadere e dirigendo i propri seguaci di conseguenza.

Una volta per turno puoi scegliere l'unità del portatore come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione per OPC. Se l'unità del portatore si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli, quando risolvi questo Stratagemma i colpi vengono messi a segno con tiri per Colpire non modificati di 4+. Altrimenti, quando risolvi questo Stratagemma vengono messi a segno colpi con tiri per Colpire non modificati di 5+.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

POTENZA ARCANICA (PSICHICA)

La possanza psichica di questo guerriero è strepitosa, ravvivata dalla fredda rabbia che prova verso coloro che affrettano l'estinzione del popolo Aeldari. Scatenata i suoi prodigiosi poteri sui nemici senza pietà né esitazione, tempestandoli di saettanti fulmini smeraldo o spingendoli alla pazzia con spettrali allucinazioni.

Ogni volta che il portatore effettua un attacco psichico ripeti i tiri per colpire pari a 1, ripeti i tiri per Ferire pari a 1 e ripeti i tiri per i Danni pari a 1.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Scopi Incomprensibili. Puoi sostituirlo con Un Destino più Grande.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

SCOPI INCOMPRESIBILI

I piani di battaglia degli Asuryani sono coadiuvati dalle visioni profetiche dei Veggenti ed affinati grazie alla loro aliena sapienza arcana. Per quanto le azioni degli Aeldari possano sembrare follia agli occhi dei nemici, in realtà ogni loro mossa li porta più vicini alla vittoria.

Alla fine del tuo turno ottieni 3PV se controlli uno o più segnalini obiettivo che non si trovano nella tua zona di schieramento e che non controllavi all'inizio del turno.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

UN DESTINO PIÙ GRANDE

La battaglia incombente non è che un passo di una strada più grande che conduce nelle ombre di un futuro ancora da plasmare. I nemici sono soltanto ostacoli da oltrepassare o neutralizzare.

Alla fine della battaglia ottieni 10PV se una o più unità della tua armata (escluse le unità Traumatizzate) si trovano interamente nella zona di schieramento dell'avversario.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



REAZIONI SCATTANTI

I FRANGIFATO – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Le reazioni degli Aeldari sono così rapide da consentirgli di schivare proiettili, raggi e lame nemiche con sprezzante facilità.

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** degli **AELDARI** o **IN SELLA** degli **AELDARI** 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.



1PC



TEMPESTA DI COLPI

I FRANGIFATO – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

In un'inquietante sincronia, gli Aeldari concentrano il fuoco in una devastante salva che sradica gli sfortunati bersagli in modo rapido e definitivo.

QUANDO: nella tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: fino a due unità **IN SELLA** degli **AELDARI** della tua armata o un'unità di **FANTERIA** degli **AELDARI** della tua armata.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello di una di quelle unità effettua un attacco aggiungi 1 al tiro per Colpire.



1PC



RAPIDO COME LO ZEFIRO

I FRANGIFATO – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Lottare contro gli Aeldari è come tentare di colpire il fumo e l'aria. Muovendosi con incredibile rapidità e agilità, attaccano e scompaiono prima che i nemici possano avvertire la loro presenza.

QUANDO: alla fine della tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: fino a due unità **IN SELLA** degli **AELDARI** della tua armata che non si trovano entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, o un'unità di **FANTERIA** degli **AELDARI** della tua armata che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.

EFFETTO: ognuna di quelle unità può effettuare un movimento Normale di massimo 6".

RESTRIZIONI: fino alla fine del turno quelle unità non sono idonee a dichiarare una carica.



1PC

VEGGENTE IRANETH

| | | | | | |
|-------------------------|---|----|----|----|----|
| M | R | S | Fe | D | CO |
| 7" | 3 | 6+ | 4 | 6+ | 1 |
| 4+ TIRO INVULNERABILITÀ | | | | | |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

In battaglia, i seguaci si affidano all'autorevolezza di Iraneth. Questa Veggente riesce a carpire le intenzioni degli avversari e predire le conseguenze dei loro attacchi. La sua mente è un'autentica arma, poiché con un solo pensiero può evocare terrificanti tempeste di luccicante energia arcana o manipolare le causalità del fato.

| ARMIA | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|--------------------------------------|---------|----|----|----|----|----|
| Tempesta Arcana [AREA, PSICHICA] | 24" | D6 | 3+ | 6 | -2 | D3 |
| Pistola shuriken [ASSALTO, PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | -1 | 1 |
| Lancia incantata [ASSALTO, PSICHICA] | 12" | 1 | 2+ | 9 | 0 | 3 |

| ARMIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|-----------------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Lancia incantata [PSICHICA] | Mischia | 2 | 2+ | 3 | 0 | 3 |

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **GUARDIANI DIFENSORI**

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Trama del Fato**

Sorte (Psichica): nella tua fase di Comando puoi tirare un D6: con 2+ scegli un'unità degli **AELDARI** amica entro 12" da questo **PSIONICO**. Fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, ogni volta che un attacco ha come bersaglio quella unità sottrai 1 dal tiro per Ferire.

KEYWORD: PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, VEGGENTE, IRANETH



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

GUARDIANI DIFENSORI

| | | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|--------------------------|
| M | R | S | Fe | D | CO | |
| 7" | 3 | 4+ | 1 | 6+ | 2 | GUARDIANO DIFENSORE |
| 7" | 3 | 4+ | 2 | 6+ | 0 | PIATTAFORMA ARMI PESANTI |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Guardiani Difensori sono versatili truppe di supporto, capaci di scatenare raffiche fulminanti dai fucili shuriken. Talvolta impiegano Piattaforme Armi Pesanti a-grav, che possono montare una vasta gamma di potenti dotazioni con le quali devastare i corazzati o falciare torme di fanti.

| ARMIA | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|---------------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Fucile shuriken [ASSALTO] | 18" | 2 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Cannone stellare | 36" | 2 | 3+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|-----------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Arma da corpo a corpo | Mischia | 1 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Difensori del Destino: alla fine della tua fase di Comando, per ogni segnalino obiettivo che controlli e che ha entro la sua gittata una o più unità della tua armata con questa abilità, tira un D6 e aggiungilo alla tua riserva di dadi Fato tenendo in mostra la faccia del risultato.

Piattaforma Assistita: quando l'ultimo modello di Guardiano Difensore di questa unità viene distrutto, anche eventuali modelli di Piattaforma Armi Pesanti rimasti in questa unità vengono distrutti.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, GUARDIANI, GUARDIANI DIFENSORI



KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

CAVALCAVENTO

| | | | | | |
|-----|---|----|----|----|----|
| M | R | S | Fe | D | CO |
| 14" | 4 | 3+ | 2 | 6+ | 2 |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le moto a reazione dei Cavalcavento attraversano chilometri nell'arco di pochi secondi, e domare questi mezzi incredibili richiede molta abilità. Da guerrieri come loro ci si aspetta questo e altro, poiché in battaglia devono essere in grado di annientare ogni resistenza con le devastanti raffiche sparate dalle armi montate sulle moto.

| ARMI DA TIRO | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|--|---------|---|----|----|----|----|
| Laser a dispersione | 36" | 6 | 3+ | 5 | 0 | 1 |
| Doppio fucile shuriken [ASSALTO, BINATA] | 18" | 2 | 3+ | 4 | -1 | 1 |

| ARMI DA MISCHIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|-----------------------|---------|---|----|----|----|----|
| Arma da corpo a corpo | Mischia | 3 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

SQUADRE DI PATTUGLIA

All'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia, prima che le unità vengano schierate, questa unità può essere divisa in due unità, ciascuna formata da tre modelli. Se lo fa, ciascuna di quelle unità deve contenere un modello equipaggiato con un laser a dispersione.

ABILITÀ

FAZIONE: **Trama del Fato**

Morte Rapida: ogni volta che un modello di quest'unità effettua un attacco da tiro contro il bersaglio idoneo più vicino, ripeti i tiri per Colpire pari a 1. Se il bersaglio di quell'attacco si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo controllato dall'avversario, puoi invece ripetere i tiri per Colpire.

KEYWORD: IN SELLA, VOLARE, CAVALCAVENTO

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI

SPETTROCUSTODE

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| M | R | S | Fe | D | CO |
| 8" | 11 | 2+ | 10 | 6+ | 3 |



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Spetrocustodi sono costruiti di spetterso agili e sveltanti, alimentati dallo spirito di un eroe aeldari caduto. Questi possenti guerrieri fantasma possono brandire vari armamenti, da magli ad energia e scimitarre senzienti ad armi pesanti in grado di distruggere da lontano corazzati o squadre di fanteria.

| ARMI DA TIRO | GITTATA | A | AB | Fo | VP | Da |
|---------------------------|---------|---|----|----|----|------|
| Lancia splendente | 36" | 1 | 4+ | 12 | -3 | D6+2 |
| Fucile shuriken [ASSALTO] | 18" | 2 | 4+ | 4 | -1 | 1 |

| ARMI DA MISCHIA | GITTATA | A | AC | Fo | VP | Da |
|-----------------------------|---------|---|----|----|----|------|
| Spadone fantasma – fendente | Mischia | 4 | 4+ | 10 | -3 | D6+1 |
| Spadone fantasma – spazzata | Mischia | 8 | 4+ | 7 | -2 | 2 |

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1**

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

KEYWORD: MOSTRO, CAMMINATORE, SPETTROCOSTRUTTO, SPETTROCUSTODE

KEYWORD DI FAZIONE:
AELDARI