



PATRULLA: LIGAS DE LOS VOTANN

PROSPECCIÓN CUENTAGUERRAS

En su campaña por el vacío como parte de una prospección (una flota de exploración de la Familia), el Kâhl Cuentaguerras y los suyos luchan por recursos lo bastante valiosos como para merecer la pena de sus vidas y esfuerzo. No tienen paciencia con las quejas de otras razas sobre propiedad o derechos, y recurrirán a la fuerza para apoderarse de ello cuando quede claro que las amenazas por sí solas no harán el trabajo.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Kâhl Cuentaguerras (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Desintegrador volkanita; guantelete de masas; cresta de teleportación.

B Besérkeres Cthonianos (5 miniaturas)

- 3 miniaturas equipadas con: Hacha pesada de plasma.
- 1 miniatura equipada con: Lanzagranadas tunelador; hacha pesada de plasma.
- 1 miniatura equipada con: Par de guanteletes de conmoción.

C Pioneros Hernkyn (3 miniaturas)

- 1 miniatura equipada con: Rebóltver; escopeta bólter; cañón magnetoautomático; cuchillo de plasma; comunicaciones multiespectrales.
- 1 miniatura equipada con: Rebóltver; escopeta bólter; cañón magnetoautomático; cuchillo de plasma; Foco integrado.
- 1 miniatura equipada con: Rebóltver; escopeta bólter; multicañón LasMAX; cañón magnetoautomático; cuchillo de plasma.

D Sucesores (10 miniaturas)

- 1 Theyn equipado con: Pistola de plasma EtaCarn; arma de combate de la Familia; cresta de campo entrelazado.
- 4 Sucesores equipados con: Pistola bólter modelo Autoch; bláster de iones; arma de combate.
- 1 Sucesor equipado con: Pistola bólter modelo Autoch; bláster de iones; arma de combate; comunicaciones multiespectrales.
- 1 Sucesor equipado con: Pistola bólter modelo Autoch; bláster de iones; arma de combate; kit médico.
- 1 Sucesor equipado con: Pistola bólter modelo Autoch; bláster de iones; arma de combate; escáner panespectral.
- 1 Sucesor equipado con: Pistola bólter modelo Autoch; rifle automático LasMAX; arma de combate.
- 1 Sucesor equipado con: Pistola bólter modelo Autoch; rifle de magnetorriél; arma de combate.



Hacha pesada de plasma



Besérkeres Cthonianos

Par de guanteletes de conoción



Multicañón LasMAX



Pionero HernKyn

Rebóltver

Cañón magnetoautomático



PATRULLA: LIGAS DE LOS VOTANN

PROSPECCIÓN CUENTAGUERRAS

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar la Prospección Cuentaguerras 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 (El Ojo de los Ancestros) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

EL OJO DE LOS ANCESTROS

La Familia es un pueblo muy práctico en todos los ámbitos de la vida, sobre todo en la guerra. Sus líderes hacen cálculos rápidos y cuidadosos antes y durante la batalla, esforzándose constantemente por determinar si la recompensa potencial del conflicto merece la pena por la inevitable pérdida de recursos y preciosas vidas de sus miembros. Una parte esencial de esto es lo que se conoce como el lanzamiento del Ojo de los Ancestros, mediante el cual sus comandantes evalúan las mayores amenazas enemigas, marcan los puntos débiles de sus defensas y determinan qué fuerzas son necesarias para vencer a ambos.

Cada vez que una unidad enemiga elimine una unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército, esa unidad enemiga recibe 1 marcador de juicio. Una unidad enemiga nunca puede tener más de 2 marcadores de juicio (todo marcador adicional que reciba la unidad es ignorado).

Cada vez que una miniatura de tu ejército con esta habilidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad que tiene uno o más marcadores de juicio, aplica la bonificación relevante (ver tabla siguiente) a ese ataque hasta que los ataques de esa miniatura se resuelvan.

MARCADORES DE JUICIO	BONIFICACIÓN
1	Amenaza eminente: Suma 1 a la tirada para impactar.
2	Aquí hay un agravio que satisfacer: Suma 1 tanto a la tirada para impactar como a la tirada para herir.

Nota de diseño: Si se retira del campo de batalla una unidad con marcadores de juicio, anota cuántos marcadores de juicio tenía cuando fue retirada. Si esa unidad vuelve a ser desplegada en el campo de batalla de nuevo, colócale ese número de marcadores de juicio. Si una unidad con marcadores de juicio se divide en dos o más unidades más pequeñas, cada una de esas unidades recibe tantos marcadores de juicio como tenía la unidad original. Si dos unidades se combinan para formar una unidad más grande y alguna de ellas tenía marcadores de juicio, anota cuántos marcadores de juicio tenía la unidad que más marcadores de juicio tenía y asigna ese número de marcadores de juicio a la nueva unidad.

MEJORAS

Tu miniatura **KÄHL** tiene la mejora Desperdiciando alimentos al vacío Mejora. Puedes sustituirla por Comunicaciones Prâgmáticas.

MEJORA POR DEFECTO

DESPERDICIANDO ALIMENTAS AL VACÍO

Este dicho, una de las muchas Verdades de la Familia, es una advertencia contra el gasto frívolo de todo tipo, incluida la munición. Es un dicho que este guerrero se ha tomado muy a pecho y que ha inculcado a sus guerreros, por lo que la colocación cuidadosa y constante de los disparos se ha convertido en algo natural. Su puntería se ha vuelto tan constante e implacable que pueden mantener una lluvia de disparos punzantes tanto en avance como en retirada táctica.

Cada vez que una miniatura en la unidad del portador realice un ataque a distancia, repite las tiradas para impactar de 1. Además, la unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el retrocedió.

0

MEJORA OPCIONAL

COMUNICACIONES PRÂGMÁTICAS

En la armadura de este guerrero se ha incorporado una plataforma de comunicaciones reforzada y cargada con potenciadores de anulación de prioridad. Esto garantiza que los guerreros de la Familia en el campo de batalla que más necesiten actualizaciones estratégicas y tácticas al minuto puedan interrumpir cualquier intercambio de menor prioridad para obtenerlas.

Suma 1 al atributo Control de Objetivo de las miniaturas en la unidad del portador. Además, puedes repetir los chequeos de acobardamiento de la unidad del portador.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario El Trabajo obtiene. Puedes sustituirlo por Saldar un agravio.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

EL TRABAJO OBTIENE

Una vez la Familia ha puesto sus miras en un objetivo concreto, lucharán con tenacidad sanguinaria para conseguirlo. En su opinión, quien más se esfuerce por reclamar ese activo vital del campo de batalla tiene un derecho indiscutible a poseerlo.

Antes de la batalla, al inicio del paso de Desplegar ejércitos, debes elegir 1 marcador de objetivo que no esté en tu zona de despliegue.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu turno, obtienes 4PV si controlas ese marcador de objetivo.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

SALDAR UN AGRAVIO

La Familia declara un agravio solo en las circunstancias más extremas, cuando se ha producido un insulto tan grave que el cálculo pragmático de la batalla debe dejarse de lado en favor de la aniquilación total del enemigo a cualquier precio. Sin embargo, una vez han asumido este compromiso, nada que no sea la muerte detendrá su frío y metódico desmantelamiento de sus enemigos.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al inicio de la ronda de batalla, elige 1 unidad enemiga que no haya sido eliminada y tenga uno o más marcadores de Juicio para que sea el objetivo de tu ejército en esa ronda de batalla. Al final de esa ronda de batalla, obtienes 4PV si el objetivo de tu ejército en esa ronda de batalla ha sido eliminado.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:

CON LA MISMA MONEDA

ESTRATEGEMA PROSPECCIÓN CUENTAGUERRAS – HAZAÑA ÉPICA

Asestar un golpe contundente a la Familia es una forma segura de pintar una diana en la propia espalda, tanto como prioridad para la eliminación como digno receptor de alguna venganza agravada.

CUÁNDO: En cualquier fase.

BLANCO: 1 unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército que acabe de ser eliminada por un ataque de una miniatura enemiga.

Puedes usar esta estrategia en esa unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** aunque acabe de ser eliminada.

EFEECTO: Hasta el final de la batalla, cada vez que una miniatura **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco a la unidad de esa miniatura enemiga, repite las tiradas para impactar de 1.

BARRIDO PANESPECTRAL

ESTRATEGEMA PROSPECCIÓN CUENTAGUERRAS – TÁCTICA DE BATALLA

Los escáneres panespectrales multifuncionales empleados por la Familia dejan al descubierto los puntos débiles de las defensas enemigas.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

FISIOLOGÍA FORMAMADEJAS

ESTRATEGEMA PROSPECCIÓN CUENTAGUERRAS – TÁCTICA DE BATALLA

Las clonestructuras que se encuentran en la composición genética de la Familia los hacen extremadamente resistentes.

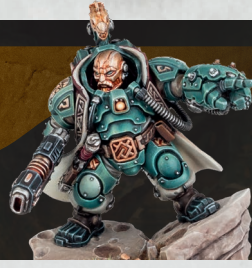
CUÁNDO: En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **LIGAS DE LOS VOTANN** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas en tu unidad.

KÂHL CUENTAGUERRAS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	4	7+	1
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



Hoja de datos de Patrulla

La sabiduría estratégica, la determinación y el poderío marcial del Kâhl Cuentaguerras inspiran a sus guerreros. Lucha con una mezcla de habilidad y fuerza bruta, apaleando con su guantelete de masas a los enemigos que no ha aniquilado con su desintegrador volkanita, e ignorando con impaciencia las ráfagas y cuchilladas de sus enemigos gracias a su fortaleza y blindaje.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Desintegrador volkanita [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	3	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Guantelete de masas	Combate	3	3+	8	-2	3

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **SUCESORES**

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: El Ojo de los Ancestros

Eficacia severa: Una vez por ronda de batalla, en tu fase de mando, puedes elegir 1 miniatura de tu ejército con esta habilidad. Después, elige 1 unidad enemiga visible para esa miniatura. Esa unidad enemiga recibe 1 marcador de juicio.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, KÂHL, CUENTAGUERRAS

CLAVES DE FACCIÓN:
LIGAS DE LOS VOTANN

SUCESORES

M	R	S	H	L	CO
5"	5	4+	1	7+	2



Hoja de datos de Patrulla

Bien armados, bien entrenados y equipados con un potente arsenal, los Sucesores forman la columna vertebral de la mayoría de las cuadrillas. Dirigidos por sus Theyn, lanzan ráfaga tras ráfaga de fuego arrasador, ignorando las andanadas enemigas antes de asaltar y destrozarse definitivamente a sus vacilantes oponentes.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bôlter modelo Autoch [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Bôlter modelo Autoch	24"	2	4+	4	0	1
Pistola de plasma EtaCarn [PISTOLA]	6"	1	4+	8	-3	2
Rifle automático LasMAX [ASALTO, FUEGO RÁPIDO 3]	24"	3	4+	6	-1	1
Bláster de iones	18"	1	4+	5	-2	1
Rifle de magnetorriel [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	18"	1	5+	12	-3	1D3+3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate	Combate	1	4+	4	0	1
Arma de combate de la Familia	Combate	2	4+	5	-2	2

ESCUADRAS DE PATRULLA

Al inicio del paso Declarar formaciones de batalla, antes de que desplegar ninguna unidad, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una de las cuales constará de cinco miniaturas.

HABILIDADES

FACCIÓN: El Ojo de los Ancestros

HABILIDADES DE EQUIPO

Escáner panespectral: Las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

Kit médico: Las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad No hay dolor 6+.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, SUCESORES

CLAVES DE FACCIÓN:
LIGAS DE LOS VOTANN

PIONEROS HERNKYN

M	R	S	H	L	CO
12"	6	4+	3	7+	2



Hoja de datos de Patrulla

Los Pioneros Herkyn cruzan los mundos alienígenas y exploran las posiciones enemigas en sus motos de bobinas magnéticas. Rápidos, resistentes y con una formidable potencia de fuego, estas bandas de guerreros a menudo caen sobre el enemigo desde lugares inesperados, o envían información sobre los movimientos del enemigo al Kâhl de su cuadrilla.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rebóltver [PISTOLA]	9"	1	4+	5	0	1
Escopeta bólter [ASALTO]	12"	2	4+	5	0	1
Multicañón LasMAX [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	4+	6	-1	1
Cañón magnetoautomático	24"	3	4+	7	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchillo de plasma	Combate	2	4+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 9"

FACCIÓN: El Ojo de los Ancestros

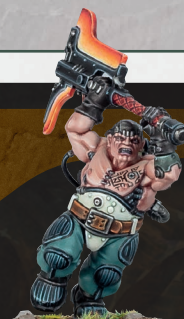
Magnetojinetes flanqueadores: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad está a 6" o menos de un borde del campo de batalla y no está en la zona de amenaza de unidades enemigas, puedes retirar esta unidad del campo de batalla y dejarla en reservas estratégicas.

CLAVES: MONTADA, VOLAR, PIONEROS HERNKYN

CLAVES DE FACCIÓN:
LIGAS DE LOS VOTANN

BESÉRKERES CTHONIANOS

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



Hoja de datos de Patrulla

Los Berserkes Cthonianos se encuentran entre los guerreros más mejorados y valientes de la Familia. Blandiendo herramientas mineras como armas de guerra y con explosivos que atraviesan la roca sólida, los Berserkes asaltan los bastiones enemigos y los abren como a un asteroide lleno de vetas de mineral precioso.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzagranadas tunelador [ÁREA, INDIRECTA]	24"	1D6	4+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hacha pesada de plasma – golpe	Combate	3	3+	6	-2	2
Hacha pesada de plasma – barrido	Combate	6	3+	4	-1	1
Par de guanteletes de conmoción [ACOPLADA]	Combate	4	4+	9	-1	2

HABILIDADES DE EQUIPO

Lanzagranadas tunelador: Suma 1 a los atributos Heridas y Ataques de la miniatura equipada con esta arma.

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 5+

FACCIÓN: El Ojo de los Ancestros

Ciberestimulantes: Cada vez que una miniatura en esta unidad es eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura 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 de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y entonces es retirada del juego.

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

CLAVES: INFANTERÍA, BESÉRKERES CTHONIANOS

CLAVES DE FACCIÓN:
LIGAS DE LOS VOTANN