

# PATRULLA PROGENIE TIRÁNIDA DE ASALTO

## HABILIDADES

En estas páginas encontrarás las hojas de datos necesarias para usar la Progenie tiránida de asalto. Están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla y contienen las habilidades de cada unidad. Incluyen además una habilidad de facción (Sinapsis), que se indica en la hoja de unidad de todas las unidades y se describe a continuación.

### SINAPSIS

*Algunos Tiránidos sirven como conductos sinápticos o relés nodales a través de los cuales fluye una parte de la férrea voluntad de la Mente Colmena, la cual anula los instintos naturales del enjambre y une a las numerosas bestias guerreras en un único organismo gestáltico en el campo de batalla.*

Mientras una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército esté a 6" o menos de alguna miniatura **SINAPSIS** amiga, se dice que dicha unidad **TIRÁNIDOS** está dentro del alcance sináptico de esas miniaturas y de tu ejército. Siempre que una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército haga un chequeo de acobardamiento, si está dentro del alcance sináptico de tu ejército, haz el chequeo con 3D6 en lugar de 2D6.

### SOMBRA EN LA DISFORMIDAD

*Los Tiránidos inundan el campo de batalla con la presencia psíquica de la flota enjambre, un terror gélido y alienígena que corroe las mentes de sus presas y sofoca incluso el coraje más acérrimo. Ante semejante horror insondable, muchos enloquecen o sufren daño neuronal catastrófico.*

1 vez por batalla, en la fase de mando de cualquier jugador, si alguna unidad de tu ejército con esta habilidad está en el campo de batalla, puedes desatar la Sombra en la Disformidad. Al hacerlo, cada unidad enemiga en el campo de batalla debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## MEJORAS

Tu miniatura **PARÁSITO DE MORTREX** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y tiene la mejora Caparazón endurecido. Puedes reemplazarla por Bioácido.

## MEJORA POR DEFECTO

### CAPARAZÓN ENDURECIDO

*Esta bioforma está adaptada para resistir. Su armadura quitinosa es más gruesa y resistente que la de bestias inferiores, suficiente para disipar rayos de energía y desviar balas.*

El portador tiene una salvación invulnerable de 4+. Además, siempre que se tome el portador como blanco de un ataque de combate, resta 1 a las tiradas para impactar de ese ataque.

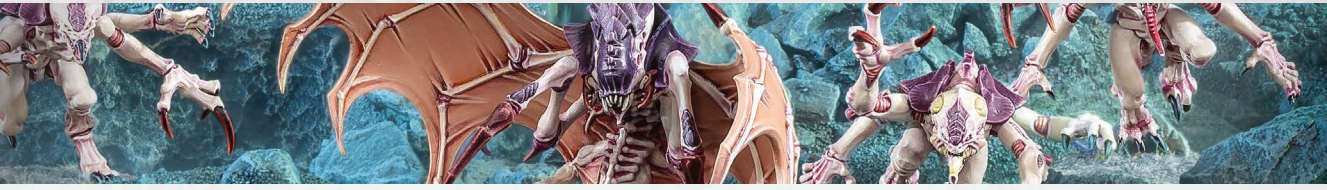
0

## MEJORA OPCIONAL

### BIOÁCIDO

*Los biomorfos internos de esta criatura producen ácido que le recubren las armas criatura con una película capaz de corroer la mayoría de los materiales conocidos.*

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



## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usará el objetivo secundario Devorar. Puedes reemplazarlo por Enjambre incansable

## ESTRATEGEMAS

Puedes utilizar las estrategias siguientes:

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### DEVORAR

*El hambre de la flota enjambre es insaciable. Los organismos alimentadores barren el campo de batalla y consumen toda la materia orgánica.*

Ganas 4PV cada vez que una miniatura de tu ejército elimine una unidad enemiga en la fase de combate.

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### ENJAMBRE INCANSABLE

*Unos enjambres de bioformas tiránidas inundan el campo de batalla, trepando entre cadáveres, atravesando cráteres e inundando las fortalezas enemigas bajo su peso.*

Al final de la batalla, ganas 10PV si controlas el marcador de objetivo más cercano al borde del campo de batalla de tu oponente.



#### AMALGAMA SENSORIAL

ESTRATEGEMA PROGENIE TIRÁNIDA DE ASALTO - TÁCTICA DE BATALLA

*Las bioformas de la flota enjambre agudizan sus sentidos, evadiendo los golpes con una precisión sobrecogedora.*

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

**BLANCO:** 1 unidad **INFANTERÍA TIRÁNIDOS** de tu ejército que se haya elegido como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, resta 1 a las tiradas para impactar.



1PM



#### TERROR DESPEDAZADOR

ESTRATEGEMA PROGENIE TIRÁNIDA DE ASALTO - TÁCTICA DE BATALLA

*Al acercarse a su presa, esta bioforma se lanza en un asalto salvaje con garras, dientes y demás apéndices letales.*

**CUÁNDO:** En la fase de combate.

**BLANCO:** 1 unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército que no se haya elegido para combatir en esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las armas de combate equipadas a las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

1PM



#### ACOMETIDA HAMBRIENTA

ESTRATEGEMA PROGENIE TIRÁNIDA DE ASALTO - ARDID ESTRATÉGICO

*El anhelo imperioso de alimentarse fluye a través de las redes sinápticas, despertando un hambre voraz en los Tiránidos.*

**CUÁNDO:** En tu fase de carga.

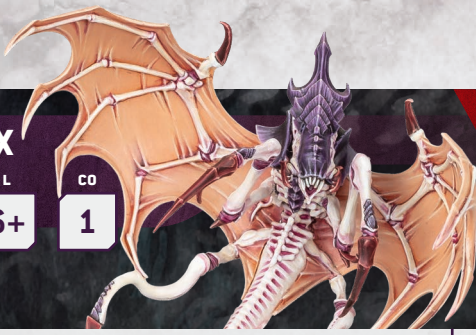
**BLANCO:** 1 unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército que no se haya elegido para cargar en esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad es apta para declarar cargas en un turno en el que avanzó.

1PM

## PARÁSITO DE MORTREX

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



### Hoja de datos de Patrulla

Encontrada por primera vez en el mundo fortaleza que le da nombre, esta monstruosidad alada utiliza su ovipositor en forma de látigo para incrustar parásitos en la carne de sus víctimas. Su apariencia y temible reputación son suficientes para hacer huir a muchos enemigos; aquellos que resisten son destrozados por sus garras.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Ovipositor enredadera [ANTINFANTERÍA 3+, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	2+	3	-2	3
Patas con garras	Combate	6	2+	5	-1	1

### HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Agente solitario, Sigilo**

FACCIÓN: **Sombra en la disformidad, Sinapsis**

**¡Me pica, me pica!**: Al inicio de la fase de combate, elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Parásito de Mortrex

Esta miniatura está equipada con:  
Ovipositor enredadera; patas con garras.

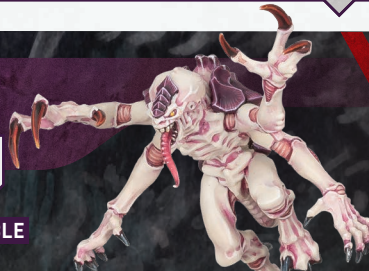
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, GRAN DEVORADOR, INVASOR DE VANGUARDIA, SINAPSIS, PARÁSITO DE MORTREX

CLAVES DE FACCIÓN:  
TIRÁNIDOS

## GENESTEALERS

M 8" R 4 S 5+ H 2 L 7+ CO 1

5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

Los Genestealers, depredadores sin igual, son veloces organismos de vanguardia, blindados con quitina y poseedores de una fuerza y agilidad aterradoras. Sus progenies se adelantan a las flotas enjambre en busca de nuevas zonas de alimentación. Luego, cuando los enjambres invasores descienden, los Genestealers salen de sus escondites para iniciar la masacre.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras y espolones de Genestealer	Combate	4	2+	4	-2	1

### ESCUADRAS DE PATRULLA

Antes de la batalla, al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, esta unidad puede dividirse en 2 unidades, constando cada una de 5 miniaturas.

### HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 8"**

FACCIÓN: **Sinapsis**

**Depredador de vanguardia**: Siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco está en dentro del alcance de algún marcador de objetivo, repite también las tiradas para herir de 1.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 10 Genestealers

Cada miniatura está equipada con:  
Garras y espolones de Genestealer.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, INVASOR DE VANGUARDIA, GENESTEALERS

CLAVES DE FACCIÓN:  
TIRÁNIDOS

## BIOVORO

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



## Hoja de datos de Patrulla

Estas piezas de artillería vivientes albergan Minas Espora en su interior. Tras anclarse al suelo con sus espolones quitinosos, las criaturas lanzan andanadas de munición viva para que las Minas Espora desciendan lentamente sobre el enemigo, donde detonan con repentina violencia.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzador de minas espora [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	48"	103	4+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Extremidades de púas quitinosas	Combate	2	4+	5	0	1

### HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Sinapsis

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

▪ 1 Biovoro

Esta miniatura está equipada con:

Extremidades de púas quitinosas; lanzador de minas espora.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, BIOVOROS



CLAVES DE FACCIÓN:  
TIRÁNIDOS

## GUARDIA TIRÁNIDA

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



## Hoja de datos de Patrulla

Los Guardias Tiránidos, blindados y resistentes, forman un baluarte móvil alrededor de su organismo sináptico asignado. Su bioadaptación es tan extrema que ni siquiera poseen puntos débiles como los ojos, sino que están guiados como extensiones de la voluntad sináptica de su protegido, actuando como armas y escudos vivientes.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchilla ósea, látigo orgánico y garras perforantes	Combate	3	3+	5	-1	2
Espolones afilados y garras aceradas	Combate	5	3+	5	-1	1
Garras aplastadoras y garras perforantes [ACOPLADA]	Combate	2	4+	8	-2	2

### HABILIDADES

FACCIÓN: Sinapsis

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

▪ 3 Guardias Tiránidos

1 Guardia Tiránido está equipado con:

Cuchilla ósea, látigo orgánico y garras perforantes.

1 Guardia Tiránido está equipado con:

Garras aplastadoras y garras perforantes.

1 Guardia Tiránido está equipado con:

Espolones afilados y garras perforantes.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GUARDIA TIRÁNIDA



CLAVES DE FACCIÓN:  
TIRÁNIDOS