



## PATRULLA: ADEPTUS CUSTODES

# GUARDIANES DEL TRONO

Cuando combaten a una, los Adeptus Custodes y las Hermanas del Silencio a veces son llamados las Garras del Emperador. La del Capitán Escudo Tyvan es una de estas fuerzas, que combina el poderío semidivino de los Custodios con las habilidades cazabrujas de las Hermanas del Silencio. El resultado es una fuerza que ha purgado herejes de todos los confines del Segmento Solar.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo. Antes de la batalla, en el paso de elegir Patrulla y mejoras, debes elegir incluir en tu Patrulla o bien la unidad de Guardias Custodios o bien la unidad de Pretores Vertus.

### A Capitán Escudo Tyvan (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: espada centinela; escudo praesidium.

### B Perseguidoras (5 miniaturas)

- Cada miniatura está equipada con: bólter; arma cuerpo a cuerpo.

### C Acechadoras (5 miniaturas)

- Cada miniatura está equipada con: espadón de verdugo.

#### LUEGO ELIGE ENTRE

### D Guardias Custodios (4 miniaturas)

- 2 miniaturas están equipadas con: lanza guardiana.
- 1 miniatura está equipada con: misericordia, escudo praesidium; vexilla.
- 1 miniatura está equipada con: espada centinela; escudo praesidium.

#### Y

### E Pretores Vertus (3 miniaturas)

- Cada miniatura está equipada con: Bólter huracán Vertus; interceptor lance.





# PATRULLA: ADEPTUS CUSTODES

## GUARDIANES DEL TRONO

### HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar a los Guardianes del Trono 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 (Ka'tah marcial) que se describe en varias hojas de unidad y también abajo.

#### KA'TAH MARCIAL

*Creados en lo profundo del Palacio del Emperador empleando alquimia genética esotérica y otros procesos aún más misteriosos, los guerreros del Adeptus Custodes son los guardaespaldas personales del Emperador. Conocidos como los Diez Mil, son los guerreros más de élite del Imperium y están armados y protegidos como tales. En batalla, despliegan fuerzas de combate muy flexibles, desde infantería y motos a reacción hasta bípodes de combate y tanques. Sin embargo, donde más destacan es en el combate cuerpo a cuerpo, pues cada guerrero es un experto en las sutiles posturas de guerra designadas para dominar a los muchos enemigos de los Custodios.*

Al inicio de la fase de combate, elige una postura Ka'tah de la lista de debajo para que esté activa para tu ejército hasta el final de la fase. Mientras una postura Ka'tah esté activa para tu ejército, cada unidad de tu ejército con esta habilidad obtiene la habilidad relevante.

#### POSTURA DACATARAI

*Este estilo de combate agresivo fue adaptado por los Custodes para lidiar con hordas de enemigos que los superan por mucho en número.*

Las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

#### POSTURA RENDAX

*Los maestros de Rendax son cazadores de monstruos y máquinas de guerra sin par.*

Las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

### MEJORAS

Tu miniatura **CAPITÁN ESCUDO** tiene la mejora Rayo de auramita. Puedes reemplazarla por Espada de las Cámaras.

#### MEJORA POR DEFECTO

##### RAYO DE AURAMITA

*Este guerrero es un enemigo raudo y terrible para quienes amenazan la santidad del Trono Dorado. Desciende sobre sus víctimas con terrible velocidad y golpean antes de que puedan reaccionar a su acometida.*

Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga realizadas por la unidad del portador.

0

#### MEJORA OPCIONAL

##### ESPADA DE LAS CÁMARAS

*Los Adeptus Custodes tienen un acceso sin par a las antiguas armas reliquia guardadas en las cámaras blindadas bajo el Palacio Imperial de Terra. Esta es una de esas armas, fabricada en una era de antigüedad imposible para ser la ruina de sus víctimas.*

Cuando el portador realiza un ataque, con una herida crítica, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Guardián del Reino. Puedes reemplazarlo con Hundir bien las garras.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### GUARDIÁN DEL REINO

*Es deber de los Adeptus Custodes salvaguardar el futuro de Terra y, por extensión, del reino eterno de la humanidad. Quienes lo amenazan deben ser derribados sin piedad, y los territorios sagrados que han reclamado falsamente, devueltos a su verdadero señor.*

Al final de cada fase, obtienes 1PV si tu miniatura **CAPITÁN ESCUDO** eliminó una o más miniaturas enemigas esa fase. Si alguna de las unidades de esas miniaturas enemigas empezó la fase dentro del alcance de un marcador de objetivo, en su lugar obtienes 2PV.

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### HUNDIR BIEN LAS GARRAS

*El enemigo busca mantener a raya a las Garras del Emperador para proteger instalaciones malditas o escuchar al demagogo hereje a quien persiguen los Custodes. Sus líneas deben ser quebradas. Sus esfuerzos deben probarse inútiles ante la venganza de Terra, pues de esta forma se envía un mensaje.*

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final del turno de tu oponente, obtienes 3PV si una o más unidades **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército (excepto unidades acobardadas) se encuentran completamente dentro de la zona de despliegue de tu oponente.

## ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



### IRA DE LA HUESTE

ESTRATAGEMA GUARDIANES DEL TRONO – TÁCTICA DE BATALLA

*Los Adeptus Custodes son campeones legendarios que conocen bien la valía de los demás. Son rápidos a la hora de vengar las muertes de los mejores entre ellos.*

**CUÁNDO:** Cualquier fase.

**BLANCO:** Una miniatura **CAPITÁN ESCUDO** de tu ejército que acabe de ser eliminada por un ataque realizado por una miniatura enemiga. Puedes usar esta estrategia sobre esa miniatura aunque acabe de ser eliminada.

**EFEECTO:** Hasta el final de la batalla, las armas a distancia con las que está equipadas las miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** mientras tomen como blanco a la unidad de esa miniatura enemiga.



### MAGNIFICENCIA DORADA

ESTRATAGEMA GUARDIANES DEL TRONO – ARDID ESTRATÉGICO

*La gloria de auramita y amenaza física de los Adeptus Custodes son más que suficientes para abrumar a un enemigo más numeroso.*

**CUÁNDO:** Tu fase de mando.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército.

**EFEECTO:** Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas en tu unidad.



### PERSECUCIÓN INCANSABLE

ESTRATAGEMA GUARDIANES DEL TRONO – ARDID ESTRATÉGICO

*Los Adeptus Custodes persiguen a sus enemigos, pegándose a sus talones sin pausa mientras los arrollan y destruyen por completo.*

**CUÁNDO:** La fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento de retroceder.

**BLANCO:** Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que estuviera dentro de la zona de amenaza de esa unidad enemiga al inicio de la fase.

**EFEECTO:** Tu unidad puede realizar un movimiento normal.

## CAPITÁN ESCUDO TYVAN

M	R	S	H	L	CO
6"	6	2+	6	6+	2
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

El Capitán Escudo Tyvan es un guerrero de habilidad sublime que empuña una enorme espada centinela como si fuera parte de su cuerpo. Su lealtad al Emperador es absoluta e incuestionable, y cada uno de sus actos y pensamientos se centran en el deber singular de defender Terra (y por extensión, el Trono Dorado), ante el peligro.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Espada centinela [ASALTO, PISTOLA]	12"	2	2+	4	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada centinela	Combate	7	2+	6	-2	1

#### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **GUARDIAS CUSTODIOS**

#### HABILIDADES DE EQUIPO

**Escudo praesidium:** Suma 1 al atributo Heridas del portador.

#### HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Ka'tah marcial**

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, CAPITÁN ESCUDO, TYVAN**

CLAVES DE FACCIÓN:  
**ADEPTUS CUSTODES**

## PRETORES VERTUS

M	R	S	H	L	CO
12"	6	2+	4	6+	2
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

Estos Custodios, guerreros veteranos que han visto batallas en un centenar de mundos, saben que el valor de la velocidad está en dirigir su fuerza con precisión hacia donde y cuando se la necesita. Combatientes y tiradores expertos, pueden asestar golpes perforadores y andanadas letales con precisión incluso a velocidades vertiginosas.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder huracán Vertus [FUEGO RÁPIDO 3, ACOPLADA]	18"	3	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza de interceptor [LANZA]	Combate	5	2+	7	-2	2

#### HABILIDADES

FACCIÓN: **Ka'tah marcial**

CLAVES: **MONTADA, VOLAR, IMPERIUM, PRETORES VERTUS**

CLAVES DE FACCIÓN:  
**ADEPTUS CUSTODES**

## GUARDIAS CUSTODIOS

M	R	S	H	L	CO
6"	6	2+	3	6+	2
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

Estos guerreros conforman el pilar de las compañías escudo, y cada uno es una fuerza de destrucción aterradora equiparable al enemigo más fuerte. Ya sea armados con una lanza guardiana o una espada centinela, sus disparos están perfectamente colocados y cada corte, estocada y parada es una clase de esgrima.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza guardiana [ASALTO]	24"	2	2+	4	-1	2
Espada centinela [ASALTO, PISTOLA]	12"	2	2+	4	-1	2

  

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza guardiana	Combate	5	2+	7	-2	2
Misericordia	Combate	5	2+	5	-2	1
Espada centinela	Combate	5	2+	6	-2	1

#### WARGEAR ABILITIES

Escudo praesidium: Suma 1 al atributo Heridas del portador.

#### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Ka'tah marcial

**Mantente vigilante:** Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque, repite una tirada para herir de 1. Mientras esta unidad esté dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, en su lugar puedes repetir la tirada para herir.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, GUARDIAS CUSTODIOS

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS CUSTODES

## PERSEGUIDORAS

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



### Hoja de datos de Patrulla

Protegidas de la malevolencia de las brujas por su rara mutación antipsíquica, y escudadas de balas y filos enemigos por su servoarmadura cuidadosamente fabricada, las Perseguidoras avanzan sin pestañear hacia el corazón de la batalla. Sus bólteres resuenan sin cesar y cada proyectil explosivo acaba con una vida hereje.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1

  

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

#### HABILIDADES

**Pureza de ejecución:** Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad Psíquico, ese ataque tiene las habilidades [PRECISIÓN] y [HERIDAS DEVASTADORAS].

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, PERSEGUIDORAS

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS CUSTODES

# ACECHADORAS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	3+	1	6+	1



## Hoja de datos de Patrulla

La forma más segura de acabar con la matanza maléfica de una bruja es cortarle la cabeza. Esa es la doctrina de las Acechadoras, que caminan como fantasmas por el campo de batalla antes de cargar mientras sus espadas de energía a dos manos entonan una canción de muerte.



### ARMAS DE COMBATE

Espadón de verdugo  
[ANTIPSÍQUICO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]

### ALCANCE

Combate

### A

2

### HA

3+

### F

5

### FP

-2

### D

2

### HABILIDADES

**Parada diestra:** Cada vez que un ataque de combate toma como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, ACECHADORAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS CUSTODES