

GARRA DE ASCENSIÓN

SHANUS DASKOVIAN (1 MINIATURA)

- Esta miniatura está equipada con: pistola automática; rifle francotirador del culto; arma cuerpo a cuerpo.

Ambas mejoras del Chacal Alphas te ayudan a compensar algunas de las limitaciones de tus fuerzas. Usa Orden de matar prioritaria para contrarrestar la Habilidad de Proyectiles más débil de las armas del Cruzacrestas Aquiles, lo que permite realizar un ataque inicial más contundente, o bien emplea Maestro de la supresión para aumentar la resistencia de tus fuerzas en general. Independientemente de cuál elijas, es mejor utilizar el Chacal Alphas para apoyar y potenciar los demás elementos del ejército, en vez de para asignar daño... ¡a menos que tu rival sea vulnerable a los disparos de [PRECISIÓN] mortales del rifle de francotirador de esta miniatura!

METAMORFOS HÍBRIDOS (5 MINIATURAS)

- El Líder Metamorfo está equipado con: pistola automática; bioarmas de líder.
- 1 Metamorfo Híbrido está equipado con: mutaciones de Metamorfo.
- 3 Metamorfos Híbridos están equipados con: pistola lanzallamas; mutaciones de Metamorfo.

Si tus Metamorfos Híbridos se ven amenazados por unidades enemigas cuerpo a cuerpo, la estrategia Espasmo metamórfico puede resultar muy útil, sobre todo contra blancos blindados menos susceptibles al fuego de una pistola lanzallamas. Usada en el momento justo, esta estrategia recompensa la inversión de PM, maximizando el impacto del combate de las miniaturas incluso cuando mueren.

CHACALES ATALANOS (5 MINIATURAS)

- 1 Chacal Atalano está equipado con: armas ligeras atalanas; arma de energía atalana.
- 3 Chacales Atalanos están equipados con: armas ligeras atalanas; arma cuerpo a cuerpo.
- La Moto lupina Atalana está equipada con: armas ligeras atalanas; láser de minería; arma cuerpo a cuerpo.

Los Chacales Atalanos son principalmente una unidad de hostigamiento que puede utilizarse para destrozr enemigos ya dañados, pero ten cuidado de no desperdiciarlos, pues en el formato Patrulla no tienen la regla Emboscada del culto. Es mejor explotar su rapidez para correr a toda velocidad hacia marcadores de objetivos (sobre todo si eliges el objetivo secundario Proteger el Santuario). También son la elección ideal para la estrategia Emboscada a bocajarro, pues así pueden moverse cerca de los blancos principales e infligir daño adicional como resultado de la habilidad [IMPACTOS LETALES].

CRUZACRESTAS AQUILES (1 MINIATURA)

- Esta miniatura está equipada con: lanzamisiles Aquiles; ametralladora pesada doble; casco blindado.

Parte de la capacidad de tus fuerzas de enfrentarse a las amenazas más grandes y blindadas reside en las armas de combate de los Metamorfos Híbridos, pero no es fácil que sus ataques lleguen donde hacen falta. Aquí entra en juego el lanzamisiles Aquiles. Esta arma es ideal para infligir daño a vehículos o monstruos enemigos sin que pongas en peligro tu infantería. Además, si tu rival ha desplegado más de una fuerza de infantería blindada, la habilidad Fuego cruzado de esta miniatura ayuda a que los ataques de miniaturas amigas atraviesen a sus blancos, ya sea como apoyo para los disparos a distancia o para tender una emboscada cuerpo a cuerpo a letal.

METAMORFOS HÍBRIDOS (5 MINIATURAS)

- El Líder Metamorfo está equipado con: pistola automática; bioarmas de líder.
- 1 Metamorfo Híbrido está equipado con: mutaciones de Metamorfo.
- 3 Metamorfos Híbridos están equipados con: pistola lanzallamas; mutaciones de Metamorfo.

Los Metamorfos Híbridos son la espina dorsal de esta Patrulla, pues cuentan con muchas armas de ráfaga ideales para la estrategia Disparos preventivos. Disponen de armas de combate muy adaptables, que pueden enfrentarse a la mayoría de las amenazas de la infantería, e incluso de enemigos más grandes. Aunque los Metamorfos son bastante resistentes por la habilidad No hay dolor y la regla Emboscada del culto, no se puede confiar plenamente en estas, por lo que es crucial usar el movimiento Avanzadilla para lograr una ventaja de posicionamiento, aprovechando el terreno para mantenerlos fuera de la vista de unidades de disparo enemigas.



PATRULLA GARRA DE ASCENSIÓN

HABILIDADES

En estas páginas encontrarás las hojas de datos necesarias para usar la Garra de Ascensión. Están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla y contienen las habilidades de cada unidad. En algunos casos, incluirán una habilidad Facción (Emboscada del culto), descrita a continuación.

EMBOSCADA DEL CULTO

Los Cultos Genestealer mantienen su capacidad militar cuidadosamente oculta a sus opresores hasta el glorioso Día de la Ascensión. A la vez que unos se levantan en una batalla encarnizada, los refuerzos se deslizan en las sombras o se infiltran desde las oscuras profundidades llamados por la Mente Progenie.

Cada vez que una unidad con esta habilidad sea eliminada, tira 1D6, sumando 1 al resultado si es la primera o la segunda ronda de batalla. Con 5+, añade a tu ejército una nueva unidad idéntica a tu unidad eliminada, colocada en una Emboscada del culto, con sus efectivos iniciales, con todas sus heridas restantes, y se considera que todas las armas [DISPARO ÚNICO] con las que estén equipadas esas miniaturas no se han disparado aún. Mientras una unidad esté en una Emboscada del culto, también se considera en reserva. A continuación, coloca un marcador* de Emboscada del culto en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga (si no es posible hacerlo, no se coloca ningún marcador).

Si una miniatura enemiga (salvo **AERONAVE**) termina cualquier tipo de movimiento a 9" o menos de un marcador de Emboscada del culto que colocaste, retira ese marcador de Emboscada del culto del campo de batalla. Al final del paso de refuerzos de la siguiente fase de movimiento de tu oponente, por cada uno de tus marcadores de Emboscada del culto aún en el campo de batalla, puedes elegir 1 unidad de tu ejército que esté en una Emboscada del culto y desplegarla usando ese marcador de Emboscada del culto. Para ello, despliega esa unidad en el campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga, con al menos 1 miniatura en esa unidad tocando ese marcador de Emboscada del culto y con todas las demás miniaturas colocadas completamente a 3" o menos de ese marcador de Emboscada del culto (a continuación, retira ese marcador de Emboscada del culto del campo de batalla).

Los **PERSONAJES** adjuntos a una unidad con esta habilidad no vuelven junto con esa unidad si esta vuelve al campo de batalla de esta manera (solo vuelve la unidad Guardaespaldas).

Nota de diseño: Al eliminar una unidad con esta habilidad, se resuelve toda regla aplicable al eliminar una unidad. Por ejemplo, si una regla da 1PV al eliminar una unidad enemiga, y una unidad con esta habilidad se elimina, vuelve mediante esta habilidad y se vuelve a eliminar, el oponente obtiene 2PV.

* Debe usarse un marcador circular de 32 mm de diámetro como marcador de Emboscada del culto.

MEJORAS

Tu miniatura **CHACAL ALPHUS** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y tiene la mejora Orden de matar prioritaria. Puedes reemplazarla por Maestro de la supresión.

MEJORA POR DEFECTO

ORDEN DE MATAR PRIORITARIA

Con una mezcla de vococomunicaciones encriptadas, la habilidosa priorización de las estrategias y el latido autoritario de la mente progenie, este comandante incursor transmite las coordenadas para disparar y los vectores de movimiento de los enemigos. El objetivo elegido está condenado cuando el culto desata su odio desde todas partes.

Al inicio de tu fase de disparo, elige como portador una unidad enemiga visible. Hasta el final de la fase, cuando una miniatura **CULTOS GENESTEALER** amiga ataque a esa unidad enemiga, puedes repetir las tiradas para impactar.

0

MEJORA OPCIONAL

MAESTRO DE LA SUPRESIÓN

Cada miembro de un Culto Genestealer tiene su función en el alzamiento y contribuye de forma valiosa a la llegada de los Hijos de las Estrellas. Proteger a la progenie es tan importante como matar a los opresores, pues los cultistas que sobreviven deben llevar a cabo misiones de asesinato, sabotaje y rebelión.

En tu fase de disparo, después de que la unidad del portador haya disparado, elige una unidad enemiga a la que hayan impactado uno o más de esos ataques. Hasta el inicio de tu siguiente fase de disparo, cuando una miniatura de esa unidad enemiga ataque, resta 1 a las tiradas para impactar.



OBJETIVOS SECUNDARIOS

Utilizarás el objetivo secundario Agenda de infiltración. Puedes reemplazarlo por Proteger el Santuario.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

AGENDA DE INFILTRACIÓN

El Patriarca ha implantado telepáticamente el objetivo real en la progenie: abrir una brecha en las líneas enemigas. A partir de ahí, el culto podrá causar estragos con sus sabotajes, contaminar las líneas de suministro de los opresores y acumular inteligencia militar vital.

Al final de tu turno, obtienes 4PV si una o más unidades **CULTOS GENESTEALER** de tu ejército (excepto unidades acobardadas) están dentro de la zona de despliegue de tu oponente.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

PROTEGER EL SANTUARIO

Los infieles no son dignos de conocer los misteriosos secretos del culto. Ya sea una red de túneles oculta para sorprender al enemigo, un líder cultista veterano o un escondrijo de municiones robadas para misiones futuras, debemos defender estos secretos y mantenerlos ocultos a toda costa.

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

ESTRATAGEMAS

Puedes utilizar las estrategias siguientes:

ESPASMO METAMÓRFICO

ESTRATEGEMA GARRA DE ASCENSIÓN – TÁCTICA DE BATALLA

Si los derriban, los cultistas con las extremidades biológicas más bendecidas por los Hijos de las Estrellas son presas de un paroxismo de venganza y, con un latigazo final de sus tentáculos y garras, abaten a sus asesinos con una furia instintiva.

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

BLANCO: Una unidad **METAMORFOS HÍBRIDOS** de tu ejército que se hubiese elegido como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cuando se elimine una miniatura de tu unidad, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6. Con 4+, no retires de la partida la miniatura eliminada; puede combatir después de que la unidad atacante haya finalizado sus ataques, y después se retira de la partida.

EMBOSCADA A BOCAJARRO

ESTRATEGEMA GARRA DE ASCENSIÓN – TÁCTICA DE BATALLA

Ya sea al luchar cuerpo a cuerpo con pistolas llameantes y garras fulminantes o al tirotear desde vehículos veloces como un rayo, la progenie descarga un aluvión de ataques en los puntos débiles de los enemigos.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o de combate.

BLANCO: Una unidad **CULTOS GENESTEALER** de tu ejército que no hayas elegido para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas equipadas a las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES] al elegir como blanco unidades enemigas a 12" o menos.

ABRUMAR A LOS OPRESORES

ESTRATEGEMA GARRA DE ASCENSIÓN – ARDID ESTRATÉGICO

Cuando tienen al enemigo a la vista, los insurgentes fanáticos del culto se lanzan en un asalto escalofriantemente coordinado.

CUÁNDO: Al inicio de tu fase de carga.

BLANCO: Una o más unidades **CULTOS GENESTEALER** de tu ejército.

EFEECTO: Elige una unidad enemiga. Hasta el final de la fase, cada vez que tus unidades declaren una carga, si esa unidad enemiga es uno de los blancos, suma 1 a la tirada de carga.

SHANUS DASKOVIAN

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



Hoja de datos de Patrulla

Shanus Daskovian es una habilidosa Chacal Alphas que lidera a sus compañeros cultistas desde una sucicicleta. Es la más rápida y mortal de su clase, y tiene la concentración de una auténtica asesina. Si un enemigo pasa por la mira de su rifle francotirador del culto, pocos minutos de vida le quedan.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
Rifle francotirador del culto [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	5	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	3	0	1

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a las unidades siguientes: **CHACALES ÁTALANOS**

HABILIDADES

BÁSICA: Líder, Avanzadilla 9", Sigilo

Maestro incursor: En tu fase de disparo, después de que la unidad de esta miniatura haya disparado, si no tiene ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza, esa unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 6" como si fuese tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno, esa unidad no es elegible para declarar una carga.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, GRAN DEVORADOR, CHACAL ALPHUS, SHANUS DASKOVIAN

CLAVES DE FACCIÓN: CULTOS GENESTEALER

METAMORFOS HÍBRIDOS

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



Hoja de datos de Patrulla

Ante la cercanía de una Flota Colmena o de un trauma repentino para el culto, los Metamorfos Híbridos mutan con respecto a generaciones iniciales del ciclo de progenie. Los códigos genéticos latentes despiertan y les conceden extremidades armadas, glándulas bioácidas y otras supuestas bendiciones que los convierten en tropas de choque devastadoras.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bioarmas de líder	Combate	5	3+	5	-1	2
▶ Mutaciones de Metamorfo – golpe	Combate	3	3+	5	-1	2
▶ Mutaciones de Metamorfo – barrido	Combate	5	3+	4	-1	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 5+, Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Emboscada del culto

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, METAMORFOS HÍBRIDOS

CLAVES DE FACCIÓN: CULTOS GENESTEALER

CRUZACRESTAS AQUILES

M	R	S	H	L	CO
12"	7	3+	8	7+	3



Hoja de datos de Patrulla

Los operadores de estos vehículos de exploración ligeros, pero robustos, sirven como los ojos y los oídos del alzamiento, y coordinan emboscadas letales que eliminan enemigos aislados o interrumpen las comunicaciones y las líneas de suministro. Los Cruzacrestas Aquiles pueden utilizar diferentes armas pesadas al servicio del Patriarca.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada doble [ACDPLADA, FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Lanzamisiles Aquiles	36"	3	4+	9	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, Avanzadilla 9"

Fuego cruzado: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga que haya sido impactada por 1 o más de esos ataques. Hasta el final del turno, cada vez que una unidad **CULTOS GENESTEALER** amiga realice un ataque que tome como blanco esa unidad enemiga, mejora en 1 el atributo Factor de penetración de ese ataque. La misma unidad enemiga solo puede verse afectada por esta habilidad una vez por turno.

CLAVES: VEHÍCULO, GRAN DEVORADOR, CRUZACRESTAS AQUILES

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER

CHACALES ATALANOS

M	R	S	H	L	CO
12"	4	5+	2	7+	1
12"	4	5+	4	7+	1

CHACAL ATALANO

MOTO LUPINA ATALANA



Hoja de datos de Patrulla

Los Chacales Atalanos comparten un vínculo mental que les permite coordinarse en manadas de caza y avanzar en formaciones sincronizadas a gran velocidad sin riesgo. Hostigan al enemigo con ataques relámpago y lanzan una lluvia de disparos desde sus motos lupinas para aumentar la fuerza de combate de la manada.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Armas ligeras atalanas [PISTOLA]	12"	2	4+	4	0	1
Láser de minería	24"	1	4+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Arma de energía atalana	Combate	2	4+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 9", Sigilo

CLAVES: MONTADA, GRAN DEVORADOR, CHACALES ATALANOS

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER