



ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA

Como Señor del Capítulo de la Guardia del Cuervo, Aethon Shaan es un verdadero maestro de la Triple Senda, y usa la emboscada, el sigilo y la vigilancia con precisión quirúrgica. Siguiendo sus bien trazados planes, las Escuadras de Exploradores, Infiltradores y demás guerreros clandestinos penetran en la línea enemiga y empiezan una guerra de guerrillas. A medida que estos hermanos de batalla atraen la atención del enemigo, se aproximan también el resto de los guerreros de Shaan, asesinando oficiales y derribando máquinas de guerra con ráfagas precisas. Antes de que el enemigo pueda reaccionar, la Guardia del Cuervo se retira en preparación del siguiente envite. Entonces, cuando el enemigo está de rodillas, Shaan lanza la ofensiva principal junto con sus tropas de asalto.

REGLA DE DESTACAMENTO



SEÑORES DE LAS SOMBRAS

La Guardia del Cuervo es famosa por su asombrosa habilidad para moverse sin ser vistos, al abrigo de la oscuridad mientras se acercan a sus presas.

Siempre que un ataque a distancia tome como blanco alguna unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército, si la miniatura atacante está a más de 12", resta 1 a las tiradas para impactar y el blanco se beneficia de cobertura contra ese ataque.

TÁCTICO SIN IGUAL

Aethon Shaan, experto en guerras tácticas, orchestra las batallas con absoluta precisión, desplegando, replegando y red desplegando a sus hermanos de batalla para desorganizar al enemigo.

1 vez por ronda de batalla, si una miniatura **AETHON SHAAN** de tu ejército está en el campo de batalla, puedes usar la estrategia A la oscuridad por 0PM.

RESTRICCIONES



Tu ejército puede incluir unidades **GUARDIA DEL CUERVO** pero no puede incluir unidades **ADEPTUS ASTARTES** de otros Capítulos.

MEJORAS



SUDARIO ALANEGRA

Este dispositivo mecánico contiene campos de refracción miniaturizados y proyectores de interferencia electromagnética que distorsionan el aparato sensorial, lo que permite al portador y a su unidad evadir la detección e infiltrarse en posiciones clave.

Solo miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Mientras el portador lidere una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Infiltradores.

CORONARIO SUSURRANTE

Esta espiral de circuitos de la Era Oscura de la Tecnología introduce un sibilante ruido blanco en las mentes y emisiones del enemigo.

Solo miniatura **PHOBOS**. El portador tiene la siguiente habilidad:

Señor del engaño (Aura): Siempre que tu oponente tome una unidad de su ejército como blanco de una estrategia, si esa unidad está a 12" o menos de esta miniatura, aumenta en 1PM el coste de usar esa estrategia.

RAPAZ UMBRÍO

Este guerrero es un depredador solitario cuyos pasos son silenciosos y cuya forma se funde con las sombras.

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. El portador tiene las habilidades Agente solitario y Sigilo.

INSTINTOS DE CAZADOR

Quienes dominan la Senda de la Emboscada guían a sus fuerzas para lanzar asaltos sorpresa contra el enemigo con la precisión de los verdaderos cazadores.

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Si la unidad del portador está en las reservas estratégicas, a efectos de desplegar esa unidad en el campo de batalla, trata el número de ronda de batalla actual como 1 punto más alto del actual.



ARMADURA DEL DESPRECIO

ESTRATEGEMA ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA –
TÁCTICA DE BATALLA

La beligerancia de los Astartes combinada con su fisiología transhumana los convierte en enemigos inquebrantables a los que enfrentarse.

1PM

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.

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.



ACABAR CON LOS TIRANOS

ESTRATEGEMA ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA –
TÁCTICA DE BATALLA

Tras una tormenta de estocadas y golpes contundentes, los campeones y comandantes enemigos caen abatidos y sus tropas, sin líderes, se sumen en la anarquía total.

1PM

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no hayas elegido para combatir en esta fase.

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



FINTA Y ATAQUE

ESTRATEGEMA ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA –
ARDID ESTRATÉGICO

Estos guerreros se retiran del combate para emboscar a sus enemigos por sorpresa y aniquilarlos cuando están desprevenidos.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final del turno, tu unidad es apta para disparar y declarar una carga en un turno en el que retrocedió. Si es **PHOBOS** o **ESCUADRA DE EXPLORADORES**, también es apta para disparar y declarar cargas en un turno en que avanzó.



DESCARGA ASOMBROSA

ESTRATEGEMA ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA –
TÁCTICA DE BATALLA

Desde la oscuridad y la cobertura, los hermanos de batalla de la Guardia del Cuervo abren fuego con precisión sincronizada contra sus incautos objetivos.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

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

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco alguna unidad enemiga a más de 12", mejora en 1 los atributos Habilidad de Projectiles y Factor de Penetración de ese ataque. Si se elimina alguna miniatura enemiga a causa de esos ataques, elige 1 de esas miniaturas eliminadas. La unidad de esa miniatura eliminada debe hacer un chequeo de acobardamiento.



RAPAZ VIGILANTE

ESTRATEGEMA ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA –
TÁCTICA DE BATALLA

La Guardia del Cuervo es rápida para aprovechar los movimientos de sus enemigos, ya sea para perseguir a su presa y completar la matanza o para aprovechar la oportunidad de desaparecer de la vista.

1PM

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** o **MONTADA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que esté a 9" de la unidad enemiga que acaba de terminar ese movimiento y que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 106", o, en su lugar, de hasta 6" si es **PHOBOS** o **ESCUADRA DE EXPLORADORES**.



A LA OSCURIDAD

ESTRATEGEMA ESPOLÓN DE LA MARCA SOMBRÍA –
ARDID ESTRATÉGICO

En el momento oportuno, las unidades de infiltración de la Guardia del Cuervo se escabullen de la batalla, solo para reubicarse listas para atacar de nuevo al enemigo.

1PM

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

BLANCO: Hasta dos unidades **PHOBOS** o **ESCUADRA DE EXPLORADORES** (cualquier combinación) de tu ejército, o 1 unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** cualquiera de tu ejército. En cualquier caso no pueden tener unidades enemigas en su zona de amenaza.

EFEECTO: Retira esas unidades del campo de batalla y colócalas en las reservas estratégicas.