



ASTRA MILITARUM

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.1

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos Destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura en rojo, con un resaltado aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

- Destacamento Compañía curtida

CONTENIDO:

Destacamentos	2
Protectores del paso	2
Compañía curtida	4
Hojas de datos	6
Rátidos	6
Tempestus Aquilons	8
FAQ y Fe de erratas	10



PROTECTORES DEL PASO

Cuando el Astra Militarum lanza ofensivas rápidas, sus rutas de ataque suelen planificarse con antelación. Si en su camino hay un puente crucial, un paso de montaña, un depósito de suministros u otro punto esencial, se puede encargar a una fuerza de élite que lo asegure antes de la ofensiva. Guerreros de élite del Militarum Tempestus o compañías especializadas como los Kasrkin suelen llevar a cabo este tipo de misiones. Desplegándose con aeronaves, paracaídas gravitatorios o columnas de rápidos blindados, golpean con fuerza la zona confiando en la potencia de fuego y la sorpresa para desalojar a los defensores. Una vez asegurado el lugar, las fuerzas de asalto deben aguantar todo lo que el enemigo les lance hasta que el grueso de la hueste imperial alcance su posición y los releve.

REGLA DE DESTACAMENTO



SOLO LOS MEJORES

Los soldados que componen estas fuerzas de ataque selectivo son elegidos cuidadosamente por su excelencia y se les proporciona un riguroso entrenamiento para prepararlos para las condiciones y los enemigos sobre el terreno.

Siempre que una miniatura **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** de tu ejército ataque a distancia, repite las tiradas para impactar de 1.

PURGAR LA ZONA DE COMBATE

La clave de esta fuerza es la rápida purga de enemigos locales mediante un despliegue repentino y tiroteos concentrados. Por ello, ya desciendan desde baja altitud o desde transportes blindados, estos soldados están entrenados para encontrar blancos y empezar a disparar en el instante en que los ven.

Siempre que una miniatura **MILITARUM TEMPESTUS** de tu ejército ataque a distancia en un turno en que fue desplegada en el campo de batalla desde la reserva, o desembarcó de un **TRANSPORTE**, suma 1 a las tiradas para impactar.

CLAVES



Si una miniatura **OFICIAL MILITARUM TEMPESTUS** de tu ejército es tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, las unidades **VÁSTAGOS TEMPESTUS** de tu ejército ganan la clave **LÍNEA DE BATALLA**, y mientras esas unidades no estén acobardadas, las miniaturas **VÁSTAGOS TEMPESTUS** de esas unidades suman 1 al atributo Control de Objetivos.

MEJORAS



VOCOSISTEMA BOMBAST

Este dispositivo es un gran ejemplo de una vocomatriz maestra de omnifrecuencia del desaparecido mundo forja de Urvax y facilita la rápida difusión de órdenes a través de toda la fuerza de ataque.

Solo miniatura **OFICIAL MILITARUM TEMPESTUS**. Siempre que el portador dé una Orden, si la unidad del portador incluye alguna miniatura equipada con un Vocomaestro, puede dar esa Orden a hasta 3 unidades **REGIMIENTO** diferentes, en lugar de solo a una.

BALIZA DE DESCENSO PRIORITARIO

Fijada a las runas de designación de la nave de este oficial y fuertemente protegida contra interferencias, esta baliza asegura que aterricen rápidamente y en el objetivo.

Solo miniatura **OFICIAL MILITARUM TEMPESTUS**. La unidad del portador puede desplegarse mediante Despliegue Rápido en el paso de refuerzos de tu primera, segunda, o tercera fase de movimiento, independientemente de cualquier regla de misión.

PROYECTOR DE OCULTACIÓN

Refugio de espíritus máquina protectores, este pequeño tecnosario se lleva en una cadena al cuello y oculta al portador y a sus compañeros cuando se desplazan.

Solo miniatura **OFICIAL MILITARUM TEMPESTUS**. Las unidades enemigas no pueden usar la estratagema Disparos preventivos para disparar a la unidad del portador.

AUGURIOS DE AVANZADA

Este oficial tácticamente astuto insiste en realizar barridos orbitales de sensores y psicsondeos antes del comienzo de la operación, proporcionando inteligencia vital.

Solo miniatura **OFICIAL INFANTERÍA**. Después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta 3 unidades **REGIMIENTO** de tu ejército y redespíégalas. Al hacerlo, puedes desplegar esas unidades en la reserva estratégica, sin importar cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica.





1PM

PROTOCOLO DE DESCENSO BELLICOSA

ESTRATEGEMA PROTECTORES DEL PASO – TÁCTICA DE BATALLA

Los protocolos de descenso Bellicosa requieren un intenso entrenamiento adicional, pero permiten aterrizar prácticamente sobre las posiciones enemigas.

CUÁNDO: En el paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** de tu ejército en reserva que tenga la habilidad Despliegue rápido.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cuando tu unidad se despliegue en el campo de batalla mediante Despliegue rápido, puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" en horizontal de toda unidad enemiga.

RESTRICCIONES: Hasta el final del turno, no se puede elegir tu unidad para declarar cargas.



2PM

FUEGO SOBRECARGADO

ESTRATEGEMA PROTECTORES DEL PASO – TÁCTICA DE BATALLA

A riesgo de quemar permanentemente sus cargadores, las armas pueden sobrecargarse temporalmente para proporcionar una potencia adicional en el momento crucial.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **MILITARUM TEMPESTUS** o **KASRKIN** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, al tomar como blanco una unidad enemiga a 12" o menos, mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de los rifles láser potenciados, pistolas láser potenciadas, rifles de tirador potenciados, fusiles repetidores potenciados, fusiles repetidores potenciados centinela, y carabinas láser potenciadas equipados a miniaturas de tu unidad.



1PM

DISPARAD Y CORRED

ESTRATEGEMA PROTECTORES DEL PASO – ARDID ESTRATÉGICO

Una vez desplegados, es vital que los soldados sigan en movimiento y disparando, evitando empantanarse y manteniendo la presión sobre sus tambaleantes enemigos.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **ASTRA MILITARUM** (salvo unidades **TITÁNICA**) de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, se puede elegir tu unidad para disparar en un turno en el que avanzó.



1PM

SERVODESIGNADORES

ESTRATEGEMA PROTECTORES DEL PASO – ARDID ESTRATÉGICO

Lanzados desde una cañonera Valkyrie modificada, servocráneos a gran altitud analizan los datos de la zona y proporcionan soluciones de tiro actualizadas a las tropas sobre el terreno.

CUÁNDO: En tu fase de disparo, justo después de que una unidad **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** de tu ejército haya disparado.

BLANCO: Esa unidad **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM**.

EFEECTO: Elige 1 unidad enemiga a la que impactase alguno de esos ataques y visible para tu unidad. Hasta el final de la fase, esa unidad enemiga no se beneficia de cobertura.



1PM

EXTRACCIÓN AÉREA

ESTRATEGEMA PROTECTORES DEL PASO – HAZAÑA ÉPICA

Estas rápidas maniobras son vitales para mantener el control de la situación táctica, tanto si las cañoneras se separan para atacar al enemigo desde un nuevo ángulo como si la infantería es extraída por lanzaderas para un rápido redespiegue.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate del oponente.

BLANCO: 1 unidad **VALKYRIE** de tu ejército que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza, o 1 unidad **ASTRA MILITARUM** de tu ejército que tenga la habilidad Despliegue rápido y que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

EFEECTO: Retira tu unidad del campo de batalla y colócala en reserva estratégica.



1PM

A MI POSICIÓN

ESTRATEGEMA PROTECTORES DEL PASO – HAZAÑA ÉPICA

Cazas de la Aeronautica Imperialis esperan en el aire para lanzar andanadas si el ataque falla. In extremis, estos medios pueden ser lanzados sobre posiciones imperiales en peligro de ser superadas, ofreciendo a los soldados la desesperada dignidad de llevar a sus enemigos con ellos a la muerte.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate del oponente.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA REGIMIENTO** de tu ejército que tenga alguna unidad enemiga en su zona de amenaza.

EFEECTO: Tira 1D6 por cada unidad enemiga en la zona de amenaza de tu unidad: con 2+, esa unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales. A continuación, tu unidad sufre 3D3 heridas mortales.





COMPAÑÍA CURTIDA

Venidos de mundos fortaleza o planetas asolados por la guerra incesante, los soldados de esta compañía han luchado en el frente durante muchos y sangrientos meses. Mientras otras formaciones se han derrumbado bajo presión, estos veteranos de voluntad férrea han conservado su férrea disciplina, cumpliendo las órdenes de sus severos y exigentes oficiales con una determinación nacida del orgullo y el fervor.

REGLA DE DESTACAMENTO



DISCIPLINA CRUEL

Los oficiales de esta compañía son veteranos astutos y de voluntad férrea, respetados y temidos en igual medida por sus tropas. Al oírles dar órdenes, incluso los soldados más agotados redoblan sus esfuerzos.

Suma 1 al número de órdenes que puede dar cada miniatura **OFICIAL ASTRA MILITARUM** de tu ejército, tal como se indica en su hoja de datos.

Mientras una unidad **ASTRA MILITARUM** de tu ejército sea afectada por una orden, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, repite también las tiradas para herir de 1.

MEJORAS



DISCIPLINA PSEUDOHUMANA

Los Ogretes responden bien a la férrea personalidad de este comisario y lo acompañan como guardaespaldas.

Solo miniatura **COMISARIO**. Añade la clave **OGRETE** a la lista de unidades a las que esta miniatura puede dar órdenes (tal como se indica en su hoja de datos).

En el paso de Declarar formaciones de batalla, el portador puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE OGRETES** o a una unidad **ESCUADRA DE TOROGRETES**.

OJO DE AQUILA

Esta lente biónica contiene un auspex miniaturizado capaz de detectar cualquier fallo en la defensa enemiga.

Solo miniatura **OFICIAL ASTRA MILITARUM**. Siempre que elijas una orden para darle al portador, puedes elegir esta orden:

Punto débil del blanco (Orden): Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco una unidad enemiga a 12" o menos, mejora en 1 el FP de ese ataque.

VETERANOS DE OPERACIONES ESPECIALES

Este veterano oficial de comando transmite a sus tropas su experiencia en la guerra clandestina.

Solo miniatura **OFICIAL INFANTERÍA ASTRA MILITARUM**. Siempre que elijas una orden para darle al portador, puedes elegir la orden de abajo:

Moverse a las sombras (Orden): Siempre que un ataque a distancia tome como blanco esta unidad, hasta que esos ataques hayan sido resueltos las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad Sigilo.

MEGÁFONO DE LAS ALABANZAS

Este dispositivo amplifica la voz del portador, permitiendo que sus órdenes se oigan a través del jaleo de la batalla.

Solo miniatura **OFICIAL ASTRA MILITARUM**. Siempre que vayas a elegir una unidad para que esta miniatura **OFICIAL** le de una orden, dicha unidad puede estar a 12" o menos en lugar de a 6" o menos.





A FUNCIONAR

COMPañía CURTIDA – ESTRATAGEMA

Este oficial lee el fluir de la batalla y reacciona en consecuencia, gritando órdenes que espera que se cumplan sin perder un instante.

CUÁNDO: Al inicio de cualquier fase.

BLANCO: Una unidad **OFICIAL ASTRA MILITARUM** de tu ejército.

EFEECTO: La miniatura **OFICIAL** de tu unidad puede dar 1 orden como si fuera tu fase de mando.



ARMADURA ADICIONAL

COMPañía CURTIDA – ESTRATAGEMA

Los soldados veteranos conocen el valor de llevar protección adicional, ya esté soldada a vehículos o se lleve puesta debajo de la armadura estándar.

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

BLANCO: 1 unidad **ASTRA MILITARUM** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.



SIN RETIRADA

COMPañía CURTIDA – ESTRATAGEMA

Curtidos en batalla y fanáticos, los veteranos soldados de élite de la compañía darán gustosos sus vidas para honrar al Emperador.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **ASTRA MILITARUM** de tu ejército afectada por la orden Deber y honor.

EFEECTO: Si tu unidad está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, ese marcador de objetivo permanece bajo tu control aunque no tengas miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de una fase.



FRANCOTIRADORES VETERANOS

COMPañía CURTIDA – ESTRATAGEMA

El disparo de precisión es una habilidad que mejora con la experiencia.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **ASTRA MILITARUM** de tu ejército que no se haya elegido para disparar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.



FUEGO PURIFICADOR

COMPañía CURTIDA – ESTRATAGEMA

Limpia la zona y defiende tus objetivos. No hagas prisioneros.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **ASTRA MILITARUM** de tu ejército afectada por una orden y que no se haya elegido para disparar en esta fase.

EFEECTO: Si tu unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, hasta el final de la fase las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.



MINUTO MORDIANO

COMPañía CURTIDA – ESTRATAGEMA

Este ejercicio de entrenamiento en disparo rápido, llamado así en referencia a soldados de Mordia, requiere una precisión y coordinación excepcionales, pero convierte en altamente letal incluso al más humilde rifle láser.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** de tu ejército afectada por la orden Primera línea ¡Fuego!, segunda línea ¡Fuego!

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, mejora en 1 el atributo Fuerza de ese ataque.

RÁTIDOS

M	R	S	H	L	CO
6"	2	6+	1	8+	1



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle de francotirador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-2	2
Rifle frenatanques [PESADA]	36"	1	3+	9	-3	106

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	5+	2	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: Infiltradores, Sigilo

Disparar y correr: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puede hacer un movimiento normal como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno no se puede elegir esta unidad para declarar una carga.

HABILIDADES DE EQUIPO

Chucho de batalla rávido: Una vez por batalla, cuando se elige esta unidad para disparar, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Nota de diseño: Coloca una ficha de Chucho de batalla Rávido junto a la unidad, y retírala una vez usada esta habilidad.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, RÁTIDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM

RÁTIDOS

Los rátidos, pseudohumanos diminutos con vista de águila y sigilosos por naturaleza, sirven al Astra Militarum como francotiradores de élite, pues son capaces de volarle la cabeza a un hereje desde más de un kilómetro de distancia. También se les usa como infiltradores y batidores, pues pueden observar al enemigo sin ser detectados.



OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad incluye 10 miniaturas, el rifle de francotirador de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 rifle frenatanques.
- Si esta unidad incluye 10 miniaturas, 1 miniatura puede equiparse con equipo de demolición.
- Si esta unidad incluye 10 miniaturas, puede equiparse con 1 Chucho de batalla Rátido.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 5-10 Rátidos

Cada miniatura está equipada con: rifle de francotirador; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, RÁTIDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM

TEMPESTUS AQUILONS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	1	7+	1



☉	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Carabina de fusión [ASALTO, FUSIÓN 2]	10"	1	3+	9	-4	106
➤	Carabina de plasma – normal [ASALTO]	18"	2	3+	7	-2	1
➤	Carabina de plasma – sobrecarga [ASALTO, DE RIESGO]	18"	2	3+	8	-3	2
	Carabina láser potenciada [ASALTO]	18"	2	3+	3	-1	1
	Fusil repetidor potenciado centinela [FUEGO RÁPIDO 4]	30"	4	4+	4	-1	1
➤	Lanzagranadas centinela – frag [ÁREA]	24"	103+3	4+	4	0	1
➤	Lanzagranadas centinela – perforante	24"	2	4+	9	-2	103
	Lanzallamas centinela [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106+3	N/A	4	0	1
	Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
	Pistola láser potenciada [PISTOLA]	12"	1	3+	3	-1	1
	Rifle láser telescópico potenciado [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-2	3

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
	Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1
	Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, HUMO, IMPERIUM, REGIMIENTO, MILITARUM TEMPESTUS, TEMPESTUS AQUILONS

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

Inserción precisa: Cuando esta unidad se despliega en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, puede realizar una Inserción precisa. Si lo hace, esta unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 3" en horizontal de toda unidad enemiga, pero hasta el final del turno no puede declarar cargas.

Servocentinela: Cuando esta unidad sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, el Tempestor Aquilon puede disparar con su arma centinela (es decir, su fusil repetidor potenciado centinela, su lanzagranadas centinela o su lanzallamas centinela) como si fuera tu fase de disparo.

Nota de diseño: Coloca un marcador de Servocentinela junto a esta unidad como recordatorio.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM

TEMPESTUS AQUILONS

Elegidos uno a uno por su naturaleza agresiva y violenta, los Tempestus Aquilons se despliegan exclusivamente mediante salto gravitatorio, aterrizando allí donde su potencia de fuego destructiva sea más necesaria. Van acompañados de servocentinelas automatizadas, que les proporcionan fuego adicional a medida que el asalto llega a su objetivo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El lanzallamas centinela del Tempestor Aquilon puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 fusil repetidor potenciado centinela
 - 1 lanzagranadas centinela
- La carabina láser potenciada del Tempestor Aquilon puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía
 - 1 espada sierra
 - 1 pistola láser potenciada
- El Tempestor Aquilon puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola bólder
 - 1 pistola láser potenciada
- La carabina láser potenciada de 1 Tempestus Aquilon puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 carabina de fusión
 - 1 carabina de plasma
- La carabina láser potenciada de 1 Tempestus Aquilon puede reemplazarse por 2 pistolas láser potenciadas.
- La carabina láser potenciada de 1 Tempestus Aquilon puede reemplazarse por 1 rifle láser telescópico potenciado.
- La carabina láser potenciada de hasta 2 Tempestus Aquilons puede reemplazarse por 1 pistola láser potenciada para cada uno.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tempestor Aquilon
- 9 Tempestor Aquilons

El Tempestor Aquilon está equipado con: carabina láser potenciada; lanzallamas centinela; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Tempestus Aquilon está equipado con: carabina láser potenciada; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, HUMO, IMPERIUM, REGIMIENTO, MILITARUM TEMPESTUS, TEMPESTUS AQUILONS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM



ASTRA MILITARUM

ACTUALIZACIONES Y FE DE ERRATAS

Pág. 70: Kasrkin, tablas de armas

Borra el perfil de “arma de energía” y añade los siguientes perfiles:

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1

Pág. 78: Regimiento de asedio, Apoyo artillero, Descarga de contención

Cambia a:

“Tira 1D6 por cada unidad enemiga que esté a más de 12” de toda miniatura de tu ejército que esté en el campo de batalla: con 5+, hasta el final de la ronda de batalla, esa unidad queda desorganizada. Mientras una unidad esté desorganizada, resta 2” a su atributo Movimiento y resta 2 a las tiradas de Carga que se hagan para ella. El número máximo de unidades que pueden estar desorganizadas por esta regla en cada ronda de batalla depende del tamaño de la batalla, como se muestra a continuación”.

Pág. 84: Elemento de reconocimiento, Maestros del camuflaje

Cambia a:

“Las miniaturas BÍPODE ASTRA MILITARUM y REGIMIENTO de tu ejército se benefician de cobertura. Si alguna de esas miniaturas se beneficia de cobertura por cualquier otra razón (p. ej., por estar completamente en una RUINA), mejora en 1 el atributo Salvación de esa miniatura (hasta un máximo de 3+)”.

Pág. 94: Escuadra de Mando de Krieg, tabla de armas a distancia, pistola bólter

Añade “[PISTOLA]”.

Pág. 94: Escuadra de Mando de Krieg, Opciones de equipo, quinto punto

Cambia a:

“La pistola láser de 1 Guardia Veterano que no esté equipado con contraagentes alquímicos puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:

- 1 pistola bólter
- 1 pistola de plasma”

Pág. 96: Escuadra de Mando de Catachán, tabla de armas a distancia

Añade los siguientes perfiles:

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1

Pág. 102: Escuadra de Mando del Militarum Tempestus, Habilidades de facción

Añadir “Voz de mando”

Pág. 102: Escuadra de Mando del Militarum Tempestus, Habilidades básicas

Añade “Despliegue rápido”.

Pág. 102: Escuadra de Mando del Militarum Tempestus, Claves

Elimina “REGIMIENTO”

Pág. 106: Korps de la Muerte de Krieg, Armas a distancia

Añade el perfil de arma “Bólter” a la tabla de armas a distancia:

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1

Pág. 106: Korps de la Muerte de Krieg, Opciones de equipo, cuatro punto

Cambia a:

“La pistola láser y la espada sierra de cualquier número de Vigías de los Korps pueden reemplazarse por 1 bólter y 1 arma cuerpo a cuerpo”.

Pág. 108: Kasrkin, armas a distancia

Cambia el atributo HP de la “Pistola bólter”, la “Pistola de plasma – normal” y la “Pistola de plasma – sobrecarga” a: “3+”

Pág. 110: Vástagos Tempestus, Habilidades

Añade:

“BÁSICA: Despliegue rápido”

Pág. 110: Vástagos Tempestus, armas a distancia

Cambia el atributo HP de la “Pistola bólter”, la “Pistola de plasma – normal” y la “Pistola de plasma – sobrecarga” a: “3+”

Pág. 111: Tempestus Aquilons, Habilidades, Servocentinelas

Cambia a:

“Servocentinelas: Cuando esta unidad sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, el Tempestor Aquilon puede disparar con su arma centinela (es decir, su lanzallamas centinela, su lanzagranadas centinela o su fusil repetidor potenciado centinela)”.

Pág. 111: Tempestus Aquilons, Armas a distancia, Pistola bólter

Cambia el atributo HP a:

“3+”

Pág. 112: Ogrete Guardaespaldas, sección Protector leal

Añade lo siguiente:

“Esta miniatura no puede ser tu SEÑOR DE LA GUERRA y no puede recibir Mejoras”.

Pág. 112: Ogrete Guardaespaldas, Claves

Añade “PERSONAJE”

Pág. 116: Escuadra de Armas Pesadas de Krieg, armas a distancia, Pistola láser

Cambia el atributo Alcance a:
"12"

Pág. 116: Escuadra de Armas Pesadas de Krieg, Habilidades, Último deber

Cambia la habilidad por:

"**Último deber:** Mientras la miniatura Coordinador de Fuego esté en el campo de batalla, siempre que una miniatura Artillero de Armas Pesadas sea eliminada, tira 1D6: con 3+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede disparar después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y entonces se retira del juego".

Pág. 133: Basilisk, Habilidades, Projectiles estremeceadores

Cambia la habilidad por:

"**Projectiles estremeceadores:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, si alguno de esos ataques con su cañón estremeceador impactó en alguna unidad **INFANTERÍA** enemiga, hasta el inicio de tu siguiente fase de disparo, esa unidad enemiga está desorganizada. Resta 2" al atributo Movimiento y 2 a las tiradas de carga de las unidades desorganizadas por esta habilidad".

FAQ

P: Si una unidad se ve afectada por la misma Orden múltiples veces, ¿las órdenes tienen efecto múltiples veces?

R: No.

P: ¿Puede usarse la estrategia ¡Refuerzos! con una unidad acobardada?

R: No.

P: Si una unidad incluye 2 miniaturas equipadas con voco amplificadores, ¿puedo intentar generar 1PM dos veces cuando la unidad del portador sea tomada como blanco de una estrategia?

R: No.

P: ¿Puedo intentar generar 1PM con una unidad que incluya un voco amplificador al tomar esa unidad como blanco de la estrategia ¡Refuerzos!?

R: No.

P: Al usar la habilidad Descarga de contención, ¿cómo resuelves el máximo número de unidades que pueden resultar desorganizadas?

R: Tira 1D6 por cada unidad enemiga que esté a más de 12" de toda miniatura de tu ejército que esté en el campo de batalla, en el orden que elijas, de una en una. Una vez que el número máximo de unidades enemigas para el tamaño de la batalla estén desorganizadas, deja de tirar por el resto de unidades.

P: Cuando un Ogrete Guardaespaldas se une a una Escuadra de Mando del Militarum Tempestus, ¿puede la unidad desplegarse mediante Despliegue Rápido?

R: No, ya que la miniatura de Ogrete Guardaespaldas no tiene la habilidad Despliegue rápido.