



## PATRULLA: ADEPTUS MECHANICUS

# MANÍPULO VERASK-ALFA

Este manípulo de combate de armas combinadas fue el primero reunido por el Visioingeniero Verask para proporcionarle protección y potencia marcial durante el combate en torno a la ciudad turbina de Shadravorsk. Mientras el Visioingeniero trataba de reparar las capillas intercambiadoras dañadas por los invasores Orkos y recuperar arqueotecnología dejada atrás por tecnomagos asesinados, sus guerreros cyborg exterminaban una oleada de pieles verdes tras otra con potencia de fuego devastadora.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo.

### A Visioingeniero Verask (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Pistola Mechanicus; hacha omnisiana; servobrazo.

### B Exploradores Skitarii (10 miniaturas)

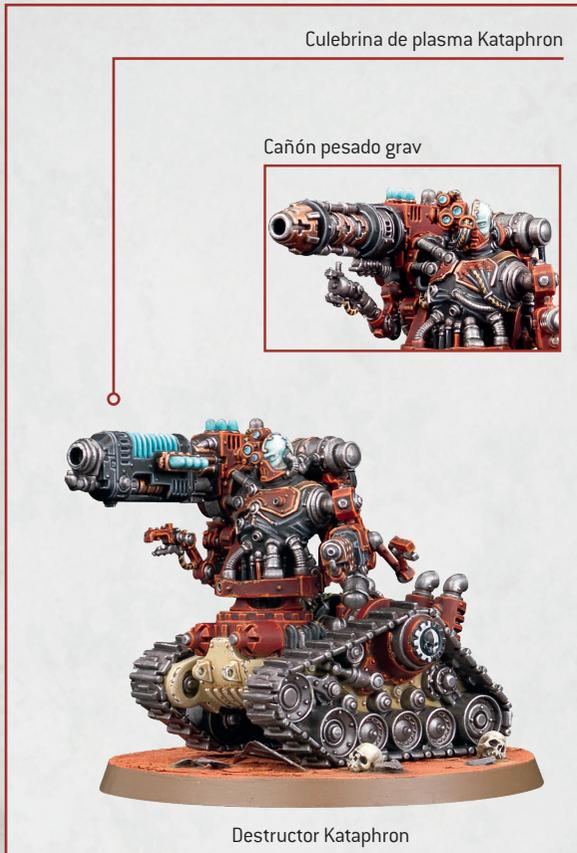
- 1 Explorador Skitarii Alfa está equipado con: pistola Mechanicus; Arma cuerpo a cuerpo de Alfa.
- 6 Exploradores Skitarii están equipados con: fusil galvánico; arma cuerpo a cuerpo.
- 1 Explorador Skitarii está equipado con: fusil galvánico; arma cuerpo a cuerpo; cadena de datos mejorada.
- 1 Explorador Skitarii está equipado con: rifle voltaico; arma cuerpo a cuerpo.
- 1 Explorador Skitarii está equipado con: arcabuz transuránico; arma cuerpo a cuerpo.

### C Destrucción Kataphron (3 miniaturas)

- 1 Destructor Kataphron está equipado con: cañón pesado grav; bláster phosphor; arma cuerpo a cuerpo.
- 2 Destrucción Kataphron están equipados con: Culebrina de plasma Kataphron; lanzallamas cognis; arma cuerpo a cuerpo.

### D Trepadunas Onagro (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Lanzamisiles Dédalo; ametralladora pesada cognis; sistema Ícaro; Patas de Trepadunas; cadena de datos de amplio espectro.



Sistema Ícaro



Arcabuz transuránico



Explorador Skitarii



D

B

C

A

# PATRULLA: ADEPTUS MECHANICUS

## MANÍPULO VERASK-ALFA

### HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar al Manípulo Verask-Alfa se hallan en las siguientes páginas, y están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad indica todas las habilidades que tiene. Esto incluirá una habilidad de facción (Imperativos de Doctrina) que se describe en varias hojas de unidad y también abajo.

### DOCTRINA IMPERATIVES

*Un ejército Adeptus Mechanicus que marcha a la guerra es una visión tan aterradora como gloriosa, en la que cada guerrero sagrado es una perturbadora fusión de humano y máquina. Mientras los Tecnosacerdotes y sus seguidores fanáticos alzan voces modificadas en alabanza del Dios Máquina, su soldadesca Skitarii y los Servidores son controlados por los imperativos de doctrina cargados por sus señores, que mejoran y adaptan las habilidades de los guerreros.*

Al inicio de la ronda de batalla, puedes elegir uno de los Imperativos de doctrina de abajo. Hasta el final de la ronda de batalla, el Imperativo de doctrina está activo para tu ejército, y todas las unidades de tu ejército con la habilidad Imperativos de doctrina obtienen las habilidades relevantes indicadas debajo.

### Imperativo protector

- Las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[PESADA]**.
- Cada vez que un ataque a distancia toma a esta unidad como blanco, si esta unidad está dentro de tu zona de despliegue, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

### IMPERATIVO CONQUISTADOR

- Las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[ASALTO]**.
- Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque a distancia, si la unidad a la que toma como blanco está dentro de la zona de despliegue del oponente, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

### MEJORAS

Tu miniatura **TECNOSACERDOTE VISIOINGENIERO** tiene la mejora Enlace de datos omnibalístico. Puedes reemplazarla por Oblea de auge imperativo.

### MEJORA POR DEFECTO

#### ENLACE DE DATOS OMNIBALÍSTICO

*Este dispositivo, una mejora cibernética antigua que se conecta a lo profundo del cerebelo de este guerrero, mantiene un enlace datacoral con los satélites servidores en órbita. Su augurio binario activa en la transmisión óptica del portador cogitaciones de apuntado avanzadas.*

Cuando la unidad del portador es elegida para disparar, puedes repetir una tirada para impactar y/o una tirada para herir al resolver estos ataques.

0

### MEJORA OPCIONAL

#### OBLEA DE AUGE IMPERATIVO

*Cuando unos parámetros estratégicos predeterminados se lo indican, el portador de este objeto parte con reverencia su carcasa de plastek e inserta la oblea de datos en su receptor. De inmediato, le llena una oleada divina de fuerza motriz y sus cogitadores mentales se sobrecargan con datos, que fluyen hacia las mentes de sus camaradas fieles. Inspirados por la revelación, los fieles del Omnissiah derriban a sus víctimas con puntería y eficiencia inhumanas.*

Una vez por batalla, cuando la unidad del portador sea elegida para disparar, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad **[PRECISION]**.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Expedición de adquisición. Puedes reemplazarlo por Sistema sagrado.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### EXPEDICIÓN DE ADQUISICIÓN

*Los rumores acerca de arquetecnología oculta han atraído a los siervos del Dios Máquina hasta este lugar. Con infieles ocupando la zona, los valiosos dispositivos deben encontrarse rápidamente, extraídos con reverencia y puestos a salvo.*

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu fase de mando, tira 1D6 y súmale 1 al resultado por cada marcador de objetivo que controles: con un 7+, se ha hallado una parte de arquetecnología valiosa y obtienes 4PV.

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

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### SISTEMA SAGRADO

*La santidad de las máquinas de guerra benditas del Ommissiah, y las vidas de los altos sacerdotes que las acompañan a la batalla, deben preservarse. Si es a costa de innumerables siervos menores del Ommissiah, entonces esos cyborgs esclavos tienen el privilegio de dar sus vidas por una causa justa.*

Al final de la batalla:

- Obtienes 4PV si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** no ha sido eliminado.
- Obtienes 4PV si tu miniatura **TREPADUNAS ONAGRO** no ha sido eliminada y no está bajo mitad de efectivos.
- Obtienes 2PV si tu miniatura **TREPADUNAS ONAGRO** no ha sido eliminada pero está bajo mitad de efectivos.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:

### CÓDIGOS DE CASTIGO

ESTRATEGEMA MANÍPULO VERASK-ALFA – ARDID ESTRATÉGICO

*Subrutinas vengativas en la arquitectura mejorada de este Tecnosacerdote aseguran que, de ser derribado, se emitirá un código de purga en todas direcciones, para que los fieles den caza a su asesino.*

**CUÁNDO:** Cualquier fase.

**BLANCO:** Una miniatura **TECNOSACERDOTE** de tu ejército que acabe de ser eliminada por un ataque realizado por una miniatura enemiga. Puedes usar esta estrategia sobre esa miniatura aunque acabe de ser eliminada.

**EFEECTO:** Hasta el final de la batalla, cada vez que una miniatura **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército ataque a la unidad de esa miniatura enemiga, repite una tirada para impactar de 1.

### MORTAJA-CAMPO REACTIVA

ESTRATEGEMA MANÍPULO VERASK-ALFA – TÁCTICA DE BATALLA

*Activados por la autodetección de fuego enemigo, condensadores de escudo de emergencia única alzan un campo de fuerza defensivo en torno a su portador antes de agotarse entre lluvias de chispas.*

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

**BLANCO:** Una unidad **TECNOSACERDOTE** o **SKITARI** de tu ejército que fuera tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las miniaturas en tu unidad tienen una salvación invulnerable 4+.

### APUNTADO RETROGRADIAL

ESTRATEGEMA MANÍPULO VERASK-ALFA – ARDID ESTRATÉGICO

*Sea gracias a literales implantes oculares en la parte trasera de la cabeza, o mediante subrutinas avanzadas de cobertura-blanco, esta unidad puede lanzar andanadas letales para reprimir al enemigo hasta mientras se retira del combate.*

**CUÁNDO:** Tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **TECNOSACERDOTE** de tu ejército termine un movimiento de retroceder.

**BLANCO:** Esa unidad **TECNOSACERDOTE**.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad es elegible para disparar en un turno en el que haya retrocedido.

## VISIOINGENIERO VERASK

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	3	7+	1
5+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

Los Visioingenieros realizan el mantenimiento de los muchos mecanismos del Imperium, como reactores, tanques de batalla y hasta naves. El Visioingeniero Verask es respetado entre los otros Tecnosacerdotes por su conexión innata con los espíritus máquina de máquinas de guerra imperiales, y por su brutalidad en batalla.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola Mechanicus [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	3+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Hacha omniisiana	Combate	3	4+	6	-2	2
Servobrazo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	4+	6	-2	2

#### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **EXPLORADORES SKITARII**

#### HABILIDADES

**BÁSICA:** Líder

**Visioingeniero:** Esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario mientras esté a 3" o menos de una unidad **VEHÍCULO ADEPTUS MECHANICUS** amiga, a menos que esté liderando una unidad.

**Bendición del Omniisiah:** En tu fase de mando, elige una miniatura **ADEPTUS MECHANICUS** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Cada miniatura solo puede ser elegida por esta habilidad una vez por fase de mando.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, TECNOSACERDOTE, IMPERIUM, VISIOINGENIERO, VERASK

CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS MECHANICUS

## EXPLORADORES SKITARII

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2
6+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



### Hoja de datos de Patrulla

Los Exploradores persiguen sin pausa a su presa durante meses o incluso años, rastreándola hasta la muerte. Portan antiguos fusiles galvánicos de cañón largo, cuya munición energizada transfiere una carga abrasadora al impactar, dejando a su presa como un cascarón humeante mientras se dedican a alinearse hacia su siguiente blanco.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola Mechanicus [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	4+	6	-1	1
Rifle voltaico [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	4+	8	-1	1D3
Fusil galvánico	30"	2	4+	4	0	1
Arcabuz transuránico [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	7	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo de Alfa	Combate	2	4+	5	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

#### HABILIDADES

**BÁSICA:** Avanzadilla 6"

**FACCIÓN:** Imperativos de Doctrina

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, SKITARII, RANGERS

CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS MECHANICUS

## DESTRUCTORES KATAPHRON

M R S H L CO  
**5"** **6** **3+** **3** **7+** **1**

**6+** SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

Estos constructos biomecánicos operan como plataformas de armas pesadas móviles, cargadas con grandes cañones esotéricos además de como armamentos de defensa cercana. Sus subrutinas balísticas pueden operarse de forma independiente a sus protocolos de batalla, lo que las convierte en herramientas de destrucción flexibles.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas cognis [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	4	0	1
Cañón pesado grav [ANTIVEHÍCULO 2+]	30"	4	4+	6	-1	2
▶ Culebrina de plasma Kataphron – normal	36"	4	4+	7	-2	1
▶ Culebrina de plasma Kataphron – sobrecarga [DE RIESGO]	36"	4	4+	8	-3	2
Bláster phosphor [IGNORA COBERTURA, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	5	0	1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, KATAPHRON, DESTROYERS

### HABILIDADES

Ninguna.

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS MECHANICUS

## TREPADUNAS ONAGRO

M R S H L CO  
**8"** **10** **2+** **11** **7+** **3**

**4+** SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

El flexible armamento del Trepadunas Onagro puede devastar escuadrones de aeronaves o atomizar infantería de élite con haces de energía cegadora. Son plataformas de armas pesadas versátiles, bien escudadas, que pueden avanzar fácilmente junto a Skitarii mientras sus múltiples extremidades los propulsan sobre obstáculos traicioneros.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada cognis [FUEGO RÁPIDO 3, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	4	0	1
Lanzamisiles Dédalo [ANTIÁEREA 2+]	48"	1	4+	10	-2	106+1
Sistema Ícaro [ANTIÁEREA 4+, ACOPLADA]	48"	6	4+	8	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Patas de Trepadunas	Combate	3	4+	6	0	1

### DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, SKITARI, TREPADUNAS ONAGRO

### HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Imperativos de doctrina

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS MECHANICUS