

ΧΟΔΕΞ

ΔΕΠΡΕΔΑΔΟΡΕΣ

ΠΟΡ ΑΕΡΤΕΣ

Usted es el león. Ésta es su jungla.

En este Codex No-Oficial he querido representar el aspecto y funcionamiento de un ejército de los célebres Depredadores de las películas en el sistema de juego de Warhammer 40.000.

Los Depredadores tal y como son concebidos en las películas y en los diversos cómics publicados, son criaturas muy avanzadas tecnológicamente, pero que dedican la mayor parte de su tiempo y tecnología a la cacería. Esto les da unas características únicas frente a otras razas del universo Warhammer 40.000 como los Tau, los Eldar, los Humanos o los Orkos, que dedican sus investigaciones a la guerra. Como consecuencia, un ejército Depredador parece más una partida de caza que una fuerza de combate, aunque eso no significa que sea menos temible, de hecho, todo lo contrario.

¿Por qué no podemos verle?.

Los Depredadores son criaturas humanoides de unos 2'30 metros de alto y su piel va del marrón oscuro al pardo claro en la zona abdominal. En caso de que no conozcáis dos de las características principales de esta raza, una de ellas es su dispositivo de camuflaje casi perfecto. Un Depredador se envuelve en un campo de energía que hace que la luz se doble sobre su cuerpo, convirtiéndole en poco más que una distorsión visual. Un Depredador inmóvil es prácticamente invisible, y no hay nada más terrorífico que un ejército al que no puedes ver.

Otra de sus características es su sistema de armamento principal, consistente en un pequeño cañón acoplado a su hombro que dispara proyectiles de energía que funden y calcinan todo lo que toquen. El estar acoplado a su hombro le permite tener las manos libres para manejar toda una variedad de armas de combate cuerpo a cuerpo, ámbito en el que los Depredadores son expertos luchadores. Por estas razones, un Depredador puede llevar un verdadero arsenal de armas encima y elegir la que más se adecúe a cada situación.

No te mató porque estabas desarmada, no le divertía.

Otra característica muy singular es que los Depredadores utilizan su tecnología para dar caza a sus presas, pero si sus presas no disponen de sus propias armas de fuego, prefieren abatirlas en combate cuerpo a cuerpo; siempre intentan que el enfrentamiento sea en igualdad de condiciones. Me parecía injusto idear alguna clase de regla que obligue a un jugador Depredador a enzarzarse en cuerpo a cuerpo con su oponente (sobre todo porque es muy improbable que ese tau arroje su rifle de inducción al suelo para atacarte con un cuchillo) así que me serví de otra característica de los Depredadores para hacer que el combate cuerpo a cuerpo sea más apetecible cuando se está a corto alcance.

Los Depredadores de las películas y los cómics actúan siempre en grupos reducidos, casi siempre de uno solo, o equipos de tres, y pese a ser extremadamente difíciles de ver y de herir, siguen siendo equipos reducidos que con toda probabilidad serán abatidos si reciben demasiada atención enemiga. Por ello, un grupo de Depredadores que esté a 30 cm del enemigo posiblemente prefiera cargar al combate que quedarse disparando y expuesto a una andanada de disparos en el siguiente turno.

Vino sólo a llevarse el cuerpo. Nos está matando uno por uno.

Los Depredadores son guerrilleros por naturaleza. Un solo Depredador puede poner en jaque a todo un grupo de soldados veteranos, atacándoles sin ser descubierto, mezclándose con ellos y ejecutando una verdadera masacre sin que ni siquiera puedan ver quién les está destrozando. Por ello, todos los Depredadores, incluso los personajes independientes, son unidades que ocupan, ya que cualquier número de ellos es una amenaza muy a tener en cuenta.

No por lo que hace, teniente, sino por lo que es. Por lo que puede aportarnos.

Creo que cualquiera que haya visto una película de Depredador (Depredador, Depredador II, Aliens vs Predator, Aliens vs Predator II) encontrará representado el espíritu de estas criaturas en sus reglas. Esa ha sido todo el tiempo mi intención principal. No obstante, hay algunos detalles, unidades y armas, que no están basados en las películas, sino en cómics y videojuegos. Realmente, mi trabajo en este códex no ha sido de invención sino de adaptación.

Merece especial atención el Altar y los Cañones Centinela, inspirados por el videojuego Aliens vs Predator Extinction. Se trata de los únicos vehículos que he visto relacionados con esta raza si dejamos aparte sus naves espaciales. El Altar funciona en dicho juego como tu unidad de mando, mientras que los cañones son plataformas artilleras móviles. Tanto el uno como los otros tienen su conversión en este códex, funcionando como unidades antitanque y ayudando al despliegue avanzado de sus fuerzas.

Tranquilo, tendrá otra oportunidad.

Y esto es todo. Al igual que en mis anteriores trabajos, lo único que he perseguido en este códex es la diversión. A continuación, detallo una lista con todas las unidades de que puede constar un ejército de Depredadores, una pequeña explicación de cada una y el perfil de los integrantes de su unidad.

Espero que os sirva de entretenimiento, que os de ideas para alguna conversión, o que os sirva de base para crear vuestro propio Códex Depredadores, o simplemente os de alguna idea. A mí me ha valido la pena simplemente el hecho de escribirlo; espero que al menos os merezca la pena leerlo.

Un cordial saludo.

Las imágenes incluidas en este documento son propiedad de los respectivos poseedores de su copyright y han sido utilizadas de forma lúdica y sin ánimo de lucro.

ARMAS DEPREDADORES

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
Lanzador de Plasma	45 cm	6	1	Asalto 1
Lanzador de Plasma Doble	45 cm	6	1	Asalto 2, acoplada
Vibrodisco	30 cm	5	-	Asalto 3
Abrasador	60 cm	5	4	Pesada 1, área
Abrasador Doble	60 cm	6	4	Pesada 1, área grande
Cañón de Caza	60 cm	4	6	Fuego Rápido
Arpón Sangriento	60 cm	-	6	Asalto 2 o Pesada 3
Lanzamisiles Hidra	90 cm	8	3	Pesada 1D3
Lanzaredes	30 cm	3	-	Asalto 2, acobarda
Dardo Térmico	30 cm	6	3	Asalto 1, fusión
Fundidor de Plasma	90 cm	7	1	Pesada 1, lanza

ARMERÍA DEPREDADORES

Armas a una mano

Arma de Combate CaC
 Cuchilla (una)
 Vibrodisco
 Dardo Térmico
 Lanzador de Red

Armas a dos manos

Cuchillas (dos)
 Cañón de Caza
 Arpón Sangriento
 Lanza de Caza

Equipo

Lanzador de Plasma
 Filo de Plasma
 Pantalla Asesina
 Derecho Exclusivo de Caza
 Trofeo Grandioso
 Guerrero Curtido
 Dispositivo
 Autodestructivo

REGLAS ESPECIALES DE LAS PARTIDAS DE CAZA DE DEPREDADORES

Factor de Estrategia: 3

Centinelas: 4 Novatos

Visor Multiespectral

Los Depredadores emplean un casco con un visor de caza especial incorporado. Dicho visor les sirve para apuntar con total precisión sus exóticas armas, pero también le permite ver a través de varios espectros luminosos y electromagnéticos para localizar a sus presas. En condiciones en que un humano no puede ver nada, un Depredador puede localizarle por su calor corporal, por las señales eléctricas de su organismo o su equipo, por las imperceptibles emisiones radiactivas del entorno y de otra docena de formas.

Las tiradas de salvación por cobertura del objetivo de un Depredador se reducen en un punto (+5 pasa a ser 6, 6 queda anulada, etc). Las condiciones de Combate Nocturno habituales de los escenarios no tienen efecto sobre los depredadores, que no tienen que efectuar tirada alguna para determinar su distancia de detección. Del mismo modo, las unidades enemigas que obligan a efectuar una tirada de detección para poder elegirse como objetivos (como, por ejemplo, el Velo de los Caballeros Grises) pierden esta propiedad frente a Depredadores. Los centinelas Depredadores tienen una distancia de detección igual a seis veces su atributo de Iniciativa.

Armamento

Cada uno de los miembros de esta raza de cazadores y guerreros es un arsenal andante, equipado con toda clase de instrumentos de caza, combate y supervivencia. Las reglas normales respecto a la cantidad de armas que puede llevar una miniatura no se aplican a los Depredadores, que siempre pueden adquirir cuantas armas estén disponibles en su perfil por el coste indicado. Solo pueden disparar una de sus armas durante la fase de disparo, pero eso no les impide utilizar cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo de que dispongan en la siguiente fase de asalto.

Dispositivo de Camuflaje

Este extraordinario artefacto comba la luz alrededor del cuerpo del portador hasta que éste se vuelve completamente indistinguible del entorno. La distorsión visual provocada por sus movimientos es el único modo de descubrir a un depredador a simple vista.

Cualquier miniatura que quiera disparar contra un Depredador deberá determinar antes si puede verlo, como si se estuviera jugando un Combate Nocturno. Si ya se está jugando un Combate Nocturno o toda la unidad de Depredadores dispone de cobertura, la distancia de detección de los enemigos se reduce a la mitad. En caso de no poder ver al Depredador, la unidad no podrá elegir un nuevo objetivo en ese turno.

Reflejos Veloces

La combinación de sus Dispositivos de Camuflaje y sus veloces movimientos hace de los Depredadores unos blancos casi imposibles de acertar, por lo que todos los Depredadores poseen una tirada de salvación invulnerable de 4+.

Cazadores Espectrales

Los Depredadores son posiblemente los hostigadores más efectivos y letales a los que uno se puede enfrentar. Un solo Depredador aislado y herido es capaz de causar estragos a toda una unidad enemiga sin que ésta sea siquiera capaz de descubrir quién les está atacando. Todas las unidades de Depredadores son unidades que puntúan, incluso aquellas que normalmente no lo son como los Personajes Independientes. Además, sus unidades siguen puntuando aun cuando están heridas o se ven reducidas a la mitad o menos de sus efectivos iniciales, pero no en el resto de casos.

Localizador de Objetivos Avanzado

A menudo, lo último que ve la víctima de un Depredador es el inconfundible sistema de guía de sus armas: tres tenues haces láser que forman los vértices de un triángulo. Mientras que éste es el sistema estándar del armamento de los Depredadores para fijar a sus objetivos, algunos disponen de un sistema mucho más avanzado que les permite localizar y destruir objetivos concretos incluso en el caos de una gran batalla.

El Localizador de Objetivos Avanzado permite que las miniaturas de una misma unidad elijan objetivos diferentes durante la fase de disparo en lugar de tener que disparar todas al mismo objetivo. Además, estas miniaturas superan automáticamente cualquier chequeo de *objetivo prioritario* que deban efectuar.

Despliegue Emboscado

Algunos Depredadores superan la ya de por sí impresionante habilidad de su raza para sorprender a sus presas, y pueden infiltrarse en el mismo corazón de las líneas enemigas para llevar a cabo un ataque letal. No obstante, no están exentos del riesgo inherente a esta clase de operaciones, por lo que pueden verse sorprendidos en una posición arriesgada o ser abatidos por las patrullas enemigas.

Las criaturas con Despliegue Emboscado pueden permanecer en *reserva* y entrar en juego según las reglas de *despliegue rápido* si la misión lo permite.

Los Altares están provistos de una señal de identificación que los Depredadores de vanguardia pueden utilizar para orientarse en territorio hostil, conociendo en todo momento la posición de sus aliados para coordinar su ataque a la perfección. Las miniaturas que realicen Despliegue Emboscado a 30 cm o menos de un Altar no se dispersarán.

ARMERÍA DE PREDADORES

REGLAS ESPECIALES

Cañón de Caza

Este artefacto parecido a un rifle o a una escopeta es uno de los primeros diseños armamentísticos de los Depredadores. Entre ellos, hablar de un Cañón de Caza es como si un Marine Espacial hablara de una hacha de piedra, no obstante algunos Depredadores gustan aún de utilizar estas armas para ponerse a prueba, sin depender del sofisticado equipo de que disponen. De ese modo le dan verdadera emoción a la caza, y se demuestran a sí mismos que son los más grandes depredadores de la galaxia.

Además, ningún Depredador recibe el honor y el reconocimiento para utilizar los equipos de su clan hasta que no se ha probado digno de ello, por lo que a menudo esta clase de armas obsoletas son las únicas que se proporcionan a los novatos.

Vibrodisco

Pese a su nombre, esta arma tiene muchos y variados diseños cuyos bordes están erizados de filamentos que los hacen vibrar miles de veces por segundo, haciéndolos tan cortantes como una hoja monomolecular. El arma posee alguna clase de sistema antigravitatorio que la hace revolotear entre los enemigos cortando miembros a diestro y siniestro antes de volver a manos de quien lo lanzó.

El propio lanzador controla el disco y sus movimientos en vuelo entre los enemigos mientras cercena la carne y el hueso; esto está representado en el perfil del arma. Además, el Vibrodisco puede emplearse como un arma de combate cuerpo a cuerpo normal siempre que no se haya utilizado en la fase de disparo del mismo turno.

Lanzador de Plasma y Lanzador de Plasma Doble

Los Depredadores utilizan característicos sistemas de armas acoplados a sus hombros, de modo que sus manos quedan libres para empuñar armas de combate cuerpo a cuerpo. Sus Lanzadores de Plasma utilizan un tipo de energía de plasma mucho más fiable que la inestable tecnología imperial, y su sistema de adquisición de objetivos los vuelve prácticamente infalibles.

Lanza de Caza

Este largo báculo extensible está rematado en ambos extremos por afiladas puntas de metal. Se emplea para ensartar a la presa en un solo y letal golpe.

Se trata de un arma *acerada* a dos manos que proporciona un +1 a la Fuerza del portador en combate cuerpo a cuerpo.

Cuchillas

El arma más corriente y tradicional de esta raza: un conjunto de dos o tres cuchillas retráctiles acopladas al antebrazo que suelen emplearse como último recurso o para dar más emoción a la caza.

Se considera como un arma de combate cuerpo a cuerpo con la regla especial *acerada*. Un Depredador que utilice una pareja de Cuchillas en combate cuerpo a cuerpo puede repetir las tiradas para impactar fallidas, además de obtener +1 ataque por arma adicional.

Filo de Plasma

Mediante su avanzada tecnología los Depredadores pueden producir armas capaces de cortar el duro acero. En lugar de emplear tecnología de campos de disrupción, bastante generalizada en el Imperio, los Depredadores han hallado el modo de crear campos de plasma que recubren las hojas de sus armas. Estas armas pueden fundir literalmente cualquier sustancia con su mero contacto.

Esta es una modificación que puede adquirirse para un arma de combate cuerpo a cuerpo del Depredador, sólo una, la cual pasa a considerarse un arma de energía además de las reglas especiales que poseyera por sí misma. Además, si se adquiere para el Vibrodisco, el ataque a distancia del arma adquiere FP 4. Una pareja de Cuchillas solo necesita recibir esta modificación una vez.

Dardo Térmico

Se dispara desde un lanzador acoplado al antebrazo. Este proyectil metálico se clava en el objetivo y se sobrecalienta sumiendo a la presa en un abrasador infierno que funde el propio dardo y cualquier material en el que estuviera clavado sea metal, ropa, carne o hueso.

Esta arma causa 1D3 heridas en lugar de solo una (efectúa 1D3 tiradas para herir) a una única miniatura impactada. Contra vehículos, cuenta con la regla especial *fusión*.

Abrasador y Abrasador Doble

Estos dispositivos montados en uno o ambos hombros, como el Lanzador de Plasma, emiten un continuo haz hipercalentado que incinera todo cuanto toca. Está diseñado para hacer disparos en abanico, cubriendo una amplia área que estalla en llamas con el impacto. Estas armas ignoran las tiradas de salvación por cobertura.

Arpón Sangriento

Una de las armas favoritas de los depredadores. Se trata de una especie de rifle en forma de lanza. Sus proyectiles son arpones de doble cabeza que producen horribles heridas que no dejan de sangrar, debilitando poco a poco a su presa hasta la muerte. El arma en sí es muy ligera, así que el usuario puede utilizarla durante un asalto o, si encuentra una buena posición, mantener fuego sostenido con ella.

Esta arma siempre hiere con un 4+ independientemente de la Resistencia del objetivo.

Dispositivo Autodestructivo

El deshonor de ser capturado es insoportable para muchos Depredadores. Por ello, incorporan en su equipo una bomba de plasma, de reducido tamaño pero de poder inconcebible para la mayoría de otras razas, que hará desaparecer todo en un amplio radio.

Cuando el portador de este dispositivo queda reducido a 0 Heridas, puede decidir si detonar o no la bomba que porta. Si decide detonarla, lo conseguirá con un resultado de 4+ en 1D6, en cuyo caso todas las miniaturas (amigas o enemigas) en un radio de 5D6 cm del Depredador sufrirán automáticamente un impacto de Fuerza 6 y FP 5.

Guerrero Curtido

Un guerrero curtido es una gran inspiración para su clan pues ha demostrado su valía tanto en cacerías como en acciones de guerra.

El Guerrero Curtido pasa a tener *coraje*, así como cualquier Depredador aliado que se encuentre a 30 cm o menos de él.

Derecho Exclusivo de Caza

Entre los diferentes clanes de cazadores a menudo se decide el derecho de caza sobre planetas enteros, o incluso sobre razas concretas. Algunos señores de clan, llamados Grandes Cazadores, llevan varias décadas, incluso siglos, dedicados a perfeccionar sus habilidades para cazar a una raza en concreto, o a las especies de un sistema solar o planeta determinados, de modo que no tienen igual a la hora de reconocer el terreno y rastrear a sus presas. Puesto que el clan suele seguir a su señor al lugar que éste elija para decretar tiempos de caza, muchos de sus congéneres desarrollan también las mismas habilidades.

Al inicio de una partida, justo antes del despliegue, el jugador Depredador debe elegir una entre las siguientes opciones.

“*Ah, mis favoritos*”: El enemigo es precisamente de la raza que el clan lleva incontables décadas cazando. Todas las miniaturas con Derecho Exclusivo de Caza adquieren +1 HA durante el resto de la batalla.

“*Igual que en el hogar*”: El terreno en el que se desenvuelve la batalla es tan conocido para los Depredadores que se sienten como en casa. Todas las miniaturas con Derecho Exclusivo de Caza adquieren las reglas *moverse a través de cobertura y exploradores*.

“*Se creen los cazadores*”: Los Depredadores son expertos en tender emboscadas y atraer al enemigo a una muerte cierta. Todas las miniaturas con Derecho Exclusivo de Caza adquieren la regla *infiltración*.

Pantalla Asesina

Este generador de escudo crea una zona alrededor de su portador en la que cualquier objeto que penetre será destruido por una miasma de plasma. Los disparos que impacten al portador verán reducida en -1 su Fuerza. Así, si un Depredador con Pantalla Asesina recibe dos impactos de Fuerza 4 y uno de Fuerza 6, recibirá en su lugar dos de Fuerza 3 y uno de Fuerza 5. El combate cuerpo a cuerpo no se ve afectado.

Trofeo Grandioso

Se trata del cráneo de una criatura verdaderamente colosal, como un garrapato mamut orko, un knarloc kroot, un cárnifex tiránido o incluso puede tratarse del cráneo de un demonio del caos. La criatura que haya logrado hacerse con semejante trofeo se tratará de un líder inigualable y el mejor cazador de todos los que el clan haya tenido durante generaciones.

El poseedor de este trofeo mejora la tirada de salvación proporcionada por sus Reflejos Veloces a 3+.

Lanzamisiles Hidra

Este dispositivo adosado a la espalda del depredador dispara andanadas de micromisiles que se dirigen automáticamente hacia la unidad objetivo. Los proyectiles impactan provocando una explosión de energía capaz de abrir un agujero en cualquier blindaje. Esta arma efectúa 1D3 disparos cada vez que es utilizada.

Lanzaredes

Con esta red de hebras monomoleculares el Depredador puede evitar la huida de su presa antes de alcanzarla en su terreno favorito: el combate cuerpo a cuerpo. La red está diseñada para no provocar heridas mortales, ya que eso privaría al Depredador del honor de acabar con la vida de su presa con sus propias manos, pero sus finos hilos metálicos pueden llegar a cortar la carne y el hueso provocando horribles heridas.

Esta arma causa acobardamiento pero, al efectuar el chequeo de acobardamiento, el Liderazgo de la unidad objetivo sufre un -1 por cada baja que haya sufrido a causa de Lanzaredes. Por ejemplo, una unidad que sufra 2 bajas por impactos de Lanzaredes debe efectuar su chequeo de acobardamiento con un -2 a su Liderazgo. Este penalizador es acumulable a cualquier otro que se deba aplicar, como unidades por debajo de la mitad de sus efectivos, etc.



GRAN CAZADOR DEL CLAN _____ 125 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Cazador	6	5	5	5	4	6	4	10	6

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales
- Personaje Independiente



Opciones:

- Cañón de Caza (+2 pts), Lanzador de Plasma (+10 pts.) o Lanzador de Plasma Doble (+20 pts.)
- Lanzaredes (+5 pts)
- Dardo Térmico (+15 pts.)
- Lanza de Caza (+15 pts.)
- Vibrodisco (+10 pts.)
- Una Cuchilla (+10 pts) o dos Cuchillas (+25 pts. sustituyen al arma de combate CaC)
- Filo de Plasma (+15 pts.)
- Guerrero Curtido (+30 pts.)
- Trofeo Grandioso (+25 pts.)
- Despliegue Emboscado (+15 pts)
- Derecho Exclusivo de Caza (+10 pts.)
- Dispositivo Autodestructivo (+15 pts).

⌘ ÉLITE ⌘

GUERREROS DEL CLAN _____ 110 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero del Clan	5	4	5	4	2	5	2	9	6

Composición de la unidad:

- 3 Guerreros del Clan

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Lanzador de Plasma
- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales

Opciones:

- Cualquier número de Guerreros pueden equiparse con Dardo Térmico (+15 pts.)
- Un Guerrero puede cambiar su Lanzador de Plasma por un Lanzador de Plasma Doble (+20 pts.)
- Cualquier número de Guerreros pueden equiparse con una Cuchilla (+10 pts.)
- Derecho Exclusivo de Caza (+5 pts. por miniatura)
- Un Guerrero puede equiparse con Dispositivo Autodestructivo (+15 pts.)



CAZADORES DEL CLAN

110 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cazador del Clan	5	4	5	4	2	5	2	9	6

Composición de la unidad:

- 3 Cazadores del Clan

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Vibrodisco
- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales

Opciones:

- Cualquier número de Cazadores pueden equiparse con Lanza de Caza (+15 ptos.), Lanzaredes (+5 ptos.)
- Un Cazador puede equiparse con Filo de Plasma (+15 ptos.)
- Cualquier número de Cazadores pueden sustituir su arma de combate CaC por una Cuchilla (+10 ptos) o dos Cuchillas (+25 ptos)
- Derecho Exclusivo de Caza (+5 ptos. por miniatura)
- Un Cazador puede equiparse con Dispositivo Autodestructivo (+15 ptos)



≅ TROPAS DE LÍNEA ≅

NOVATOS

150 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Novato	4	4	5	4	2	4	2	8	6

Composición de la unidad:

- 6 Novatos

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

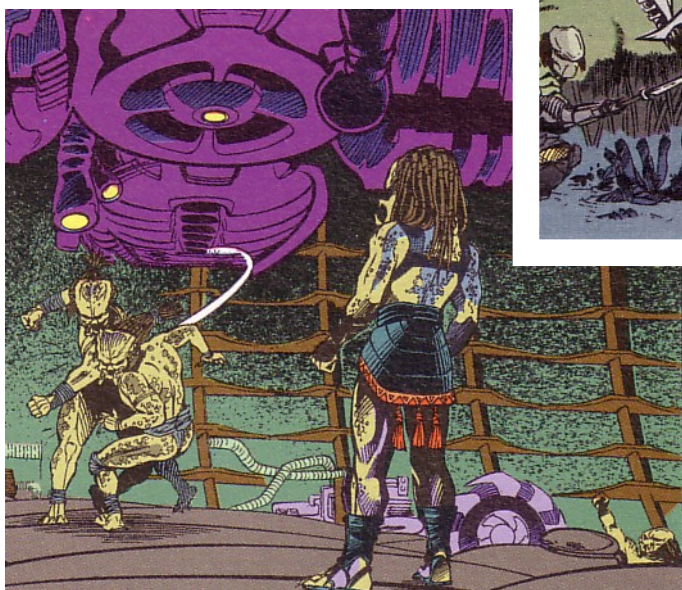
- Cañón de Caza
- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales

Opciones:

- Hasta tres Novatos pueden equiparse con Lanza de Caza (+15 pts.)
- Hasta tres Novatos pueden equiparse con Lanzaredes (+5 pts.)
- Un Novato puede equiparse con Lanzador de Plasma (+10 pts.)
- Un Novato puede equiparse con Arpón Sangriento (+10 pts.)
- Todos los Novatos pueden sustituir su Cañón de Caza por una segunda arma de combate CaC (sin coste)
- Cualquier número de Novatos pueden sustituir un arma de combate CaC por una Cuchilla (+10 pts)



◆ ATAQUE RÁPIDO ◆

EMBOSCADORES 85 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Emboscador	4	4	5	4	2	5	2	9	6

Composición de la unidad:

- 3 Emboscadores

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

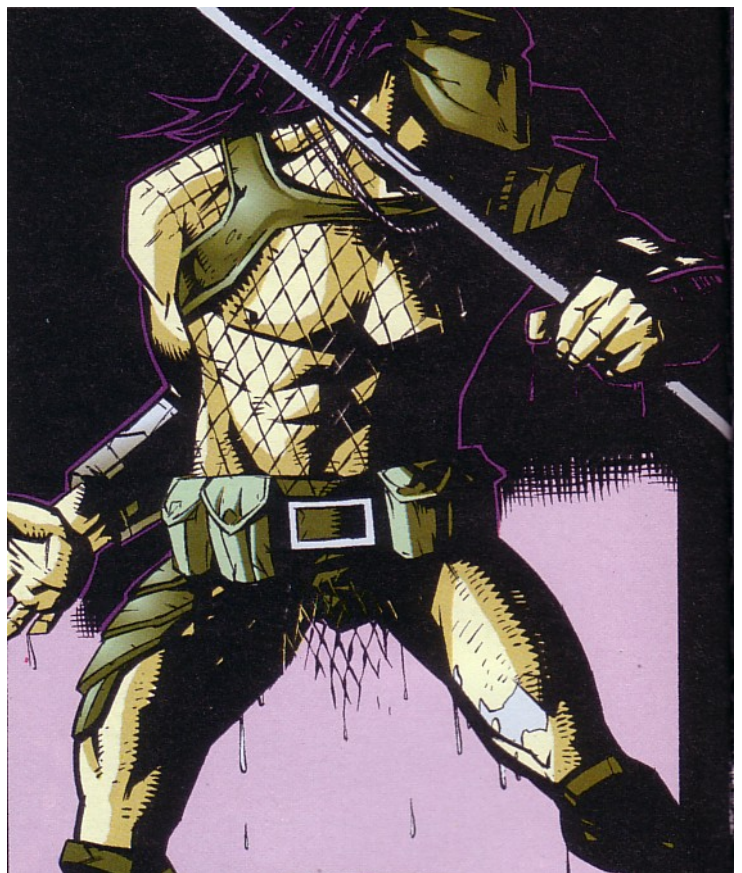
- Arpón Sangriento
- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales
- Despliegue Emboscado

Opciones:

- Cualquier número de Emboscadores pueden equiparse con Dardo Térmico (+15 pts.), Lanzaredes (+5 pts.)
- Derecho Exclusivo de Caza (+5 pts. por miniatura)
- Cualquier número de Emboscadores pueden equiparse con una Cuchilla (+10 pts)



APOYO PESADO

GUERREROS HIDRA 195 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero Hidra	5	4	5	4	2	5	2	9	6

Composición de la unidad:

- 3 Guerreros Hidra

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Lanzamisiles Hidra
- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales
- Localizador de Objetivos Avanzado

Opciones:

- Cualquier número de Guerreros Hidra pueden equiparse con una Cuchilla (+10 pts)
- Pantalla Asesina para toda la unidad (+25 pts.)
- Un Guerrero Hidra puede equiparse con Dispositivo Autodestructivo (+15 pts)

GUERREROS INCENDIARIOS

165 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero Hidra	5	4	5	4	2	5	2	9	6

Composición de la unidad:

- 3 Guerreros Incendiarios

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Abrasador
- Arma de combate CaC

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral
- Armamento
- Dispositivo de Camuflaje
- Reflejos Veloces
- Cazadores Espectrales
- Localizador de Objetivos Avanzado

Opciones:

- Cualquier número de Guerreros Incendiarios pueden equiparse con una Cuchilla (+10 pts)
- Cualquier número de Guerreros Incendiarios pueden sustituir su Abrasador por un Abrasador Doble (+20 pts)
- Pantalla Asesina para toda la unidad (+25 pts.)
- Un Guerrero Incendiario puede equiparse con Dispositivo Autodestructivo (+15 pts)



ALTAR

165 PUNTOS

	Tipo	HP	BF	BL	BP
Altar	Tanque	3	13	12	10
Cañón Centinela	Tanque	3	11	11	11

Composición de la unidad:

- 1 Altar
- 1 Cañón Centinela

Tipo de unidad:

- Vehículo

Equipo:

- Altar: Abrasador Doble acoplado
- Cañón Centinela: Fundidor de Plasma

Reglas Especiales:

- Visor Multiespectral

Opciones:

- Incluir hasta dos Cañones Centinela adicionales (70 pts. por miniatura)