



### SARGENTO DE LA GUARDIA DE LOS VIGÍAS

LPA  
3MOV.  
6"SALV.  
3+HERIDAS  
15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola de plasma (normal)	4	3+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
Pistola de plasma (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+

**Armería adaptable:** Puedes elegir una opción de equipo adicional.

**Mando estratégico:** Puedes hacer cada una de las siguientes cosas una vez por batalla si este agente se encuentra en la zona de aniquilación:

- Usar un ardid de estrategia **VIGÍAS DE LA MUERTE** por 0 PM.
- Usar un ardid de tiroteo **VIGÍAS DE LA MUERTE** por 0 PM.

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, SARGENTO VIGÍA

32

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO AEGIS

LPA  
3MOV.  
6"SALV.  
2+HERIDAS  
15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Maza de energía y escudo de tormenta	5	3+	4/6	Choque, Escudo*

\***Escudo:** Cuando este agente combate o contraataca con esta arma, cada uno de tus bloqueos puede asignarse para bloquear dos éxitos sin resolver (en lugar de uno).

**Escudo de tormenta:** Siempre que un agente dispare contra este agente, empeora en 1 el x de la regla de armas Penetración (si procede). Eso significa que Penetración 1 se ignora..

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, AEGIS

32

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO MAESTRO DE LOS FILOS

LPA  
3MOV.  
6"SALV.  
3+HERIDAS  
15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter especial	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 1
Espada xenofase (duelo)	5	3+	4/6	Brutal, Letal 5+
Espada xenofase (barrido de fase)	4	3+	4/6	Brutal, Letal 5+, Barrido de fase*

**Escrimita versátil:** Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Impactar de la espada xenofase de este agente. Cuando este agente combata o contraataque, puedes resolver uno de tus impactos antes del orden normal. Si lo haces, ese impacto con éxito debe usarse para bloquear.

\***Barrido de fase:** Siempre que este agente realice la acción de **Combatir** con este perfil de arma, si no resulta incapacitado puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir**,

pero debes elegir este perfil de arma, y además solo puede combatir contra cada agente enemigo en su zona de control una vez por activación o reacción usando este perfil de arma. Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acciones, y puedes seguir realizando acciones libres de **Combatir** hasta que este agente resulte incapacitado o haya combatido contra cada agente enemigo en su zona de control.

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, MAESTRO DE LOS FILOS

32

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO BOMBARDERO

LPA  
3MOV.  
5"SALV.  
3+HERIDAS  
18

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Cañón frag (proyectil)	4	3+	5/7	Penetración 1
Cañón frag (metralla)	5	3+	4/5	Ráfaga 2"
Puños	4	3+	3/4	-

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GRAVIS, BOMBARDERO

40



### VIGÍAS DE LA MUERTE IRRUPTOR VETERANO

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 5"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 18

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Lanzagranadas auxiliar (frag)	4	3+	2/4	Área 2"
🔥 Lanzagranadas auxiliar (perforante)	4	3+	4/5	Penetración 1
🔥 Rifle bólter tormenta infernal	4	3+	4/5	Ráfaga 1"
🔥 Bomba de fusión	4	3+	5/3	Alcance 3", Devastadora 3, Pesada (solo Reposicionarse), Limitada 1, Penetración 2
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GRAVIS, IRRUPTOR

40

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO DEMOLEDOR

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 6"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
🔪 Martillo de trueno pesado	5	4+	6/7	Aturdidora, Choque

**Asalto brutal:** Siempre que este agente combate, su martillo de trueno pesado tiene la regla de armas Brutal. Siempre que este agente realiza la acción **Cargar**, su martillo de trueno pesado tiene la regla de armas Incesante hasta el final de la activación/reacción.

**Fuerza agresiva:** Siempre que este agente combata o contrataque, resta 1 a los dos atributos de Daño de las armas que tenga el agente enemigo en esa secuencia (hasta un mínimo de 2).

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEMOLEDOR

32

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO DISRUPTOR

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 7"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 13

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

**Omninterferidor avanzado: GAMBITO ESTRATÉGICO.** Elige un agente enemigo visible para este agente o a 6" o menos de él, y a continuación tira 1D6. En la siguiente fase de tiroteo, dicho agente enemigo no puede ser activado ni realizar acciones hasta que se dé una de las siguientes circunstancias:

- Tu oponente ha activado a un número de agentes enemigos igual al resultado del 1D6.
- Es el último agente enemigo en ser activado.

**Triangulación Auspex:** El ardid de tiroteo Lecturas de Auspex avanzadas te costará 0 PM cuando se den las dos siguientes circunstancias:

- Este agente no se encuentra en la zona de control de los agentes enemigos.
- El blanco de esa acción de **Disparar** (el blanco principal, en caso de que proceda) es visible para este agente.

Ten en cuenta que no es necesario que sea este agente quien realice la acción de **Disparar**.

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DISRUPTOR

32

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO TIRADOR

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 6"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
🔥 Incinerador de plasma pesado (normal)	5	3+	4/6	Penetración 1
🔥 Incinerador de plasma pesado (sobrecarga)	5	3+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, TIRADOR

32



### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO CORTACABEZAS

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 7"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 13

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter especial	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 1
🔪 Filoarmas	5	3+	4/5	-

**Paracaídas gravitatorio y lanzargarfios:** Cuando este agente esté trepando, considera la distancia vertical como 2" (sin importar lo lejos que se mueva verticalmente el agente en realidad). Cuando este agente se deje caer, ignora la distancia vertical.

**Cortacabezas clandestino:** Este agente puede realizar la acción de **Cargar** mientras tenga una orden de ocultarse. Cuando este agente combata contra un agente para el que no era visible al inicio de la activación/reacción, la primera vez que golpees durante esa secuencia puedes resolver de inmediato otro de tus éxitos como un golpe (antes que tu oponente).

### VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, CORTACABEZAS

32

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO MATAHORDAS

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 5"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 18

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
🔫 Bólter pesado infernus (llamas)	5	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
🔫 Bólter pesado infernus (munición concentrada)	5	3+	4/5	Críticos de penetración 1
🔫 Bólter pesado infernus (munición de barrido)	4	3+	4/5	Críticos de penetración 1, Ráfaga 1"
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

### VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GRAVIS, MATAHORDAS

40

### VIGÍAS DE LA MUERTE VETERANO OJO PRECISO

LPA  
▼ 3MOV.  
➔ 6"SALV.  
🛡️ 3+HERIDAS  
🔥 15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle bólter silencio (móvil)	4	3+	3/4	-
🔫 Rifle bólter silencio (pesado)	4	2+	3/5	Críticos de penetración 1, Letal 5+, Pesada (solo Correr)
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

**Tirador vigilante:** Este agente puede realizar la acción **Ponerse en guardia** durante su activación independientemente de la zona de aniquilación (ver las reglas de combate cerrado, *Kill Team: Mundo Necrópolis*).

Al usar las reglas de combate cerrado, una vez por punto de inflexión después de que este agente realice una acción libre de **Disparar** estando en guardia, puede realizar de inmediato una acción libre de **En guardia**. No obstante, si la hace no podrá reaccionar (ni ponerse **En guardia** dos veces si sufre una reacción).

### VIGÍAS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, OJO PRECISO

32

### NOTAS:

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



## COMANDO VIGÍAS DE LA MUERTE

ARQUETIPOS: BUSCAR Y DESTRUIR, SEGURIDAD

### AGENTES

➤ 5 agentes **VIGÍAS DE LA MUERTE** elegidos de la siguiente lista:

- SARGENTO VIGÍA
- AEGIS
- MAESTRO DE LOS FILOS
- BOMBARDERO
- IRRUPTOR
- DEMOLEDOR
- DISRUPTOR
- TIRADOR
- CORTACABEZAS
- MATAHORDAS
- OJO PRECISO

Tu comando solo puede incluir a cada agente de esta lista una vez, y solo puede incluir hasta un agente **GRAVIS**.

## VIGÍAS DE LA MUERTE REGLA DE FACCIÓN

### ASTARTES VETERANOS

Estos superhumanos modificados genéticamente están creados para librar una guerra interminable. Sus habilidades se han perfeccionado durante años de batallas y con los conocimientos adquiridos durante la Larga Vigilia.

Durante la activación de cada agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo, este puede realizar o bien dos acciones de **Disparar**, o bien dos acciones de **Combatir**. Si son dos acciones de **Disparar** y ambas están usando un lanzagranadas auxiliar, cañón frag, incinerador de plasma pesado, bólter pesado infernus, pistola de plasma o rifle bólter silencio, debe gastarse 1 PA adicional para la segunda acción.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo reaccione. Puede realizar una acción de 1PA adicional gratis durante esa reacción, pero ambas acciones deben ser distintas.

## VIGÍAS DE LA MUERTE REGLA DE FACCIÓN

### MUNICIÓN ESPECIAL

Los Vigías de la Muerte utilizan un amplio rango de municiones especiales en muchas de sus armas. Cada tipo de munición está diseñado para eliminar un enemigo xenos distinto.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo esté realizando la acción **Disparar**, en el paso de Elegir arma, puedes usar esta regla. Si lo haces, elige una de las siguientes reglas de armas para que la tengan las armas a distancia de ese agente hasta el final de la acción. Esta regla no puede ser usada con granadas explosivas (ver equipo universal) ni con bombas de fusión.

- Área 1" (no puedes elegir esta munición si el perfil del arma que se está usando tiene la regla de armas Ráfaga)
- Devastadora 1
- Letal 5+
- Penetración 1
- Desgarradora
- Saturación
- Severa

## VIGÍAS DE LA MUERTE GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Marcador de reserva de munición



Ficha de armas digitales



Ficha de servoservo escrutavero



Ficha de Tirador vigilante



Ficha de omniinterferidor avanzado



Ficha de bomba de fusión



Ficha de ardid de estrategia del mando estratégico



Ficha de ardid de tiroteo del mando estratégico



## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE ESTRATEGIA

### TÁCTICAS DE MISIÓN

A base de acumular datos estratégicos y experiencia en combate, los Vigías de la Muerte han aprendido las tácticas más eficientes contra casi cualquier enemigo.

Elige Ocultarse o Trabarse. Siempre que un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigo dispare o combata contra un agente enemigo que tenga la orden elegida, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Equilibrada.

## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE ESTRATEGIA

### LA LARGA VIGILIA

Los Vigías de la Muerte protegen algunas de las zonas más peligrosas del Imperium. Su juramento de mantenerse firmes es lo que motiva su vigilia; aniquilarán a cualquier enemigo antes de que tenga oportunidad de abandonar el reino del Emperador.

Siempre que un agente dispare contra un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigo que se encuentre en tu territorio, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE ESTRATEGIA

### EL ESCUDO QUE MATA

Aventurarse en los infestados dominios de los xenos equivale a enfrentarse a abominaciones y tecnología inhumanas, pero los Vigías de la Muerte han sido bien entrenados.

Siempre que un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigo se encuentre en el territorio de tu oponente, el Daño normal y crítico de 4 o más le inflige 1 daño menos.

## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE ESTRATEGIA

### Y NO CONOCERÁN EL MIEDO

Los Marines Espaciales poseen un coraje extraordinario y se muestran impasibles ante los horrores más terribles o ante las situaciones de inferioridad numérica más extrema.

Puedes ignorar algunos o todos los cambios a los atributos de los agentes **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigos por estar lesionados (incluyendo los atributos de sus armas).



## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE TIROTEO

### NO TOLERES AL ALIEN

Cada herramienta a su disposición, cada brizna de conocimiento, han sido afiladas en la muela del odio que los Vigías de la Muerte sienten hacia los alienígenas.

Usa este ardid de tiroteo tras tirar tus dados de ataque por un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo, si está disparando o combatiendo contra un agente que no tiene la clave **CAOS** o **IMPERIUM**. Puedes repetir cualesquiera de tus dados de ataque.

## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE TIROTEO

### RASTREO AUSPICATOR

Las lentes Auspicator, conectadas directamente a los sentidos de un hermano de batalla, pueden mejorar su intuición hasta niveles casi precognitivos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo esté reaccionando, antes de que empiece a realizar acciones. Puedes cambiar su orden.

## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE TIROTEO

### LECTURAS DE ÁUSPEX AVANZADAS

Entre la potencia detectora de sus brazaletes bioescrutadores, los avisos de presencias hostiles que les envían sus sistemas auspex integrados, y sus propios instintos aumentados, ninguna amenaza oculta evade por mucho tiempo a los Vigías de la Muerte.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo realice la acción **Disparar**. Hasta el final de la activación/reacción, sus armas a distancia tienen la regla de armas Saturación y los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

## VIGÍAS DE LA MUERTE ARDID DE TIROTEO

### FISIOLOGÍA TRANSHUMANA

La fisiología genéticamente mejorada de un Marine Espacial es capaz de resistir heridas que matarían a la mayoría de los mortales.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente dispare contra un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE** amigo, en el paso de tirar dados de defensa. Puedes guardar uno de tus éxitos normales como éxito crítico en su lugar.



## VIGÍAS DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

### ARMAS DIGITALES

Varios láseres de alta potencia, inyectores tóxicos, proyectores de incineración y más dispositivos similares se han camuflado como implantes biónicos o en los puños de guanteletes. Carecen de capacidad para ser usados a distancia, pero pueden activarse en combate para explotar una debilidad mientras el enemigo trata de rechazar el ataque principal.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigo realice la acción **Combatir**, al inicio del paso de Tirar dados de ataque puedes usar esta regla. Si lo haces, inflige 1 daño al agente enemigo en esa secuencia.

## VIGÍAS DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

### SERVOSIERVO ESCRUTAVORO

Este servocráneo especializado sobrevuela en círculos con sus motores antigraavedad la zona de despliegue de un comando, consumiendo datos a una cadencia voraz antes de diseccionarlos y enviar los resultados a los hermanos de batalla, a fin de proporcionarles la máxima ventaja estratégica. Muchos se han fabricado con los cráneos de siervos leales, pero otros se han construido a partir de los cráneos santificados de xenos derrotados.

Una vez por punto de inflexión, durante la activación de un agente **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigo, puedes usar esta regla. Si lo haces, durante dicha activación ese agente puede realizar una acción de misión por 1 PA menos.

Tener a un agente enemigo en su zona de control no impide que ese agente amigo realice dicha acción de misión. En tal circunstancia, después de que lo haya hecho, tú y tu oponente debéis hacer una tirada de desempate. Si tu oponente la gana, no podrás usar esta pieza de equipo durante el resto de la batalla.

## VIGÍAS DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

### BRAZALETES DE BIOESCRUTINIO SANCTUS-V

Desarrollados por Tecnomarines y Apotecarios de la fortaleza vigía Castillos Nullifac, estos dispositivos monitrónicos montados en el avambrazo ofrecen una insuperable capacidad de análisis y purga de una amplia gama de bioamenazas para la fisiología aumentada de portador.

Una vez durante la activación de cada agente **VIGÍAS DE LA MUERTE**  amigo, antes o después de que realice una acción, si no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos puedes usar esta regla. Si lo haces, elige una de las siguientes opciones:

- Ese agente amigo recupera hasta 1D3 heridas perdidas.
- Retira cualesquiera cambios al atributo LPA de ese agente amigo.
- Retira una de las siguientes fichas que tenga ese agente amigo (antes de que los efectos de activación de esa ficha se resuelvan, si ello es relevante): fragmento de neutrones, Veneno, Terrotoxinas.

## VIGÍAS DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

### RESERVA DE MUNICIÓN

Estos proyectiles, depósitos de combustible y células de munición adicionales se entregan a los comandos que demuestran una pericia especialmente eficiente y letal, a fin de que puedan asegurar la victoria en las misiones más peligrosas.

una vez por batalla, puedes usar la regla de facción Munición especial para hasta dos acciones de **Disparar** durante un punto de inflexión, pero debes elegir reglas de armas distintas para ambos usos. Esto tiene preferencia sobre las reglas normales de munición especial.



## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

#### RECARGA DE MUNICIÓN OPA

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.

## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

**Obstructor:** Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.

## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.

## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 MINAS

Los campos de batalla del 41.º Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e inflige 1D3+3 puntos de daño al agente.



## EQUIPO UNIVERSAL

### 2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

### 1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de platiacero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

## EQUIPO UNIVERSAL

### 2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

#### GRANADA ATURDIDORA 1PA

► Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artilugios aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada frag	4	4+	2/4

#### REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada perforante	4	4+	4/5

#### REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación



## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

**Protector:** Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

**LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO** ▶

**Portátil:** Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

### MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- ▶ Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- ▶ Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

**LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO** ▶

### GRANADA DE HUMO 1PA

- ▶ Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
- ▶ Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que se encuentre completamente dentro de un área de humo, se ignora la regla de arma Perforante a menos que ambos agentes se encuentren a 2" o menos uno de otro.
- ▶ En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activaciones igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

# AGENTES DE LOS VIGÍAS DE LA MUERTE

## SARGENTO VIGÍA



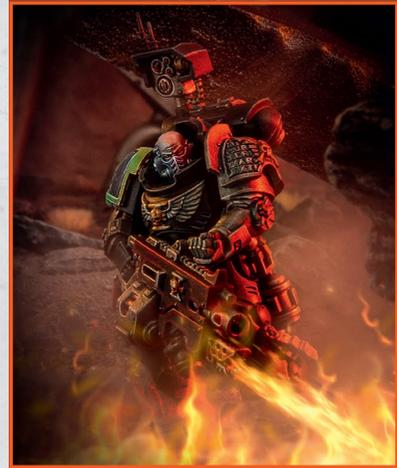
Los Sargentos Vigías guían a sus comandos en ofensivas letales adaptadas a sus enemigos xenos. Ejercen de líderes para sus hermanos de batalla, determinan las tácticas flexibles del comando y se aseguran de que se cumplan los objetivos de la misión.

## VETERANO ESPADERO



Los Veteranos Espaderos son duelistas de élite sin parangón. Solo a aquellos de talante santificado y determinación férrea se les permite blandir espadas xenofase, y lo hacen con pericia.

## VETERANO MATAHORDAS



Equipados con pesadas servoarmaduras Gravis y devastadores bólteres pesados infernus, estos veteranos aniquilan enjambres de xenos, tanto si se abalanzan sobre ellos como si permanecen ocultos en las sombras.

## VETERANO BOMBARDERO



Los Veteranos Bombarderos son especialistas tácticos equipados con enormes cañones frag que les permiten destruir a los enemigos mejor blindados a distancia. Sus armas disparan proyectiles de alta densidad que perforan el adamantio y acaban con los organismos xenos del interior.

## VETERANO IRRUPTOR



Los Irruptores cumplen una función mixta gracias a su fuego de apoyo y sus dotes de pirotecnia especializadas. Son expertos en penetrar estructuras xenos con sus bombas de fusión y aseguran sus brechas con granadas explosivas y rápidas descargas de bólter.

## VETERANO DISRUPTOR



Los Veteranos Disruptores sabotean las comunicaciones y las transmisiones de datos enemigas. Triangulan sus señales, colapsan o interfieren sus canales de comunicación e indican al resto del comando la ubicación exacta de sus objetivos.

Los comandos de Vigías de la Muerte se enfrentan a los enemigos xenos del Imperium mediante una mezcla de versatilidad y armamento especializado. Combinan algunas de las armas más avanzadas jamás creadas por la Humanidad con otras piezas de equipo más esotéricas. A su fuerza y velocidad sobrehumanas se les suma su odio acérrimo hacia todas las formas de xenos.

### VETERANO ÉGIDA



Los Veteranos Égida son especialistas en contrarrestar a los enemigos más mortíferos. Estos duelistas absorben la energía de los impactos del enemigo con sus escudos de tormenta, desvían sus golpes y contrarrestan con sus devastadoras mazas de energía.

### VETERANO TIRADOR



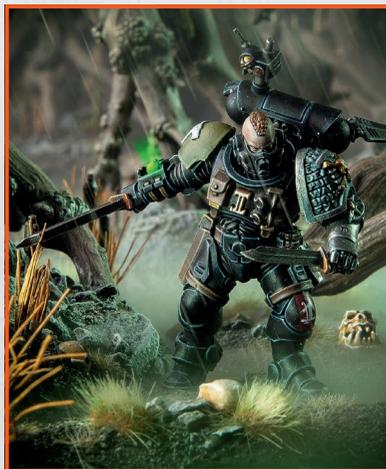
Especialistas en fuego de apoyo, los Tiradores afianzan posiciones óptimas desde las que descargar toda la ira de sus incineradores de plasma pesados en forma de llamaradas de materia estelar abrasadora.

### VETERANO OJO PRECISO



Los Ojos Precisos enfilan a su presa sin que esta sea siquiera consciente del peligro. Van armados con rifles bólder silencio que, en combinación con sus miras artesanales y sus auspiciadores de presciencia, les permiten alcanzar a las amenazas xenos más escurridizas.

### VETERANO CORTACABEZAS



Con la sigilosa armadura Phobos puesta, los Cortacabezas se acercan furtivos a sus blancos hasta situarse al alcance de sus filoarmas. Equipados con paracaídas gravitatorios y lanzagafios, no hay escondite posible para el enemigo.

### VETERANO DEMOLEDOR



Los Demoledores son especialistas en acabar con las más imponentes monstruosidades alienígenas gracias a sus martillos de trueno pesados a dos manos, que desatan explosiones de energía disruptiva capaces de aturdir al enemigo y perforar los blindajes más resistentes.

# COMANDO VIGÍAS DE LA MUERTE

VIGÍAS DE LA MUERTE » SELECCIÓN DE COMANDO



A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando **VIGÍAS DE LA MUERTE**, incluidas, donde sea relevante, las armas que se especifiquen para cualquier agente.

## AGENTES

» 5 agentes **VIGÍAS DE LA MUERTE** elegidos de la siguiente lista:

- SARGENTO VIGÍA
- ÉGIDA
- ESPADERO
- BOMBARDERO
- IRRUPTOR
- DEMOLEDOR
- DISRUPTOR
- TIRADOR
- CORTACABEZAS
- MATAHORDAS
- OJO PRECISO

Tu comando solo puede incluir a cada agente de esta lista una vez, y solo puede incluir hasta un agente **GRAVIS**.

## ARQUETIPOS



BUSCAR Y  
DESTRUIR



SEGURIDAD

Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

## SARGENTO VIGÍA

Pistola de plasma

Arma de energía



## ÉGIDA

Maza de energía

Escudo de tormenta



## ESPADERO

Pistola bólter especial

Espada xenofase



## BOMBARDERO



Cañón frag

## IRRUPTOR

Rifle bólter tormenta infernal



Lanzagranadas auxiliar

## DEMOLEDOR



Martillo de trueno pesado

## DISRUPTOR



Carabina bólter de tirador

## TIRADOR



Incinerador de plasma pesado

## CORTACABEZAS



Pistola bólter especial

Filoarmas

## MATAHORDAS



Bólter pesado infernus

## OJO PRECISO



Rifle bólter Silencio

# COMENTARIO DE DISEÑO

El comando original ya está aquí. Los Vigías de la Muerte son la colección definitiva de veteranos del Adeptus Astartes, y cada uno de ellos está especializado en un método particular de hacer la guerra. Podrás disfrutar de reglas poderosas y una gran flexibilidad, pero con solo cinco agentes son uno de los comandos más de élite de todo el juego; deberás planificar tus ataques cuidadosamente, ya que perder agentes muy al principio de la misión puede hacerte mucho daño.

La primera fortaleza clave de los Vigías de la Muerte es su flexibilidad de opciones al elegir agentes: francotiradores de largo alcance, luchadores cuerpo a cuerpo ofensivos y defensivos, tiradores pesados para eliminar hordas o penetrar armaduras, observadores para sabotear activaciones, asesinos sigilosos... ¡Tienes todo lo que necesitas! Una vez hayas descubierto contra qué comando vas a jugar, podrás seleccionar a los agentes más adecuados para la misión. Esto también le da a tu comando mucha rejugabilidad y opciones de experimentar, ya que podrás probar diferentes agentes en diferentes enfrentamientos.

Una vez aterricen en la zona de aniquilación, tendrás a tu disposición a cinco de los mejores agentes posibles. Todos ellos veteranos, con un arsenal aterrador capaz de despachar a la mayoría de enemigos en un solo intento; y todo eso, reforzado por unos atributos impresionantes: heridas adicionales respecto a los Astartes normales, Salvación 3+ y LPA 3. De esta fuerza en bruto es de donde los Vigías de la Muerte sacan buena parte de su poder. ¡Vas a vivir activaciones emocionantes en las que tus agentes irán a por todas!

La regla de facción Munición especial aumenta aún más las capacidades de las armas a distancia de los Vigías de la Muerte. Eso no solo te proporciona reglas de armas adicionales para maximizar tu potencia ofensiva, sino que además abre más posibilidades a medida que se desarrolla la partida. Por ejemplo, puedes reaccionar ante un enemigo muy agrupado añadiendo Área (que es aún más devastadora en espacios cerrados), o garantizar un éxito crítico con Severa. No obstante, solo dispondrás de un uso por punto de inflexión, (siendo Reserva de munición la única excepción), así que intenta siempre planificar por adelantado en qué situaciones puede beneficiarte más la Munición especial.

La potencia pura de este comando tiene un coste. Con solo cinco agentes, a menudo te verás superado en número, y si tus agentes son incapacitados demasiado pronto puedes quedarte atrás en cuanto a PV, sin opción realista de remontar. Por lo tanto, no dudes en ser cauto. Puede resultar tentador entrar a saco, disparando y al ataque, pero un oponente astuto puede aprovechar para tenderte una trampa. Si entonces pierdes a tu agente cuando el enemigo contraataca, irá todo cuesta abajo y sin frenos. Contra comandos más numerosos que el tuyo, cada uno de tus agentes deberá incapacitar a varios enemigos para compensar la diferencia, así que espera tu momento para amenazar a varios enemigos de golpe. A veces puede valer

la pena conceder la parte central del tablero en el primer y segundo punto de inflexión, para volver a tomarla con fuerza en el tercero y cuarto.

Las capacidades de reacción de este comando te ayudarán con lo anterior. Puedes cambiar la orden de un agente amigo durante una reacción usando el ardid de tiroteo Rastreo Auspicator, que es genial para volver a ocultarse tras una activación de trabarse y así impedir que tu agente sufra un contraataque. De igual manera, puedes moverte a salvo permaneciendo oculto y trabarte en el momento de lanzar una emboscada. Esto, combinado con la regla de facción Astartes Veteranos, te permitirá sacarle dos acciones a una misma reacción, maximizando tus resultados en ese punto de inflexión. A la hora de diseñar tu estrategia, piensa bien en las reacciones, pues serán fundamentales para compensar el déficit de agentes y acciones.

**“DEBES CONOCER Y DESPRECIAR A TODA FORMA DE XENOS: A LA BESTIA Y LA FATA, AL BRUJO Y AL SER ANCESTRAL, A LOS QUE SE VALEN DE ARTIFICIOS Y MENTIRAS TENTADORAS; Y A AQUELLOS HUMANOS DISPUESTOS A TRATAR CON ELLOS, DALES LA RECOMPENSA QUE MEREcen TODOS LOS TRAIADORES”.**

- Discurso en la Letanía Xenomortis, Volumen III

Quando necesites jugar agresivamente, hazlo con cabeza, usando unos pocos trucos para mejorar tus opciones de supervivencia. Por ejemplo, posiciona a tus agentes de modo que queden ofuscados o no ofrezcan un blanco válido para muchos enemigos a la vez, o carga contra un enemigo usado que no pueda dispararte. Usa los ardidés Larga Vigilia, el Escudo que Mata y Fisiología transhumana, y el equipo Brazaletes de bioescrutinio Sanctus-V y granadas de humo para mantener con vida a tus agentes ese poquito más. Gracias a eso, podrás empezar a incapacitar al enemigo al tiempo que reduces su capacidad de respuesta. A medida que el enemigo pierda agentes, podrás mostrarte más agresivo sabiendo que a tu oponente se le están acabando las opciones.

En resumen, disfruta de poder usar algunas de las mejores reglas disponibles en el juego, pero piensa cuidadosamente cuándo y cómo usarlas. Si logras el equilibrio adecuado, tus agentes se convertirán en la auténtica élite de Kill Team.