

PATRULLA: DRUKHARI

FILOS DEL TORMENTO

Originalmente reunidos para las incursiones en el mundo nocturno de Somniad, los guerreros del Arconte Malivex han luchado en numerosas incursiones en el espacio real. Malivex valora la carnicería rápida y despiadada, y se sabe que abandonará a un destino sangriento a cualquiera que no pueda seguirle el ritmo. Por ello, sus seguidores se esfuerzan no solo por impresionar a su cruel amo con sus violentos excesos, sino también por asegurarse de que nunca se quedan atrás en el vertiginoso ritmo que marca para sus ataques.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Arconte Malivex (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: pistola cristalina; marchitador.

B Guerreros Kabalistas (10 miniaturas)

- 1 Sibarita equipado con: pistola cristalina; Arma de Sibarita.
- 7 Guerreros Kabalistas equipados con: rifle cristalino; arma de combate.
- 1 Guerrero de la Kábala equipado con: desgarrador; arma de combate.
- 1 Guerrero de la Kábala equipado con: cañón cristalino; arma de combate.

D Incursor (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: cañón desintegrador; cuchillas veleta.

C Íncubos (5 miniaturas)

- 1 Mártex equipado con: bracamarte compuesto.
- 4 Íncubos equipados con: bracamarte.

E Expoliador (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: 2 lanzas oscuras; cañón desintegrador; cuchillas veleta.



Cañón desintegrador



Lanza oscura



D

E

B

C

A

PATRULLA: DRUKHARI

FILOS DEL TORMENTO

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar los Filos del tormento 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 (Empoderarse desde el dolor) mencionada en la hoja de datos de cada unidad, y descrita a continuación.

EMPODERARSE DESDE EL DOLOR

Los Drukhari son expertos en torturas precisas, cuchillas afiladas, venenos crueles y abominaciones sobrenaturales. Utilizando la red laberíntica de la Telaraña, atacan casi en cualquier lugar. Los grupos de incursión al espacio real atacan mundos de toda la galaxia, surgiendo de portales ocultos desconocidos para aquellos a los que ven simplemente como ganado o juguetes. A medida que los Drukhari se alimentan de las almas de los muertos, se imbuyen de un poder sobrenatural y acaban convirtiéndose en máquinas de matar.

Las unidades de tu ejército pueden empoderarse desde el dolor. Esto se hace mediante marcadores de dolor. Recibes 1 marcador de dolor:

- Al inicio de la batalla.
- Cada vez que una unidad enemiga es eliminada.
- Cada vez que una unidad enemiga falla un chequeo de acobardamiento.

Cada vez que recibas algún marcador de dolor, déjalos a un lado. Esta es tu reserva de marcadores de dolor.

Al inicio de cualquier fase, puedes gastar uno o más marcadores de dolor de tu reserva de marcadores de dolor. Cada vez que lo hagas, elige 1 unidad de tu ejército con la habilidad Empoderarse desde el dolor. Hasta el final de la fase, esa unidad está empoderada, y gana las siguientes habilidades dependiendo de la fase.

Empoderada en la fase de movimiento o carga: Puedes repetir las tiradas de carga y avance de esa unidad.

Empoderada en la fase de disparo o combate: Cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

MEJORAS

Tu miniatura **ARCONTE** tiene la mejora Botella de vibrorugas. Puedes sustituirla por Depredador desdeñoso.

MEJORA POR DEFECTO

BOTELLA DE VIBRORUGAS

Dentro de este frasco de cristal se retuerce un neuroparásito recogido de la Telaraña y conectado a un lúgubre invento de los Hemónculos. La oruga, que chilla y se revuelve, se ve obligada a absorber las agonías psíquicas de las almas del campo de batalla antes de vomitarlas en oleadas de miseria concentrada que, para los Drukhari cercanos, son como un tónico vigorizante.

Mientras el portador lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

0

MEJORA OPCIONAL

DEPREDADOR DESDEÑOSO

Este cruel Líder Drukhari tiene una larga experiencia en cazar presas por los campos de batalla del espacio real y sabe muy bien cómo sacar el máximo partido de sus inhumanamente rápidos y hábiles guerreros a la hora de atormentar a quienes persigue.

La unidad del portador es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que retrocedió.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Incursores rapaces. Puedes sustituirlo por Monstruo asesino.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

INCURSORES RAPACES

La batalla abierta es simplemente una emocionante diversión para este grupo de asaltantes, que no buscan más que escabullirse entre sus lentos enemigos y después asaltar sus líneas de suministro y centros civiles en busca de botín y dolor.

Al final de tu turno, obtienes 3PV si 1 o más unidades **DRUKHARI** de tu ejército (salvo unidades acobardadas) están completamente en la zona de despliegue de tu oponente. Si alguna de esas unidades es una unidad **INFANTERÍA**, en su lugar, obtienes 4PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

MONSTRUO ASESINO

Los Líderes de guerra Drukharí se deleitan sembrando el miedo y el horror entre sus presas, convirtiendo a sus víctimas en espectaculares ejemplos sangrientos tanto para magnificar este efecto como para consolidar su posición entre sus seguidores.

Al final de la fase de combate, obtienes 3PV si tu miniatura **ARCONTE** eliminó al menos una miniatura enemiga en esa fase.

ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



REACCIONES RELÁMPAGO

ESTRATAGEMA FILOS DEL TORMENTO – TÁCTICA DE BATALLA

Los reflejos hiperrápidos de los Drukharí les permiten agacharse y esquivar para evitar incluso los golpes enemigos más rápidos.

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

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA DRUKHARI** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más 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.



MUCHOS CORTES

ESTRATAGEMA FILOS DEL TORMENTO – TÁCTICA DE BATALLA

Los habitantes de Commorrhagh se aprovechan instintivamente de los débiles y se deleitan destrozándolos herida a herida.

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

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

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** cuando tomen como blanco a una unidad por debajo de sus efectivos iniciales.



AHORA ESTAMOS AQUÍ...AHORA NO

ESTRATAGEMA FILOS DEL TORMENTO – ARDID ESTRATÉGICO

Incursores piratas dotados de una agilidad y velocidad de reacción asombrosas, los Drukharí son capaces de saltar sobre y desde las cubiertas de sus transportes antigravitatorios con increíble facilidad.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA DRUKHARI** de tu ejército que no tenga ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza, y 1 miniatura **TRANSPORTE** amiga.

EFEECTO: Tu unidad **INFANTERÍA** puede embarcar en esa miniatura **TRANSPORTE**.

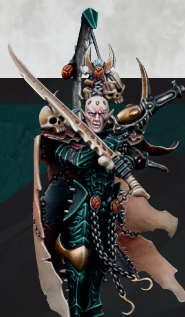
RESTRICCIONES: Todas las miniaturas en tu unidad **INFANTERÍA** deben estar a 3" o menos de esa miniatura **TRANSPORTE** y debe quedar suficiente capacidad de transporte para embarcar a toda la unidad.



ARCONTE MALIVEX

| | | | | | |
|----|---|----|---|----|----|
| M | R | S | H | L | CO |
| 8" | 3 | 4+ | 4 | 6+ | 1 |

2+ SALVACIÓN INVULNERABLE*



Hoja de datos de Patrulla

El Arconte Malivex lidera la élite de su kábala cada vez que lanza sus incursiones contra los habitantes del espacio real. Rápido y letal, el Arconte arranca las almas de sus víctimas con su marchitador mientras esquiva sus contraataques con desdeñosa facilidad.

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|--|---------|---|----|---|----|---|
| Pistola cristalina [ANTI-INFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 2 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|----------------------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Marchitador [ANTI-INFANTERÍA 3+] | Combate | 5 | 2+ | 3 | -2 | 2 |

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: GUERREROS KABALISTAS

* SALVACIÓN INVULNERABLE

No puedes repetir las tiradas de salvación invulnerables de esta miniatura. A partir de que se falle por primera vez una salvación invulnerable para esta miniatura, hasta el final de la batalla dejará de tener salvación invulnerable.

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Empoderarse desde el dolor

CLAVES: INFANTERÍA, KÁBALA, PERSONAJE, AELDARI, ARCONTE, MALIVEX

CLAVES DE FACCIÓN:
DRUKHARI

ÍNCUBOS

| | | | | | | |
|----|---|----|---|----|----|---------|
| M | R | S | H | L | CO | |
| 7" | 3 | 3+ | 1 | 6+ | 1 | ÍNCUBOS |
| 7" | 3 | 3+ | 2 | 6+ | 1 | MÁRTEX |

5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Los Incubos son guerreros perfeccionistas. Protegidos por las placas ornamentadas de sus antiguos atavíos de guerra, se mueven con rapidez para matar, haciendo barridos con sus bracamartes gigantes. Se abren paso a través de la élite enemiga, desmoralizando al rival con dispositivos de tortura psíquica llamados torturadores.

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---------|---|----|---|----|---|
| Bracamarte compuesto – un filo | Combate | 3 | 3+ | 4 | -2 | 2 |
| Bracamarte compuesto – dos filos [ACOPLADA] | Combate | 6 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Bracamarte | Combate | 3 | 3+ | 4 | -2 | 2 |

HABILIDADES

FACCIÓN: Empoderarse desde el dolor

Torturadores: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de una o más unidades que tengan esta habilidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

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

CLAVES: INFANTERÍA, AELDARI, ÍNCUBOS

CLAVES DE FACCIÓN:
DRUKHARI

GUERREROS KABALISTAS

M R S H L CO
8" **3** **4+** **1** **6+** **2**

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Ataviados de pies a cabeza con armaduras de bordes afilados, la presencia arácnida de los Guerreros Kabalistas es muy intimidante. Son crueles ejecutores y proyectan salvas de fragmentos cubiertos de toxinas en sus avances rápidos, empujando a la retirada a presas aterrorizadas según la voluntad de su amo.

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|--|---------|-----|-----|---|----|---|
| Desgarrador [ASALTO, RÁFAGA] | 18" | 106 | N/A | 6 | 0 | 1 |
| Cañón cristalino [ANTI-INFANTERÍA 3+, PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1] | 36" | 3 | 4+ | 3 | -1 | 2 |
| Pistola cristalina [ANTI-INFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 2 | 0 | 1 |
| Rifle cristalino [ANTI-INFANTERÍA 3+, ASALTO] | 24" | 2 | 3+ | 2 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---------------------------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Arma de Sibarita [ANTI-INFANTERÍA 3+] | Combate | 3 | 3+ | 3 | -1 | 1 |
| Arma de combate | Combate | 2 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

HABILIDADES

FACCIÓN: Empoderarse desde el dolor

CLAVES: INFANTERÍA, KÁBALA, LÍNEA DE BATALLA, AELDARI, GUERREROS KABALISTAS

CLAVES DE FACCIÓN:
DRUKHARI

INCURSOR

M R S H L CO
14" **8** **4+** **10** **6+** **2**

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

El Incursor es el transporte favorito de los Drukhari. Sus pasajeros disparan desde la cubierta engalanada con siniestros trofeos mientras acelera con sus turbinas antigraavitatorias. Cuando suelta a los guerreros, el Incursor descarga su armamento pesado y desuella a los adversarios situados en la superficie con aspilleras cristalinas y cuchillas veleta.

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Cañón desintegrador | 36" | 3 | 3+ | 5 | -2 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Cuchillas veleta | Combate | 3 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas **INFANTERÍA DRUKHARI**.

HABILIDADES

BÁSICA: Final Violento 103, Despliegue Rápido, Cubierta de disparo 11

FACCIÓN: Empoderarse desde el dolor

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, VOLAR, AELDARI, INCURSOR

CLAVES DE FACCIÓN:
DRUKHARI

EXPOLIADOR

M R S H L CO

14" 9 4+ 11 6+ 3

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE

Hoja de datos de Patrulla

Estas cañoneras cumplen el papel de apoyo blindado en las incursiones Drukhari, y poseen también la velocidad y soltura para superar a los burdos homólogos del enemigo. Son asesinos móviles que artillan la potencia de fuego suficiente para destripar tanques enemigos y erradicar tropas de élite, para luego trasladarse a nuevos cotos de caza.

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---------------------|---------|---|----|----|----|-------|
| Lanza oscura | 36" | 1 | 3+ | 12 | -3 | 106+2 |
| Cañón desintegrador | 36" | 3 | 3+ | 5 | -2 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Cuchillas veleta | Combate | 3 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cada vez que realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES

BÁSICA: Final Violento 1D3, Despliegue Rápido

FACCIÓN: Empoderarse desde el dolor

CLAVES: VEHÍCULO, KÁBALA, VOLAR, AELDARI, EXPOLIADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
DRUKHARI