



NEGOCIAMUERTES KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle Kroot	4	3+	3/4	-
🔫 Arma de inducción	4	4+	4/5	-
🔪 Filo ritual	4	3+	4/5	-

Ordenar la muerte: GAMBITO ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de aniquilación. Elige un agente enemigo para que sea tu presa marcada durante ese punto de inflexión. Siempre que un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE** amigo dispare, combata o contraataque contra tu presa marcada, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Equilibrada. Si tu presa marcada resulta incapacitada, puedes elegir un nuevo agente enemigo para que sea tu presa marcada durante ese punto de inflexión (y puedes hacer esto varias veces durante dicho punto de inflexión).

Chillido de victoria: Siempre que tu presa marcada quede incapacitada, puedes elegir un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE** amigo a 6" o menos de este agente. Hasta el final de la batalla, las armas de ese agente tienen la regla de armas Equilibrada. Cada agente amigo solo puede ser elegido para esta regla una vez por batalla.

BANDAESTIRPE ACECHANTE, IMPERIO T'AU, LÍDER, KROOT, NEGOCIAMUERTES

32

CAZAARQUERO KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Arco acelerador (flecha detonante)	4	3+	4/5	Penetración 1
🔫 Arco acelerador (flecha planeadora)	4	3+	3/4	Silenciosa
🔫 Arco acelerador (flecha voltaica)	4	3+	3/5	Área 1"
🔪 Arma de filo	3	3+	3/4	-

ENERGIZAR

1PA

▶ Hasta el final del punto de inflexión o hasta que este agente haya disparado con su arco acelerador (lo que ocurra antes), todos los perfiles de su arco acelerador tienen la regla de armas Letal 5+.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

BANDAESTIRPE ACECHANTE, IMPERIO T'AU, KROOT, CAZAARQUERO

28

SANGREFRÍA KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle Kroot	4	3+	3/4	-
🔪 Arma de filo	3	3+	3/4	-

Robusto: Siempre que un dado de ataque vaya a infligir Daño crítico a este agente, puedes decidir que ese dado inflija Daño normal en su lugar.

Sangre fría: Siempre que este agente dispare, combate o contraataca contra un agente enemigo herido, las armas de este agente tienen la regla de armas Letal 5+; si ese agente enemigo está además lesionado, las armas de este agente también tienen la regla de armas Desgarradora.

BANDAESTIRPE ACECHANTE, IMPERIO T'AU, KROOT, SANGREFRÍA

28

CORTAPIELES KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔪 Filos de Cortapieles	4	3+	3/4	Incesante, Letal 5+

Duelista feroz: Siempre que este agente combata o contraataque, por cada dado de ataque que tu oponente descarte como fallo inflige 1 daño al agente enemigo en esa secuencia.

Asalto salvaje: La primera vez que este agente realice una acción de **Combatir** durante cada una de sus activaciones, si ni él ni el agente enemigo resultan incapacitados en esa secuencia, este agente puede realizar inmediatamente a continuación una acción libre de **Combatir**, pero solo puede combatir contra ese agente enemigo (y solo si sigue siendo válido para combatir contra él). Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acciones.

BANDAESTIRPE ACECHANTE, IMPERIO T'AU, KROOT, CORTAPIELES

28



TIRADOR PESADO KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Desollador dvorgita	5	2+	3/3	Alcance 6", Penetración 2, Pesada (solo Reposicionarse), Ráfaga 2"
🔥 Triballesta londaxi	5	4+	4/5	Desgarradora, Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
🔥 Arma de filo	3	3+	3/4	-

BANDAESTIRPE ACECHANTE🔥, IMPERIO T'AU, KROOT, TIRADOR PESADO

28

MASTÍN DE GUERRA KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 8"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Colmillos destripadores	4	3+	3/4	Desgarradora

Bestia: Este agente no puede realizar ninguna acción que no sea **Cargar**, **Correr**, **Retroceder**, **Combatir**, **Traer**, **Ponerse en guardia**, **Reposicionarse**, **Recoger marcador** y **Colocar marcador**. No puede usar ninguna arma que no figure en su tarjeta de datos.

Malhumorado: Siempre que un agente enemigo realiza la acción de **Combatir**, si este agente es un agente válido contra el que combatir, puedes obligarle a elegir a este agente para combatir contra él. Siempre que un agente enemigo termina la acción de **Cargar** en la zona de control de otro agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE🔥** amigo a 3" o menos de este agente, si este agente se encuentra fuera de la zona de control de todos los agentes enemigos, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Cargar**, pero debe terminar dicho movimiento en la zona de control de ese agente enemigo.

TRAER

1PA

▶ Realiza una acción libre de **Correr** o **Reposicionarse** con este agente. Durante ese movimiento, puedes realizar una acción libre de **Recoger marcador** o **Colocar marcador** con este agente (puedes determinar el control durante esa acción para ello), y tras hacer tal cosa puede usar la distancia de movimiento que le quedase de la acción de **Correr** o **Reposicionarse**.

BANDAESTIRPE ACECHANTE🔥, IMPERIO T'AU, KROOT, MASTÍN DE GUERRA

28

LARGAVISTA KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Rifle de caza Kroot (oculto)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
🔥 Rifle de caza Kroot (móvil)	4	3+	3/4	-
🔥 Rifle de caza Kroot (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
🔥 Arma de filo	3	3+	3/4	-

*Posición oculta: Este agente solo puede usar esta arma la primera vez que realice una acción de **Disparar** durante la batalla.

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ▶

BANDAESTIRPE ACECHANTE🔥, IMPERIO T'AU, KROOT, LARGAVISTA

28

LARGAVISTA KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

LARGA VISTA 1PA

▶ Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente:

- Los perfiles oculto e inmóvil de su rifle de caza Kroot tienen la regla de armas Letal 5+.
- Cuando dispare con su rifle de caza Kroot, los agentes enemigos no pueden quedar ofuscados.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.



PISTOLERO KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistolas Kroot dobles (concentradas)	4	3+	3/4	Alcance 8", Incesante, Letal 5+
🔫 Pistolas Kroot dobles (salva)	4	3+	3/4	Alcance 8", Salva*
🔪 Arma de filo	3	3+	3/4	-

Desenfundado rápido: Una vez por punto de inflexión, cuando un agente enemigo realice la acción de **Disparar** y este agente sea elegido como el blanco válido (o si sería un blanco secundario de la regla de armas Área), en caso de que este agente se encuentre apostado puedes interrumpir dicha acción para usar esta regla. Si lo haces, este agente puede realizar inmediatamente una acción libre de **Disparar** con sus pistolas Kroot dobles (concentradas) contra ese agente enemigo (puedes cambiar su orden a trabarse para ello), pero ese agente enemigo debe ser un blanco válido.

***Salva:** Elige hasta dos blancos válidos diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos. Dispara con esta arma contra ambos, en el orden que elijas (tira por cada secuencia por separado).

BANDAESTIRPE ACECHANTE👁️, IMPERIO T'AU, KROOT, PISTOLERO

28

ACECHADOR KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Trabuco Kroot	4	3+	3/3	Alcance 6"
🔪 Filo de Acechador	4	3+	3/4	Desgarradora, Equilibrada

Acechador: Este agente puede realizar una acción de **Cargar** aún teniendo una orden de ocultarse.

ATAQUE FURTIVO

2PA

➡ Realiza una acción libre de **Cargar** con este agente, pero que no exceda su atributo Movimiento (es decir, no le sumes 2"). A continuación, realiza inmediatamente una acción libre de **Combatir** con este agente. La primera vez que golpees durante esa acción, puedes resolver inmediatamente otro de tus éxitos como un golpe (antes que tu oponente).

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, si tiene una orden de trabarse, o si no se encuentra a 1" o menos de terreno Ligero o Pesado.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👁️, IMPERIO T'AU, KROOT, ACECHADOR

28

RASTREADOR KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle Kroot	4	4+	3/4	-
🔪 Arma de filo	3	3+	3/4	-

MARCADO PARA LA CAZA

1PA

➡ Retira tu marcador de Pech'ra de la zona de aniquilación (si lo hay). A continuación coloca tu marcador de Pech'ra visible para este agente, o en terreno Aventajado de un elemento de terreno que sea visible para este agente. Siempre que un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👁️** amigo dispare contra un agente enemigo que tenga ese marcador en su zona de control, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Buscadora (ligera).

➡ Al inicio de la siguiente activación de este agente, o si es retirado de la zona de aniquilación (lo que ocurra antes), retira tu marcador de Pech'ra de la zona de aniquilación.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ➡

BANDAESTIRPE ACECHANTE👁️, IMPERIO T'AU, KROOT, RASTREADOR

28

RASTREADOR KROOT

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

OJOS EN LAS ALTURAS

1PA

➡ **APOYO.** Elige un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👁️** amigo distinto, a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.



COMBATIENTE KROOT



LPA

MOV.

SALV.

HERIDAS

2

6"

5+

8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle Kroot	4	4+	3/4	-
Trabuco Kroot	4	3+	3/3	Alcance 6"
Arma de filo	3	3+	3/4	-

Listo para cualquier cosa: Una vez por punto de inflexión, durante la activación de un agente **COMBATIENTE** amigo, puedes usar las reglas Carne, Bala perforante o Bala de toxinas (ver equipo de facción) para ese agente. Hacer eso no cuenta para su límite de una vez por punto de inflexión.

BANDAESTIRPE ACECHANTE, IMPERIO T'AU, KROOT, COMBATIENTE

28

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO BANDAESTIRPE ACECHANTE

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

➤ 1 agente **NEGOCIAMUERTES** **BANDAESTIRPE ACECHANTE** con una de las siguientes opciones:

- Rifle Kroot; filo ritual
- Arma de inducción; filo ritual

➤ 11 **BANDAESTIRPE ACECHANTE** elegidos de la siguiente lista:

- **CAZAARQUERO**
- **SANGREFRÍA**
- **CORTAPIELES**
- **MASTÍN DE GUERRA**
- **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - desollador dvorgita; arma de filo
 - Triballesta londaxi; arma de filo
- **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle Kroot; arma de filo
 - Trabuco Kroot; arma de filo
- **LARGAVISTA**
- **PISTOLERO**
- **ACECHADOR**
- **RASTREADOR**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Salvo agentes **MASTÍN DE GUERRA** y **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **MASTÍN DE GUERRA**.

BANDAESTIRPE ACECHANTE REGLA DE FACCIÓN

ACECHANTE

Las Bandaestirpes Acechantes se mueven y pelean de forma instintiva, reaccionando con una rapidez inhumana a los cambios en las condiciones de la batalla.

En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, puedes cambiar la orden de hasta tres agentes **BANDAESTIRPE ACECHANTE** amigos que se encuentren en la zona de control de agentes enemigos.

Cuando sea tu turno de reaccionar, en su lugar puedes cambiar el orden de un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE** amigo que no se encuentre en la zona de control de agentes enemigos. Esto sigue contando como tu reacción (de modo que tras ello la activación pasa a tu oponente), pero no cuenta como la reacción de ese agente amigo para este punto de inflexión.

BANDAESTIRPE ACECHANTE GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de
Desenfundado
rápido



Ficha de
Ordenar la
muerte



Ficha de
Chillido de
victoria



Ficha de Listo
para cualquier
cosa



Ficha de
Vengar la
Bandaestirpe



Marcador de
Pech'ra



Ficha
de Bala
perforante



Ficha de
Carne



Ficha de
Bala de
toxinas



Ficha de
Trofeo



BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE ESTRATEGIA

DEGOLLADORES

Los guerreros Kroot son combatientes letales en el cuerpo a cuerpo. Sus armas de filo cercenan la carne expuesta con facilidad.

Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de los agentes **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigos (hasta un máximo de 5).

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE ESTRATEGIA

PÍCARO

Los Kroot de las Bandaestirpes Acechantes tienen un don para la caza, y emplean la cobertura y las sombras para acercarse a sus presas.

Siempre que un agente dispare contra un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo:

- Ignora la regla de armas Saturación.
- Si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional o, en su lugar, puedes guardar una salvación por cobertura como éxito crítico. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE ESTRATEGIA

TOMAR COMO PRESA

Cuando un Acechador Kroot ha elegido su blanco, concentra todo su instinto cazador en abatir la presa designada.

Siempre que un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo dispare durante una activación en la que no haya realizado una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, sus armas a distancia tienen las reglas de armas Equilibrada y Severa, salvo si el arma ya tenía la regla de armas Equilibrada, en cuyo caso tiene las reglas Incesante y Severa.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE ESTRATEGIA

BRINCAR

Las piernas largas y musculosas de los Kroot les permiten cubrir grandes distancias de un único brinco.

Durante la activación de cada agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo, puedes ignorar la primera distancia vertical de 2" que recorra al trepar hacia arriba.



BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE TIROTEO

EMBOSCADA SALVAJE

Los Acechantes Kroot son depredadores de emboscada, que confían en el sigilo, la velocidad y los estallidos de violencia salvaje para acabar con sus enemigos.

Usa este ardid de tiroteo durante una acción de **Combatir**, cuando un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo apostado que tenga terreno Ligero o Pesado en su zona de control sea elegido para combatir contra él. En el paso de resolver dados de ataque de esa secuencia, tú resuelves el primer dado de ataque (es decir, el defensor antes que el atacante).

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE TIROTEO

ESCABULLIRSE

Ágiles y esbeltos, los Kroot se desvanecen de una pelea con la misma velocidad con la que golpean.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo, antes o después de que realice una acción. Durante esa activación, dicho agente puede realizar una acción de **Retroceder** por 1 PA menos.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE TIROTEO

HURTAR

Las Bandaestirpes Acechantes evitan los combates prolongados, y emplean su velocidad y destreza para tomar sus objetivos tan rápidamente como les sea posible.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo. Hasta el final de esa activación, no hará falta que dicho agente controle un marcador para realizar una acción de **Recoger marcador** o acciones de misión que normalmente lo requieran (lo cual tiene preferencia sobre las condiciones de esa acción; solo tiene que disputar el marcador).

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 ARDID DE TIROTEO

VENGAR LA BANDAESTIRPE

Las Bandaestirpes Acechantes están unidas por la sangre. La muerte de un aliado despierta en los supervivientes una furia vengativa.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo resulte incapacitado por un agente enemigo. Hasta el final de la batalla, siempre que otro agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo dispare, combata o contraataque contra ese agente enemigo, las armas de ese otro agente amigo tienen la regla de armas Implacable. No puedes usar este ardid otra vez durante la batalla hasta que ese agente enemigo resulte incapacitado.



BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 EQUIPO DE FACCIÓN

BALA PERFORANTE

Los Kroot emplean varios tipos de munición especializada. Las balas con una punta hecha de aleaciones endurecidas pueden atravesar cobertura y blindaje.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas un rifle Kroot, un trabuco Kroot o el perfil concentrado de unas pistolas Kroot dobles, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción dicha arma tiene la regla de armas Penetración 1.

No puedes usar la Bala perforante y la Bala de toxinas durante la misma acción.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 EQUIPO DE FACCIÓN

BALA DE TOXINAS

Las balas de toxinas Kroot contienen reservas de veneno extraído de fauna alienígena diversa y altamente letal.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas un rifle Kroot, un trabuco Kroot o el perfil concentrado de unas pistolas Kroot dobles, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción dicha arma tiene las reglas de armas Letal 5+ y Aturdidora, pero resta 1 a sus dos atributos de Daño.

No puedes usar la Bala perforante y la Bala de toxinas durante la misma acción.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 EQUIPO DE FACCIÓN

CARNE

La fisiología Kroot es bastante más robusta de lo que sugiere su esbelto cuerpo. Ingerir carne cruda no hace más que potenciar su capacidad regenerativa.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo (salvo **MASTÍN DE GUERRA**) sea activado, si no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos, puedes usar esta regla. Si lo haces, ese agente amigo recupera 1D3+1 heridas perdidas.

BANDAESTIRPE ACECHANTE👤 EQUIPO DE FACCIÓN

TROFEO

Los Acechantes Kroot buscan acabar con los adversarios más poderosos. Persiguen agresivamente a cualquier enemigo que consideren digno y arrancan trofeos de su cadáver.

Una vez por batalla, durante la activación de un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE👤** amigo (salvo **MASTÍN DE GUERRA**), 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, suma 1 al atributo LPA de ese agente hasta el final de su activación.



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 plásticero 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.



BANDAESTIRPE ACECHANTE: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Este documento tiene un número de versión, el cual se incrementará. Las nuevas actualizaciones pueden identificarse por el subtítulo de la versión. Cuando dicho número vaya acompañado de una letra, por ejemplo 1.1a, eso significa que es una modificación local, solo en ese idioma, para aclarar una traducción u otra corrección menor.

FE DE ERRATAS

JUNIO 2025

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en **azul**, mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en **magenta**.

AGENTE NEGOCIAMUERTES KROOT, REGLA ORDENAR LA MUERTE

Cambia la primera frase a:

“GAMBITO ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de aniquilación.”

AGENTE PISTOLERO, REGLA DE ARMA SALVA

Cambia la primera frase a:

Elige hasta dos blancos válidos **diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos.**”

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, DEGOLLADORES

Cambiar a:

“Suma 1 al atributo Ataque de las armas de combate de los agentes BANDAESTIRPE ACECHANTE amigos (hasta un máximo de 5).”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, TOMAR COMO PRESA

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“[...] sus armas a distancia tienen las reglas de arma Equilibrada y Severa; si el arma ya tenía la regla Equilibrada, tiene, en su lugar, las reglas de arma Incesante y Severa.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, BRINCAR

Cambiar a:

“Durante la activación de cada agente BANDAESTIRPE ACECHANTE amigo, puedes ignorar la primera distancia vertical de 2” que recorra al trepar hacia **arriba.**”

ARDIDES DE TIROTEO, ESCABULLIRSE

Cambia la primera frase a:

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **BANDAESTIRPE ACECHANTE** amigo, **antes o después de que realice una acción.**”

AGENTE NEGOCIAMUERTES KROOT, REGLA ORDENAR LA MUERTE

Cambia la parte relevante de la tercera frase por:

“[...] las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada.”

AGENTE NEGOCIAMUERTES KROOT, REGLA CHILLIDO DE VICTORIA

Cambia la segunda frase a:

“Hasta el final de la batalla, las armas de ese agente tienen la regla de arma Equilibrada.”

EQUIPO DE FACCIÓN, BALA PERFORANTE Y BALA DE TOXINAS

Añade este texto al final del primer párrafo...

“No puedes usar la Bala perforante y la Bala de toxinas durante la misma acción.”

EQUIPO DE FACCIÓN, TROFEO

“Una vez por batalla, durante la activación de un agente

BANDAESTIRPE ACECHANTE amigo (salvo **MASTÍN DE GUERRA**), **antes o después de que realice una acción,** si no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos, puedes usar esta regla.”

AGENTES BANDAESTIRPE ACECHANTE

2

Las Bandaestirpes Acechantes hacen de exploradores para la especie Kroot. Se mueven a lo largo y ancho de la galaxia, buscando material genético nuevo y valioso que llevar de vuelta a sus Metamorfos. Las Bandaestirpes Acechantes contienen rastreadores, cazadores y guerrilleros expertos, capaces de enfrentarse a enemigos mucho más avanzados tecnológicamente.

NEGOCIAMUERTES KROOT

Las Bandaestirpes Acechantes están lideradas por Negociamuertes. Estos Kroot no son solo tácticos expertos y luchadores hábiles, sino también astutos negociadores, que se aseguran de que su banda sea compensada adecuadamente por sus servicios.

CAZAARQUERO KROOT

Los arcos aceleradores que empuñan estos Kroot son armas distintivas que utilizan un rifle Kroot como base. Al dispararse, las astas del arco transmiten energía y cargan la punta de la flecha. Los efectos sobre los enemigos alcanzados varían según el material de la flecha.

SANGREFRÍA KROOT

Los Sangrefrías llevan muchos años luchando como mercenarios. Han visto y experimentado muchas cosas, y pocas cosas les asustan. El conocimiento que han obtenido les hace expertos en uso de distintos tipos de munición, eligiendo el disparo óptimo para cada muerte.

CORTAPIELES KROOT

Estos Kroot se han entregado por completo al combate cuerpo a cuerpo. Rápidos y furiosos, los Cortapieles lanzan una ráfaga de golpes salvajes contra sus enemigos, sin darles oportunidad de contraatacar antes de ser abatidos.

TIRADOR PESADO KROOT

Los Kroot luchan para o contra casi cualquier raza de la galaxia, y a cambio reciben o roban armas exóticas como los desolladores dvorgitas, que convierten materia orgánica en un haz de energía abrasadora, o las triballestas londaxis, armas antiblindaje que disparan postas a gran velocidad.

MASTÍN DE GUERRA KROOT

Veloces, ágiles, fieros e increíblemente leales a sus amos Kroot, los Mastines de Guerra son compañeros naturales para las Bandaestirpes Acechantes. Estas bestias pueden colarse por pasadizos estrechos, recuperar objetos y desgarrar enemigos con sus fauces picudas.





LARGAVISTA KROOT

Los Largavistas son los mejores tiradores de su Bandaestirpe Acechante, y usan rifles de caza de cañón alargado. No tienen reparos en ocultarse en una posición durante días para lograr el disparo perfecto. Pocos están en su punto de mira y viven para contarlo.

PISTOLERO KROOT

Impávidos y acostumbrados a enfrentarse al enemigo a corto alcance, los Pistoleros Kroot son combatientes diestros y de mente ágil. Cuando están en su alcance óptimo, desatan ráfagas de tiros de sus pistolas de las que es casi imposible escapar.

ACECHADOR KROOT

Incluso entre los Kroot, estos guerreros son infiltradores y cazadores especialmente capaces. Poseen una comprensión

casi sobrenatural del terreno y el arte de la ocultación, y pueden acercarse muchísimo a un enemigo sin que les detecte antes de entrar a matar.

RASTREADOR KROOT

Estos Kroot comparten un vínculo muy fuerte con sus Pech'ra, unas aves originarias de Pech. Los dos trabajan en sincronía para ayudar a su Bandaestirpe. El Pech'ra no solo puede distraer a enemigos, sino también advertir a los Kroot de la presencia de enemigos.

COMBATIENTE KROOT

Los Combatientes Kroot son feroces luchadores, expertos cazadores e implacables rastreadores. Los que pertenecen a una Bandaestirpe Acechante han pasado muchos años como mercenarios, obteniendo gran experiencia bélica y consumiendo material genético por el futuro de su raza.

COMANDO BANDAESTIRPE ACECHANTE

4

BANDAESTIRPE ACECHANTE » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **NEGOCIAMUERTES BANDAESTIRPE ACECHANTE** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle Kroot; filo ritual
 - Arma de inducción; filo ritual
- 11 agentes **BANDAESTIRPE ACECHANTE** elegidos de la siguiente lista:
 - **CAZAARQUERO**
 - **SANGREFRÍA**
 - **CORTAPIELES**
 - **MASTÍN DE GUERRA**
 - **LARGAVISTA**
 - **PISTOLERO**
 - **ACECHADOR**
 - **RASTREADOR**
 - **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Desollador dvorgita; arma de filo
 - Triballesta londaxi; arma de filo
 - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle Kroot; arma de filo
 - Trabuco Kroot; arma de filo

Salvo agentes **MASTÍN DE GUERRA** y **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **MASTÍN DE GUERRA**.

ARQUETIPOS



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

NEGOCIAMUERTES



Arma de inducción

Filo ritual



CAZAARQUERO

Arco acelerador



SANGREFRÍA

Rifle Kroot



La versión más reciente de estas reglas puede encontrarse online.
Escanea el código QR o visita warhammer-community.com.



CORTAPIELES

Filos de Cortapieles



MASTÍN DE GUERRA



LARGAVISTA

Rifle de caza Kroot



PISTOLERO

Pistolas Kroot
dobles



ACECHADOR

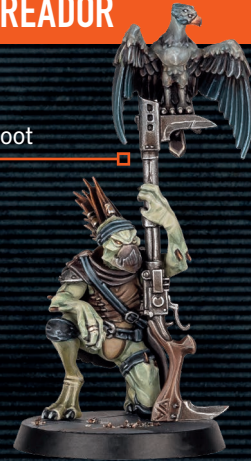
Filo de Acechador

Trabuco Kroot



RASTREADOR

Rifle Kroot



TIRADOR PESADO

Triballesta londaxi

Desollador
dvorgita



COMBATIENTE

Rifle Kroot

Trabuco
Kroot

Arma de filo

