



## PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DEATHWATCH

# FORZA DELLA VEGLIA ALPHION

Dotata di un'impressionante potenza di fuoco, esperienza e forza in mischia, questa forza d'attacco è stata assegnata al Tenente Alphion per sradicare l'infestazione xeno su Malachote Primus. I suoi uomini incarnano la versatilità che la Deathwatch richiede per adattarsi e sradicare le variegate minacce aliene e sul campo il loro talento bellico è formidabile.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

### A Tenente Alphion (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola requiem; arma potenziata perfezionata.

### B Apotecario Krenn (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola requiem Absolver; pistola Reductor; arma da corpo a corpo.

### C Squadra Intercessor (10 modelli)

- 1 Intercessor Sergente è equipaggiato con: fucile requiem a lunga gittata; pistola requiem; arma da corpo a corpo.
- 7 Intercessor sono equipaggiati con: fucile requiem a lunga gittata; pistola requiem; arma da corpo a corpo.
- 2 Intercessor sono equipaggiati con: lanciagranate Astartes; fucile requiem a lunga gittata; pistola requiem; arma da corpo a corpo.

### D Squadra Aggressori (3 modelli)

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





# PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DEATHWATCH

## FORZA DELLA VEGLIA ALPHION

### ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare la Forza della Veglia Alphion 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 una folgore. 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. Corazzati pesanti, potente artiglieria e 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 **TENENTE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Aegis Vigilans. Puoi sostituirlo con Flagello degli Alieni.

#### POTENZIAMENTO STANDARD

##### AEGIS VIGILANS

*Questo antico mantello adamantino venne fabbricato dal riverito artefice Solomonius Derante, che si dice abbia studiato per un secolo le capacità offensive di ogni specie xeno nota al Genere Umano. Derante riversò tutte le conoscenze che aveva acquisito nel suo capolavoro, certo che avrebbe protetto i guerrieri della Deathwatch contro gli orrori di una galassia oscura e spietata.*

Aggiungi 1 alla caratteristica Resistenza dei modelli nell'unità del portatore, e tali modelli hanno un tiro invulnerabilità di 4+.

0

#### POTENZIAMENTO OPZIONALE

##### FLAGELLO DEGLI ALIENI

*Addros Garatine; Lutheo Voss; Remus Iolo; Variel lo Spietato: questi sono solo alcuni leggendari campioni della Deathwatch che hanno impugnatto questa lama eccelsa per affrontare ogni sorta di xeno. Si narra che il loro giusto odio abbia pervaso a tal punto la spada che il suo spirito macchina adesso detesta gli alieni con la stessa feroce intensità dei guerrieri che la brandiscono.*

Le armi da mischia del portatore hanno l'abilità [PRECISIONE] e ogni volta che il portatore effettua un attacco da mischia aggiungi 1 al tiro per Ferire.

## OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Intuito dei Cacciatori. Puoi sostituirlo con Dottrina della Decapitazione.

### OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

#### INTUITO DEI CACCIATORI

*I guerrieri della Deathwatch sanno che gli innumerevoli nemici dell'Umanità sono in grado di escogitare sorprese strategiche di ogni tipo se un avversario negligente gli concede tempo e spazio per farlo. Il dogma delle dottrine belliche della Deathwatch è colpire rapidamente e con decisione, così da non concedere mai alla preda un simile vantaggio.*

All'inizio di ciascuno dei tuoi turni scegli un segnalino obiettivo che non si trova entro la tua zona di schieramento. Alla fine del prossimo turno dell'avversario ottieni 4PV se controlli quel segnalino obiettivo ed entro la sua gittata ci sono una o più unità degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata (escluse le unità Traumatizzate).

0

### OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

#### DOTTRINA DELLA DECAPITAZIONE

*Contro la maggior parte delle fazioni aliene, specie quelle più numerose e indisciplinate, la strategia più vantaggiosa è tagliare loro la testa e lasciare che il corpo muoia. La Deathwatch ha messo in pratica tale principio fino a trasformarlo in una vera e propria forma d'arte.*

Ogni volta che un'unità degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata distrugge un modello di **PERSONAGGIO** nemico ottieni 5PV.

Se alla fine della battaglia tutti i modelli di **PERSONAGGIO** nemici sono stati distrutti ottieni 5PV.

## STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



### ISTINTI DEI VETERANI

FORZA DELLA VEGLIA ALPHION – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Ogni confratello della Deathwatch è un veterano leggendario che può vantare un istinto di sopravvivenza eccezionalmente sviluppato, nonché grinta e determinazione in abbondanza.*

**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 degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase i modelli della tua unità hanno l'abilità Insensibile al Dolore 5+. Se la tua unità ha la keyword **GRAVIS**, i suoi modelli hanno invece l'abilità Insensibile al Dolore 4+.



1PC



### MUNIZIONI SPECIALISTICHE

FORZA DELLA VEGLIA ALPHION – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Dai proiettili Fuoco Infernale che spruzzano acido mutageno ai Kraken in grado di penetrare le corazze, fino agli instabili ma letali Vendetta, la Deathwatch impiega un'ampia gamma di rare munizioni specialistiche per combattere le prede aliene.*

**QUANDO:** nella tua fase di Tiro.

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

**EFFETTO:** scegli uno dei set di abilità in basso. Fino alla fine della fase, le armi da tiro dei modelli della tua unità hanno quel set di abilità:

- [ANTI-MOSTRO 5+, ANTI-VEICOLO 5+, TERMICA 2]
- [ASSALTO, IGNORA LA COPERTURA, SCARICA DI COLPI 2]



1PC

### TELEPORTARIUM DELLA DEATHWATCH

FORZA DELLA VEGLIA ALPHION – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*Nella sua guerra perenne contro gli invasori xeno, la Deathwatch utilizza tecnologie tanto rare quanto sofisticate. Molte delle sue navi da guerra sono munite di santuari teleportarium estremamente protetti e insolitamente precisi, che consentono di schierare i kill team nel cuore delle postazioni nemiche.*

**QUANDO:** alla fine della fase di Combattimento dell'avversario.

**BERSAGLIO:** un'unità degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica.

**EFFETTO:** rimuovi la tua unità dal campo di battaglia. Nel passo Rinforzi della tua prossima fase di Movimento schiera la tua unità ovunque sul campo a più di 3" in orizzontale da tutti i modelli nemici.

**RESTRIZIONI:** puoi usare questo Stratagemma solo una volta. Fino alla fine del turno la tua unità non è idonea a dichiarare una carica dopo che è stata schierata sul campo.

## TENENTE ALPHION

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Oltre a vantare una preparazione tattica di alto livello, i Tenenti della Deathwatch sono guerrieri estremamente abili in grado di sterminare ogni forma di vita xeno. Alphion grida ordini e coordina il fuoco dei confratelli mentre avanza nel folto della mischia, abbattendo le più possenti minacce aliene con i fendenti della sua crepitante spada potenziata.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
<b>ARMI DA TIRO</b>						
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
<b>ARMI DA MISCHIA</b>						
Arma potenziata perfezionata	Mischia	5	2+	5	-2	2

#### LEADER

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

#### ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

**Priorità dei Bersagli:** l'unità di questo modello è idonea a sparare e a dichiarare una carica in un turno in cui ha Ripiegato.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIUM, TACTICUS, TENENTE, ALPHION

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## APOTECARIO KRENN

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



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Oltre a effettuare operazioni chirurgiche sul campo, l'Apotecario deve recuperare il seme genetico dei caduti per preservare il Capitolo nelle generazioni a venire. A questo scopo è munito delle dotazioni per donare riposo a chi non può salvare e per estrarre le preziose ghiandole progenoidi.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
<b>ARMI DA TIRO</b>						
Pistola requiem Absolver [PISTOLA]	18"	1	3+	5	-1	2
Pistola Reductor [PISTOLA]	3"	1	3+	4	-4	2
<b>ARMI DA MISCHIA</b>						
Arma da corpo a corpo	Mischia	4	3+	4	0	1

#### LEADER

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

#### ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

**Nartecium:** fintanto che questo modello guida un'unità, nella tua fase di Comando puoi riportare in essa 1 modello distrutto (esclusi i modelli di **PERSONAGGIO**).

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIUM, TACTICUS, APOTECARIO, KRENN

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## 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
Lanciagranate Astartes – a frammentazione [AREA]	24"	D3	3+	4	0	1
Lanciagranate Astartes – perforante	24"	1	3+	9	-2	D3
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
Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	4	0	1

### SQUADRE DI PATTUGLIA

All'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia, prima che qualsiasi unità venga schierata, questa unità può essere divisa in due unità, ognuna formata da cinque modelli. Se lo fa, ciascuna di quelle unità deve contenere un modello equipaggiato con un lanciagranate Astartes.

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

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

### ABILITÀ

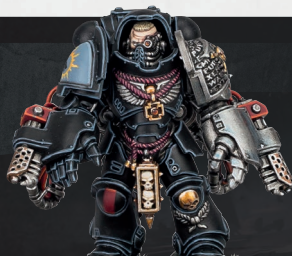
FAZIONE: **Giuramento Solenne**



KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## 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

### ABILITÀ

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

**Potenza di Fuoco Ravvicinata:** ogni volta che un modello di questa unità effettua un attacco da tiro contro il bersaglio idoneo più vicino, migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.

KEYWORD: FANTERIA, IMPERIUM, GRAVIS, SQUADRA AGGRESSORI



KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH