



PROTECTORES DE LA MORADA

Cuando el Ojo de los Ancestros ha sido lanzado y el valor de algún lugar o recurso se considera vital, la Familia manda un grupo de Protectores de la Morada para asegurar su conquista. Normalmente lideradas por uno de los Kâhls más valientes y estratégicamente astutos, estas fuerzas se forjan meticulosamente para completar la misión. La élite Einhyr lidera la carga embutida en sus armaduras que parecen Ancestros vivos, despreciando los penosos intentos del enemigo de abatirlos con disparos o frenar su carga. Sucesores escogidos apoyan su avance, los cuales no son simples soldados, sino los mejores guerreros de la Familia reunidos para esta misión crucial. Avanzando inexorablemente, los Protectores no se detienen hasta completar su tarea y ganar la batalla.

REGLA DE DESTACAMENTO



ANIKILACIÓN METÓDICA

Con la mente totalmente concentrada en la misión encomendada, la Familia se abre camino a través de las líneas enemigas con la misma tenacidad que un Brôkhlyr golpeando metal o un minero cthoniano partiendo rocas.

Siempre que una miniatura **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército ataque con un arma (salvo armas Área) que tome como blanco el blanco elegible más cercano o un blanco en la zona de amenaza de la unidad de esa miniatura:

- Repite las tiradas para impactar de 1.
- Si tu unidad es **KÂHL, GUARDAMORADAS EINHYR** o **ÚTHAR EL DESTINADO**, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

MEJORAS



ESCUDO BASTIÓN 25 PTOS.

Las excepcionales tecnologías contenidas en este escudo irradian una cúpula de protección ablativa wêrketejida que resta fuerza de los proyectiles enemigos.

Solo miniatura **LIGAS DE LOS VOTANN**. Siempre que un ataque a distancia tome como blanco la unidad del portador, si la miniatura atacante está a 12" o menos de la unidad del portador, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

MULTIGENERADOR DE TERREMOTOS 15 PTOS.

Extremadamente raro y costoso de fabricar, este potenciador de estrella oscura permite que un arma lance reverberaciones poderosas. Las ondas de choque resultantes son suficientes para derribar a los enemigos.

Solo miniatura **KÂHL**. En tu fase de disparo, después de que el portador haya disparado, elige 1 unidad enemiga (salvo unidades **TITÁNICA**) a la que impactase alguno de esos ataques. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad enemiga está contenida. Mientras una unidad esté contenida, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, resta 1 a las tiradas para impactar.

FERROESTRUCTURA 10 PTOS.

Una rara clonestructura cubre la estructura ósea y la epidermis de este guerrero con fibras metálicas, lo que lo hace extraordinariamente resistente.

Solo miniatura **LIGAS DE LOS VOTANN**. Suma 2 al atributo Heridas del portador.

GRAN KÂHL 30 PTOS.

Principal líder marcial de su clan, sus camaradas conocen muy bien el valor de este guerrero, y lucharán hasta el último aliento antes que faltar a su deber.

Solo miniatura **KÂHL**. Siempre que una miniatura de la unidad del portador sea eliminada por un ataque de combate, si no ha combatido en esta fase, tira 1D6: con 4+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques, y entonces es retirada del juego.



1PM

ANUDADO BRËKKEK

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE LA MORADA –
TÁCTICA DE BATALLA

Estos microgeneradores de escudo, integrados en joyas o crestas blindadas, se activan para dar una protección mayor durante unos momentos.

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 **KÄHL, ÛTHAR EL DESTINADO** o **GUARDAMORADAS EINHYR** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.



1PM

PROPÓSITO IMPERTURBABLE

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE LA MORADA –
ARDID ESTRATÉGICO

El avance decidido de la Familia pasa por encima de las líneas enemigas que se derrumban y explota cada fallo y debilidad, avanzando hacia el objetivo.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad haga un movimiento de agruparse o de consolidación, puede mover hasta 6" en lugar de hasta 3".



2PM

MANUFACTURA SUPERIOR

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE LA MORADA –
TÁCTICA DE BATALLA

No solo se elige a los mejores guerreros de la Familia para esta tarea, sino que también se les equipa con el mejor armamento y equipo que los Bròkhyr pueden producir.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, suma 1 al atributo Daño de ese ataque.



1PM

AGRESIÓN SIN PAR

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE LA MORADA –
ARDID ESTRATÉGICO

Incluso si se ven obligados a retroceder momentáneamente, los Protectores de la Morada mantienen una cortina de fuego para debilitar aún más al enemigo o recuperarse y volver a la lucha.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **INFANTERÍA LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército retroceda.

BLANCO: Esa unidad **INFANTERÍA LIGAS DE LOS VOTANN**.

EFFECTO: Hasta el final del turno, se puede elegir tu unidad para disparar y declarar cargas en un turno en el que retrocedió.



1PM

MATRICES DE MATERIALIZACIÓN

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE LA MORADA –
ARDID ESTRATÉGICO

Estos teletransportadores, fabricados a un nivel superior utilizando secretos impartidos por los Votann, pueden estabilizar los campos de rematerialización muy cerca del enemigo.

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

BLANCO: 1 unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** 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.



1PM

FURIA DE LA MORADA

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE LA MORADA –
TÁCTICA DE BATALLA

Como si desataran las furiosas llamas del hogar de su raza sobre el enemigo, los Einhyr ahogan a sus enemigos en fuego.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **GUARDAMORADAS EINHYR** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia (salvo armas Área) equipadas a las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad [FUEGO RÁPIDO 1].