



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DRUKHARI

LE LAME DEL TORMENTO

Inizialmente radunati per terrificanti incursioni sul mondo notturno Somniad, i guerrieri dell'Arconte Malivex hanno lottato fianco a fianco nel corso di molte scorrerie nello spazio reale. Il condottiero predilige i massacri repentini e si è fatto la nomea di abbandonare a un fato gramo chiunque non riesca a tenere il passo. Per questa ragione, i suoi tirapiedi tentano continuamente di compiere un'efferatezza dietro l'altra per mostrare il proprio valore al padrone e seguire il ritmo frenetico dettato dalle sue incursioni mordi e fuggi.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Arconte Malivex (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola a schegge; lama necrotica.

B Guerrieri Cabaliti (10 modelli)

- 1 Sybarita è equipaggiato con: pistola a schegge; arma del Sybarita.
- 7 Guerrieri Cabaliti sono equipaggiati con: fucile a schegge; arma da corpo a corpo.
- 1 Guerriero Cabalita è equipaggiato con: evisceratore; arma da corpo a corpo.
- 1 Guerriero Cabalita è equipaggiato con: cannone a schegge; arma da corpo a corpo.

D Raider (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: cannone disintegratore; ali falcate.

C Incubi (5 modelli)

- 1 Klaivex è equipaggiato con: semiklaive.
- 4 Incubi sono equipaggiati con: klaive.

E Ravager (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: 2 lance oscure; cannone disintegratore; ali falcate.



Cannone disintegratore



Lancia oscura



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DRUKHARI

LE LAME DEL TORMENTO

ABILITÀ

Nelle prossime pagine puoi trovare le schede tecniche necessarie a usare le Lame del Tormento, ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che essa possiede. Ciò include un'abilità di Fazione (Trae Forza dal Dolore) che viene solo nominata nella scheda tecnica di ogni unità e descritta di seguito.

TRAE FORZA DAL DOLORE

Le specialità dei Drukhari sono le torture meticolose, le lame affilate, i veleni letali e gli abomini grotteschi. Approfittando dell'intricato dedalo della Rete, riescono a colpire quasi ovunque. Ciurme di predoni aggrediscono i pianeti della galassia prorompendo da portali nascosti e di cui le vittime, nient'altro che bestiame o burattini ai loro occhi, ignorano l'esistenza. Nutrendosi delle anime dei nemici uccisi, i Drukhari ottengono una possanza soprannaturale, grazie alla quale si tramutano in autentiche macchine omicide.

Le unità della tua armata possono diventare Rafforzate dal Dolore. Puoi rappresentarlo usando gli indicatori Dolore. Ottieni 1 indicatore Dolore:

- All'inizio della battaglia.
- Ogni volta che un'unità nemica viene distrutta.
- Ogni volta che un'unità nemica fallisce un test per i Traumi.

Ogni volta che ottieni un indicatore Dolore, mettilo da parte, formando così la tua riserva di indicatori Dolore.

All'inizio di qualsiasi fase puoi spendere uno o più indicatori Dolore della tua riserva. Ogni volta che lo fai, seleziona un'unità della tua armata con l'abilità Trae Forza dal Dolore. Fino alla fine della fase quell'unità è Rafforzata e ottiene le abilità elencate di seguito, a seconda della fase.

Rafforzata nella fase di Movimento o di Carica: puoi ripetere i tiri per Avanzare o per Caricare di quell'unità.

Rafforzata nella fase di Tiro o di Combattimento: ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco, puoi ripetere il tiro per Colpire.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **ARCONTE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Bottiglia di Verme Sussultante. Puoi sostituirlo con Predatore Malevolo.

POTENZIAMENTO STANDARD

BOTTIGLIA DI VERME SUSSULTANTE

All'interno di questa fiaschetta di vetronera si agita un neuroparassita prelevato dalla Rete e collegato a un'invenzione delle Congreghe degli Haemonculi. Il verme, che stride e si dimena, viene costretto ad assorbire le agonie psichiche dell'anima sul campo di battaglia, energie che poi vomita in ondate di dolore concentrato, un tonico rigenerante per i Drukhari nelle vicinanze.

Fintanto che il portatore guida un'unità, i modelli di quell'unità hanno l'abilità Insensibile al Dolore 5+.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

PREDATORE MALEVOLO

Questo crudele condottiero drukhari ha molta esperienza nel dare la caccia alle prede sui campi di battaglia dello spazio reale. Quando si tratta di tormentare la vittima, sa come ottenere il massimo dai suoi guerrieri dotati di abilità e velocità sovrumane.

L'unità del portatore è idonea a sparare e dichiarare una carica in un turno in cui ha Ripiegato.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Razziatori Rapaci. Puoi sostituirlo con Mostro Assassino.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

RAZZIATORI RAPACI

La battaglia è poco più di un avvincente diversivo per questo gruppo di razziatori, di gran lunga più interessati a superare i lenti nemici per saccheggiare le linee di rifornimento e i centri di civili in cerca di bottini e dolore.

Alla fine del tuo turno ottieni 3PV se una o più unità dei **DRUKHARI** della tua armata (escluse le unità Traumatizzate) si trovano interamente nella zona di schieramento dell'avversario. Se una o più di tali unità sono di **FANTERIA**, ottieni invece 4PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

MOSTRO ASSASSINO

I condottieri dei Drukharì godono nell'incutere paura e orrore tra i ranghi delle prede e fanno in modo che tutti vedano le vittime urlare e sanguinare, sia per amplificare l'effetto sugli astanti che per cementare la propria posizione tra i seguaci.

Alla fine della fase di Combattimento ottieni 3PV se il tuo modello di **ARCONTE** ha distrutto uno o più modelli nemici in quella fase.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



REAZIONI RAPIDISSIME

LE LAME DEL TORMENTO – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

I riflessi iperveloci dei Drukharì consentono loro di scansarsi e abbassarsi per evitare persino i colpi più rapidi dei nemici.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario o nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i suoi bersagli.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dei **DRUKHARI** 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 dai tiri per Colpire.



1PC



MOLTI TAGLI

LE LAME DEL TORMENTO – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Gli abitanti di Commorrhagh predano d'istinto i deboli, godendo nell'ucciderli una ferita alla volta.

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

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dei **DRUKHARI** della tua armata che 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]** quando hanno come bersaglio un'unità sotto la sua Forza Iniziale.



1PC



ARRIVATI E PARTITI IN UN LAMPO

LE LAME DEL TORMENTO – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

I predoni pirati possiedono un'agilità e una velocità di reazione mozzafiato, riuscendo a saltare su e giù dai ponti dei loro trasporti a-grav con incredibile facilità.

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

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dei **DRUKHARI** della tua armata che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica, e un modello di **TRASPORTO** amico.

EFFETTO: la tua unità di **FANTERIA** può imbarcarsi in quel modello di **TRASPORTO**.

RESTRIZIONI: ogni modello della tua unità di **FANTERIA** deve trovarsi entro 3" da quel modello di **TRASPORTO** ed esso deve avere una capacità di trasporto sufficiente a imbarcare l'intera unità.

1PC

ARCONTE MALIVEX

M	R	S	Fe	D	CO
8"	3	4+	4	6+	1
2+ TIRO INVULNERABILITÀ*					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

L'Arconte Malivex guida l'élite della sua Cabala ovunque decida di lanciare un'incursione nello spazio reale. Rapido e letale, strappa le anime dai corpi delle vittime usando la lama necrotica mentre evita con sprezzante facilità le controffensive nemiche.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola a schegge [ANTI-FANTERIA 3+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	2	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama necrotica [ANTI-FANTERIA 3+]	Mischia	5	2+	3	-2	2

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **GUERRIERI CABALITI**

* TIRO INVULNERABILITÀ

Non puoi ripetere i tiri salvezza invulnerabilità effettuati per questo modello. La prima volta che fallisci un tiro salvezza invulnerabilità per questo modello, fino alla fine della battaglia esso non ha più tiri salvezza invulnerabilità.

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Trae Forza dal Dolore**

KEYWORD: FANTERIA, CABALA, PERSONAGGIO, AELDARI, ARCONTE, MALIVEX

KEYWORD DI FAZIONE:
DRUKHARI

INCUBI

M	R	S	Fe	D	CO	
7"	3	3+	1	6+	1	INCUBI
7"	3	3+	2	6+	1	KLAIVEX
5+ TIRO INVULNERABILITÀ						



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Incubi sono guerrieri perfezionisti del rango più elevato. Protetti da antiche e decorate armature di piastre, sono rapidi e muovono i klaive giganti in modo esperto e micidiale. Attaccano le alte sfere nemiche e ne schiacciano lo spirito con congegni di tortura psichica chiamati tormentatori.

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Semiklaive – lama singola	Mischia	3	3+	4	-2	2
Semiklaive – due lame [BINATA]	Mischia	6	3+	4	-1	1
Klaive	Mischia	3	3+	4	-2	2

ABILITÀ

FAZIONE: **Trae Forza dal Dolore**

Tormentatori: all'inizio della fase di Combattimento ogni unità nemica entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità con questa abilità deve effettuare un test per i Traumi.

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

KEYWORD: FANTERIA, AELDARI, INCUBI

KEYWORD DI FAZIONE:
DRUKHARI

GUERRIERI CABALITI

M	R	S	Fe	D	CO
8"	3	4+	1	6+	2
6+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Completamente protetti da un'armatura segmentata e affilata, i Guerrieri Cabaliti incutono il timore che si nutre verso gli aracnidi. Abili e crudeli, durante avanzate rapide e scattanti scatenano salve di schegge pregne di tossine e danno la caccia a prede terrorizzate ad ogni capriccio del loro padrone.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Evisceratore [ASSALTO, TORRENZIALE]	18"	D6	N/A	6	0	1
Cannone a schegge [ANTI-FANTERIA 3+, PESANTE, SCARICA DI COLPI 1]	36"	3	4+	3	-1	2
Pistola a schegge [ANTI-FANTERIA 3+, ASSALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1
Fucile a schegge [ANTI-FANTERIA 3+, ASSALTO]	24"	2	3+	2	0	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma del Sybarita [ANTI-FANTERIA 3+]	Mischia	3	3+	3	-1	1
Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: Trae Forza dal Dolore

KEYWORD: FANTERIA, CABALA, LINEA DI BATTAGLIA, AELDARI, GUERRIERI CABALITI

KEYWORD DI FAZIONE:
DRAKHARI

RAIDER

M	R	S	Fe	D	CO
14"	8	4+	10	6+	2
6+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il Raider è il veicolo da trasporto preferito dei Drukharì. I suoi passeggeri possono scagliare raffiche dalle pedane piene di trofei mentre il vascello sfreccia verso lo scontro grazie alle turbine antigravitazionali. Quando i guerrieri a bordo si gettano nella mischia, il Raider attiva le armi pesanti e falcia i nemici a terra con catene strazianti e ali falcate.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Cannone Disintegratore	36"	3	3+	5	-2	2

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Ali falcate	Mischia	3	4+	6	0	1

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 11 modelli di FANTERIA dei DRAKHARI.

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Attacco in Profondità, Pedana di Tiro 11

FAZIONE: Trae Forza dal Dolore

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, VOLARE, AELDARI, RAIDER

KEYWORD DI FAZIONE:
DRAKHARI

RAVAGER

M R S Fe D CO
14" 9 4+ 11 6+ 3
6+ TIRO INVULNERABILITÀ

Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le cannoniere Ravager ricoprono il ruolo di supporti corazzati nelle incursioni dei Drukhar, ma possiedono anche la velocità e l'agilità per aggirare i fiacchi omologhi ostili. Queste assassine scattanti sono dotate di un arsenale sufficiente a sventrare i corazzati nemici, eliminare le loro risorse scelte e poi muoversi rapidamente verso nuovi territori di caccia.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Lancia oscura	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Cannone disintegratore	36"	3	3+	5	-2	2

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

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Attacco in Profondità

FAZIONE: Trae Forza dal Dolore

KEYWORD: VEICOLO, CABALA, VOLARE, AELDARI, RAVAGER

KEYWORD DI FAZIONE:
DRUKHARI