



PATRULLA: ASTRA MILITARUM

ARTILLEROS DE KARSK

Los soldados reunidos bajo el estandarte del Mayor Karsk no son más que una pequeña parte de un regimiento más grande del Astra Militarum, reunido para defender los sistemas de la Muralla Sanctus. Enviados a combatir las fuerzas del Caos, también se han enfrentado a piratas alienígenas e incluso insurgentes herejes, y han salido victoriosos una y otra vez gracias a una mezcla de férrea disciplina Regimientoal y la potencia de fuego abrumadora. En lo que al Mayor Karsk concierne, continuará haciéndolo mientras alguno de ellos siga respirando.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo.

A Escuadra de Mando Karsk (5 miniaturas)

- **Karsk está equipado con:** Pistola de plasma; arma de energía.
- **1 Guardia de Cadia Veterano está equipado con:** Pistola bólter; puño de energía.
- **1 Guardia de Cadia Veterano está equipado con:** rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.
- **1 Guardia de Cadia Veterano está equipado con:** rifle láser; arma cuerpo a cuerpo; botiquín.
- **1 Guardia de Cadia Veterano está equipado con:** rifle láser; arma cuerpo a cuerpo; estandarte Regimientoal.

B Tropas de Choque de Cadia (10 miniaturas)

- **1 Sargento de Tropas de choque está equipado con:** Pistola láser; espada sierra.
- **7 Soldados de Choque están equipados con:** rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.
- **1 Soldado de Choque está equipado con:** lanzallamas; arma cuerpo a cuerpo.
- **1 Soldado de Choque está equipado con:** rifle de fusión; arma cuerpo a cuerpo.

C Tropas de Choque de Cadia (10 miniaturas)

- **1 Sargento de Tropas de choque está equipado con:** rifle automático de tambor; arma cuerpo a cuerpo.
- **6 Soldados de Choque están equipados con:** rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.
- **1 Soldado de Choque está equipado con:** rifle láser; arma cuerpo a cuerpo; vocomaestro.
- **1 Soldado de Choque está equipado con:** lanzagranadas; arma cuerpo a cuerpo.
- **1 Soldado de Choque está equipado con:** rifle de plasma; arma cuerpo a cuerpo.

D Batería artillera de campaña (2 miniaturas)

- **1 miniatura está equipada con:** bombardera de campaña; rifle láser; Pistola láser; armas cuerpo a cuerpo de la batería.
- **1 miniatura está equipada con:** lanzacohetes Malleus; rifle láser; Pistola láser; armas cuerpo a cuerpo de la batería.

E Sentinel Acorazado (1 miniatura)

- **Esta miniatura está equipada con:** misil cazador-asesino; cañón de plasma; arma cuerpo a cuerpo.





PATRULLA: ASTRA MILITARUM

ARTILLEROS DE KARSK

HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar a los Artilleros de Karsk se hallan en las siguientes páginas, y están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad indica todas las habilidades que tiene. Esto incluirá una habilidad de facción (Voz de mando) que se describe en varias hojas de unidad y también abajo.

VOZ DE MANDO

Entrenados en la obediencia total, los oficiales de la Guardia Imperial imparten autoridad y respeto, dando órdenes con imperiosos gritos que traspasan el clamor de la guerra.

en tu fase de mando las miniaturas **OFICIAL** de tu ejército con esta habilidad pueden dar órdenes. La hoja de datos de cada **OFICIAL** especificará cuántas Órdenes puede dar y qué unidades son elegibles para recibir dichas Órdenes. Cada vez que una miniatura **OFICIAL** de una Orden, elige una de las Órdenes de abajo y a continuación elige una unidad amiga elegible a 6" o menos de esa miniatura **OFICIAL** a la que darle dicha orden.

Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la unidad que has elegido es afectada por esa Orden. A menos que se indique lo contrario, una unidad solo puede ser afectada por una Orden a la vez (cualquier Orden que se dé posteriormente a esa unidad reemplaza a la actual). Si una unidad que está siendo afectada por una Orden queda acobardada, dicha Orden deja de afectarla.

¡Moveos! ¡Moveos! ¡Moveos!

Suma 3" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad.

¡Apunten!

Mejora en 1 el atributo Habilidad de proyectiles de las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad.

¡A cubierto!

Mejora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas de esta unidad (esto no puede mejorar la Salvación de una miniatura a más de 3+).

MEJORAS

Tu miniatura **OFICIAL** tiene la mejora Laureles de mando. Puedes reemplazarla por Oficial de artillería.

MEJORA POR DEFECTO

LAURELES DE MANDO

Solo exhibiendo una percepción estratégica y táctica excepcional en múltiples conflictos puede un oficial obtener este reconocimiento. Un comandante tan prestigioso puede extender su influencia coordinada sin esfuerzo a través del campo de batalla.

En tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, recibes 1PM. Además, cada vez que el portador da una Orden, se da a todas las unidades **ASTRA MILITARUM** amigas en el campo de batalla.

0

MEJORA OPCIONAL

OFICIAL DE ARTILLERÍA (AURA)

Tras alzarse a través de las filas de un regimiento de artillería, este oficial es experto en ubicar, ocultar y después comandar el fuego de elementos pesados. La devastación resultante entre los enemigos no es poco espectacular.

En tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, recibes 1PM. Además, mientras una unidad **ARTILLERÍA** amiga está a 6" o menos de la unidad del portador:

- Al tirar para determinar el número de ataques que realiza una miniatura en esa unidad **ARTILLERÍA** con un arma, puedes repetir el resultado.
- Las miniaturas en esa unidad **ARTILLERÍA** tienen la habilidad Agente solitario si no ha realizado todavía ningún ataque esta batalla.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Mantener la línea. Puedes reemplazarlo por Destrucción metódica.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

MANTENER LA LÍNEA

Una vez el Astra Militarum ha trazado sus líneas de combate, su deber jurado es atrincherado y evitar que el enemigo sobrepase sus posiciones, sin importar el coste en vidas.

Al final del turno de tu oponente, obtienes 3PV si no hay unidades enemigas completamente dentro de tu zona de despliegue (excepto unidades acobardadas). Si no hay unidades enemigas completamente a 6" o menos de tu zona de despliegue (excepto unidades acobardadas), en su lugar obtienes 5PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

DESTRUCCIÓN METÓDICA

La Táctica Imperialis insiste en la importancia de concentrar el fuego de tus guerreros sobre un único blanco enemigo hasta su destrucción absoluta, antes de pasar a eliminar al siguiente.

Al inicio de la ronda de batalla, elige una unidad enemiga que no haya sido eliminada para que sea el blanco de tu ejército durante esa ronda de batalla. Al final de esa ronda de batalla, obtienes 4PV si el blanco de tu ejército de esa ronda de batalla ha sido eliminada.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



1PM

ENVIAD LA SIGUIENTE OLEADA

ESTRATEGEMA ARTILLEROS DE KARSK – ARDID ESTRATÉGICO

Entre las mayores fortalezas del Astra Militarum está su ventaja numérica. Siempre hay más cuerpos que lanzar a la picadora de carne de la batalla.

CUÁNDO: El paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **TROPAS DE CHOQUE DE CADIA** eliminada de tu ejército. Puedes usar esta estrategia sobre esa unidad aunque haya sido eliminada.

EFEECTO: Suma una nueva unidad a tu ejército idéntica a la unidad eliminada, con sus efectivos iniciales originales. Despliega dicha unidad en cualquier punto del campo de batalla completamente a 9" o menos de tu borde del campo de batalla y fuera de la zona de amenaza de todas las unidades enemigas.



1PM

DERRIBADLO

ESTRATEGEMA ARTILLEROS DE KARSK – TÁCTICA DE BATALLA

Al priorizar un blanco enemigo vital, la soldadesca del Astra Militarum concentra en él toda su furia.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Cualquier número de unidades **ASTRA MILITARUM** de tu ejército, y una unidad enemiga.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura en una de tus unidades elegidas realice un ataque que tome como blanco a esa unidad enemiga, puedes repetir la tirada para impactar.



2PM

ATAQUE DE ARTILLERÍA

ESTRATEGEMA ARTILLEROS DE KARSK – ARDID ESTRATÉGICO

Las armas grandes tras las líneas imperiales hacen llover un bombardeo disruptivo sobre el enemigo. Mientras el suelo tiembla y fuentes de escombros vuelan por todas partes, el enemigo queda confuso.

CUÁNDO: Inicio de la fase de mando de tu oponente.

BLANCO: Una miniatura **OFICIAL** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final del turno, divide a la mitad el atributo Movimiento de las miniaturas enemigas, divide a la mitad las tiradas de avanzar realizadas por miniaturas enemigas, las unidades enemigas no pueden declarar una carga y cada vez que una miniatura enemiga realice un ataque a distancia, resta 1 a la tirada para impactar.

RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estrategia una vez por batalla.

ESCUADRA DE MANDO KARSK

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	5+	3	7+	1	KARSK
6"	3	5+	1	7+	1	GUARDIA VETERANO



Hoja de datos de Patrulla

El Mayor Karsk personifica el comandante Cadiano implacable y curtido de los vídeos de propaganda. Aunque se permite a veces un raro gesto de humor negro, suele mantenerse severo y disciplinado. Es un estratega dotado y lo acompaña un equipo de soldados especialistas que lo ayudan en sus deberes de mando.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	4+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Puño de energía	Combate	3	4+	6	-2	2
Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad: **TROPAS DE CHOQUE DE CADIA**

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, IMPERIUM, CADIANA, ESCUADRA DE MANDO – KARSK: PERSONAJE, OFICIAL, KARSK

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Voz de mando

HABILIDADES DE EQUIPO

Botiquín: La unidad del portador tiene la habilidad No hay dolor 6+.

Estandarte Regimientoal: Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de la unidad del portador.

ÓRDENES

El OFICIAL de esta unidad puede dar 1 orden a una unidad REGIMIENTO.

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM

BATERÍA ARTILLERA DE CAMPAÑA

M	R	S	H	L	CO	
4"	5	4+	6	7+	2	



Hoja de datos de Patrulla

Entre las armas portátiles más grandes desplegadas por el Astra Militarum están las tripuladas por los equipos de artillería. Desde las bombardas de campaña indirectas a las ojivas múltiples de los lanzacohetes Malleus o la abrasadora lanza de energía desatada por los cañones láser pesados, estas baterías son unos potentes activos.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bombarda de campaña [ÁREA, PESADA, INDIRECTA]	48"	1D6	5+	7	-1	2
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Lanzacohetes Malleus [ÁREA, PESADA]	48"	1D6+6	5+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas cuerpo a cuerpo de la batería	Combate	3	4+	3	0	1

ESCUADRAS DE PATRULLA

Antes de la batalla, al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una compuesta por una miniatura.

CLAVES: INFANTERÍA, ARTILLERÍA, IMPERIUM, REGIMIENTO, BATERÍA ARTILLERA DE CAMPAÑA

HABILIDADES

Carguen, apunten, fuego: Mientras esta unidad esté siendo afectado por una Orden, siempre y cuando haya permanecido inmóvil durante este turno, todas las armas pesadas que tengan equipadas las miniaturas que incluya esta unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM

TROPAS DE CHOQUE DE CADIA

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2



Hoja de datos de Patrulla

Soldados de nacimiento, las Tropas de Choque de Cadia han entrenado toda su vida para el servicio militar con el Astra Militarum. Décadas de rigurosos ejercicios los han convertido en expertos tiradores. Hábiles tanto en defensa como en asalto, las Tropas de Choque de Cadia son consideradas por muchos como los combatientes ideales.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle automático de tambor	24"	2	4+	3	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	3	4+	3	0	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, REGIMIENTO, PELOTÓN, CADIANA, TROPAS DE CHOQUE DE CADIA

HABILIDADES

Ninguna.

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM

SENTINEL ACORAZADO

M	R	S	H	L	CO
8"	8	2+	7	7+	2



Hoja de datos de Patrulla

Modificados con placas protectoras adicionales, los Sentinels Acorazados son cazadores de primera línea, que blanden sus mortíferas armas pesadas en terrenos demasiado estrechos como para que un tanque pueda operar en ellos. Como cazadores y asesinos móviles, destacan en la destrucción de vehículos, búnkeres fortificados y monstruosidades xenos.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Cañón de plasma – normal [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, IMPERIUM, REGIMIENTO, ESCUADRÓN, HUMO, SENTINEL ACORAZADO

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

Cazadores-asesinos móviles: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir la tirada para herir.

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTRA MILITARUM