



PUNTA DE LANZA SOLAR

En las más profundas bóvedas del Palacio Imperial residen antiguos y poderosos vehículos de los Custodios. Bípodes revestidos de auramita equipados con armas arcanas dejan su estasis, listos para la batalla. Venerables Land Raiders antiguos como el Imperium despiertan mediante complejos rituales y van a la guerra. En batalla, estos temibles ingenios de destrucción avanzan a zancadas o rugen hacia el acobardado enemigo con sus cañones descargando torrentes de destrucción. Aquellos bastante valientes o insensatos como para enfrentarse a esta punta de lanza acorazada son aplastados bajo las orugas de dorados blindados o hechos papilla por iracundos Dreadnoughts.

REGLA DE DESTACAMENTO



ARMADURA ÁURICA

Las venerables máquinas de guerra del Adeptus Custodes poseen agresivos espíritus máquina.

- Mientras una unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército esté en sus efectivos iniciales, suma 2 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad salvo si es **AERONAVE** o si está acobardada.
- Mientras una unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército esté por debajo de sus efectivos iniciales, siempre que una miniatura en esa unidad ataque, repite las tiradas para impactar de 1.
- Mientras una unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército esté bajo mitad de efectivos, siempre que una miniatura en esa unidad ataque, repite las tiradas para impactar y para herir de 1.

ANCIANOS MORITORI

Los honorables caídos del Adeptus Custodes siguen ansiosos por combatir.

Suma 2" al atributo Movimiento de las miniaturas de unidades **BÍPODE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército y suma 1 a las tiradas de carga y avanzar de dichas unidades.

CLAVES



En el paso de Reunir ejércitos, puedes elegir hasta 2 miniaturas **BÍPODE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército. Las unidades elegidas ganan la clave **PERSONAJE**.

Nota de diseño: Esto significa que las unidades elegidas pueden recibir mejoras, y una de ellas puede elegirse como tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.

MEJORAS



TALISMÁN ADAMANTINO 25 PTOS.

Este amuleto contiene prometio recogido de los restos de uno de los Land Raiders más antiguos de los Custodes. Se dice que el fluido posee los últimos vestigios del belicoso espíritu máquina de aquel antiguo vehículo, inspirando mayor poder y ferocidad a su portador.

Solo miniatura **ADEPTUS CUSTODES**. Suma 1 a los atributos Ataques, Fuerza y Daño de las armas de combate equipadas al portador.

VÍNCULO AUGUR 25 PTOS.

Los ingenios de guerra de los Adeptus Custodes poseen varios equipos de augurio que se combinan para dar una intrincada imagen del conflicto, lo que permite al portador aprovechar este flujo de datos acumulados, detectar amenazas entrantes y orientar su blindaje para repeler los peores ataques enemigos.

Solo miniaturas **ADEPTUS CUSTODES**. El portador tiene la habilidad No hay dolor 5+.

CAÍDOS REVERENCIADOS (AURA) 15 PTOS.

Los guerreros más ancianos de los Moritói son campeones venerados con siglos de experiencia en batalla, y su presencia en el campo de batalla es inspiradora.

Solo miniatura **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES**. Mientras una unidad amiga **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** o **MONTADA ADEPTUS CUSTODES** esté a 6" o menos del portador, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

VETERANO DE LOS KATAPHRAKTOI 10 PTOS.

Este campeón ha servido entre los Kataphraktoi y es un maestro en la coordinación de rápidos asaltos blindados.

Solo miniatura **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** o **MONTADA ADEPTUS CUSTODES**. En tu fase de movimiento, elige 1 unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** o **MONTADA ADEPTUS CUSTODES** amiga a 6" o menos del portador. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, se puede elegir esa unidad para disparar en un turno en que retrocedió.



CONSTRUCCIÓN INMACULADA

ESTRATEGEMA PUNTA DE LANZA SOLAR – TÁCTICA DE BATALLA

Los vehículos de los Adeptus Custodes son los mejores de su clase. Sus formas blindadas, expertamente forjadas, contienen tecnología antigua y esotérica, incluidas subrutinas de autorreparación y generadores de campos reactivos.

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 **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco una miniatura de tu unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es superior al atributo Resistencia de tu unidad, resta 1 a las tiradas para herir.

VENGANZA DEL EMPERADOR

ESTRATEGEMA PUNTA DE LANZA SOLAR – TÁCTICA DE BATALLA

Incluso con el frío abrazo de la muerte cayendo sobre ellos, los Custodios descargan toda su ira.

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

BLANCO: 1 unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad sea eliminada, si no ha combatido en esta fase, tira 1D6 y suma 1 al resultado si tu unidad tiene la clave **BÍPODE**. Con 4+, no la retires del juego: puede combatir después de que la unidad atacante haya finalizado sus ataques (al hacerlo, se considera que le queda 1 herida), y a continuación se retira del juego.

AVANCE IRACUNDO

ESTRATEGEMA PUNTA DE LANZA SOLAR – TÁCTICA DE BATALLA

Una avalancha de armaduras doradas atraviesa al enemigo, atrapándolo e impidiendo su huida.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo antes de que una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército mueva para agruparse.

BLANCO: Esa unidad **ADEPTUS CUSTODES**.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad lleve a cabo un movimiento de agruparse, puede mover hasta 1D3+3", en lugar de hasta 3".



IMPARABLE

ESTRATEGEMA PUNTA DE LANZA SOLAR – ARDID ESTRATÉGICO

Blindados de adamantina y poseídos por furiosos espíritus máquina, los vehículos del Adeptus Custodes son casi imposibles de detener en su camino.

CUÁNDO: Al inicio de tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** o **MONTADA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad pueden mover horizontalmente a través de miniaturas y elementos de terreno.

PERSECUCIÓN IMPLACABLE

ESTRATEGEMA PUNTA DE LANZA SOLAR – ARDID ESTRATÉGICO

Los Custodios arrancan la furia iracunda de los espíritus máquina de sus ingenios de guerra para cazar y eliminar enemigos a toda velocidad.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército avance.

BLANCO: Esa unidad **VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES**.

EFEECTO: Hasta el final del turno, tu unidad puede elegirse para disparar en un turno en que avanzó. En su lugar, si tu unidad tiene la clave **BÍPODE**, hasta el final del turno, tu unidad puede elegirse para disparar y declarar cargas en un turno en que avanzó.

CASTIGO INELUDIBLE

ESTRATEGEMA PUNTA DE LANZA SOLAR – ARDID ESTRATÉGICO

Los Diez Mil son implacables en la persecución de los enemigos del Emperador y minuciosos en su aniquilación. Ninguna armadura, hechicería o escondite protege de su ira.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

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

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**, y, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores al atributo Habilidad de Projectiles de ese ataque y/o a las tiradas para impactar.