

PATRULLA REDUCTO MEDUSANO

HABILIDADES

En estas páginas encontrarás las hojas de datos necesarias para usar el Reducto medusano. Están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla y contienen las habilidades de cada unidad. Incluyen además una habilidad de facción (Juramento y órdenes), que se indica en la hoja de unidad de todas las unidades y se describe a continuación.

JURAMENTO Y ÓRDENES

En la batalla, los Marines Espaciales hacen juramentos sagrados para destruir a los enemigos del Emperador y mantener el honor de su Capítulo. Cuando los Ángeles de la Muerte atacan, lo hacen con la precisión de un cirujano y la fuerza de un rayo. La experiencia y los conocimientos estratégicos los ayudan a leer la forma cambiante de la batalla con rapidez y claridad, dirigiendo su ira hacia un blanco prioritario tras otro. Cuando los que están al mando son aniquilados, el enemigo se tambalea sin líder. Los blindados, la artillería y las élites de las fuerzas rivales son arrasadas a una velocidad espeluznante, hasta que los Ángeles de la Muerte del Emperador se alzan victoriosos sobre un campo de restos humeantes y cadáveres acribillados, y el honor queda finalmente satisfecho.

Al inicio de tu fase de mando, elige 1 unidad del ejército de tu oponente. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad enemiga es tu blanco de Juramento y órdenes. Siempre que una miniatura con esta habilidad realice un ataque que tome como blanco tu blanco de Juramento y órdenes, puedes repetir las tiradas para impactar.

MEJORAS

Tu miniatura **TECNOMARINE** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y tiene la mejora Furia de la Gorgona. Puedes reemplazarla por Unidad entre máquinas.

MEJORA POR DEFECTO

FURIA DE LA GORGONA

Cuando la ira ardiente de su ancestro genético rompe sus cadenas, los Manos de Hierro dejan de lado la lógica en favor de una furia aterradora..

Las armas de combate equipadas al portador tienen un atributo Habilidad de Armas de 2+ y la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

0

MEJORA OPCIONAL

UNIDAD ENTRE MÁQUINAS

Este campeón de los Manos de Hierro avanza como una máquina hacia el combate al lado de sus hermanos de batalla. Juntos, él y sus guerreros son una fuerza implacable y libran la guerra con fría lógica y furia calculada.

En el paso de Declarar formaciones de batalla, el portador puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE INTERESORES PESADOS**.





OBJETIVOS SECUNDARIOS

Debes usar el objetivo secundario Avanzar y asegurar.
Puedes reemplazar esto por Destrucción metódica.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

AVANZAR Y ASEGURAR

Tus objetivos han sido identificados, y consideras que el enemigo que tienes frente a ti es débil. Converge en las coordenadas del objetivo y elimina todo su rastro del campo de batalla con bólder y espada.

Al final de la batalla, obtienes 10PV si controlas más objetivos que tu oponente En tierra de nadie.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

DESTRUCCIÓN METÓDICA

Utiliza patrones de disparo optimizados para destruir tus objetivos y no te detengas hasta que la victoria sea total.

Siempre que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército elimina una unidad enemiga con un ataque a distancia, obtienes 2PV.

ESTRATEGEMAS

Puedes utilizar las estrategias siguientes:



1PM

POTENCIA DE FUEGO METÓDICA

ESTRATEGEMA REDUCTO MEDUSANO – ARDID ESTRATÉGICO

Moviéndose con una sincronización y disciplina asombrosas, los Manos de Hierro se retiran de la lucha y aplican soluciones de disparo bien preparadas para aniquilar a sus enemigos con descargas a corto alcance.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército retroceda.

BLANCO: Esa unidad **ADEPTUS ASTARTES**.

EFEECTO: Hasta el final del turno, puedes elegir tu unidad para disparar en un turno en el que haya retrocedido.



1PM

LA PIEDAD ES DEBILIDAD

ESTRATEGEMA REDUCTO MEDUSANO – TÁCTICA DE BATALLA

La lógica calculadora de los Manos de Hierro dicta que, una vez que un enemigo ha sido marcado para su destrucción, no habrá tregua hasta que el objetivo sea aniquilado.

CUÁNDO: Al inicio de tu fase de disparo.

BLANCO: Una o más unidades **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

EFEECTO: Elige 1 unidad enemiga. Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de esas unidades **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** mientras tomen como blanco esa unidad enemiga.



1PM

DOCTRINAS DE DISPARO COGITADAS

ESTRATEGEMA REDUCTO MEDUSANO – TÁCTICA DE BATALLA

Las unidades acorazadas de los Manos de Hierro utilizan augméticos avanzados con los que distribuyen datos de puntería y dirigen sus disparos, antes de reubicarse en vectores de consolidación predeterminados para preparar su próxima acción.

CUÁNDO: En tu fase de disparo, justo después de que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército haya disparado.

BLANCO: Esa unidad **ADEPTUS ASTARTES** si está fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga.

EFEECTO: Tu unidad puede realizar un movimiento Normal de hasta 3". Si lo hace, hasta el final del turno tu unidad no se podrá elegir para declarar una carga.

TECNOMARINE GORLOCH KATAAN

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	4	6+	1



Hoja de datos de Patrulla

Tras sustituir gran parte de su carne por metal, Gorloch Kataan es venerado por sus hermanos de batalla debido a su excepcional afinidad con la maquinaria y su inagotable pulsión por castigar a los enemigos del Capitulo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter de forja [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	24"	3	2+	5	-1	2
Pistola grav [ANTIVEHÍCULOS 2+, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hacha de energía ommissiana	Combate	4	3+	6	-2	2
Servobrazo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	3+	8	2	3

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Tecnomarine: Mientras esta miniatura se encuentre a 3" o menos de una o más unidades **VEHÍCULO ADEPTUS ASTARTES** amigas, esta miniatura tiene la habilidad **AGENTE SOLITARIO**.

Bendiciones del Ommissiah: en tu fase de mando, puedes elegir una miniatura **VEHÍCULO ADEPTUS ASTARTES** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Dicha miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

Venganza del Ommissiah: Si una miniatura **VEHÍCULO ADEPTUS ASTARTES** amiga es eliminada estando a 12" o menos de esta miniatura, hasta el final de la batalla el hacha de energía ommissiana de esta miniatura tiene un atributo Ataques de 7.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tecnomarine Gorloch Kataan – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: bólter de forja; pistola grav; hacha de energía ommissiana; servobrazo.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, IMPERIUM, TACTICUS, TECNOMARINE, GORLOCH KATAAN



CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS ASTARTES

ESCUADRA DE INTERCESORES PESADOS

M	R	S	H	L	CO
5"	6	3+	3	6+	2



Hoja de datos de Patrulla

Ataviados con gruesas armaduras Gravis, los Intercesores Pesados afianzan el terreno y son inamovibles en la defensa. Siempre listos para cualquier señal de contraataque enemigo, se mantienen firmes, lanzando descargas de fuego pesado que mantienen a raya a casi todo enemigo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [ASALTO, PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Rifle bólter pesado [ASALTO, PESADA]	30"	2	3+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

No ceder ante ningún enemigo: Mientras esta unidad se encuentre dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, siempre que se asigne a una miniatura de esta unidad un ataque con un atributo Daño de 1 suma 1 a las tiradas de salvación por armadura que se hagan contra ese ataque.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sargento Intercesor Pesado
- 4 Intercesores Pesados

El Sargento Intercesor Pesado está equipado con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter; rifle bólter pesado.

3 Intercesores Pesados están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter; rifle bólter pesado.

1 Intercesor Pesado está equipado con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter; bólter pesado.

CLAVES: INFANTERÍA; LÍNEA DE BATALLA; IMPERIUM; GRAVIS; ESCUADRA DE INTERCESORES PESADOS



CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS ASTARTES

SERVOTORRETAS FIRESTRIKE

M	R	S	H	L	CO
3"	6	2+	6	6+	2

Hoja de datos de Patrulla

Diseñada principalmente como arma defensiva, la Servotorreta Firestrike lanza devastadoras andanadas para asegurar flancos o bases de operaciones. Sobre sus plataformas gravitatorias ventrales, planea por el campo de batalla hasta alcanzar la posición ideal desde donde aniquilar al enemigo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Espolón láser Firestrike doble [ACOPLADA]	36"	2	2+	10	-3	106+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Protocolos centinela: Siempre que tomes a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos, al resolverla obtienes impactos con tiradas para impactar de 4+ sin modificar.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Servotorreta Firestrike

Esta miniatura está equipada con: espolón láser Firestrike doble; arma cuerpo a cuerpo

CLAVES: ARTILLERÍA, VEHÍCULO, IMPERIUM, SERVOTORRETAS FIRESTRIKE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES