

HUESTES VENGADORAS



VETERANOS DE LAS GUERRAS DE ARMAGEDDON, ESTOS ÁNGELES DE LA MUERTE TRAEN VENGANZA DESDE LAS ALTURAS

REGLAS DE DESTACAMENTO

IMPERATOR DESATADO

Las huestes guerreras desplegadas en la Operación Imperator saben que deben golpear con furia decisiva si pretenden derrotar al enemigo.

Toda unidad **VOLADORA INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** amiga puede repetir las **tiradas para impactar** de 1 de sus ataques si ha hecho un **movimiento de inserción/de carga** en el mismo turno.

MEJORAS

ÁNGEL VENGADOR

Este guerrero, descendiendo con alas de fuego, siembra el horror de la venganza imperial entre los rangos del enemigo.

Solo miniatura **VOLADORA INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Cuando esta unidad termina un **movimiento de carga**, elige una unidad enemiga a 9" o menos de esta unidad. Esa unidad enemiga hace una **tirada de acobardamiento** con -1 a la tirada.

AZORKTE

Se rumorea que el espíritu máquina de esta antigua arma reliquia odia a los Orkos con tanta vehemencia que los mata con tan solo rozarlos.

Solo miniatura **VOLADORA INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Esta miniatura tiene esta arma:

Azorkte [TAJAR 2]

ALCANCE	A	HP	F	PA	D
Combate	4	2+	8	-2	3

ATAQUE METEÓRICO

1 PM

HUESTES VENGADORAS

Estas Tropas de choque de los Marines Espaciales se lanzan contra el enemigo con los propulsores de salto a toda mecha y una fuerza arrasadora.

CUÁNDO: En la fase de combate, cuando una unidad **VOLADORA INFANTERÍA ASTARTES ASTARTES** amiga que ha hecho algún **movimiento de carga** en este turno **se elige para atacar**.

BLANCO: Esa unidad **VOLADORA INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** amiga.

EFFECTO: Los ataques de combate de tu unidad tienen +1 a F.



PURGA SECTORIAL

1 PM

HUESTES VENGADORAS

Estos guerreros, sumidos en plena campaña para purgar la amenaza orka de Armageddon, no paran hasta encontrar a un enemigo que aplastar.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **VOLADORA INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** amiga que no esté **trabada** y que era **apta para combatir** durante esta fase.

EFFECTO: Tu unidad puede hacer un **movimiento normal** de hasta 103+3".



NO CONOCERÁN EL MIEDO

1 PM

HUESTES VENGADORAS

Con el deber como inspiración, estos guerreros rehúsan bajar las armas y luchan con furia renovada.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: Una unidad **ADEPTUS CUSTODES** amiga **acobardada**.

EFFECTO: Tu unidad deja de estar **acobardada**.

