

PATRULLA CAZADORES ARCHATORMENTA



HABILIDADES

En estas páginas encontrarás las hojas de datos necesarias para usar los Cazadores Archatormenta. 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 **SUBODEN KHAN** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y tiene la mejora Jinete supremo. Puedes reemplazarla por Cazador salvaje.

MEJORA POR DEFECTO

JINETE SUPREMO

Suboden Khan es un maestro del combate montado, tan veloz y esquivo como el viento cuando lucha desde su silla.

Siempre que una miniatura de la unidad del portador haga un movimiento normal, de avanzar, de retroceder o de carga, puede mover en horizontal a través de elementos de terreno.

0

MEJORA OPCIONAL

CAZADOR SALVAJE

Este campeón desata su ira contra el enemigo, disparando andanadas de disparos y descargando lluvias de golpes con furioso desenfreno.

Las armas de combate equipadas al portador tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].





OBJETIVOS SECUNDARIOS

Debes usar el objetivo secundario Tormenta Chogoriana. Puedes reemplazarlo por Recabatrofeos.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

TORMENTA CHOGORIANA

Este comandante impacta contra las líneas enemigas con la ferocidad de una tempestad rugiente batiendo estepas desoladas.

Al final de la fase de Carga, si tu unidad **SUBODEN KHAN** ha llevado a cabo un movimiento de Carga durante esa fase, obtienes 2PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

RECATATROFEOS

Para los orgullosos guerreros de los Cicatrices Blancas, la cacería nunca termina, pues siempre están buscando otra cabeza que reclamar en nombre del Khan.

Al final de la batalla, si la miniatura **SEÑOR DE LA GUERRA** de tu oponente ha sido eliminada, obtienes 10PV.

ESTRATAGEMAS

Puedes utilizar las estrategias siguientes:

JINETES DE TORMENTA

ESTRATEGEMA CAZADORES ARCHATORMENTA – TÁCTICA DE BATALLA

Cuando la cacería da comienzo, nada detiene a los Cicatrices Blancas, que cargan contra el enemigo confiando en su voluntad indomable y su fisiología mejorada para resistir la tormenta de fuego que les cae encima, mientras acortan la distancia y se preparan para asestar su golpe mortal.

CUÁNDO: En la fase de disparo del oponente o en la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de tu unidad, resta 1 a las tiradas para herir.

DESEMBARCO RELÁMPAGO

ESTRATEGEMA CAZADORES ARCHATORMENTA – ARDID ESTRATÉGICO

La infantería de los Cicatrices Blancas es experta en desplegarse rápidamente desde transportes blindados, a menudo antes de que su vehículo se haya detenido siquiera.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército desembarque de un **TRANSPORTE** que haya hecho un movimiento normal en esta fase.

BLANCO: Esa unidad **INFANTERÍA**.

EFFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad puede elegirse para declarar una carga.

PRESA DEL KHAN

ESTRATEGEMA CAZADORES ARCHATORMENTA – TÁCTICA DE BATALLA

Cuando los Khans de Chogoris van a la guerra, eligen sus presas cuidadosamente y tras eso les dan caza incansablemente hasta destruirlas.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no se haya elegido para disparar ni combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas equipadas a las miniaturas de tu unidad. Además, esas armas tienen las habilidades **[ANTIMONSTRUO 4+]** y **[ANTIVEHÍCULO 4+]**.

SUBODEN KHAN

M	R	S	H	L	CO
12"	5	3+	8	6+	2
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					

Hoja de datos de Patrulla

Digno hijo de Chogoris, Suboden Khan lidera la Primera Hermandad de los Cicatrices Blancas desde el sillín de Trueno, su motocicleta gravítica. Este maestro de la caballería dirige a sus fuerzas en cacerías y asaltos, aniquilando implacablemente a los enemigos en retirada.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	18"	1	2+	4	-1	1
Cañón gatling de campaña [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	8	2+	5	0	1
ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada de energía	Combate	8	2+	5	-2	1
Dientetormenta [LANZA, ANTIMONSTRUOS 4+, ANTIVEHÍCULOS 4+]	Combate	6	2+	6	-2	2

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **ESCUADRA DE BATIDORES**.

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Lanza de Chogoris: Esta unidad puede elegirse para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Suboden Khan – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter pesada; cañón gatling de campaña; Dientetormenta; espada de energía.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, IMPERIUM, CAPITÁN, SUBODEN KHAN

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, CICATRICES BLANCAS

ESCUADRA DE BATIDORES

M	R	S	H	L	CO
12"	5	3+	4	6+	2

Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras de Batidores avanzan por delante de las líneas principales de Marines Espaciales, protegen los flancos de las formaciones más grandes y persiguen a los infiltradores enemigos. Cuando entran en batalla, realizan ataques relámpago contra las posiciones defensivas y dan caza a aquellos que tratan de huir de la venganza del Capítulo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Rifle bólter doble [ACOLADA]	24"	2	3+	4	-1	1
ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Turbo: Cuando esta unidad avance, no hagas una tirada de avanzar para ella. En su lugar, hasta el final de la fase suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Sargento Incursor
■ 2 Batidores

Cada miniatura está equipada con: pistola bólter pesada; rifle bólter doble; espada sierra Astartes.

CLAVES: MONTADA, IMPERIUM, ESCUADRA DE BATIDORES

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES

ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	2



Hoja de datos de Patrulla

Los Intercosores de Asalto son una de las unidades de apoyo de combate más habituales en cualquier Capítulo. Se van acercando al enemigo mientras disparan con sus pistolas bórter pesadas, hasta acabar lanzándose al furor de la batalla y causando estragos con brutales golpes de sus espadas sierra.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bórter pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, escoge uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: INFANTERÍA; LÍNEA; IMPERIUM; TACTICUS
ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO



HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Intercosión quirúrgica: Siempre que una miniatura de esta unidad tome a una unidad enemiga como blanco de un ataque de combate, repite las tiradas para herir de 1. Si esa unidad enemiga está dentro del alcance de un marcador de objetivo puedes, en su lugar, repetir cualquier tirada para herir.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sargento Intercosor de Asalto
- 4 Intercosores de Asalto

El Sargento Intercosor de Asalto está equipado con: pistola de plasma; puño de energía.

Todos los Intercosores de Asalto están equipados con: rifle bórter pesado, espada sierra Astartes.

IMPULSOR

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	10	6+	2



Hoja de datos de Patrulla

Con propulsores vectoriales que lo hacen más rápido que cualquier otro tanque gravitatorio Marine Espacial, el Impulsor es altamente adaptable. Los Marines Espaciales lo emplean para maniobras rápidas de inserción y flanco, y es especialmente adecuado para ataques relámpago.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada graniferro [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Bórter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Batería de misiles Bellicatus – frag [ÁREA]	48"	106	3+	4	0	1
Batería de misiles Bellicatus – ícaro [ANTIVOLAR 2+]	48"	103	3+	8	1	2
Batería de misiles Bellicatus – perforante	48"	1	3+	8	-2	106

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas INFANTERÍA TACTICUS.

Antes de elegir blancos para esta arma, escoge uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, IMPERIUM, IMPULSOR



HABILIDADES

BÁSICAS: Cubierta de disparo 6, Final violento 103

FACCIÓN: Juramento y órdenes

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Impulsor

Esta miniatura está equipada con: batería de misiles Bellicatus; ametralladora pesada graniferro; 2 bórteres tormenta; casco blindado.

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES