



FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA

Los letales agentes del **Oficio Assassinorum** suelen operar solos cuando acechan a su presa. Sin embargo, cuando se les asigna un objetivo especialmente protegido o formidable, asesinos de varios templos se unen a otros activos militares, judiciales o eclesiarcas del Imperium. Estas formaciones hechas a medida poseen potencia de fuego suficiente para quebrar las defensas del objetivo y garantizar que recibe un golpe mortal.

REGLA DE DESTACAMENTO



SANCIÓN EXTREMIS

Cuando persiguen un blanco de nivel extremis, se espera de los agentes del Oficio Assassinorum que empujen sus mentes y cuerpos alterados más allá de los límites de la resistencia. Para completar la tarea, son provistos de equipo, mejoras y munición adicionales.

LAS UNIDADES Oficio Assassinorum de tu ejército pueden usar las habilidades Exceso de fuerza letal, Espanto desalmado y Rompeescudos dos veces por batalla en vez de una vez por batalla, pero no pueden hacerlo más de una vez en la misma ronda de batalla.

Cuando reúnas tu ejército, todas las unidades **OFFICIO ASSASSINORUM** de tu ejército tienen la habilidad Extremis relevante mostrada a la derecha. Debes aumentar el coste en puntos de cada una de esas unidades en la cantidad mostrada. Si esto hace que tu ejército supere el límite de puntos de la batalla que estás jugando, no puedes incluir esa unidad en tu ejército.

HABILIDADES EXTREMIS



SEÑUELOS +40 PTOS.

Las agentes del Templo Callidus son conocidas por usar dobles creados para confundir a sus enemigos.

Solo miniaturas **ASESINA CALLIDUS**. Dos veces por batalla, en tu fase de movimiento, puedes elegir 1 otra miniatura **INFANTERÍA** amiga que esté en el campo de batalla y no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza. La miniatura elegida es eliminada (ignorando cualquier regla que se active al eliminar una miniatura) y esta miniatura es retirada del campo de batalla y red desplegada lo más cerca posible del lugar donde estaba la miniatura eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga. Esta habilidad solo puede usarse una vez en la misma ronda de batalla.

EXPLOSIVOS ESOTÉRICOS +40 PTOS.

Este agente Culexus ha sido equipado con varias granadas diseñadas para destruir a los objetivos designados.

Solo miniaturas **ASESINO CULEXUS**. Siempre que esta miniatura sea tomada como blanco de la estratagema Granadas, inflige herida mortal con cada tirada de 3+ en lugar de con cada 4+.

BIOTECNOLOGÍA INTRANEURAL.....+35 PTOS.

Las neuronas de este agente Eversor se han bifurcado quirúrgicamente para mejorar su estado de alerta y velocidad de pensamiento.

Solo miniaturas **ASESINO EVERSOR**. Una vez por ronda de batalla, puedes tomar esta miniatura como blanco de las estratagemas Intervención heroica o Contraofensiva por OPM, incluso si ya has usado esa estratagema con una unidad diferente en esta fase.

PROYECTILES DE MICROFUSIÓN... +45 PTOS.

Estos proyectiles tienen cargas de fusión miniaturizadas en la punta que detonan al impactar.

Solo miniaturas **ASESINO VINDICARE**. El rifle exitus de esta miniatura tiene las habilidades **[ANTIMONSTRUOS 4+]** y **[ANTIVEHÍCULOS 4+]**.



OBJETIVO PRIORITARIO

ESTRATEGEMA FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA –
TÁCTICA DE BATALLA

Se ha revelado un objetivo prioritario. Debe hacerse todo lo necesario para asegurar su muerte.

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

1PM

BLANCO: 1 unidad **AGENTES DEL IMPERIUM** de tu ejército que no se haya elegido para disparar o combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tenga como blanco una unidad **PERSONAJE**, repite las tiradas para herir de 1. Si ese ataque es realizado por una miniatura **OFFICIO ASSASSINORUM** y toma como blanco al **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo, en su lugar puedes repetir cualquier tirada para herir.



HIPERESTIMULANTES

ESTRATEGEMA FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA –
TÁCTICA DE BATALLA

A los cuerpos mortales no mejorados se les administra con regularidad (y sin que lo sepan) un cóctel experimental de estimulantes que refuerza su resistencia, al menos a corto plazo.

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.

2PM

BLANCO: 1 unidad **PERSONAJE AGENTES DEL IMPERIUM** de tu ejército que se haya elegido como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Resistencia de las miniaturas de tu unidad. Además, si es una unidad **ASESINO EVERSOR**, hasta el final de la fase tiene la habilidad No hay dolor 4+.



DESCARGAS DESCORAZONADORAS

ESTRATEGEMA FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA –
ARDID ESTRATÉGICO

Disparando descargas de fuego concentrado sobre un enemigo especialmente resiliente, estos agentes erosionan la voluntad de su blanco, aumentando su vulnerabilidad a los asaltos psíquicos concentrados del animus speculum del Asesino Culexus.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

1PM

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**. Además, si es una unidad **ASESINO CULEXUS**, hasta el final de la fase, el atributo Daño de las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad cambia a 3.



VIGILANCIA ORBITAL

ESTRATEGEMA FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA –
ARDID ESTRATÉGICO

Asistidos por activos en órbita, cuando comienza el asalto naves de vacío inundan las redes de comunicación con inhibidores de señal, realizan bombardeos de cobertura y ocultan de diversas formas la aproximación de los agentes.

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

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA AGENTES DEL IMPERIUM** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad solo puede ser tomada como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante se encuentra a 18" o menos, o, si tu unidad tiene la habilidad Agente solitario, si la miniatura atacante se encuentra a 6" o menos.



GRANADAS CEGADORAS

ESTRATEGEMA FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA –
ARDID ESTRATÉGICO

Al detonar, estas granadas emanan un espeso humo negro y emiten un reflector electromagnético de amplio espectro que perturba la visión y obstruye los sistemas augures.

CUÁNDO: En la fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya declarado una carga.

BLANCO: Una unidad **GRANADAS AGENTES DEL IMPERIUM** o **ASESINO VINDICARE** de tu ejército que fuera tomada como uno de los blancos de esa carga y que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, resta 1 a las tiradas de carga realizadas para esa unidad enemiga o, si tu unidad es **ASESINO VINDICARE**, en su lugar resta 2 a las tiradas de carga de esa unidad enemiga.



TRAMPA ASFIXIANTE

ESTRATEGEMA FUERZA DE EXTERMINACIÓN DAGA VELADA –
ARDID ESTRATÉGICO

Los ojos del Officio Assassinorum son omnipresentes. Cuando el enemigo se dispone a huir, el lazo se estrecha al estar los agentes advertidos de los movimientos enemigos y en marcha para cortar toda vía de escape.

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

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA AGENTES DEL IMPERIUM** de tu ejército que esté a 6" o menos de alguna unidad enemiga y que podría elegirse para declarar una carga contra alguna de esas unidades enemigas.

EFFECTO: Tu unidad puede declarar una carga. Cuando lo haga, debes tomar como blanco de esa carga a una o más de esas unidades enemigas, y tu unidad no recibe una bonificación por cargar este turno. Además, si es una unidad **ASESINA CALLIDUS** y hace un movimiento de carga como resultado de esta estrategia, hasta el final del turno, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque de combate, suma 1 a las tiradas para herir.