



PATRULLA: TEMPLARIOS NEGROS

CRUZADOS DE SIGUARD

Hay muchas cruzadas de Templarios Negros surcando la oscuridad del espacio y buscando guerras que librar en nombre del dios Emperador. Por cada poderosa hueste, hay otra cruzada formada por una banda compacta pero potente de fanáticos Marines Espaciales; como esta, liderada por el inflexible Mariscal Siguard, decidido a traer el fuego de la fe hasta cada rincón del reino del Emperador.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Mariscal Siguard (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma; arma de energía artesanal.

B Escuadra de Cruzados Primaris (10 miniaturas)

- 1 Hermano de Armas Primaris está equipado con: pistola bólter pesada; arma de energía.
- 2 Iniciados Primaris están equipados con: pistola bólter pesada; espada sierra Astartes.
- 2 Iniciados Primaris están equipados con: pistola bólter; rifle bólter; arma cuerpo a cuerpo.
- 1 Iniciado Primaris está equipado con: pirobláster; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.
- 2 Neófitos Primaris están equipados con: pistola bólter; espada sierra Astartes.
- 2 Neófitos Primaris están equipados con: arma de fuego de Neófito; arma cuerpo a cuerpo.

C Escuadra de Intercesoeres (5 miniaturas)

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

D Impulsor de los Templarios Negros (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: 2 bólteres tormenta; cañón de fusión; casco blindado; comunicador orbital.





<p>Rifle bólter</p>	<p>Arma de energía artesanal</p>	
<p>Pistola de plasma</p>	<p>Rifle bólter</p>	
<p>Iniciado</p>	<p>Mariscal Siguard</p>	<p>Intercesor</p>

PATRULLA: TEMPLARIOS NEGROS

CRUZADOS DE SIGUARD

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar los Cruzados de Siguard en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Juramento y órdenes) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

JURAMENTO Y ÓRDENES

En batalla, los Marines Espaciales hacen poderosos juramentos de destruir a los enemigos del Emperador y defender el honor de su Capítulo, y tales votos son sagrados. Los Ángeles de la Muerte atacan con la precisión de un cirujano y la fuerza de un rayo. La experiencia y la pericia estratégica les ayudan a leer la forma cambiante de la batalla con velocidad y claridad sobrehumanas, y dirigen su ira contra un blanco prioritario tras otro. Los mandos son aniquilados, dejando al enemigo tambaleándose sin líderes. Blindados pesados, artillería y fuerzas de élite son arrasadas con una velocidad espeluznante, hasta que los Ángeles de la Muerte del Emperador se alzan victoriosos sobre un campo de restos humeantes y cadáveres acribillados por bólteres, con su honor por fin satisfecho.

Al inicio de tu fase de mando, elige una unidad del ejército de tu oponente. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad enemiga es tu blanco de Juramento y órdenes. Cada vez que una miniatura con esta habilidad ataque y tome como blanco a esa unidad, puedes repetir la tirada para impactar.

MEJORAS

Tu miniatura **MARISCAL** tiene la mejora Fervor de los cruzados. Puedes sustituirla por Justiciero irreductible.

MEJORA POR DEFECTO

FERVOR DE LOS CRUZADOS

El fervor religioso y la ferocidad ante cualquier ofensa de los Templarios Negros son legendarios. Cuando un líder lo bastante carismático canaliza esos rasgos hacia un enemigo, se convierten en armas por derecho propio.

Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en la unidad del portador.

0

MEJORA OPCIONAL

JUSTICIERO IRREDUCTIBLE

Tan fuerte es la convicción de este guerrero en la legitimidad de su causa que es capaz de resistir hasta las heridas más graves con pura fuerza de voluntad. Además, su mera presencia es suficiente para inspirar a sus hermanos de batalla a seguir su ejemplo.

El portador tiene la habilidad No hay dolor 5+. Además, una vez por batalla, cuando la unidad del portador es elegida como blanco de un ataque, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad No hay dolor 4+.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Senda de la purga. Puedes sustituirlo por Voto sagrado.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

SENDA DE LA PURGA

El sangriento sendero hacia la victoria en nombre del Dios Emperador lleva siempre adelante, hacia el corazón de las filas enemigas. En esa senda el guerrero fiel jamás se queda sin enemigos que matar ni herejes que castigar.

Al final de la batalla, obtienes 8PV si alguna unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército (que no esté acobardada) está dentro de la zona de despliegue de tu oponente. Si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** no está acobardado y está completamente is dentro de la zona de despliegue de tu oponente, en su lugar obtienes 10PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

VOTO SAGRADO

Desde sus inicios, ha sido costumbre entre los Templarios Negros jurar grandes votos vinculantes antes de la batalla. Cumplir esos juramentos píos es una gran demostración de fe a ojos de los demás hermanos de batalla.

A partir de la segunda ronda de batalla, al inicio de la ronda de batalla, elige una unidad enemiga que no haya sido eliminada para que sea el blanco de tu ejército en esa ronda de batalla. Al final de esa ronda de batalla, obtienes 3PV si el blanco de tu ejército en esa ronda de batalla ha sido eliminado por un ataque de combate realizado por una miniatura **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército. Si esa miniatura **ADEPTUS ASTARTES** tiene la clave **ESCUADRA DE CRUZADOS PRIMARIS**, en su lugar obtienes 4PV.

ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



ESCUDO DE CELO

ESTRATAGEMA CRUZADOS DE SIGUARD – TÁCTICA DE BATALLA

Al perseguir a un enemigo en las distancias cortas, la agresividad fanática de los Templarios Negros llega a tal grado de intensidad que pueden ignorar el dolor, o incluso las heridas.

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

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura a 6" o menos de tu unidad la tome como blanco de un ataque, las miniaturas en tu unidad tienen una salvación invulnerable 4+ contra ese ataque. Las miniaturas Neófito Primaris tienen en lugar de eso una salvación invulnerable 5+ contra ese ataque.



FUERZAS DEL ODIO

ESTRATAGEMA CRUZADOS DE SIGUARD – TÁCTICA DE BATALLA

El disgusto de los Templarios Negros hacia las herejías de sus enemigos otorga una potencia castigadora a sus golpes.

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

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura en tu unidad ataque contra el blanco elegible más cercano, puedes repetir la tirada para impactar.



ESPOLEADOS HASTA LA FURIA

ESTRATAGEMA CRUZADOS DE SIGUARD – ARDID ESTRATÉGICO

Disparar contra los Templarios Negros es azuzar su furia ante los enemigos de la humanidad que osan alzarse en armas contra los guerreros elegidos del Dios Emperador. Su respuesta suele ser tan agresiva como inmediata.

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

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal, pero debe terminarlo tan cerca como sea posible de esa unidad enemiga.



MARISCAL SIGUARD

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	5	6+	1
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



Hoja de datos de Patrulla

Un ejemplo perfecto de lo que significa ser un Mariscal de los Templarios Negros, Siguard lidera a sus hermanos a la guerra con la espada en alto y disparando su pistola de plasma. Su celo y agresividad son una inspiración para quienes luchan a su lado, y les convencen que el Dios Emperadores les observa y guía sus manos en la batalla.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía artesanal	Combate	6	2+	5	-2	2

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades: **ESCUADRA DE CRUZADOS PRIMARIS**, **ESCUADRA DE INTERESORES**

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, TACTICUS, MARISCAL, SIGUARD

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, TEMPLARIOS NEGROS

ESCUADRA DE CRUZADOS PRIMARIS

M	R	S	H	L	CO	NEÓFITO PRIMARIS
6"	4	4+	2	6+	2	2
6"	4	3+	2	6+	2	DEMÁS MINIATURAS



Hoja de datos de Patrulla

Imbuídas del poder sobrehumano del milagro Primaris, estas Escuadras de Cruzados se lanzan a la batalla entre el rugido de los rifles bólder y el aullido de las espadas sierra. Los Iniciados lanzan chorros de llamas desde sus piroblásters, mientras que Neófitos de mirada severa luchan con furia para demostrar su valía marcial.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Arma de fuego de Neófito [ASALTO]	18"	2	3+	4	0	1
Pirobláster [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	5	0	1
Pistola bólder [PISTOLA]	18"	1	3+	4	0	1
Pistola bólder pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
Rifle bólder [ASALTO, PESADA]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	5	3+	4	-1	1

ESCUADRAS DE PATRULLA

Al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, antes de desplegar cualquier unidad, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una formada por cinco miniaturas. Si lo haces, una de esas unidades debe contener las miniaturas Iniciados Primaris y la otra debe contener las demás miniaturas.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE CRUZADOS PRIMARIS

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Fanatismo justiciero: Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga que hagas por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, TEMPLARIOS NEGROS

ESCUADRA DE INTERCESORES

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



Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras de Intercosores son capaces de disparar con dureza mientras avanzan o mantienen la posición contra el enemigo. Tienen acceso a una serie de armas bólter que se adaptan a diversas tareas en el campo de batalla, desde el enfrentamiento con enemigos a gran distancia hasta la limpieza de complejos de búnkeres.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Rifle bólter [ASALTO, PESADA]	24"	2	3+	4	-1	1

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

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES

CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS ASTARTES, TEMPLARIOS NEGROS

IMPULSOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	11	6+	2



Hoja de datos de Patrulla

Equipado con propulsores vectoriales que lo hacen más rápido que cualquier otro tanque gravitatorio de los Marines Espaciales, el Impulsor es un transporte altamente adaptable utilizado por todos los Marines Espaciales Primaris para la inserción rápida y las maniobras de flanco. Es el preferido de las fuerzas de Vanguardia.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **INFANTERÍA TACTICUS** o **PHOBOS**.

HABILIDADES

BÁSICA: Cubierta de disparo 6, Final violento 1D3

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Vehículo de asalto: Las unidades pueden desembarcar de este **TRANSPORTE** después de que haya avanzado. Las unidades que lo hagan cuentan como que han hecho un movimiento normal y no pueden declarar una carga en ese turno.

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, IMPERIUM, IMPULSOR

CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS ASTARTES, TEMPLARIOS NEGROS