

PATRULLA: TIRÁNIDOS

ENJAMBRE VARDENGHAST

Clasificado como amenaza de clase alfa por los criptosabios imperiales tras una serie de brutales batallas a lo largo de la Línea Vardenghast, este enjambre de organismos guerreros tiránidos ha cosechado un sangriento número de presas humanas. Estos despiadados alienígenas, que se lanzan al combate como un único ser, acortan rápidamente la distancia con sus enemigos antes de acribillarlos con horripilantes biomunicaciones o desgarrarlos miembro a miembro.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Terror de Vardenghast (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con:
Garras Primus.

B Psicófago (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con:
ráfaga psicoclástica; espolones y mandíbula tentacular.

C Termagantes (20 miniaturas)

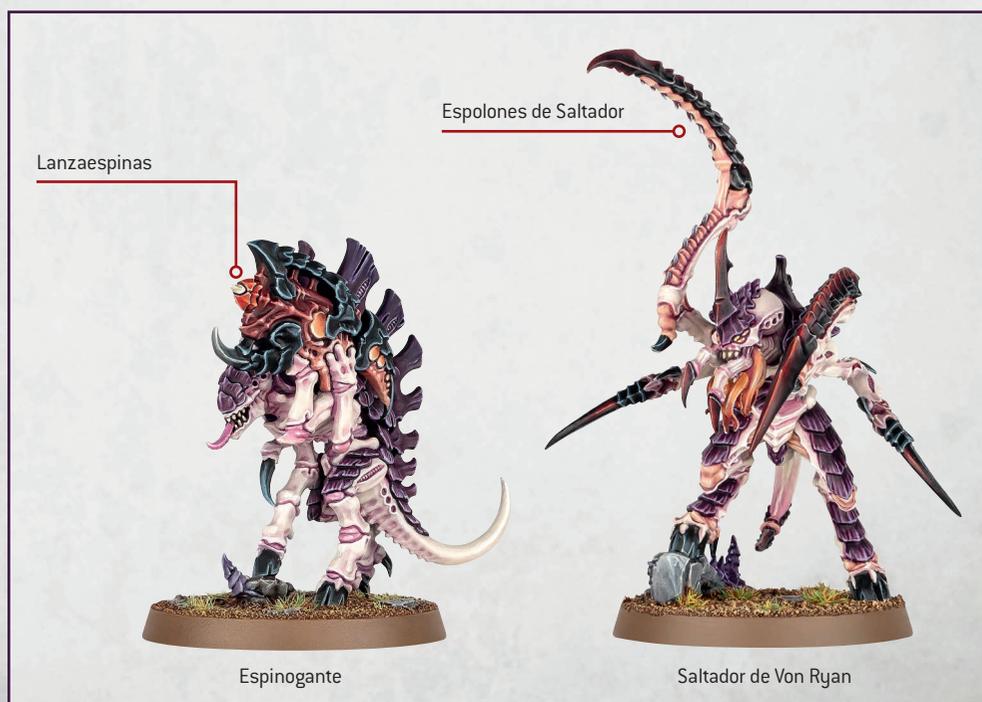
- Todas las miniaturas están equipadas con:
perforacarne; garras quitinosas y dientes.

D Espinogantes (5 miniaturas)

- Todas las miniaturas están equipadas con:
lanzaespinas; garras quitinosas y dientes.

E Saltadores de Von Ryan (3 miniaturas)

- Todas las miniaturas están equipadas con:
Espolones de Saltador.



Perforacarne



Termagantes



PATRULLA: TIRÁNIDOS

ENJAMBRE VARDENGHAST

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar el enjambre Vardenghast en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas dos habilidades de Facción (Sinapsis y Sombra en la Oscuridad), mencionadas en la hoja de datos de cada unidad. Ambas habilidades se describen a continuación.

SINAPSIS

Algunos Tiránidos sirven como conductos sinápticos o nodos de repetición por los que fluye una porción de la voluntad de la Mente Colmena, anulando los instintos naturales del enjambre para dirigir a las bestias guerreras y que funcionen como un único organismo en el campo de batalla.

Mientras una **TIRÁNIDOS** unidad de tu ejército esté a 6" o menos de una o más miniaturas **SINAPSIS** amigas, se dice que esa unidad **TIRÁNIDOS** está dentro del alcance sináptico de esas miniaturas y de tu ejército. Cada vez que una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército haga un chequeo de acobardamiento, si está dentro del alcance sináptico de tu ejército, haz ese chequeo con 3D6 en lugar de con 2D6.

SOMBRA EN LA DISFORMIDAD

Los Tiránidos inundan el campo de batalla con la firma psíquica de la flota colmena, un pavor gélido y alienígena que roe las mentes de sus presas y asfixia su coraje y determinación. Cuando se enfrentan a un horror tan insondable, muchos se vuelven locos o sufren daños neuronales catastróficos.

Una vez por batalla, en la fase de mando de cualquier jugador, si una o más unidades de tu ejército con esta habilidad están en el campo de batalla, puedes desatar la Sombra en la disformidad. Cuando lo hagas, cada unidad enemiga en el campo de batalla debe hacer un chequeo de acobardamiento.

MEJORAS

Tu miniatura **TIRÁNIDO PRIMUS ALADO** tiene la mejora Velo psicoestático. Puedes sustituirla por Secreción súbita.

MEJORA POR DEFECTO

VELO PSICOESTÁTICO

Grotescos neurosimbiontes se retuercen por la carne encefálica del nodo craneal de este organismo y emiten una nauseabunda descarga de psicoestática que provoca pavor, repulsión y alucinaciones a las presas cercanas. Los enemigos, cuya única opción es afinar la puntería contra este monstruo vil, retroceden tambaleándose, con las armas cayendo de sus manos temblorosas y los instintos de supervivencia ahogados por un torrente de pánico y dolor.

El portador tiene la habilidad Agente solitario y una salvación invulnerable de 4+. Además, cada vez que un ataque de combate tome como blanco al portador, resta 1 a la tirada para impactar.

0

MEJORA OPCIONAL

SECRECIÓN SÚBITA

Tras tocar un bioimplante dentro de su cavidad torácica, esta criatura desencadena una oleada de secreciones hiperácidas en las glándulas venenosas de los organismos guerreros cercanos. Las armaduras la carne burbujean y se disuelven bajo este repentino ataque cáustico.

Una vez por turno, el portador puede usar esta habilidad cuando una unidad **TIRÁNIDOS** amiga a 6" o menos del portador sea elegida para disparar o combatir. Si lo hace, hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Perforar de las armas equipadas por las miniaturas de esa unidad amiga.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Xenomorfo alfa. Puedes sustituirlo por Marea quitinosa.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

XENOMORFO ALFA

Este organismo está vinculado al inefable poder alienígena de la Mente Colmena y sirve como conducto de su voluntad. No hay acción que emprenda ni acto de carnicería que lleve a cabo que no apoye los designios de su superdepredador galáctico.

Al final de cada fase, ganas 4PV si tu miniatura **TIRÁNIDO PRIMUS ALADO** eliminó una o más miniaturas enemigas en esa fase.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

MAREA QUITINOSA

Los Tiránidos atacan en oleadas vivas de organismos guerreros depredadores cuyo único impulso es asolar y destrozar a sus enemigos. Permitir que un enemigo así rompa tus líneas de defensa y bloquee tus rutas de retirada es una forma segura de sellar tu propia perdición.

Al final de tu turno, ganas 5PV si controlas uno o más marcadores de objetivo que estén a 6" o menos de la zona de despliegue de tu oponente.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



HIPERREACTIVO

ESTRATEGEMA ENJAMBRE VARDENGHAST - TÁCTICA DE BATALLA

Tiempos de reacción inhumanamente rápidos y espasmos musculares permiten a los organismos guerreros esquivar los ataques enemigos.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido su blanco.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA TIRÁNIDOS** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a tu unidad, resta 1 a la tirada para impactar.



1PM



ASALTO VORAZ

ESTRATEGEMA ENJAMBRE VARDENGHAST - TÁCTICA DE BATALLA

Ya sea desgarrando a sus presas a corta distancia o matándolas con proyectiles carnívoros o ácidos, todos los ataques de los Tiránidos sirven para convertir a sus víctimas en más biomasa con la que alimentar al enjambre.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco al blanco elegible más cercano, puedes repetir la tirada para impactar.



1PM



Y MÁS, Y MUCHOS MÁS...

ESTRATEGEMA ENJAMBRE VARDENGHAST - ARDID ESTRATÉGICO

Numerosos, prescindibles y aparentemente sin fin, las nuevas oleadas de Termagantes fluyen a la batalla minuto a minuto.

CUÁNDO: En el paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **TERMAGANTES** de tu ejército. Puedes usar esta estrategia en esa unidad aunque haya sido eliminada.

EFEECTO: Si tu unidad no ha sido eliminada, devuelve hasta 1D6 miniaturas eliminadas a tu unidad. Si lo ha sido, añade una nueva unidad (idéntica a tu unidad eliminada) a tu ejército, en las reservas estratégicas, que conste de 2D6 miniaturas.

1PM

TERROR DE VARDENGHAST

M R S H L CO
 12" 5 4+ 6 7+ 1



Hoja de datos de Patrulla

Cómo Tiránido Primus, el Terror de Vardenghast posee todo el poderío físico y sináptico de una bestia de guerra alfa, al tiempo que hace gala de la aterradora velocidad y maniobrabilidad que le confieren sus enormes alas coriáceas, con las que se abalanza sobre los enemigos y los desgarrar hasta dejar solo cadáveres y presas a la fuga.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras Primus	Combate	6	2+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue Rápido

FACCIÓN: Sombra en la disformidad, Sinapsis

Golpe de muerte: Si esta miniatura es eliminada por un ataque de combate y aún no había combatido durante esta fase, tira 1D6: con un 4+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques, y tras ello es retirada del juego.

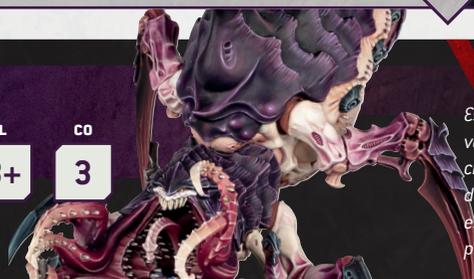
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, INVASOR DE VANGUARDIA, TIRÁNIDO PRIMUS ALADO, TERROR DE VARDENGHAST



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

PSICÓFAGO

M R S H L CO
 8" 9 3+ 10 8+ 3



Hoja de datos de Patrulla

Estos monstruos se lanzan en estampida a la batalla a una velocidad escalofriante. Devoran a cualquier organismo que se les cruza, pero prefieren especialmente a aquellos con habilidades psíquicas. No está claro cómo metabolizan un poder tan esotérico, pero parece que les permite proyectar nubes de ceniza psicocorrosiva que abrasa las mentes y almas de sus víctimas.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ráfaga psicoclástica [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final Violento 1, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Sinapsis

Frenesí alimenticio: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a la tirada para impactar. Si dicho blanco está bajo mitad de efectivos, además suma 1 a la tirada para herir.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espolones y mandíbula tentacular [ANTIPSÍQUICO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	1D6+1	3+	6	-1	2

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, COSECHADOR, PSICÓFAGO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TERMAGANTES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	8+	2



Hoja de datos de Patrulla

Los Termagantes son depredadores que atacan en grandes hordas. Fueron creados originalmente para recorrer las angostas arterias de las naves enjambre dando caza a los intrusos. Masacran a sus presas con una lluvia de disparos, siempre buscando superarlas por los flancos y rodearlas mientras diezman sus filas.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Perforacarne [ASALTO]	18"	1	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras quitinosas y dientes	Combate	1	4+	3	0	1

ESCUADRAS DE PATRULLA

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

HABILIDADES

FACCIÓN: Sinapsis

Horrores merodeadores: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de esta unidad, si esta unidad no se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 106".

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, TERMAGANTES

CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ESPINOGANTES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	4+	2	8+	1



Hoja de datos de Patrulla

Los Espinogantes son poco más que armas vivientes, cuyos cuerpos y biocañones se encuentran esclavizados a la voluntad de un palpitante ganglio parásito que los dirige a la batalla. Una vez allí, disparan andanadas de proyectiles quitinosos que detonan con la furia de violentos espasmos musculares, cubriendo a las víctimas cercanas con una lluvia de proyectiles serrados.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzaespinas [ÁREA, PESADA]	24"	106	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras quitinosas y dientes	Combate	1	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Sinapsis

Bombardeo trastocador: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si una unidad **INFANTERÍA** enemiga ha sido impactada por uno o más de esos ataques, dicha unidad enemiga queda trastocada hasta el final del siguiente turno de tu oponente. Mientras una unidad esté trastocada, resta 2 a su atributo Movimiento y resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para ella.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, ESPINOAGANTES

CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS



Hoja de datos de Patrulla

SALTADORES DE VON RYAN

M R S H L CO

10" 5 4+ 3 8+ 1

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE

Cazadores sigilosos expertos en emboscadas, los Saltadores de Von Ryan son rápidos, ágiles y letales cuando luchan en terreno denso. Como minas vivientes, permanecen inmóviles en las localizaciones óptimas para causar tanto daño como sea posible. Cuando perciben que es el momento de golpear, aniquilan a todos los enemigos que les rodean en un frenesí asesino.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espolones de Saltador	Combate	6	3+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: Combatir primero, Infiltradores, Sigilo

FACCIÓN: Sinapsis

Abalanzarse de un salto: Puedes tomar a esta unidad como blanco de la estrategia Intervención heroica por OPM, y puedes hacerlo incluso aunque ya hayas usado esa estrategia con una unidad distinta durante esta fase.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, INVASOR DE VANGUARDIA, SALTADORES DE VON RYAN



CLAVES DE FACCIÓN: TIRÁNIDOS