



PATRULLA: LOBOS ESPACIALES

CAZADORES DEL VACÍO DE THORYK

Todos los guerreros que siguen al Jefe de batalla Thoryk a la guerra fueron elegidos a mano por él debido a su ferocidad, coraje suicida e instinto cazador. Estos hijos de Russ han luchado juntos en muchos mundos alienígenas, rastreando a campeones y líderes enemigos antes de caer sobre ellos como una manada aullante para hacer trizas a su desafortunada presa.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Jefe de batalla Thoryk (1 miniatura)

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

B Escuadra de Intercesosres (10 miniaturas)

- 1 Sargento Intercesor está equipado con:
pistola bólter; espada sierra Astartes.
- 9 Intercesosres están equipados con:
pistola bólter; rifle bólter; arma cuerpo a cuerpo.

C Escuadra de Saqueadores (5 miniaturas)

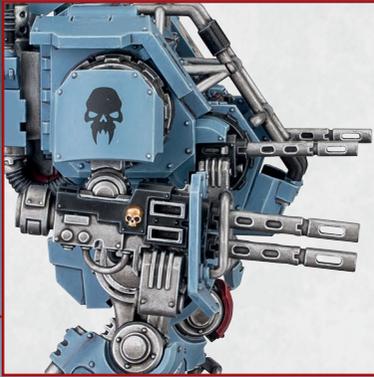
- Cada miniatura está equipada con:
pistola bólter especial; filoarma;
paracaídas gravitatorio de Saqueador.

D Exoesqueleto Táctico Invictor (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada graniferro doble; bólter
pesado; cañón automático graniferro doble;
lanzagranadas fragtormenta; puño de Invictor.



Cañón automático granífero doble



Pistola bólter especial

Paracaídas gravitatorio de Saqueador

Filoarma



Saqueadores



PATRULLA: LOBOS ESPACIALES

CAZADORES DEL VACÍO DE THORYK

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar los Cazadores del vacío de Thoryk 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 **JEFE DE BATALLA** tiene la mejora Cazador incansable. Puedes sustituirla por Ferocidad.

MEJORA POR DEFECTO

CAZADOR INCANSABLE

En cuanto este guerrero capta el olor de su presa, la perseguirá incansable y luchará con fría ferocidad para abatirla.

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige una unidad enemiga. Suma 1 a la tirada para herir en ataques del portador que tomen como blanco a esa unidad.

0

MEJORA OPCIONAL

FEROCIDAD

Siempre ansioso por mojar su espada en sangre enemiga, este feroz combatiente se lanza a pelear a cara de perro a la mínima oportunidad.

Puedes tomar la unidad del portador como blanco de la estratagema Intervención heroica por OPM, incluso aunque ya hayas usado esa estratagema en una unidad diferente durante esta fase.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Saga legendaria. Puedes sustituirlo por Conquista y pillaje.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

SAGA LEGENDARIA

Cada Lobo Espacial sueña con algún día realizar grandes hazañas dignas de una saga memorable. Entre las más destacadas está dar muerte a una gran bestia o un malvado campeón del adversario.

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige una miniatura **PERSONAJE**, **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga.

Al final de la batalla, obtienes 8PV si esa miniatura enemiga fue eliminada. Si la miniatura enemiga fue eliminada por tu miniatura **JEFE DE BATALLA**, en su lugar obtienes 12PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

CONQUISTA Y PILLAJE

Incluso antes de ser reclutados en el Capítulo, los que se convertirán en Lobos Espaciales luchan entre las filas de las tribus guerreras de Fenris y aprenden a arrebatar territorio a sus enemigos en incursiones raudas y decisivas. Esas lecciones arraigadas nunca se olvidan.

Al final del turno de tu oponente, obtienes 3PV si controlas al menos un marcador de objetivo en tierra de nadie y controlas al menos tantos marcadores de objetivo en tierra de nadie como tu oponente.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



MORIR COMO UN GUERRERO

ESTRATEGEMA CAZADORES DEL VACÍO DE THORYK – HAZAÑA ÉPICA

Los Lobos Espaciales luchan hasta su sangriento final, aceptando con gusto lo que para ellos es una buena muerte en batalla.

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

BLANCO: Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, si una miniatura de tu unidad es eliminada y no ha combatido en esta fase, tira 1D6; con 4+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado de resolver sus ataques, tras lo cual la retiras del juego.



SENTIDOS AGUZADOS

ESTRATEGEMA CAZADORES DEL VACÍO DE THORYK – TÁCTICA DE BATALLA

Incluso entre los Marines Espaciales, la capacidad de los Lobos Espaciales de oler sus enemigos y percibirlos con poca luz es digna de mención. Es casi imposible esconderse de ellos.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**, y cuando una miniatura en tu unidad ataca y toma como blanco a una unidad **PERSONAJE**, repite las tiradas para impactar de 1.



EMBOSCADA EN JAURÍA

ESTRATEGEMA CAZADORES DEL VACÍO DE THORYK – ARDID ESTRATÉGICO

El enemigo descubre que está en peligro cuando un torrente de fuego desde las sombras que hace salir volando a sus guerreros. Luego suenan aullidos desde todas partes, y el terror se asienta...

CUÁNDO: En tu fase de disparo, justo después de que una unidad **ESCUADRA DE SAQUEADORES** de tu ejército haya terminado de atacar.

BLANCO: Una unidad enemiga que haya sido impactada por alguno de esos ataques y que no esté en la zona de amenaza de esa unidad **ESCUADRA DE SAQUEADORES**.

EFFECTO: Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento. Al hacerlo, resta 2 al resultado.

JEFE DE BATALLA THORYK

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



Hoja de datos de Patrulla

Entre los Lobos Espaciales, a los Tenientes se les suele llamar Jefes de batalla de la Guardia del Lobo. Los héroes como Thoryk ejemplifican la furia depredadora y la merecida destreza marcial por la que es famoso su Capítulo, e incluso ante los mayores horrores su coraje es tan irrompible como el lecho de roca fenrisiano.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Rifle bólder artesanal	24"	2	2+	4	-1	2

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

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **ESCUADRA DE INTERCESORES**

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Prioridad de blancos: La unidad de esta miniatura puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que retrocedió.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, TACTICUS, JEFE DE BATALLA, THORYK

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES

ESCUADRA DE INTERCESORES

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



Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras de Intercesores son capaces de disparar con dureza mientras avanzan o mantienen la posición contra el enemigo. Tienen acceso a una serie de armas bólder 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 bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	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
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.

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

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

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES

ESCUADRA DE SAQUEADORES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	1



Hoja de datos de Patrulla

Tropas de terror de inserción rápida, los Saqueadores suelen desplegarse utilizando paracaídas gravitatorios y aletas direccionales para aterrizar con precisión milimétrica. Operan con un sigilo casi perfecto para alcanzar el lugar óptimo desde el que atacar, y cuando están preparados desatan su furia, avanzando con rugidos guturales aumentados y ráfagas de fuego.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter especial [PISTOLA, PRECISIÓN]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filoarma [PRECISIÓN]	Combate	4	3+	4	0	1

HABILIDADES DE EQUIPO

Paracaídas gravitatorio de Saqueador: El portador tiene la habilidad Despliegue rápido.

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Asalto temible: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de una o más unidades con esta habilidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

CLAVES: INFANTERÍA, HUMO, IMPERIUM, PHOBOS, ESCUADRA DE SAQUEADORES

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES

EXOESQUELETO TÁCTICO INVICTOR

M	R	S	H	L	CO
8"	8	3+	12	6+	4



Hoja de datos de Patrulla

Equipado con reactores y servos silenciosos, el Exoesqueleto Táctico Invictor es un bipode de combate ideal para apoyar las operaciones de vanguardia y funcionar independientemente de una fuerza de ataque principal de los Marines Espaciales. En la batalla son pilotados por guerreros elegidos y dedicados a defender a sus hermanos de batalla.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada granífero doble [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón automático granífero doble [ACOPLADA]	48"	3	3+	9	-1	3
Lanzagranadas fragtormenta [ÁREA]	18"	106	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño de Invictor	Combate	5	3+	14	-2	3

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes, a esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar de sus ataques.

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 8", Final violento 103

FACCIÓN: Juramento y órdenes

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, PHOBOS, EXOESQUELETO TÁCTICO INVICTOR

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES