

## PATRULLA: MARINES ESPACIALES

# FUERZA DE CHOQUE OCTAVIUS

Los Marines Espaciales de la Fuerza de choque Octavius se especializan en purgar a los enemigos del Emperador incluso en el terreno más enmarañado. Ya sean las cubiertas retorcidas de pecios espaciales, el infierno verde de los mundos letales selváticos o las ruinas de ciudades destrazadas por la guerra, su resistencia y potencia de fuego de corto alcance basta para erradicar hasta a los enemigos más atrincherados.

Esta Patrulla incluye las unidades indicadas abajo.

### A Capitán Octavius (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma reliquia.

### B Bibliotecario Tantus (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Castigo; bólter tormenta; arma de psicofuerza.

### C Escuadra de Exterminadores (5 miniaturas)

- El Sargento Exterminador está equipado con: bólter tormenta; arma de energía.
- 1 Exterminador está equipado con: cañón de asalto; puño de energía.
- 3 Exterminadores están equipados con: bólter tormenta; puño de energía.

### D Escuadra Infernus (5 miniaturas)

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









# PATRULLA: MARINES ESPACIALES

## FUERZA DE CHOQUE OCTAVIUS

### HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar la Fuerza de choque Octavius 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 (Juramento y órdenes) que se describe abajo.

### JURAMENTO Y ÓRDENES

*En batalla, los Marines Espaciales realizan juramentos de destruir a los enemigos del Emperador y defender el honor de su Capítulo, y estos votos son sacrosantos. Cuando los Ángeles de la Muerte atacan, lo hacen con la precisión de un cirujano y la fuerza de un relámpago. La experiencia y la veteranía estratégica les ayudan a leer la situación cambiante de la batalla con velocidad y claridad sobrehumanas, dirigiendo su ira hacia un blanco prioritario a otro. Los recursos de mando son aniquilados, dejando al enemigo vacilante y sin liderazgo. El blindaje pesado, la artillería potente y las élites de las fuerzas enemigas son arrasados con velocidad horripilante, hasta que los Ángeles de la Muerte del Emperador se erigen victoriosos sobre un campo de ruinas humeantes y cadáveres destrozados, con el honor finalmente 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 realiza un ataque que toma como blanco a tu blanco de Juramento y órdenes, puedes repetir la tirada para impactar.

### MEJORAS

Tu miniatura **CAPITÁN** tiene la mejora Capitán Duelista. Puedes reemplazarla con Determinación jurada.

### MEJORA POR DEFECTO

#### CAMPEÓN DUELISTA

*Este señor guerrero es un ejemplo brillante de la fuerza y la nobleza de los Marines Espaciales. Busca y se enfrenta a las mayores amenazas contra sus hermanos de batalla, golpeando a los campeones más viles del enemigo con esgrima experta.*

Las armas de combate del portador tienen las habilidades [PRECISIÓN] e [IMPACTOS LETALES].

0

### MEJORA OPCIONAL

#### DETERMINACIÓN JURADA

*Rugiendo juramentos inspiradores para honrar a su Capítulo y al Imperium, este señor de la batalla lidera a sus guerreros en conquistas decisivas para hacerse con la victoria sin importar las dificultades.*

Mejora en 1 el atributo Control de objetivos de las miniaturas en la unidad del portador.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Ira del Emperador. Puedes reemplazarlo con Tácticas de choque.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### IRA DEL EMPERADOR

*Liderando con ejemplo maestro, los comandantes de los Marines Espaciales descienden sobre sus enemigos con letalidad furiosa. Nadie debe tener duda alguna de que los Adeptus Astartes responsables del liderazgo estratégico son ante todo guerreros devastadores.*

Al final de cada fase, obtienes 2PV si tu miniatura **CAPITÁN** eliminó una o más miniaturas enemigas esa fase.

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### TÁCTICAS DE CHOQUE

*Los Marines Espaciales son tropas de choque expertas. En sus asaltos letales, los Ángeles de la Muerte aplastan al enemigo para cumplir sus metas.*

Al final del turno de cada jugador, obtienes 5PV si controlas uno o más marcadores de objetivo que tu oponente controlaba al inicio de ese turno.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



### RESISTENCIA GENÉTICA

ESTRATEGEMA FUERZA DE CHOQUE – TÁCTICA DE BATALLA

*La fisiología mejorada de un Marine Espacial, junto a su armadura de cerámica, puede soportar los ataques más poderosos.*

**CUÁNDO:** La fase de disparo de tu oponente o 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 tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que una unidad tome como blanco a tu unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de tu unidad, resta 1 de la tirada para herir.



1PM



### INSTINTOS DE VETERANO

ESTRATEGEMA FUERZA DE CHOQUE OCTAVIUS – TÁCTICA DE BATALLA

*Los Marines Espaciales Exterminadores son veteranos de cientos de zonas de guerra y reconocen la debilidad de muchos enemigos de la humanidad. Esa experiencia puede aprovecharse en batalla para aplastar hasta a los atacantes más tercos.*

**CUÁNDO:** Fase de combate.

**BLANCO:** Una unidad **EXTERMINADOR** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un ataque, repite una tirada para herir de 1. Si ese ataque toma como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, en su lugar puedes repetir la tirada para herir.



1PM



### FUERZA ABRUMADORA

ESTRATEGEMA FUERZA DE CHOQUE OCTAVIUS – ARDID ESTRATÉGICO

*Los Marines Espaciales destacan en ataques osados que desatan una fuerza abrumadora para dominar a los enemigos que a menudo los superan en número. Tan pronto un lugar es purgado, los hermanos de batalla pasan al siguiente, siempre pendientes de los enemigos que han de matar.*

**CUÁNDO:** Al final de tu fase de mando.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que esté dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles.

**EFEECTO:** Ese marcador de objetivo es asegurado por ti (ver Asegurar marcadores de objetivo en las reglas principales de misiones de Patrulla).



1PM



## CAPITÁN OCTAVIUS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

Se espera que los Capitanes Marines Espaciales combatan en el frente, y pocos tipos de armadura les permiten hacerlo tan efectivamente como la coraza Exterminados. El Capitán Octavius va a la batalla envuelto en uno de estos trajes, ignorando lo peor que pueden lanzarle los enemigos antes de despedazarlos con su arma reliquia.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

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

#### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **ESCUADRA DE EXTERMINADORES**

#### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Valor imparable: Puedes repetir las tiradas de carga realizadas por la unidad de esta miniatura.

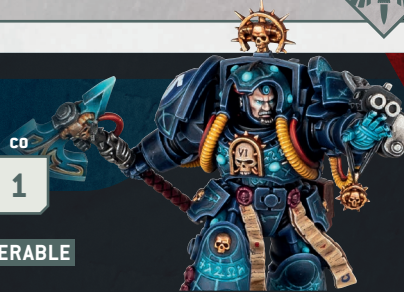
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, EXTERMINADOR, CAPITÁN, OCTAVIUS



FACCIÓN CLAVES:  
ADEPTUS ASTARTES

## BIBLIOTECARIO TANTUS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	5	6+	1
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

Los Bibliotecarios son los psíquicos de batalla de un Capítulo y prestan una ventaja empírea letal a su infantería de élite. Ya sea en acciones de abordaje, feroz combate urbano o enfrentados a un número de enemigos abrumador en las líneas frontales, los Bibliotecarios están protegidos por armaduras Exterminador mientras destrozan al enemigo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Castigo – fuego brujo [PSÍQUICA]	24"	106	3+	5	-1	103
Castigo – fuego brujo concentrado [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, PSÍQUICA]	24"	106	3+	6	-2	103
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	103

#### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **ESCUADRA DE EXTERMINADORES**

#### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Velo temporal [Psíquica]: Mientras esta miniatura está liderando una unidad, las armas con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, IMPERIUM, EXTERMINADOR, BIBLIOTECARIO, TANTUS



FACCIÓN CLAVES:  
ADEPTUS ASTARTES



## ESCUADRA INFERNUS

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



### Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras Infernus purgan grandes franjas de enemigos con tormentas de fuego incandescente de sus piroblásteres. Son especialistas en asalto cercano, y lanzan chorros de prometio ardiente contra líneas de trincheras y búnkeres o a través de ruinas y vegetación densas, asegurándose de que no escape de su ira ningún enemigo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pirobláster [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	5	0	1

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

### HABILIDADES

Facción: Juramento y órdenes

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA INFERNUS

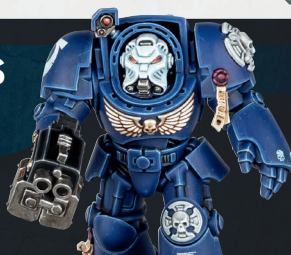


FACCIÓN CLAVES:  
ADEPTUS ASTARTES

## ESCUADRA DE EXTERMINADORES

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

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

La armadura Exterminador es una maravilla tecnológica que permite a su portador sobrevivir a cualquier cosa, desde el estrés de la teleportación a bombardeos de artillería. Así, la Escuadra de Exterminadores puede aparecer en mitad del enemigo o avanzar imparables a través de la batalla hasta él, mientras disparan sus temibles armas.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	4	3+	5	-2	1

### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Juramento y órdenes

**Furia de la Primera:** Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque que toma como blanco a un blanco de Juramento y órdenes, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, EXTERMINADOR, ESCUADRA DE EXTERMINADORES



FACCIÓN CLAVES:  
ADEPTUS ASTARTES