

# CUERPO PURGA DELTIC-9

## SULFOJINETES SERBERYS (3 MINIATURAS)

- La miniatura Sulfojinete Serberys Alfa está equipada con: pistola Mechanicus; aliento sulfúrico; maza voltaica de caballería; patas con garras.
- 1 miniatura Sulfojinete Serberys está equipada con: carabina bláster phosphor; pistola phosphor; aliento sulfúrico; patas con garras.
- 1 miniatura Sulfojinete Serberys está equipada con: 2 pistolas phosphor; aliento sulfúrico; patas con garras.

El rápido movimiento y el gran tamaño de la peana de los Sulfojinetes Serberys pueden ser muy útiles para establecer una amplia zona de control en el campo de batalla, así como para interceptar a los enemigos que intenten castigar en combate a tu Vanguardia Skitarii. Aunque temibles combatientes, ten en cuenta que tampoco son las unidades más duraderas, así que no temas usar su mera amenaza para mantener alejado a tu oponente, en lugar de lanzarlos a campo abierto antes de tiempo.

## TECNORRAPACES PTERAXII (5 MINIATURAS)

- La miniatura Tecnorrapaz Pteraxii Alfa está equipada con: bláster flechete; espolones Pteraxii; vara táser.
- Todas las miniaturas Tecnorrapaces Pteraxii están equipadas con: antorcha phosphor; espolones Pteraxii.

Tecnorrapaces Pteraxii es una unidad muy potente, tanto si la despliegas mediante Despliegue rápido como si empiezas en el campo de batalla y utilizas su excelente movilidad para hacerte con ubicaciones clave desde el principio. La cantidad de armas con Ráfaga que empuñan los convierte en los principales candidatos para la estrategia Disparos preventivos, mientras que usar la estrategia Evaluación del templo para proporcionarles la habilidad No hay dolor 5+ es una manera estupenda de mejorar su supervivencia.



### SKAND MANIPULUS (1 MINIATURA)

- Esta miniatura está equipada con: cañón transónico; báculo omnisiano.

Esta miniatura es un excelente líder para la Vanguardia Skitarii. Además de conceder todos sus ataques [IMPACTOS LETALES], sus mejoras te permiten adaptar realmente el papel de la unidad en el campo de batalla. Si esperas a que la unidad sufra un exceso de atenciones por parte del enemigo, probablemente quieras conservar el Aspergillus de Tarentum, que ayuda a compensar la baja Resistencia de la Vanguardia y a mantenerla con vida durante más tiempo. Sin embargo, si te enfrentas a un enemigo menos duradero y preocupado por rehuir tu propia potencia de fuego, la mejora Electropositorios sobrecargados es una opción muy eficaz, ya que otorga a las armas de fuego de la Vanguardia mayor alcance y la habilidad [IGNORA COBERTURA].

### VANGUARDIA SKITARIi (10 MINIATURAS)

- La miniatura Vanguardia Skitarii Alfa está equipada con: pistola Mechanicus; arma cuerpo a cuerpo de Alfa.
- 1 miniatura Vanguardia Skitarii está equipada con: rifle voltaico; arma cuerpo a cuerpo.
- 1 miniatura Vanguardia Skitarii está equipada con: caliver de plasma; arma cuerpo a cuerpo.
- 7 miniaturas Skitarii Vanguard están equipadas con: carabina radium; arma cuerpo a cuerpo.

Junto con su clave **LÍNEA DE BATALLA**, la habilidad Irradiación de la Vanguardia Skitarii la convierte en una unidad muy agresiva a la hora de controlar objetivos, pero es bastante vulnerable a los ataques enemigos. En caso de que la unidad se trabase en combate, es muy recomendable utilizar la estratagema Eficacia optimizada para destruirla, para luego descargar de nuevo su agresividad sobre el enemigo con ataques a distancia.

# PATRULLA CUERPO PURGA DELTIC-9

## HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar el Cuerpo Purga Deltic-9 en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. Esto puede incluir una habilidad de Facción (Imperativos de doctrina) que se menciona en la hoja de datos de cada unidad y se describe a continuación.

### IMPERATIVOS DE DOCTRINA

*Un ejército del Adeptus Mechanicus que marcha a la guerra es un espectáculo aterrador y glorioso a la vez, pues cada guerrero sagrado es una fusión inquietante de humano y máquina. Los tecnosacerdotes gobernantes y sus fanáticos seguidores alzan voces metálicas en alabanza al Dios Máquina, controlando a sus soldados ciborg y creaciones mecánicas mediante imperativos de doctrina codificados para aumentar y adaptar las habilidades de los combatientes.*

Al inicio de la ronda de batalla, puedes seleccionar uno de los siguientes Imperativos de doctrina. Hasta el final de la ronda de batalla, ese Imperativo de doctrina está activo para tu ejército, y todas las unidades de tu ejército que tengan la habilidad Imperativos de doctrina obtienen las habilidades relevantes que figuran a continuación.

### IMPERATIVO PROTECTOR

- Las armas a distancia equipadas por miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[PESADA]**.
- Empeora en 1 el atributo Factor de penetración de los ataques a distancia que tomen como blanco a esta unidad si está dentro de tu zona de despliegue.

### IMPERATIVO CONQUISTADOR

- Las armas a distancia equipadas por miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[ASALTO]**.
- Empeora en 1 el atributo Factor de penetración de los ataques a distancia que tomen como blanco a esta unidad si está dentro de la zona de despliegue de tu oponente.

## MEJORAS

Tu miniatura **TECNOSACERDOTE MANIPULUS** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y tiene la mejora Aspergillus de Tarentum. Puedes sustituirla por Electropositores sobrecargados.

### MEJORA POR DEFECTO

#### ASPERGILLUS DE TARENTUM

*Estos orificios dorados en el encorvado caparazón superior del tecnosacerdote le permiten rociar con un ungüento sagrado a los fieles que adopta la forma de niebla untosa. La sustancia recubre las gruesas túnicas y la biónica expuesta por igual con una capa viscosa que desangra la energía potencial de los ataques entrantes.*

Resta 1 a la tirada para herir de los ataques que tomen como blanco a la unidad del portador.

0

### MEJORA OPCIONAL

#### ELECTROPOSITORES SOBRECARGADOS

*Recurriendo a las reservas de la sagrada Fuerza Motriz, el tecnosacerdote infunde su nido de electropositores para que vibren con un poder sobrecargado. Con esta energía potencial, potencian las armas de sus sirvientes con la potencia y el alcance necesarios para abatir a los enemigos del Dios Máquina dondequiera que se escondan.*

Suma 6" al atributo Alcance de las armas a distancia equipadas por miniaturas de la unidad del portador, cuyas armas tengan la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.



## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Purga dirigida. Puedes sustituirlo por Abrasión prescrita.

## OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

### PURGA DIRIGIDA

*Se ha designado a un enemigo del Ommissiah por decreto binario para ser objeto de una purga prioritaria. La prueba de su fragilidad de carne y hueso y de su existencia como eslabón débil del enemigo debe forjarse rápida e inequívocamente.*

Al inicio de la primera ronda de batalla, tu oponente elige una unidad de su ejército (salvo unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**).

Al final de la batalla, obtienes 12 PV si esa unidad es eliminada.

0

## OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

### ABRASIÓN PRESCRITA

*El enemigo se ha abierto paso en esta región, pero hay que contenerlo, no sea que logre un punto de apoyo desde el que canalizar cada vez más tropas. Mientras las legiones del Ommissiah se reúnen para montar un contraataque a gran escala, primero hay que retrasar o hacer retroceder al enemigo, cueste lo que cueste a los voluntariosos sirvientes del tecnosacerdote.*

A partir de la segunda ronda de batalla, al final de tu turno, obtienes 3 PV si no hay unidades enemigas en tu zona de despliegue (salvo unidades acobardadas). Si no hay unidades enemigas a 6" o menos de tu zona de despliegue (salvo unidades acobardadas), obtienes 5 PV en su lugar.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:

### EVALUACIÓN DEL TEMPLE

#### ESTRATEGEMA CUERPO PURGA DELTIC-9 – TÁCTICA DE BATALLA

*La resistencia de los aumentos más básicos puede correlacionarse con la fe de quienes los llevan. O eso proclaman los tecnosacerdotes a los Skitarii sometidos a un ataque.*

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

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército que haya sido seleccionada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

### EFICACIA OPTIMIZADA

#### ESTRATEGEMA CUERPO PURGA DELTIC-9 – ARDID ESTRATÉGICO

*Siguiendo la santa palabra del Ommissiah, sus guerreros optimizan su propia química cerebral para concentrarse como máquinas en sus sagradas prioridades.*

**CUÁNDO:** Tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército retroceda.

**BLANCO:** Esa unidad **ADEPTUS MECHANICUS**.

**EFFECTO:** Hasta el final del turno, tu unidad puede disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

### EVALUACIÓN DEL RIESGO ACEPTABLE

#### ESTRATEGEMA CUERPO PURGA DELTIC-9 – TÁCTICA DE BATALLA

*En un frío cálculo bélico, los guerreros del Dios Máquina tienen la labor de desproveer a sus armas de seguros contra fallos y límites de sobrecarga. El riesgo para los portadores de las armas se considera insignificante si se compara con la posibilidad de impartir más bajas al enemigo.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército que no haya sido seleccionada para disparar esta fase.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de penetración de armadura de las armas a distancia equipadas por miniaturas de tu unidad y esas armas tienen la habilidad **[DE RIESGO]**.

## SKAND MANIPULUS

|                           |   |    |   |    |    |
|---------------------------|---|----|---|----|----|
| M                         | R | S  | H | L  | CO |
| 6"                        | 4 | 2+ | 4 | 7+ | 1  |
| 5+ SALVACIÓN INVULNERABLE |   |    |   |    |    |

## Hoja de datos de Patrulla

Entre las mejoras de un Skand Manipulus está la célula galvánica desde la que canalizan poderosas cargas de Fuerza Motriz. Agotan las fuentes de energía por completo y usan su contenido para sobrecargar las células de las armas de sus guerreros, mientras defienden su tarea divina con descargas de sus armas arcanas.

| ARMAS A DISTANCIA                               | ALCANCE | A   | HP  | F | FP | D |
|-------------------------------------------------|---------|-----|-----|---|----|---|
| Cañón transónico [HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA] | 12"     | 1D6 | N/A | 4 | 0  | 2 |
| ARMAS DE COMBATE                                | ALCANCE | A   | HA  | F | FP | D |
| Báculo omnisiano                                | Combate | 4   | 3+  | 6 | -1 | 2 |

### LÍDER

Esta miniatura debe adjuntarse a la siguiente unidad: VANGUARDIA SKITARII

### HABILIDADES

BÁSICA: Líder

**Campo galvánico:** Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas que equipen las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, CULTO MECHANICUS, TECNOSACERDOTE, MANIPULUS, SKAND MANIPULUS

CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS MECHANICUS

## VANGUARDIA SKITARII

|                           |   |    |   |    |    |
|---------------------------|---|----|---|----|----|
| M                         | R | S  | H | L  | CO |
| 6"                        | 3 | 4+ | 1 | 7+ | 2  |
| 5+ SALVACIÓN INVULNERABLE |   |    |   |    |    |

## Hoja de datos de Patrulla

El proyectil hiperirradiado de las carabinas de la Vanguardia Skitarii aseguran que quienes sobrevivirían a la herida enfermarán y morirán igual. Los Vanguardia, imbuidos con esta radiación, emiten un aura debilitadora a la que están inmunizados. Esto los curte para combatir en las zonas de guerra más tóxicas y defender los intereses de los Tecnosacerdotes.

| ARMAS A DISTANCIA                                                      | ALCANCE | A | HP | F | FP | D   |
|------------------------------------------------------------------------|---------|---|----|---|----|-----|
| Caliver de plasma – normal                                             | 30"     | 2 | 4+ | 7 | -2 | 1   |
| Caliver de plasma – sobrecargado [DE RIESGO]                           | 30"     | 2 | 4+ | 8 | -3 | 2   |
| Carabina radium [ANTIINFANTERÍA 4+]                                    | 18"     | 3 | 4+ | 3 | 0  | 1   |
| 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 |
| ARMAS DE COMBATE                                                       | ALCANCE | A | HA | F | FP | D   |
| Arma de cuerpo a cuerpo                                                | Combate | 1 | 4+ | 3 | 0  | 1   |
| Arma de cuerpo a cuerpo de Alfa                                        | Combate | 2 | 4+ | 5 | -1 | 1   |

### HABILIDADES

FACCIÓN: Imperativos de doctrina

**Irradiación extrema [aura]:** Resta 1 al atributo Control de objetivos de las miniaturas de toda unidad enemiga (salvo unidades VEHÍCULO) que esté a 3" o menos de esta unidad,

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTUS MECHANICUS

## SULFOJINETES SERBERYS

|                           |   |    |   |    |    |
|---------------------------|---|----|---|----|----|
| M                         | R | S  | H | L  | CO |
| 12"                       | 4 | 4+ | 2 | 7+ | 1  |
| 5+ SALVACIÓN INVULNERABLE |   |    |   |    |    |



### Hoja de datos de Patrulla

Los escuadrones de caballería de Sulfojinetes son agresivas tropas de choque y rompelineas. Las bestias mecánicas emiten nubes de phosphor incinerador y destripan al enemigo con garras, mientras sus jinetes Skitarii de élite descargan fuego de pistola incandescente y se abren paso entre las líneas de defensa, antes de dar la vuelta en busca de supervivientes.

| ARMAS A DISTANCIA                                     | ALCANCE | A   | HP  | F | FP | D |
|-------------------------------------------------------|---------|-----|-----|---|----|---|
| Aliento sulfúrico [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA] | 9"      | 106 | N/A | 3 | -1 | 1 |
| Carabina bláster phosphor [ÁREA, IGNORA COBERTURA]    | 18"     | 106 | 4+  | 6 | 0  | 1 |
| Pistola mechanicus [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]    | 12"     | 1   | 4+  | 6 | -1 | 1 |
| Pistola phosphor [IGNORA COBERTURA, PISTOLA]          | 12"     | 1   | 4+  | 4 | 0  | 1 |

| ARMAS DE COMBATE                                                                             | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Maza voltaica de caballería<br>[ANTIVEHÍCULOS 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES] | Combate | 1 | 4+ | 5 | -1 | 1 |
| Patas con garras                                                                             | Combate | 4 | 4+ | 4 | 0  | 1 |

### HABILIDADES

FACCIÓN: Imperativos de doctrina

**Rompelineas:** Cada vez que esta unidad termina un movimiento de carga, elige una unidad enemiga dentro de su zona de amenaza y tira 1D6 por cada miniatura de esta unidad, sumando 2 al resultado si esta unidad empezó su movimiento de carga a 6" o menos de una o más unidades LÍNEA DE BATALLA ADEPTUS MECHANICUS amigas. Por cada 4+ esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

CLAVES: MONTADA, IMPERIUM, SKITARI, SULFOJINETES SERBERYS

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS MECHANICUS

## TECNORRAPACES PTERAXII

|                           |   |    |   |    |    |
|---------------------------|---|----|---|----|----|
| M                         | R | S  | H | L  | CO |
| 12"                       | 4 | 4+ | 2 | 7+ | 1  |
| 5+ SALVACIÓN INVULNERABLE |   |    |   |    |    |



### Hoja de datos de Patrulla

Los Tecnorrapaces son erradicadores de organismos parásitos cibernéticos en naves y manufacturums, y descargan fuego químico con sus antorchas phosphor contra los enemigos del Dios Máquina. Descienden en bandadas con propulsores de alas membranosas, espolones preparados, ansiosos por ver cómo sus enemigos son devorados por las llamas.

| ARMAS A DISTANCIA                            | ALCANCE | A   | HP  | F | FP | D |
|----------------------------------------------|---------|-----|-----|---|----|---|
| Antorcha phosphor [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA] | 12"     | 106 | N/A | 4 | 0  | 1 |
| Bláster flechete [PISTOLA]                   | 12"     | 5   | 4+  | 3 | 0  | 1 |

| ARMAS DE COMBATE                 | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|----------------------------------|---------|---|----|---|----|---|
| Espolones Pteraxii               | Combate | 2 | 4+ | 4 | 0  | 1 |
| Vara táser [GOLPES SOSTENIDOS 2] | Combate | 3 | 4+ | 6 | 0  | 1 |

### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Imperativos de doctrina

**Conflagración abrasadora:** Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque con una antorcha phosphor que tome como blanco a una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, repite las tiradas para herir de 1. Si esta unidad, además, está a 6" o menos de una o más unidades LÍNEA DE BATALLA ADEPTUS MECHANICUS amigas, en su lugar puede repetir todas las tiradas para herir.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, IMPERIUM, SKITARI, PTERAXII, TECNORRAPACES

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS MECHANICUS