



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 realice un 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 realice un 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 herir.

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 25 PTOS.

Este dispositivo es un gran ejemplo de una vocomatrix 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 30 PTOS.

Fijada a las runas de designación de la nave de este oficial y fuertemente protegida contra interferencias, esta baliza asegura que aterricen rápidamente 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 15 PTOS.

Refugio de espíritus máquina protectores, este pequeño tecnoosario 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 15 PTOS.

Este astuto oficial insiste en realizar barridos orbitales de sensores y psicósoneos 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 redespégalas. Al hacerlo, puedes desplegar esas unidades en la reserva estratégica, independientemente de cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica.





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.

EFFECTO: 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" horizontalmente de toda unidad enemiga.

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



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.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, 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.



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.

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



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**.

EFFECTO: 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.



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.

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



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.

EFFECTO: 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.