Minis Lobos ya disponibles

Autor AGRAMAR
lunes, 07 de septiembre de 2009
Modificado el sábado, 17 de octubre de 2009

Aquí tenéis todas las novedades para los Lobos Espaciales que saldrán en octubre. En leer más tenéis rumores y mas cosas.Gracias a la gente de PFP

Darikson y antoniomidnor han colgado además estos rumores:

Leed bien los textos de al lado que explican bastantes cosillas.

Y ahora, despues del plato fuerte, un postre de rumorcillos:

No habrá Wulfen definitivamente.

- El equipamiento de los personajes será el mismo que el de los vainillas pero más barato (Combiarma 5, puño 20, frostblade 20, martillo 25.

- Los cazadores grises costarán 15 puntos e irán con Bolter, Arma y pistola como los marines del caos, nada de disparar el bolter y asaltar. Podrán llevar un arma por cada 5 tios. El primer fusión cuesta 5 y el segundo es gratis. Ld8, pudiendo llevar un totem que les permite repetir los unos (no dice en qué, si para impactar, herir, combate, heridas...). Granadas y el lider puede llevar la marca del Wolfen (+1d6 ataques, no combinable con puño). Pueden llevar un puño y un arma adicional.

- Garras a 15 puntos. HA y HP 3. Ld 8. Igual con las armas especiales. +2 ataques a la carga, misma marca del wolfen. 1 solo puño y tal.

- Los vehículos serán como los de los marines, sin Ls Tormenta, Ironclad, cañón Thunderfire y unidades separadas de motos de ataque. Los mismos Land Raiders pero ninguno nuevo.

- Dreads iguales.

- Habrá manadas de lobos de fenris, con 4 ataques, armadura de 6+, 8 puntos y Ha4.

- Los jinetes de lobo serán 50 puntos, 4 ataques, 2 heridas, R5, caballería, aceradas, en escuadras de 1 a 5.

- Las garras sangrientas en moto serán viables, pero sólo un arma especial.

- Exploradores lobos iguales, solo que con una única arma especial, posibilidad de llevar 2 puños. Su lider no podrá llevarlo.

- La guardia del lobo tenrá el perfil de los veteranos de vanguardia por 18 puntos, con una ENORME lista de armamento, y puedes darle de todo a todos. Serán los líderes de escuadra igual que antes.

- Lobos con armadura de termi irán como los termis del caos. No se teleportarán e irán en cápsula si quieres hacer deep strike. Los martilleros serán caros pero con garras tendrán una considerable cantidad de ataques. Escudos de tormenta iguales. 2 garras por 15, puños por 10. 53 puntos un termi martillero pero podrán ser trucados para ganar ataques (¿?)

- Grimnar es el que permite meter guardias del lobo como linea. Igual que antes pero guerrero eterno y algunas cosas mas.

- Ulrik da a su escuadra R5.

- Bjorn costará 270. Dice que no vale para nada, con las habilidades que cité en el post anterior.

- El sacerdote rúnico tendrá nuevos poderes, sin la puerta al infinito, pero cnservando la tormenta que además será terreno chungo para el enemigo. Podrán cancelar los poderes psíquicos del enemigo a 4+ (capucha rara, supongo)

- Njal será como tigurius, cancelando a 3+

- Tecnosacerdotes por 75, 2 ataques y martillo.

- Comandantes lobo, algo mejores que los capitanes marines. Configurables como quieras y con sagas.

- Habrá sagas muy diferentes. Algunas serán rerolls, otras daran motores sobrealimentados a los transportes (¡!), cobertura a los lobos, etc...

- Los Colmillos largos serán más baratos, pero no implacables, y conservarán la posibilidad de disparar a dos unidades diferenets si el sargento no dispara. Subirán hasta 6-7 miniaturas.

- Canis wolfborn será unos 185 puntos.

- El upgrade de las garras retirará del combate a todas las miniaturas (amigas y enemigas) en contacto con él a 4+

- Los Guardias podrán llevar un totem que les dará algun reroll.