CAMPEONES DE FENRIS

Los Campeones de Fenris entran en combate entre aullidos espeluznantes. Son los guerreros elegidos por el Gran Lobo Logan Grimnar, paradigma de todo lo que significa ser un Lobo Espacial, y cada uno de ellos lucha para demostrar que es digno de tales encomios. Incluso si luchan sin su señor a la cabeza, lo hacen como si estuviera observando y juzgando cada uno de sus empeños. Cazan y abaten a las presas más poderosas, haciendo cada acción digna de una saga. Recurriendo a su veteranía y astucia vencen obstáculos aparentemente imposibles y logran victorias merecedoras de baladas y festines. En mundos de toda la galaxia, por terrible que sea el enemigo o mortífero el campo de batalla, los campeones de Fenris luchan sin cesar en defensa del reino del Padre de todas las cosas.

REGLA DE DESTACAMENTO

BAJO LA MIRADA DEL GRAN LOBO

Los hermanos de batalla de esta Gran Compañía saben lo que su señor espera de ellos, y prefieren sufrir mil muertes a fallar a Grimnar.

Al final de la fase de carga de tu oponente, toda unidad **Infantería Adeptus Astartes** y **Bípode Adeptus Astartes** de tu ejército que esté a 3" o menos de alguna unidad enemiga y que sería elegible para declarar una carga contra alguna de esas unidades puede declarar una carga contra una o más de esas unidades, y resuelves esa carga como si fuera tu fase de carga. Si la carga tiene éxito, tu unidad no recibe ninguna bonificación por cargar este turno.

Mientras las unidades **Exterminador Adeptus Astartes** de tu ejército no estén acobardadas, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esas unidades.

RESTRICCIONES

Tu ejército puede incluir unidades **Lobos Espaciales**, pero no puede incluir unidades **Adeptus Astartes** de otros Capítulos.

MEJORAS

SABIDURÍA DEL LOBO ..... 30 PTOS.

Este campeón ha perfeccionado sus instintos asesinos durante incontables años de sangrientas batallas en toda clase de paisajes y contra toda clase de enemigos, y por ello sabe dónde y cuándo asestar el golpe de gracia.

Solo miniatura **Infantería Adeptus Astartes**. La unidad del portador puede declarar una carga contra una o más unidades a 6" o menos de ella en lugar de a 3" o menos cuando usa la regla de destacamento Bajo la mirada del Gran Lobo.

EL HADO INELUDIBLE ..... 15 PTOS.

Cuentan entre susurros los escaldos que este guerrero nació bajo una luna de sangre, su destino entrelazado con el de sus futuras presas. Ahora espera al final del hilo de la vida de esos enemigos, ejecutor final e ineludible de su muerte.

Solo miniatura **Exterminador Adeptus Astartes**. Siempre que una unidad enemiga (salvo **Monstruos** y **Vehículos**) en la zona de amenaza de la unidad del portador retroceda, todas las miniaturas de esa unidad enemiga deben realizar un chequeo de huida desesperada. Al hacerlo, resta 1 a cada uno de esos chequeos si esa unidad enemiga está acobardada.

COLGANTE DE COLMILLOS RÚNICOS ..... 15 PTOS.

De este hilo de adamantio cuelgan los colmillos de los lobos fenrisianos más ancianos y sagaces, ahora grabados con runas de sabiduría y astucia que, se dice, aumentan la de quienes los portan.

Solo miniatura **Exterminador Adeptus Astartes**. La unidad del portador puede disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

PASOLARGO ..... 20 PTOS.

Este campeón es conocido entre sus camaradas por su marcha incansable durante la cacería, recorriendo milla tras milla al acecho de su presa.

Solo miniatura **Adeptus Astartes**. Puedes repetir las tiradas de carga para la unidad del portador.

EL OJO DEL CAZADOR

ESTRATAGEMA CAMPEONES DE FENRIS – ARDID ESTRATÉGICO

Curtidos tras años de sangrientas cacerías, estos guerreros saben bien cómo identificar la menor debilidad en su presa y explotarla al máximo.

1PM

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

BLANCO: 1 unidad **Infantería Adeptus Astartes** de tu ejército que no hayas elegido para disparar o combatir en esta fase.

EFECTO: Elige la habilidad **[IMPACTOS LETALES]** o **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**. Hasta el final de la fase, las armas equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad elegida.

ARMADURA DEL DESPRECIO

ESTRATAGEMA CAMPEONES DE FENRIS – ARDID ESTRATÉGICO

La beligerancia de los Astartes, combinada con su fisiología transhumana, hace de ellos enemigos inquebrantables.

1PM

CUÁNDO: En la fase de disparo de tu 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 que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFECTO: 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.

RUNAS DE AVERSIÓN

ESTRATAGEMA CAMPEONES DE FENRIS – ARDID ESTRATÉGICO

Unos pocos cortes rápidos con un cuchillo de caza o una punta de garra dejan runas fenrisianas grabadas en la roca, el plastiacero o la carne, marcas de abjuración del enemigo a la vez que mensajes secretos entre Lobos Espaciales.

1PM

CUÁNDO: Al final de tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **Infantería Adeptus Astartes** o **Bípode Adeptus Astartes** de tu ejército.

EFECTO: Elige 1 marcador de objetivo que controles y que esté dentro del alcance de tu unidad. Ese marcador de objetivo permanece bajo tu control hasta que el nivel de control de tu oponente sobre ese marcador supere al tuyo al final de una fase.

AULLIDO ESCALOFRIANTE

ESTRATAGEMA CAMPEONES DE FENRIS – ARDID ESTRATÉGICO

Alzando sus feroces voces al unísono, los campeones de Fenris lanzan un aullido depredador capaz de helar la sangre de los guerreros más bravos.

1PM

CUÁNDO: En la fase de mando de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **Exterminador Adeptus Astartes** de tu ejército.

EFECTO: Cada unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad debe realizar un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado si esa unidad está bajo mitad de efectivos.

LOBOS AL ACECHO

ESTRATAGEMA CAMPEONES DE FENRIS – ARDID ESTRATÉGICO

Estos veteranos guerreros se aproximan a su enemigo como los lobos a su presa, siempre listos para ponerse a cubierto o desvanecerse en las sombras para evitar los desesperados intentos de sus víctimas por ahuyentarlos.

1PM

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

BLANCO: 1 unidad **Infantería Adeptus Astartes** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad Sigilo.

FURIA DE LA TORMENTA

ESTRATAGEMA CAMPEONES DE FENRIS – ARDID ESTRATÉGICO

Una cañonera fenrisiana sobrevuela el campo de batalla a baja altura, tocando tierra el tiempo suficiente para que estos guerreros de élite embarquen antes de despegar de nuevo. El respiro del enemigo no durará mucho, pues no tardará en regresar con su mortífera carga.

1PM

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

BLANCO: 1 unidad **Escuadra de Exterminadores Adeptus Astartes** de tu ejército que no se encuentre en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

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