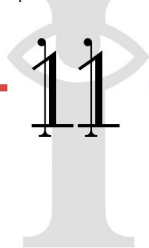


### Interferenza psichica

*Voci urlanti risuonano nei venti dell'Empyrean. Ondate di interferenze statiche riempiono i pensieri degli psionici sul campo di battaglia, disturbandone la connessione con i poteri del Warp e rendendo difficile concentrarsi. Le energie sfrigolano, disperdendosi come nebbia al vento.*



Incrementa di 1 il costo in Carica Warp di tutti i poteri psionici.

Persistente

### Benedizione psichica

*Ondate su ondate di energia warp fluiscono sul campo di battaglia, come una marea che inonda una spiaggia in secca. Gli occhi ardono di potere e gli psionici scoprono di essere in grado di assorbire tutte le energie dell'Empyrean necessarie ad alimentare persino le abilità più terrificanti.*

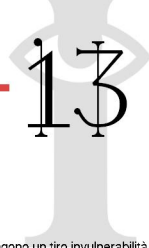


Diminuisce di 1 il costo in Carica Warp di tutti i poteri psionici (fino a un minimo di 1).

Persistente

### Scudo empyrico

*Fitte e dolciastre masse di nebbie dell'anima appena percettibili fluttuano sul campo. Si addensano attorno ai guerrieri, entrando e uscendo casualmente dalla realtà. Ove queste brume del Warp si solidificano, bloccano proiettili e lame.*



Tutti i modelli ottengono un tiro invulnerabilità di 6+. Se un modello possiede già un tiro invulnerabilità, puoi invece aggiungere 1 al tiro quando lo effettui. I risultati pari a 1 (prima di applicare i modificatori) falliscono sempre.

Persistente

### Marea di annullamento

*Le correnti entropiche affliggono le armate, fantasmi di dati e maree della miseria prosciugano i poteri protettivi sia della stregoneria che della tecnologia. I campi di forza si dissolvono in piogge di scintille, le barriere magiche svaniscono come fumo e persino i Daemons vengono privati delle loro normali protezioni warp dalla marea di annullamento.*

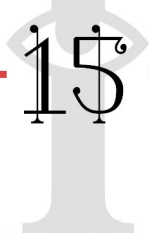


I modelli non possono effettuare tiri invulnerabilità.

Persistente

### Potere assoluto

*Una burrasca di furia imperversa sul campo, facendo piovere ectoplasma scarlatto ovunque. Una rabbia intensa riempie le menti degli psionici, caricandoli di energia e trasformando i loro poteri in arieti warp.*

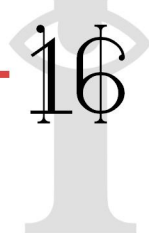


Se uno Psionico ottiene qualsiasi risultato doppio quando effettua un test Psionico, quel potere si manifesta automaticamente e non si possono effettuare tiri per Bloccare il Potere per resistergli.

Persistente

### Gli abitanti hanno fame

*Quando il velo della realtà si assottiglia, terribili predatori dal Warp iniziano a girare come squali attirati dal sangue. Gli psionici sul campo di battaglia tremano e faticano a concentrarsi poiché avvertono tentacoli che sondano le loro menti e un caldo respiro sulfureo sul collo.*



Se uno Psionico ottiene qualsiasi risultato doppio quando effettua un test Psionico, subisce i Pericoli del Warp.

Persistente

### Flutto warp

*Mentre gli ululanti venti psichici spazzano il territorio, gli psionici riescono a scagliare i propri poteri ancora più lontano. Fiamme stregate e scudi di forza mentale vengono trasportati lontano velocemente dalle brusche maree dell'Empyrean.*

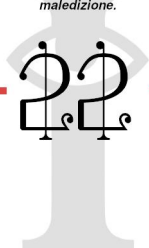


La gittata di tutti i poteri psionici è raddoppiata.

Persistente

### Riflusso warp

*Sebbene la tempesta warp infuri oltre il velo, questo campo di battaglia si trova in una bonaccia. Le energie dell'Immaterium scemano a tal punto che gli psionici faticano a proiettare i poteri oltre la propria persona. Per alcuni guerrieri si tratta di un sollievo, per altri di una maledizione.*

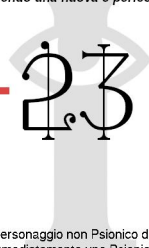


La gittata di tutti i poteri psionici è dimezzata.

Persistente

### Apoteosi psichica

*Il mutamento sconfinato scivola attraverso la sottile pelle della realtà. I fili del fato vengono rimossi e i potenziali nascosti sbloccati all'improvviso. Come l'alba che infrange il buio, una mente potente viene risvegliata come mai prima d'ora scoprendo una nuova e pericolosa energia.*



Scegli a caso un personaggio non Psionico della tua armata: quel modello diventa immediatamente uno Psionico e rimane tale per il resto della battaglia. Questo modello può tentare di manifestare il potere psionico Castigo una volta in ciascuna delle tue fasi Psioniche. Tuttavia, questo modello subisce i Pericoli del Warp ogni volta che fallisce un test Psionico.

Istantaneo

### Tunnel warp

*Mentre il Warp infuria, le sue imprevedibili correnti afferrano gli ignari e li spingono in luoghi inaspettati attraverso la realtà. Questa transizione è così veloce che i guerrieri hanno a mala pena il tempo di accorgersi di essersi mossi.*

24

Scegli una qualunque unità non veicolo amica che non è bloccata in combattimento e rimuovila dal tavolo. Poi schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità non può muoversi nella fase di Movimento del turno in cui arriva ed è considerata essersi mossa ai fini di tutte le regole (ad esempio se spara con armi Pesanti ecc.), ma a parte questo può agire normalmente per il resto del turno (cioè può sparare, caricare ecc.).

Istantaneo

### La realtà accelera

*All'interno di alcune tempeste warp il flusso temporale della realtà accelera come l'acqua che scorre fra le rapide rocciose. I guerrieri si vedono catapultati sul campo di battaglia e coloro la cui anima è più vicina al Warp possono muoversi più veloci di tutti.*

25

Tutti i modelli possono muoversi di 1" extra nella propria fase di Movimento. Psionici e Daemons possono muoversi di 3" extra nella propria fase di Movimento.

Persistente

### La realtà rallenta

*L'area si addensa divenendo un miasma fitto e appiccicoso che si attacca ai combattenti e li rallenta. Coloro in cui le energie warp scorrono forti subiscono gli effetti peggiori, come se camminassero nel feroce movimento che si sta solidificando.*

26

Tutti i modelli si muovono di 1" in meno nella propria fase di Movimento (fino a un minimo di 0"). Psionici e Daemons si muovono di 3" in meno nella propria fase di Movimento (fino a un minimo di 0").

Persistente

### Ombre warp

*La tempesta warp porta con sé un tramonto innaturale, ammantando il campo di battaglia con ombre in movimento e tenebre striscianti. I guerrieri strizzano gli occhi nella fredda oscurità e le loro anime si riempiono di paura alla vista di tale fenomeno anormale e dei pericoli invisibili che sicuramente si celano al suo interno.*

31

La regola speciale Combattimento Notturno (vedi Warhammer 40,000: Regolamento) è in vigore.

Persistente

### Potenza empyrica

*Tra le vorticanti maree del Warp si spalancano fauci zannute che vomitano le anime di potenti guerrieri. Questi echi spirituali degli eroi sciamano come un'ondata, vincolandosi alle forme corporee dei combattenti e degli psionici e donando una forza innaturale ai loro colpi.*

32

Tutti i modelli sommano 1 alla propria caratteristica Forza. Psionici e Daemons sommano invece 2 alla propria caratteristica Forza.

Persistente

### Resistenza empyrica

*Un roboante tornado di energia warp vortica sul campo di battaglia. Ai combattenti delle armate su cui passa si indurisce la pelle come fosse cuoio, si ispessiscono i tendini e crescono squame o innaturali piastre puntute che respingono gli attacchi.*

33

Tutti i modelli sommano 1 alla propria caratteristica Resistenza. Psionici e Daemons sommano invece 2 alla propria caratteristica Resistenza.

Persistente

### Furia empyrica

*Nubi rosso sangue scendono silenziose sul campo avvolgendo le armate in un miasma tossico. I cuori dei combattenti pulsano più velocemente e l'adrenalina scorre, mentre i soldati vengono pervasi da un'insolita rabbia che li spinge a colpire selvaggiamente i nemici urlando furiosamente.*

34

Tutti i modelli sommano 1 alla propria caratteristica Attacchi. Psionici e Daemons sommano invece 2 alla propria caratteristica Attacchi.

Persistente

### Coraggio empyrico

*Sibilanti venti warp spazzano il campo di battaglia portando con sé le voci dei morti eroici. Parole di incoraggiamento e risolutezza riempiono le menti degli eserciti, i cui guerrieri traggono forza e rinsaldano i cuori grazie alle esortazioni dei campioni defunti in passato.*

35

Tutti i modelli sommano 1 alla propria caratteristica Disciplina. Psionici e Daemons sommano invece 2 alla propria caratteristica Disciplina.

Persistente

### Terrore empyrico

*Quando il Warp preme sulla pelle della realtà, spiriti malefici la attraversano per perseguitare gli abitanti dello spazio reale. Qualcosa si muove e si divincola nella visione periferica dei combattenti. Un orrore strisciante e un terrore irrazionale riempiono le menti degli uomini, oltre alla sensazione che ci sia qualcosa di terribile che sfugge alla vista.*

36

Tutti i modelli sottraggono 1 dalla propria caratteristica Disciplina. Psionici e Daemons sottraggono invece 2 dalla propria caratteristica Disciplina.

Persistente

### Rigenerazione warp

*Una tempestosa ondata di energia dell'Empyrean imperversa sul campo di battaglia ricucendo la care lacerata e rinsaldando le ossa spezzate. Nessuno sa cosa il Warp prenda in cambio di questo apparente miracolo, ma per quanto sembri benevolo c'è sempre un prezzo da pagare.*

41

Ogni modello sul campo recupera una singola ferita persa in precedenza in battaglia.

Istantaneo

### Preveggenza empyrica

*Lampi precognitivi bombardano chi combatte, improvvise bufere di profezie e tempeste di predizioni mostrano loro quando e dove colpire il nemico. Chi è più affine al Warp ne beneficia maggiormente, ottenendo una preveggenza quasi divina della trama del fato.*

42

Puoi ripetere tutti i tiri per Colpire pari a 1. Puoi invece ripetere tutti i tiri per Colpire falliti effettuati da Daemons o Psionici.

Persistente

### Ritorno di fiamma empyrica

*Un grido acuto comincia a formarsi sul campo di battaglia, un urlante vento warp che diventa sempre più assordante e selvaggio ad ogni momento. Gli psionici cadono in ginocchio con le mani premute sulle orecchie e i dotti auricolari che sanguinano, mentre i malefici strilli raggiungono una frequenza insopportabile.*

43

Tira un dado per ogni Psionico sul campo di battaglia: con 4+ quel modello subisce immediatamente una ferita; non sono concessi tiri salvezza di nessun tipo.

Istantaneo

### Condotta dell'Immaterium

*Come un fulmine che colpisce un albero, una punta di energia warp si conficca in uno degli psionici che stanno combattendo. Sapendo che permettere a quel potere di radicarsi al suo interno lo porterebbe ad una morte orribile, egli incanala disperatamente l'ondata di energia e la rilascia.*

44

Scegli uno Psionico a caso sul campo di battaglia. Egli può immediatamente manifestare e risolvere un potere psionico che conosce come se fosse la sua fase Psionica. Non è necessario nessun test Psionico né si può effettuare nessun tentativo per Bloccare il Potere. Dopo aver risolto il potere psionico, il modello subisce automaticamente i Pericoli del Warp.

Istantaneo

### Resurrezione warp

*Con il Warp che fluisce selvaggio tutt'attorno, l'ordine naturale della realtà si distorce. I fantasmi dei morti recenti sfuggono alla fredda presa della morte e ritornano nei corpi abbandonati, risanando carne e ossa per alzarsi e continuare a combattere.*

45

Scegli un'unità di Fanteria amica sul campo di battaglia: Puoi immediatamente riportare in gioco in quell'unità un suo modello che era morto. Puoi riportare in gioco invece D3 modelli uccisi se l'unità scelta ha il Ruolo Bellico Truppe.

Istantaneo

### Padronanza empyrica

*Il campo di battaglia si trova nell'occhio della tempesta, un'isola di calme correnti warp tra la follia del maelstrom. Gli psionici riescono a controllare i propri poteri e a disfare quelli avversari più facilmente di quanto abbiano mai fatto nella loro vita.*

46

Ripeti tutti i test Psionici falliti e i tiri per Bloccare il Potere falliti.

Persistente

### Potere schiacciante

*In mezzo alla follia della tempesta warp, un'esplosione meteorica di potere cala dall'alto colpendo uno degli psionici in campo. Luminoso di energia e di potenziale, quel guerriero dà inizio a una carneficina tra le forze nemiche.*

\$1

Scegli uno Psionico a caso sul campo di battaglia. Raddoppia le sue caratteristiche Forza, Resistenza e Attacchi.

Persistente

### Bonaccia warp

*La tempesta warp si dissipa improvvisamente com'era cominciata, fino a svanire del tutto, tanto che per un breve momento i pericoli dei fallimenti psichici scompaiono. Gli psionici che stanno combattendo colgono al volo l'occasione di manipolare in sicurezza i propri poteri, sapendo che una benedizione simile non può durare a lungo.*

\$2

gli Psionici non possono subire i Pericoli del Warp.

Persistente

### Devastazione psichica

*Nubi di energia psionica calano sul campo e nel cielo compaiono occhi grandi quanto navi stellari. Ovunque le energie psichiche vengano scatenate all'ombra di quella strana tempesta warp scrutatrice, i loro effetti vengono amplificati, sanando o distruggendo in modo spettacolare.*

\$3

Ogni volta che un potere psionico viene manifestato e non viene annullato da un test per Bloccare il Potere, risolvi i suoi effetti e poi risolvi un'altra volta. Se il potere psionico ti consente di prendere di mira un'unità, puoi scegliere un bersaglio diverso per la seconda serie di effetti, oppure puoi infliggere danni doppi, donare il doppio dei bonus o infliggere il doppio delle penalità alla stessa unità. Non è richiesto nessun test Psionico aggiuntivo e non si può effettuare nessun test per Bloccare il Potere per cercare di annullare la seconda serie di effetti.

Persistente

### Invulnerabilità empyrica

*I venti warp fischiano formando una massa di vorticante energia oscura che scende a spirale e sferza con tentacoli ectoplasmatici. Il fenomeno avvolge un singolo psionico, respingendo lame, proiettili e dardi energetici dei nemici, tenendolo al sicuro.*

\$4

Scegli uno Psionico sul campo di battaglia. Ripeti tutti i tiri salvezza falliti di quel modello.

Persistente

### Mutazione incontrollata

*Man mano che le ondate warp avanzano sempre più alte, le energie sconfinata che rilasciano iniziano a sopraffare gli psionici sul terreno sottostante. La carne si scioglie come cera. Tentacoli, occhi e fauci si fanno strada tra ossa e metallo e le vittime urlanti degenerano in Spawn rignonfie.*

\$5

Scegli uno Psionico a caso sul campo di battaglia e tira due dadi: se il risultato è uguale o superiore alla caratteristica Disciplina di quel modello, egli viene ucciso. Se disponi di un modello di Chaos Spawn, prima di rimuovere quello Psionico come perdita, i giocatori spargono. Chi vince controlla la Chaos Spawn per il resto della battaglia e la schiera ovunque entro 6" dallo Psionico e a più di 1" da qualsiasi modello nemico. La Chaos Spawn può prendere qualunque dotazione e opzione a cui ha normalmente accesso (ma non puoi aggiungere modelli di Chaos Spawn addizionali). La Chaos Spawn non può muoversi nella fase di Movimento del turno in cui arriva, ed è considerata essersi mossa ai fini di tutte le regole (ad esempio per sparare con le armi Pesanti ecc.), ma a parte questo può agire normalmente durante il resto del suo turno (cioè può sparare, caricare ecc.).

Istantaneo

### Possessione oscura

*Una voce insidiosa sibila e inganna, minaccia e impreca al di sopra dei venti ululanti della tempesta warp. Se uno degli psionici in campo dovesse avere una volontà troppo debole per resistere alla chiamata, il Daemon che si avvicina celato nella bufera gli ruberà la carne e lo farà suo...*

\$6

Scegli uno Psionico a caso sul campo di battaglia e tira due dadi: se il risultato è uguale o superiore alla caratteristica Disciplina di quel modello, egli viene ucciso. Se disponi di un modello di Daemon Prince, prima di rimuovere quello Psionico come perdita, il giocatore a cui è stato ucciso lo Psionico ottiene il controllo del Daemon Prince per il resto della battaglia e lo schiera ovunque entro 6" dallo Psionico e a più di 1" da qualsiasi modello nemico. Il Daemon Prince può prendere qualunque dotazione e opzione a cui ha normalmente accesso. Il Daemon Prince non può muoversi nella fase di Movimento del turno in cui arriva, ed è considerato essersi mosso ai fini di tutte le regole (ad esempio per sparare con le armi Pesanti ecc.), ma a parte questo può agire normalmente durante il resto del suo turno (cioè può sparare, caricare ecc.).

Istantaneo

### Terrori del Warp

*Con la tempesta warp che infuria sempre più ad ogni momento, abomini predatori delle profondità dell'Empyrean si avvicinano al campo di battaglia. Si tratta di enormi e potenti mostri tentacolati i cui tendini si dipanano attorno alle menti e alle anime delle prede, e le cui fauci schiocciano bramose del banchetto.*

61

Ogni volta che uno Psionico subisce i Pericoli del Warp, tira due volte sulla tabella dei Pericoli del Warp e applica entrambi i risultati.

Persistente

### Esplosione warp

*Il cielo sul campo di battaglia si riempie di nubi di fumo nero e luminose saette verdi. Dardi arcuati di energia warp si abbattano sul terreno scorticandolo, riducendo i guerrieri in atomi e le macchine da guerra in cumuli di metallo fuso.*

62

Tira un dado per ogni unità sul campo di battaglia. Con 1 quell'unità viene colpita da un'esplosione warp e subisce D3 colpi a FoB che non concedono tiri armatura. Le ferite sono assegnate dal giocatore che la controlla.

Istantaneo

### L'irrealtà regna sovrana

*Lacerata dagli artigli rapaci della tempesta warp, la realtà inizia a rompersi e sfaldarsi. Il tempo vacilla e balugina. La gravità varia e le immutabili leggi della fisica si disfano lasciando i combattenti a dimenarsi selvaggiamente, a cadere in aria o ad inginocchiarsi vacillanti e sbigottiti.*

63

Tutti i tiri di dado pari a 1 contano come 6, e tutti i tiri pari a 6 contano come 1.

Persistente

### Stordimento psichico

*La tempesta warp viene illuminata da un improvviso e accecante fuoco empyrico, luminoso quanto la detonazione di una serie di siluri ciclonici. Chi è dotato di sensibilità psionica volta disperatamente lo sguardo cercando di proteggere i propri sensi dalla travolgente esplosione di luci e suoni.*

64

Tira un dado per ogni Psionico sul campo di battaglia: con 6 quello Psionico perde immediatamente un potere psionico che conosce scelto a caso. Non può più usare tale potere per il resto della battaglia.

Istantaneo

### Marea demoniaca

*Quando la furia della tempesta warp imperversa sul campo di battaglia la realtà si strappa con un terribile suono viscido di lacerazione e un'ondata di entità innaturali vi si riversa. Daemons degli dei del Chaos balzano follemente gettandosi sulle armate con barbaro slancio.*

65

Se si dispone dei modelli, i giocatori spargono e chi vince ottiene il controllo di una sola unità delle seguenti per il resto della battaglia: 10 Bloodletters of Khorne, 10 Pink Horrors of Tzeentch, 10 Plaguebearers of Nurgle oppure 10 Daemonettes of Slaanesh, che può schierare ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità non può includere modelli addizionali, ma per il resto può prendere qualsiasi altra opzione o dotazione a cui ha normalmente accesso. L'unità non può muoversi nella fase di Movimento del turno in cui arriva, ed è considerata essersi mossa ai fini di tutte le regole (ad esempio per sparare con le armi Pesanti ecc.), ma a parte questo può agire normalmente durante il resto del suo turno (cioè può sparare, caricare ecc.).

Istantaneo

### Breccia empyrica

*Il catastrofico potere della tempesta warp avanza e sul campo di battaglia si apre uno squarcio nell'Empyrean. Da quella breccia esce un possente signore demoniaco, un'entità di crudeltà e distruzione che emette un trionfante ruggito di libertà prima di gettarsi nella mischia.*

66

Se si dispone del modello, i giocatori spargono e chi vince ottiene il controllo di un Bloodthirster of Unfettered Fury, un Bloodthirster of Insensate Rage, un Wrath of Khorne Bloodthirster, un Lord of Change, un Great Unclean One o una Keeper of Secrets per il resto della partita, e può schierarlo ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello può prendere qualsiasi opzione o dotazione a cui ha normalmente accesso. Il modello non può muoversi nella fase di Movimento del turno in cui arriva, ed è considerato essersi mosso ai fini di tutte le regole (ad esempio per sparare con le armi Pesanti ecc.), ma a parte questo può agire normalmente durante il resto del suo turno (cioè può sparare, caricare ecc.).

Istantaneo