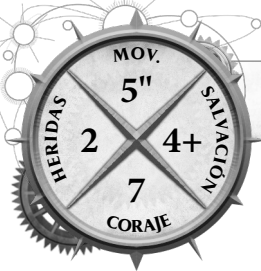


CASTIGATORS



A menudo se usa a los Castigators contra enemigos aéticos que pueden matar con un toque. Estas tropas de choque disparan sobre las cabezas de sus hermanos de armas y sus proyectiles letales detonan sobre el enemigo en ráfagas de fuerza cerúlea.

ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Arco largos cabezatrueno	18"	1	3+	3+	-1	1
ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Cureña pesada	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Castigators tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una armada con un arco largo cabezatrueno y una cureña pesada.

CASTIGATOR-PRIME: El líder de esta unidad es un Castigator-Prime. Añade 1 a las tiradas para impactar de los ataques realizados con el arco largo cabezatrueno de un Castigator-Prime.

HABILIDADES

Explosión de energía celestial. *Cuando el rayo de un arco largo cabezatrueno impacta a su blanco, libera una explosión de energía celestial que es letal para daemons y criaturas espirituales.*

Si el resultado sin modificar de una tirada para impactar de un ataque realizado con un arco largos cabezatrueno que tenga como blanco una unidad **DAEMON** o **NIGHTHAUNT** es 6, ese ataque inflige 1D3 impactos en el blanco en lugar de 1. Haz una tirada para herir y salvar por cada impacto.

Canalización aética de Castigator. *Los Castigators usan su conocimiento arcano para canalizar energía aética que vuelve sus armas más precisas o poderosas.*

Al inicio de la fase de disparo debes indicar si esta unidad mejorará la precisión o la potencia de sus arcos largos cabezatrueno. Si eliges precisión, repite los resultados para impactar de 1 de esta unidad en la fase de disparo. Si eliges potencia, los arcos largos cabezatrueno de la unidad tienen un atributo Perforar de -2 en lugar de -1 en esa fase de disparo.