



PATRULLA: MIL HIJOS

LA CÁBALA TEMPORUS

Ahrak el Tejedor del Tiempo viaja por las estrellas por medios esotéricos, aprovechando el flujo temporal del universo para saltar adelante y atrás a través de las eras de la realidad. Busca artefactos de antigua procedencia, aunque aún está por ver si para aumentar su propio poder o el de los Mil Hijos. Para ayudarlo, Ahrak lidera una banda de deformes Hombres Bestia de Tzeentch conocidos como Tzaangors, así como a su guardaespaldas personales, los enormes Exterminadores Escarabeo Oculto.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Ahrak el Tejedor del Tiempo (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: pistola bólter inferno; Invocación de Aulladores; arma de psicofuerza.

B Exterminadores Escarabeo Oculto (5 miniaturas)

- 1 Hechicero Escarabeo Oculto equipado con: Aniquilación disforme; arma de psicofuerza; khopesh prosperiano.
- 2 Exterminadores Escarabeo Oculto equipados con: combibólter inferno; khopesh prosperiano.
- 1 Exterminador Escarabeo Oculto equipado con: cañón cosechaalmas; khopesh prosperiano.
- 1 Exterminador Escarabeo Oculto equipado con: batería fuego infernal; combibólter inferno; khopesh prosperiano.

C Tzaangors (10 miniaturas)

- Todas las miniaturas están equipadas con: pistola automática; espada sierra.

D Tzaangors (10 miniaturas)

- Todas las miniaturas están equipadas con: pistola automática; espada sierra.





PATRULLA: MIL HIJOS

LA CÁBALA TEMPORUS

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar la Cábala Temporus en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Cábala de Hechiceros) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

CÁBALA DE HECHICEROS

Los Mil Hijos canalizan su poder arcano a través de rituales en el campo de batalla, suplicando su ayuda al Señor del Cambio.

Al final de tu fase de mando, cada miniatura de tu ejército con esta habilidad que esté en el campo de batalla (salvo miniaturas acobardadas) te genera tantos puntos de Cábala como el número indicado en su habilidad (p. ej., una miniatura con la habilidad Cábala de Hechiceros 2 te generara 2 puntos de Cábala). La suma total de estos puntos constituye tu reserva de puntos de Cábala.

Durante la ronda de batalla, puedes usar los siguientes Rituales, restando el coste correspondiente en puntos de Cábala de tu reserva de puntos de Cábala. Si no tienes suficientes puntos de Cábala para usar un Ritual, no puedes usarlo. Cada Ritual solo puede usarse una vez por fase. Al inicio de tu siguiente fase de mando, tu reserva de puntos de Cábala parte de cero. Cada vez que uses un Ritual, elige 1 miniatura **Psíquico MIL HIJOS** miniatura de tu ejército y aplica el efecto del Ritual utilizando ese **Psíquico**.

Tejedestinos (Psíquico)

2 Puntos de Cábala. Usa este Ritual al inicio de cualquier fase. Una vez durante esa fase, cuando falles la tirada de salvación de una miniatura **MIL HIJOS** miniatura amiga cuya unidad esté a 18" o menos de este **Psíquico**, puedes repetir esa tirada de salvación.

Ecos de la Disformidad (Psíquico)

6 Puntos de Cábala. Usa este Ritual al inicio de cualquier fase. Una vez en esta fase, puedes tomar a la unidad de este **Psíquico** como blanco de una estratagema por OPM, incluso si ya has usado esa estratagema durante esta fase.

MEJORAS

Tu miniatura **AMO INFERNAL** tiene la mejora Hechicerías temporales. Puedes sustituirla por Archidiabólico.

MEJORA POR DEFECTO

HECHICERÍAS TEMPORALES

Este guerrero es capaz de manipular el flujo de la cronología lineal y de avanzar y retroceder temerariamente a través de los hilos del tiempo y del destino. Aparece como de la nada en medio de la batalla, se desvanece en un eco parpadeante de su posible yo futuro, y disfruta de la percepción inconstante de lo que aún puede suceder.

El portador tiene las habilidades Despliegue Rápido y Agente solitario. Además, al final de tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, obtienes 1D3 puntos de Cábala.

0

MEJORA OPCIONAL

ARCHIDIABÓLICO

Muchos y extraños son los pactos que este guerrero ha establecido con las entidades daemónicas de la disformidad. Los poderes y aliados infernales que estos pactos le han proporcionado garantizan que sus enemigos nunca puedan predecir dónde desatará sus devastadores poderes.

El portador tiene las habilidades Despliegue Rápido y Agente solitario. Además, los dos perfiles del arma Invocación de Aulladores del portador tienen la habilidad **[PISTOLA]**.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Ritual Hechicero. Puedes sustituirlo por Portador del Cambio.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

RITUAL HECHICERO

A medida que la furia de la batalla aumenta y las mareas disformes se agitan más allá del velo del espacio real, los maestros hechiceros de Mil Hijos aprovechan las energías de la disformidad con cánticos y gestos. Canalizan estos poderes a través de lugares de significado arcano por todo el campo de batalla y, al hacerlo, se acercan cada vez más a la pesadillesca conclusión de su ritual.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de la fase de combate de tu oponente, si una o más miniaturas **Psíquico** de tu ejército están dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas y que no está en tu zona de despliegue, tira 1D6, sumando 1 al resultado por cada punto de Cábala restante que tengas (hasta un máximo de +3): con 5+, obtienes 3PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

PORTADOR DEL CAMBIO

Dicen los mortales adoradores de Tzeentch que su deidad se deleita en el cambio infinito y desenfrenado. No hay forma más segura de ganarse su favor que desatar los poderes de la disformidad para transformar los cuerpos y mentes del enemigo en nuevas formas mutantes.

Al final de cada fase, obtienes 1D3 PV si una o más miniaturas enemigas fueron eliminadas por ataques psíquicos de miniaturas de tu ejército en esa fase.

No puedes obtener más de 12PV de este objetivo secundario.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



ENVUELTO EN LLAMAS DISFORMES

ESTRATEGEMA LA CÁBALA TEMPORUS – TÁCTICA DE BATALLA

Diversos conjuros invocan fuegos de color púrpura y azul que saltan hambrientos para devorar al enemigo. Cuanto más grande e imponente es la víctima, más vigorosamente la consumen las llamas.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **MIL HIJOS** de tu ejército (salvo unidades **TZAANGORS**) que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad [**IMPACTOS LETALES**], y cada vez que una miniatura en tu unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, toda tirada para impactar sin modificar de 5+ causa un impacto crítico.



ASTUCIA MUTANTE

ESTRATEGEMA LA CÁBALA TEMPORUS – ARDID ESTRATÉGICO

Imbuidos del poder de Tzeentch, los Tzaangor perciben la proximidad del peligro y mediante astutas evasiones, plumas camaleónicas o pequeños hechizos, se preservan de cualquier daño.

CUÁNDO: En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

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

EFECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6" y, hasta el final de la fase, cada vez que un ataque a distancia tome como blanco a tu unidad, las miniaturas en tu unidad se benefician de cobertura contra ese ataque.



ENREDO MALIGNO

ESTRATEGEMA LA CÁBALA TEMPORUS – ARDID ESTRATÉGICO

Nieblas arcanas ondean a los pies del enemigo, enroscándose en zarzillos que arrastran sus miembros y confunden sus pensamientos.

CUÁNDO: En la fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya declarado una carga.

BLANCO: 1 unidad **MIL HIJOS** de tu ejército que fue elegida como blanco de esa carga.

EFECTO: Hasta el final de la fase, resta 2 a las tiradas de carga de esa unidad enemiga.

AHRAK EL TEJEDOR DEL TIEMPO

M R S H L CO
6" **4** **3+** **4** **6+** **1**
5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Cómo Amo Infernal que es, Ahrak ha forjado pactos con entes daemónicos, a los que llama eufemísticamente "tutores". En el campo de batalla, desata el poder de esos familiares para envolver al enemigo en enjambres de terrores hechos carne, vislumbrar el futuro o dominar las corrientes del mismísimo empireo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter inferno	12"	1	2+	4	-1	1
Invocación de Aulladores – fuego brujo [PSÍQUICA, RÁFAGA]	18"	2D3	N/A	6	-2	1
Invocación de Aulladores – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSÍQUICA, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	6	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, AMO INFERNAL, AHRAK EL TEJEDOR DEL TIEMPO

HABILIDADES

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 2

Vistazo a la eternidad (psíquica): Una vez por turno puedes cambiar por un 6 sin modificar el resultado de una tirada para impactar, una tirada para herir, una tirada de daño o una tirada de salvación que se haga para esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN:
MIL HIJOS

EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO

M R S H L CO
5" **5** **2+** **3** **6+** **1**
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Los Escarabeo Oculto luchan con toda la destreza implacable que poseían cuando eran los guardaespaldas de Magnus, y a menudo son teleportados mágicamente para golpear al enemigo. Las víctimas que no son abatidas por sus ráfagas de disparos acaban cercenadas por sus espadas rituales inspiradas en el antiguo khopesh prosperiano.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batería fuego infernal	36"	2	3+	10	-2	3
Combibólter inferno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Cañón cosechaalmas [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	-1	1
Aniquilación disforme [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA, PSÍQUICA]	18"	3	3+	4	-3	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3
Khopesh prosperiano	Combate	3	3+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue Rápido

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 1*

* Solo miniatura Hechicero Escarabeo Oculto

Guardianes implacables: Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas Psíquico, siempre que se realice un ataque contra ella, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de dicha unidad resta 1 a la tirada para herir.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, EXTERMINADOR, CAOS, TZEENTCH, EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO | HECHICERO ESCARABEO OCULTO: PSÍQUICO

CLAVES DE FACCIÓN:
MIL HIJOS

TZAANGORS

M R S H L CO

6" 4 6+ 1 7+ 2

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

El toque de los cuernos y los chillidos rapaces anuncian su llegada. Estas tropas de choque mutantes se lanzan al combate empuñando armas elaboradas o espadas sierra con destreza y ferocidad. Los disparos y golpes enemigos son desviados por hebras de hechicería oscura, pues estas criaturas pertenecen en cuerpo y alma a Tzeentch.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	3	4+	4	0	1

HABILIDADES

Cazadores de reliquias: Al final de tu fase de mando, tira 1D6 por cada marcador de objetivo que controles y que tenga dentro de su alcance a una o más unidades de tu ejército con esta habilidad; por cada resultado de 4+ obtienes 1 punto de cábala.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, TZEENTCH, TZAANGORS



CLAVES DE FACCIÓN:
MIL HIJOS