REGLA DE EJÉRCITO

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.

OJO DE LOS ANCESTROS

Si tu facción de ejército es **Ligas de los Votann**, 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 de juicio 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.*

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **Ligas de los Votann**, puedes usar la regla de destacamento Cuadrilla compromisaria, que incluye:

EFICIENCIA IMPLACABLE

Los miembros de una Cuadrilla compromisaria son hábiles guerreros y despiadados expansionistas, que trabajan instintivamente juntos para derrotar a sus enemigos y alcanzar eficazmente sus objetivos. Como con todo lo demás, abordan la guerra con un pragmatismo sombrío y metódico que sirve de inspiración a otros miembros de la Familia.

Al inicio de la batalla, elige 1 unidad del ejército de tu oponente. Esa unidad comienza la batalla con 2 marcadores de juicio (ver Ojo de los Ancestros).

Si esa unidad enemiga es eliminada antes del inicio de cualquiera de tus fases de mando, recibes una cantidad de PM que depende de lo pronto en la batalla que la eliminaste como se muestra en la tabla siguiente (solo puedes recibir PM de esta manera una vez por batalla, y los PM recibidos de esta manera son una excepción al límite de un máximo de 1 PM recibido por ronda de batalla que viene en las Reglas Básicas).

Unidad eliminada antes del inicio de tu primera o segunda fase de mando:	
Recibes	3PM

Unidad eliminada antes del inicio de tu tercera o cuarta fase de mando:	
Recibes	2PM

Unidad eliminada antes del inicio de tu quinta fase de mando:	
Recibes	1PM

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Cuadrilla compromisaria, puedes usar estas estratagemas de Cuadrilla compromisaria.

ORGULLO MARCIAL

ESTRATAGEMA CUADRILLA COMPROMISARIA – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Los guerreros de las Ligas de los Votann se enorgullecen de su habilidad marcial y su destreza en combate, y cuando los Ancestros observan, abruman y destrozan al enemigo.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **Ligas de los Votann** de tu ejército, y 1 unidad enemiga con 1 o más marcadores de juicio y que esté en la zona de amenaza de esa unidad **Ligas de los Votann**.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura en tu unidad realice un ataque de combate que tome como blanco a esa unidad enemiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque por cada marcador de juicio que tenga esa unidad enemiga.

RETIRADA ORGANIZADA

ESTRATAGEMA CUADRILLA COMPROMISARIA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

La Familia no entra y pánico y huye, sino que retroceden con orden y por escuadras, devolviendo un furioso fuego defensivo antes de lanzar nuevos asaltos.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **Ligas de los Votann** de tu ejército retroceda.

BLANCO: Esa unidad **Ligas de los Votann**.

EFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad es elegible para disparar y declarar una carga.

SENTENCIA ANCESTRAL

ESTRATAGEMA CUADRILLA COMPROMISARIA – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Algunos enemigos son tan odiados que los propios Ancestros los sentencian a muerte.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **Ligas de los Votann** de tu ejército.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura en tu unidad realice un ataque a distancia, ese ataque tiene la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**, y cuando una miniatura en tu unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad con 1 o más marcadores de juicio, ese ataque tiene, en su lugar, la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 2]**.

REPRESALIA

ESTRATAGEMA CUADRILLA COMPROMISARIA – TÁCTICA DE BATALLA

2PM

Si el Ojo de los Ancestros marca un blanco enemigo, la Familia se centra en su destrucción.

CUÁNDO: Fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga que tenga 1 o más marcadores de juicio haya resuelto sus ataques.

BLANCO: Una unidad **Ligas de los Votann** de tu ejército que fue elegida como blanco de 1 o más de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Tu unidad **Ligas de los Votann** puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero debe tomar como blanco a la enemiga que la acaba de atacar, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco elegible.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Cuadrilla compromisaria, puedes usar estas estratagemas de Cuadrilla compromisaria.

UNA NUEVA NÉMESIS

ESTRATAGEMA CUADRILLA COMPROMISARIA – ARDID ESTRATÉGICO

Acabar con un miembro de la Familia es ganarse inmediatamente la ira letal de sus camaradas.

1PM

CUÁNDO: Fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya resuelto sus ataques.

BLANCO: 1 unidad **Infantería Ligas de los Votann** o **Montada Ligas de los Votann** de tu ejército que se vio reducida por debajo de la mitad de sus efectivos como resultado de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: La unidad atacante recibe 1 marcador de juicio, o, en su lugar, hasta 2 marcadores de juicio si esa unidad **Ligas de los Votann** incluía a tu **Señor de la Guerra** cuando fue blanco de esos ataques.

ARMADURA DEL VACÍO

ESTRATAGEMA CUADRILLA COMPROMISARIA – EQUIPO

La armadura del vacío consta de segmentos endurecidos y articulados que se enganchan al traje de vacío que hay debajo. Está fabricada con tejido de magnaferrita, y a menudo reforzada con adamantina y mejorada con generadores de microcampo.

1PM

CUÁNDO: Fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, 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.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a tu unidad **Ligas de los Votann**, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Cuadrilla compromisaria, puedes usar estas mejoras de Cuadrilla compromisaria.

EVALUAR CON LA MIRADA

Pocos miembros de la Familia pueden lanzar el Ojo de los Ancestros con la rapidez y la sombría eficacia de este venerable líder. Allí donde cae su despiadada mirada, los puntos fuertes y débiles del enemigo quedan al descubierto, y es allí donde sus guerreros golpean con más fuerza.

Solo miniaturas **Ligas de los Votann**. En tu fase de mando, puedes elegir un marcador de objetivo que controle tu oponente. Hasta el final de la fase, mientras una unidad enemiga esté dentro del alcance de ese marcador de objetivo, se considera que tiene 1 marcador de juicio más de los que tenga realmente (hasta un máximo de 2).

UNA LARGA LISTA...

Este guerrero desprecia a la mayoría de las razas de la galaxia y busca a sus numerosas némesis con una mirada aguda e ineludible. En cuanto resuelve el agravio de un enemigo, pasa al siguiente nombre de su lista.

Solo miniaturas **Ligas de los Votann**. Cada vez que la unidad del portador elimina a una unidad enemiga, si esa unidad enemiga tiene 1 o más marcadores de juicio, puedes elegir otra unidad enemiga visible para el portador. Esa otra unidad recibe 1 marcador de juicio.

ACTITUD ADUSTA

El semblante sombrío de este Señor de la Guerra es legendario, y se rumorea que nunca ha sonreído. Tal actitud es, por supuesto, un signo externo de la seriedad con la que asume sus solemnes tareas, y bajo su severa mirada no bajará el ritmo nadie de la Familia.

Solo miniaturas **Ligas de los Votann**. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de la unidad del portador, y las miniaturas en esa unidad pueden ignorar cualquiera o todos los modificadores a sus atributos, tiradas y/o chequeos (salvo modificadores a las tiradas de salvación).

EL TRAJE DE LA AVENTURERA

Este traje de vacío, único en su género, fue creado para la famosa aventurera Hernkyn Sîmmka Farstryd como agradecimiento por haber salvado el mundo heredad de Hyvôk. Al incorporar antiguos secretos tecnológicos de la tradición votánica, el Traje de la Aventurera actúa como un sistema de soporte vital para su portador. El traje, que monitoriza constantemente sus signos vitales, proporciona apoyo médico e incluso puede reiniciar el corazón parado de su portador in extremis.

Solo miniaturas **Ligas de los Votann**. La primera vez que el portador sea eliminado, después de asignar un marcador de juicio a la unidad que lo eliminó, tira 1D6 al final de la fase. Con 2+, despliega al portador de nuevo en el campo de batalla tan cerca como sea posible al punto en el que fue eliminado y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga, con todas sus heridas recuperadas.

ÛTHAR EL DESTINADO

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

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
Hoja de los Ancestros [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Fortuna ancestral: Una vez por turno, puedes cambiar 1 tirada para impactar, 1 tirada para herir o 1 tirada de daño de esta miniatura a un 6.

El Destinado: Cada vez que se asigne un ataque a esta miniatura, cambia el atributo Daño de ese ataque a 1.

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.

HABILIDADES DE EQUIPO

Crestalmena: Mientras el portador lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen salvación invulnerable 5+.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Ûthar el Destinado**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

ÛTHAR EL DESTINADO

Como el héroe más consumado de la Liga Mayor de Thuria, Uthár el Destinado está marcado para la grandeza. Pocos pueden evaluar al enemigo con tanta rapidez o sin piedad como Ûthar y, una vez le ha tomado la medida, no tarda en cortarlos en pedazos con la resplandeciente Hoja de los Ancestros.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ûthar el Destinado – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Desintegrador volkanita; Hoja de los Ancestros; Crestalmena.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

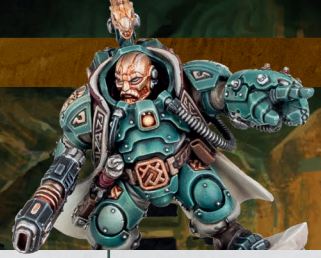
- **Guardamoradas Einhyr**
- **Sucesores**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Ûthar el Destinado**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

KÂHL

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólter modelo Autoch	24"	4	2+	4	0	1
Desintegrador volkanita [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	3	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hacha de plasma bienforjada	Combate	4	2+	5	-2	2
Guantelete de masas	Combate	3	3+	8	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Héroe de la Estirpe: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas con las que están equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

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.

HABILIDADES DE EQUIPO

Crestalmena: Mientras el portador lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen salvación invulnerable 5+.

Cresta de teleportación: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Despliegue rápido.

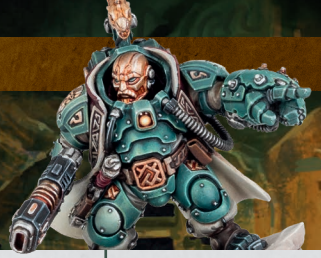
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Kâhl**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

KÂHL

La mayoría de las cuadrillas están lideradas por un Kâhl, cuya sabiduría estratégica, determinación y poderío marcial son una inspiración para sus guerreros. Los Kâhl suelen estar equipados con armas especialmente potentes y potentes tecnologías de campo o teleportación, para poder dirigir la lucha desde el frente y derribar a los enemigos más mortíferos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólter modelo Autoch de esta miniatura puede reemplazarse por 1 desintegrador volkanita.
- El hacha de plasma bienforjada de esta miniatura puede reemplazarse por 1 guantelete de masas.
- La crestalmena de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cresta de teleportación.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Kâhl**

Esta miniatura está equipada con: Combi-bólter modelo Autoch; Hacha de plasma bienforjada; Crestalmena.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guardamoradas Einhyr**
- **Sucesores**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Kâhl**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

CAMPEÓN EINHYR

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólter modelo Autoch	24"	4	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hacha de estrella oscura	Combate	6	2+	6	-2	2
Martillo de masas	Combate	3	3+	12	-2	1D6+1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Ejemplo para los Einhyr: Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes repetir las tiradas de carga de esa unidad.

Acelerador y redirector de masa: Cada vez que esta miniatura termine un movimiento de carga, puedes elegir 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de esta unidad y tirar 1D6: con 2-5, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

HABILIDADES DE EQUIPO

Cresta de teleportación: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Despliegue rápido.

Cresta de campo entrelazado: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Exotraje, Campeón Einhyr**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

CAMPEÓN EINHYR

Los Campeones Einhyr llevan un exotraje modificado dotado de redirectores de masa. Combinado con su formidable armamento de combate y sus voluminosos escudos, este armamento los transforma en arietes vivientes cuya carga acelerada golpea lo suficientemente fuerte como para atravesar las puertas de las fortalezas blindadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El martillo de masas de esta miniatura puede reemplazarse por 1 hacha de estrella oscura.
- La cresta de campo entrelazado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cresta de teleportación.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Campeón Einhyr**

Esta miniatura está equipada con: Combi-bólter modelo Autoch; Martillo de masas; Cresta de campo entrelazado.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Guardamoradas Einhyr**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Exotraje, Campeón Einhyr**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

GRIMNYR

M	R	S	H	L	CO	
5"	5	4+	4	6+	1	GRIMNYR
5"	5	4+	1	6+	1	A.U.X.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter modelo Autoch	24"	2	4+	4	0	1
Ira ancestral – fuego brujo [PSÍQUICO]	24"	3	2+	6	-2	1D3
Ira ancestral – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSÍQUICO]	24"	6	2+	6	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo ancestral [PSÍQUICO]	Combate	1	3+	7	-1	1D3
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Fortificar (Psíquico): Mientras esta miniatura lidere una unidad, mejora en 1 el atributo Resistencia de las miniaturas en esa unidad.

Presencia del Grimnyr: Una vez por batalla, después de que la unidad de esta miniatura falle un chequeo de acobardamiento, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, esa unidad deja de estar acobardada.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Grimnyr**
– MINIATURAS GRIMNYR: **Personaje, Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

GRIMNYR

Los Grimnyr, o Ancestros Vivientes, están al tanto de la sabiduría de los Votann, y son lo más parecido a los sacerdotes que tiene la Familia. Equipados con tecnología de barrera, como pentagramas de protección y A.U.X. de concentración de energía, son capaces de despertar la furia del immaterium contra sus enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Grimnyr**
- **2 A.U.X.s***

** Si la miniatura Grimnyr de esta unidad es eliminada, todas las miniaturas A.U.X. de esta unidad resultan también eliminadas.*

El Grimnyr está equipado con: Ira ancestral; Báculo ancestral.

Cada A.U.X. está equipado con: Bólter modelo Autoch; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Sucesores**

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Grimnyr**
– MINIATURA GRIMNYR: **Personaje, Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

FERROMAESTRO BRÔKHYR

	M	R	S	H	L	CO
FERROMAESTRO BRÔKHYR	5"	5	4+	4	7+	1
ASISTENTE FERROFAMILIAR	5"	5	4+	2	7+	1

	M	R	S	H	L	CO
E-R.O.B.O.T.	5"	5	4+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter modelo Autoch	12"	1	3+	4	0	1
Rifle de gravitones [ANTIVEHÍCULOS 2+]	18"	3	3+	5	-1	3
Cortador de haces láser	6"	1	4+	6	-3	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Martillo de gravitones [ANTIVEHÍCULOS 2+]	Combate	3	4+	9	-1	3
Brazos manipuladores	Combate	3	4+	3	0	1
Soldador de plasma	Combate	1	4+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Visor multiespectral: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque a distancia, suma 1 a la tirada para impactar.

Gremio Brôkhyr: Al final de tu fase de movimiento, esta unidad puede reparar una miniatura **Vehículo** o **Exotraje Ligas de los Votann** amiga a 3" o menos de ella. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas, o hasta 3 heridas perdidas en su lugar si esta unidad consta de algún Asistente Ferrofamiliar. Una miniatura solo puede ser reparada una vez por turno.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Ferromaestro Brôkhyr**
– MINIATURA FERROMAESTRO BRÔKHYR: **Personaje**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

FERROMAESTRO BRÔKHYR

Los Ferromaestros son los Brôkhyrs más consumados de su Estirpe. En batalla, se encargan de mantener las máquinas de guerra dañadas, a menudo con la ayuda de equipos de reparación de Ferrofamiliares y R.O.B.O.T. Estos veteranos también llevan a la guerra sus creaciones personales más potentes, y se sienten satisfechos al desatarlas contra el enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ferromaestro Brôkhyr**
- **1 Asistente ferrofamiliar***
- **3 E-R.O.B.O.T.s***

** Si la miniatura Ferromaestro de esta unidad es eliminada, todas las miniaturas Asistente ferrofamiliar y E-R.O.B.O.T.s de esta unidad resultan también eliminadas.*

El Ferromaestro está equipado con: Rifle de gravitones; Martillo de gravitones.

Los Asistentes ferrofamiliares están equipados con: Cortador de haces láser; arma cuerpo a cuerpo. **Uno de los E-R.O.B.O.T. está equipado con:** Pistola bólter modelo Autoch; arma cuerpo a cuerpo. **Otro E-R.O.B.O.T. está equipado con:** Soldador de plasma. **Otro E-R.O.B.O.T. está equipado con:** Brazos manipuladores.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Sucesores**
- **Estruendosos Brôkhyr**

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Ferromaestro Brôkhyr**
– MINIATURA FERROMAESTRO BRÔKHYR: **Personaje**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

SUCESORES

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter modelo Autoch [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Bólter modelo Autoch	24"	2	4+	4	0	1
Haz de plasma EtaCarn [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	18"	1	4+	8	-3	2
Pistola de plasma EtaCarn [PISTOLA]	6"	1	4+	8	-3	2
Rifle automático LasMAX [ASALTO, FUEGO RÁPIDO 3]	24"	3	4+	6	-1	1
Multicañón LasMAX [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	5+	6	-1	1
Bláster de iones	18"	1	4+	5	-2	1
Pistola de iones [PISTOLA]	12"	1	4+	5	-2	1
Lanzamisiles L7 – área [ÁREA]	24"	1D6	4+	4	0	1
Lanzamisiles L7 – concentrado	24"	1	4+	9	-2	1D6
Rifle de magnetorriel [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	18"	1	5+	12	-3	1D3+3

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

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

HABILIDADES

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

La suerte tiene. La necesidad mantiene. El trabajo obtiene.: Al final de tu fase de mando, si esta unidad está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, ese marcador de objetivo sigue bajo tu control aunque no tengas miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

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]**.

Comunicación mutiespectral: Tira 1D6 cuando tomes a la unidad del portador como blanco de una estratagema. Con 5+, recibes 1PM.

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

Cresta de campo entrelazado: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Sucesores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

SUCESORES

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 destrozar definitivamente a sus vacilantes oponentes.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter modelo Autoch de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 bláster de iones.
- El bólter modelo Autoch o el bláster de iones de hasta 2 Sucesores puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Rifle automático LasMAX*
  - 1 Multicañón LasMAX*
  - 1 Lanzamisiles L7*
  - 1 Haz de plasma EtaCarn*
  - 1 Rifle de magnetorriel*
  - 1 Arma de combate de la Familia

** Solo se puede elegir cada una de estas opciones una vez por unidad.*

- Hasta 3 Sucesores diferentes ya equipados con un bólter modelo Autoch o un bláster de iones pueden equiparse con una de las siguientes opciones cada uno (con un máximo de 1 de cada por unidad):
  - 1 Kit médico**
  - 1 Comunicaciones mutiespectrales**
  - 1 Escáner panespectral**

*** No se puede sustituir ni el bólter modelo Autoch ni el bláster de iones de esta miniatura.*

- La pistola bólter modelo Autoch del Theyn puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de iones
  - 1 Pistola de plasma EtaCarn
- El bólter modelo Autoch o el bláster de iones del Theyn puede reemplazarse por 1 arma de combate de la Familia.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Theyn**
- **9 Sucesores**

Cada miniatura está equipada con: Pistola bólter modelo Autoch; Bólter modelo Autoch; Arma cuerpo a cuerpo.

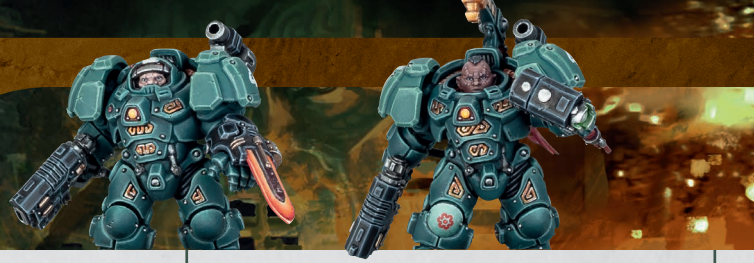
El Theyn, además, está equipado con: Cresta de campo entrelazado.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Sucesores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

GUARDAMORADAS EINHYR

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle de plasma EtaCarn	24"	1	3+	8	-3	2
Lanzagranadas de exotraje [ÁREA]	18"	1D6	3+	4	0	1
Desintegrador volkanita [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	3	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Guantelete de conmoción	Combate	2	3+	9	-2	2
Martillo de conmoción	Combate	3	4+	9	-1	3
Guantelete con espada de plasma	Combate	3	3+	6	-2	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Guardaespaldas de la Cuadrilla: Mientras un **PERSONAJE** lidere esta unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Cresta de teleportación: Las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad Despliegue rápido.

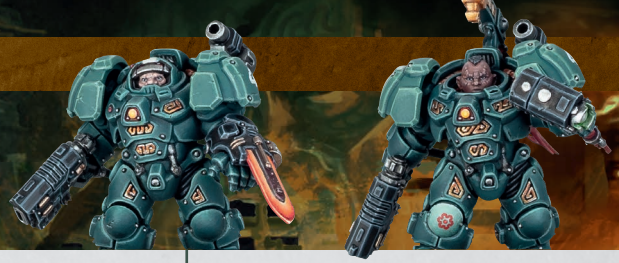
Cresta de campo entrelazado: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **INFANTERÍA, EXOTRAJE, GUARDAMORADAS EINHYR**

CLAVES DE FACCIÓN:
LIGAS DE LOS VOTANN

GUARDAMORADAS EINHYR

Envueltos por un formidable exotraje y equipados con un temible arsenal de armas, los Guardamoradas Einhyr son una fuerza a tener en cuenta. Ya sea como escoltas de los héroes de su cuadrilla o atacando el corazón del territorio enemigo, son imparables en el ataque e inamovibles en la defensa.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Rifle de plasma EtaCarn de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 desintegrador volkanita.
- El guantelete de conmoción de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 guantelete con espada de plasma.
- El guantelete de conmoción o el guantelete con espada de plasma del Hesyr puede reemplazarse por 1 Martillo de conmoción.
- La Cresta de campo entrelazado del Hesyr puede reemplazarse por 1 cresta de teleportación.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hesyr**
- **4-9 Guardamoradas**

Cada miniatura está equipada con: Rifle de plasma EtaCarn; Lanzagranadas de exotraje; Guantelete de conmoción.

El Hesyr, además, está equipado con:
Cresta de campo entrelazado.

CLAVES: **Infantería, Exotraje, Guardamoradas Einhyr**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

BESERKES CTHONIANOS

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

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

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

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

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **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.

Explosivos subterráneos: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga (salvo **Monstruos** y **Vehículos**) que haya recibido 1 o más impactos de un lanzagranadas tunelador de esta unidad en esta fase y tira 1D6. Con 4+, hasta el final del próximo turno de tu oponente, esa unidad enemiga está acobardada. Mientras una unidad está acobardada, resta 2" a su atributo Movimiento y resta 2 a sus tiradas de avanzar y cargar.

Nota de diseño: *Coloca una ficha de granada tuneladora al lado de la unidad para recordarlo mientras esté acobardada.*

CLAVES: **Infantería, Beserkes Cthonianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

BESERKES CTHONIANOS

Los Beserkes 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 Beserkes asaltan los bastiones enemigos y los abren como a un asteroide lleno de vetas de mineral precioso.

OPCIONES DE EQUIPO

- El hacha de plasma pesada de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 Mazo de conmoción.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, puede reemplazarse el hacha de plasma pesada o el mazo de conmoción de 1 miniatura que no esté equipada con un lanzagranadas por 1 Guantelete de conmoción doble.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, 1 miniatura que no esté ya equipada con un Guantelete de conmoción doble puede equiparse con 1 lanzagranadas tunelador. Si una miniatura ya está equipada con un lanzagranadas tunelador, suma 1 a sus atributos Heridas y Ataques.*

* **Nota de diseño:** *Si un Beserke Cthoniano está equipado con lanzagranadas tunelador, lo acompañará automáticamente una unidad R.O.B.O.T.-L. Ambas miniaturas deben colocarse en la misma peana y actuarán como una única miniatura a todos los efectos (simplemente es una miniatura con atributos mejorados).*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Beserkes Cthonianos**

Cada miniatura está equipada con: Hacha de plasma pesada.

CLAVES: **Infantería, Beserkes Cthonianos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

PIONEROS HERNKYN

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

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
Haz de iones [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	18"	3	4+	7	-2	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: **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.

HABILIDADES DE EQUIPO

Comunicación mutiespectral: Tira 1D6 cuando tomes a la unidad del portador como blanco de una estratagema. Con 5+, recibes 1PM.

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

Foco integrado: Cada vez que una miniatura en la unidad del portador realice un ataque que tome como blanco a una unidad que contenga una o más miniaturas con la habilidad Sigilo, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Montada, Granadas, Volar, Pioneros Hernkyn**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

PIONEROS HERNKYN

Los Pioneros Hernkyn 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.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas en esta unidad, 1 miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones (si una miniatura ya está equipada con alguna de estas armas, suma 1 a su atributo Heridas):
  - 1 Multicañón LasMAX
  - 1 Haz de iones
- Hasta 3 miniaturas diferentes que no estén equipadas ya con un multicañón LasMAX o con un haz de iones pueden equiparse con 1 de las siguientes opciones (hasta un máximo de 1 de cada por unidad):
  - 1 Comunicación mutiespectral*
  - 1 Escáner panespectral*
  - 1 Foco integrado*

** Esta miniatura no puede estar equipada ni con un multicañón LasMAX ni con un haz de iones.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Pioneros Hernkyn**

Cada miniatura está equipada con: Rebóltver; Escopeta bólter; Cañón magnetoautomático; Cuchillo de plasma.

CLAVES: **Montada, Granadas, Volar, Pioneros Hernkyn**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

SAGITAURO

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	9	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de haces LasMAX [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	24"	2	4+	12	-3	1D6
Lanzamisiles L7 – área [ÁREA]	24"	1D6	4+	4	0	1
Lanzamisiles L7 – concentrado	24"	1	4+	9	-2	1D6
Cañón automático MATR	24"	6	4+	7	-1	2
Lanzamisiles Sagitauro	36"	2	4+	12	-3	3
Cañón bólter doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	6	-1	2

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

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, Avanzadilla 6"**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Avance profundo: Las unidades pueden desembarcar de este **Transporte** después de que haya avanzado. Se considera las unidades que lo hagan han hecho un movimiento normal en esa fase y no pueden declarar cargas en el mismo turno, pero a todos los demás efectos pueden actuar normalmente el resto del turno.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Sagitauro**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

SAGITAURO

Diseñado para sobrevivir a lo peor que los mundos hostiles y los depredadores alienígenas puedan lanzarle, el Sagitauro es un robusto TBT ideal para operaciones de exploración y rápidas ofensivas blindadas. Los Sagitauros montan una notable cantidad de armas para vehículos de su tamaño, y pueden incluso eliminar carros de combate enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de haces LasMAX de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Lanzamisiles L7 y 1 Lanzamisiles Sagitauro
  - 1 Cañón automático MATR

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sagitauro**

Esta miniatura está equipada con: Cañón de haces LasMAX; Cañón bólter doble; ruedas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Ligas de los Votann**. No puede transportar miniaturas **Exotraje** ni miniaturas **Exoarmazón**.

Al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, puedes elegir 1 unidad **Sucesores** de tu ejército y dividirla en dos unidades, constando cada una de 5 miniaturas (al dividir así una unidad, anota qué miniaturas forman cada una de las dos nuevas unidades). Una de estas unidades debe comenzar la batalla embarcada en este **Transporte**; la otra puede comenzar la batalla embarcada en otro **Transporte**, o puedes desplegarla como una unidad por separado.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Sagitauro**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

ESTRUENDOSOS BRÔKHYR

M	R	S	H	L	CO
5"	6	3+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón bólter [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	6	-1	2
Cañón de descarga de gravitones [ANTIVEHÍCULOS 2+, ÁREA]	18"	1D6	4+	5	-2	2
Haz de conversión SP [CONVERSIÓN, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	24"	1	4+	7	-1	3

Conversión: Cada vez que ataques con esta arma, si el blanco está a más de 12" del portador, toda tirada para impactar exitosa sin modificar de 4+ causa un impacto crítico.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Fuego de cobertura de la Cuadrilla: Cada vez que tomes a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos, causará impactos con toda tirada para impactar de 5+ sin modificar al resolver esa estratagema.

CLAVES: **Infantería, Exoarmazón, Estruendosos Brôkhyr**

CLAVES DE FACCIÓN: **Ligas de los Votann**

ESTRUENDOSOS BRÔKHYR

Cuando un Brôkhyr se monta en un poderoso Exoarmazón se convierte en un Estruendoso. Estos exoesqueletos acorazados, usados normalmente para el mantenimiento de las naves espaciales de la Familia, cambian las herramientas de reparación por enormes armas pesadas que los Brôkhyr utilizan para dar un fuego de cobertura fulminante a las cuadrillas y acabar con los blindados enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón bólter de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 cañón de descarga de gravitones.
- El cañón bólter de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 haz de conversión SP.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Estruendosos Brôkhyr**

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

CLAVES: **Infantería, Exotraje, Estruendosos Brôkhyr**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann

TERRABASTIÓN HEKATON

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	7+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón cíclico de iones [ÁREA]	24"	1D6+3	4+	9	-2	2
Cañón pesado de magnetorriel [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	30"	1	4+	18	-4	1D6+6
Ojiva Hekaton [ÁREA, FUEGO INDIRECTO, DISPARO ÚNICO]	36"	1D6+3	4+	7	-2	2
Disparo Único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.						
Cañón automático MATR	24"	6	4+	7	-1	2
Rayo de conversión pesado SP [CONVERSIÓN, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	24"	2	4+	10	-2	4
Conversión: Cada vez que ataques con esta arma, si el blanco está a más de 12" del portador, toda tirada para impactar exitosa sin modificar de 4+ causa un impacto crítico.						
Cañón bólter doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	6	-1	2
Haz de iones doble [GOLPES SOSTENIDOS 1D3, ACOPLADA]	18"	3	4+	7	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Ruedas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Ojo de los Ancestros**

Fuego de apoyo: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige 1 unidad enemiga a la que haya causado 1 o más impactos en esta fase. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura amiga que desembarcó de este **TRANSPORTE** en este turno realice un ataque que tome como blanco a esa unidad enemiga, puedes repetir la tirada para herir.

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]**.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-5 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **VEHÍCULO, TRANSPORTE, TERRABASTIÓN HEKATON**

CLAVES DE FACCIÓN: **LIGAS DE LOS VOTANN**

TERRABASTIÓN HEKATON

El emblemático carro de combate y transporte blindado de las Ligas de los Votann, el Terrabastión Hekaton es tan venerable y respetado como potente. Con un temible arsenal de armamento pesado, un blindaje tremendamente resistente y la capacidad de transportar soldados de la Familia a la batalla, es un activo militar muy versátil.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes tomar una de las siguientes opciones con respecto a esta miniatura:
  - Reemplaza 1 Cañón bólter doble por 1 Haz de iones doble
  - Reemplaza 2 Cañones bólter dobles por 2 Haces de iones dobles
- El cañón cíclico de iones de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Rayo de conversión pesado SP
  - 1 Cañón pesado de magnetorriel
- El escáner panespectral de esta miniatura puede reemplazarse por 1 Ojiva Hekaton.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Terrabastión Hekaton**

Esta miniatura está equipada con: Cañón cíclico de iones; Cañón automático MATR; 2 Cañones bólter dobles; Ruedas blindadas; Escáner panespectral.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Ligas de los Votann**. Cada miniatura **Exotraje** ocupa el espacio de 2 miniaturas y cada miniatura **Exoarmazón** ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Terrabastión Hekaton**

CLAVES DE FACCIÓN:
Ligas de los Votann