



CAPITÁN MARINE ESPACIAL



LPA

▼ 3

MOV.

6"

SALV.

3+

HERIDAS

15

NOMBRE

ATQ

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
Puño de energía	5	3+	5/7	Brutal

Líder heroico: Una vez por punto de inflexión, puedes elegir una de las siguientes opciones:

- Usar un ardido de tiroeo por OPM si este es el agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** especificado (excepto repetición de mando).
- Usa el ardido de estrategia Doctrina de combate cuando actives un agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** si este agente está en la zona de aniquilación y no está en la zona de control de ningún agente enemigo (pagando su coste en PM de manera normal). Ten en cuenta que no puedes hacer si ya has usado ese ardido durante este punto de inflexión.
- Usa el ardido de tiroeo Ajustar doctrina por OPM si este agente está en la zona de aniquilación y fuera de la zona de control de todos los agentes enemigos.

Aura de hierro: Una vez por batalla, cuando un dado de ataque inflige Daño normal a este agente, puedes ignorar ese daño infligido.

ÁNGEL DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, CAPITÁN MARINE ESPACIAL

40

SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO



LPA

▼ 3

MOV.

6"

SALV.

3+

HERIDAS

15

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Pistola lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 1", Saturación
Pistola bólter pesada	4	3+	3/4	Alcance 8", Críticos de penetración 1
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
Espada sierra	5	3+	4/5	-
Puño de energía	5	4+	5/7	Brutal
Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+
Martillo de trueno	5	4+	5/6	Aturdidora, Choque

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ÁNGEL DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, INTERCESOR DE ASALTO, SARGENTO

32

SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO



LPA

▼ 3

MOV.

6"

SALV.

3+

HERIDAS

15

Guerra según las doctrinas: Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Cuando uses el ardido de estrategia Doctrina de combate y elijas Asalto, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta OPM.
- Cuando uses el ardido de estrategia Doctrina de combate y elijas Táctica, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta OPM.

Veterano del Capítulo: Al final del paso de Elegir agentes, si este agente es elegido para el despliegue, elige una **TÁCTICA DE CAPÍTULO** adicional para que este agente la tenga durante esta batalla. A diferencia de las **TÁCTICAS DE CAPÍTULO** primarias y secundarias, no tienes que elegir la misma en cada batalla de una campaña o torneo.

SARGENTO INTERCESOR



LPA

▼ 3

MOV.

6"

SALV.

3+

HERIDAS

15

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Rifle bólter automático	4	3+	3/4	Ráfaga 1"
Rifle bólter	4	3+	3/4	Críticos de penetración 1
Rifle bólter silencio (pesado)	4	3+	3/5	Críticos de penetración 1, Letal 5+, Pesada (solo Correr)
Rifle bólter silencio (móvil)	4	3+	3/4-	-
Espada sierra	4	3+	4/5	-
Puños	4	3+	3/4	-
Puño de energía	4	4+	5/7	Brutal
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+
Martillo de trueno	4	4+	5/6	Aturdidora, Choque

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ÁNGEL DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, INTERCESOR, SARGENTO

32



SARGENTO INTERCESOR

LPA
▼ 3MOV.
→ 6"SALV.
3+HERIDAS
15

Guerra según las doctrinas: Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Cuando uses el ardido de estrategia Doctrina de combate y elijas Devastadora, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta OPM.
- Cuando uses el ardido de estrategia Doctrina de combate y elijas Táctica, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta OPM.

Veterano del Capítulo: Al final del paso de Elegir agentes, si este agente es elegido para el despliegue, elige una **TÁCTICA DE CAPÍTULO** adicional para que este agente la tenga durante esta batalla. A diferencia de las **TÁCTICAS DE CAPÍTULO** primarias y secundarias, no tienes que elegir la misma en cada batalla de una campaña o torneo.

GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO

LPA
▼ 3MOV.
→ 6"SALV.
3+HERIDAS
14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Pistola bólter pesada	4	3+	3/4	Alcance 8", Críticos de penetración 1
	Espada sierra	5	3+	4/5	-

Granadero: Este agente puede usar granadas frag y perforantes (ver equipo universal). Hacer esto no cuenta de cara a los usos limitados que tengas (es decir, si también seleccionas esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando lo hace, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma.

ÁNGEL DE LA MUERTE®, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR DE ASALTO, GRANADERO 32

COMBATIENTE INTERCESOR DE ASALTO

LPA
▼ 3MOV.
→ 6"SALV.
3+HERIDAS
14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Pistola bólter pesada	4	3+	3/4	Alcance 8", Críticos de penetración 1
	Espada sierra	5	3+	4/5	-

ÁNGEL DE LA MUERTE®, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR DE ASALTO, COMBATIENTE 32

TIRADOR INTERCESOR PESADO

LPA
▼ 3MOV.
→ 5"SALV.
3+HERIDAS
18

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Bólter pesado (concentrado)	5	3+	4/5	Críticos de penetración 1
	Bólter pesado (barrido)	4	3+	4/5	Críticos de penetración 1, Ráfaga 1"
	Puños	4	3+	3/4	-

ÁNGEL DE LA MUERTE®, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR PESADO, TIRADOR 40



TIRADOR INTERCESOR



LPA **3** MOV. **6"** SALV. **3+** HERIDAS **14**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle bólter automático	4	3+	3/4	Ráfaga 1"
Lanzagranadas auxiliar (frag)	4	3+	2/4	Área 2"
Lanzagranadas auxiliar (perforante)	4	3+	4/5	Penetración 1
Rifle bólter	4	3+	3/4	Críticos de penetración 1
Rifle bólter silencio (pesado)	4	3+	3/5	Críticos de penetración 1, Letal 5+, Pesada (solo Correr)
Rifle bólter silencio (móvil)	4	3+	3/4	-
Puños	4	3+	3/4	-

ÁNGEL DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR, TIRADOR

(32)

COMBATIENTE INTERCESOR



LPA **3** MOV. **6"** SALV. **3+** HERIDAS **14**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle bólter automático	4	3+	3/4	Ráfaga 1"
Rifle bólter	4	3+	3/4	Críticos de penetración 1
Rifle bólter silencio (pesado)	4	3+	3/5	Críticos de penetración 1, Letal 5+, Pesada (solo Correr)
Rifle bólter silencio (móvil)	4	3+	3/4	-
Puños	4	3+	3/4	-

ÁNGEL DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR, COMBATIENTE

(32)

FRANCOTIRADOR ELIMINADOR



LPA **3** MOV. **7"** SALV. **3+** HERIDAS **12**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Rifle bólter de francotirador (ejecutor)	4	2+	3/4	Buscadora (Ligero), Pesada (solo Correr), Saturación, Silenciosa
Rifle bólter de francotirador (hiperfrag)	4	2+	2/4	Área 1", Pesada (solo Correr), Silenciosa
Rifle bólter de francotirador (mortis)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Penetración 1, Pesada (solo Correr), Silenciosa
Puños	4	3+	3/4	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

ÁNGEL DE LA MUERTE, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ELIMINADOR, FRANCOTIRADOR

(40)

FRANCOTIRADOR ELIMINADOR



LPA **3** MOV. **7"** SALV. **3+** HERIDAS **12**

Capa de camuflaje: Siempre que un agente dispare contra este agente, ignora la regla de arma Saturación. Este agente tiene la **TÁCTICA DE CAPÍTULO** Sigilosos. Si ya habías elegido esa **TÁCTICA DE CAPÍTULO**, puedes hacer sus dos opciones (es decir, guardar dos salvaciones por cobertura; un éxito normal y uno crítico).

ÓPTICA **1PA**

▶ Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, siempre que dispare, los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

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



COMANDO DE ÁNGELES DE LA MUERTE

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

↳ 1 agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** elegido de la siguiente lista:

- **SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Pistola bólter pesada o pistola lanzallamas
 - Arma de energía, espada sierra, martillo de trueno o puño de energíaO la siguiente opción:
 - Pistola de plasma; espada sierra
- **SARGENTO INTERCESOR** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Rifle bólter automático, rifle bólter o rifle bólter silencio
 - Arma de energía, espada sierra, martillo de trueno, puño de energía o puños
- **CAPITÁN MARINE ESPACIAL**

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

↳ 5 agentes **ÁNGEL DE LA MUERTE** elegidos de la siguiente lista:

- **GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO**
- **COMBATIENTE INTERCESOR DE ASALTO**
- **FRANCOTIRADOR ELIMINADOR***
- **TIRADOR INTERCESOR PESADO***
- **TIRADOR INTERCESOR** con lanzagranadas auxiliar y una de las siguientes opciones:
 - Rifle bólter automático; puños
 - Rifle bólter; puños
 - Rifle bólter silencio; puños
- **COMBATIENTE INTERCESOR** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle bólter automático; puños
 - Rifle bólter; puños
 - Rifle bólter silencio; puños

Salvo agentes **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

* No puedes elegir más de uno de estos agentes en total.

Algunas reglas de **ÁNGEL DE LA MUERTE** hacen referencia a "armas bólter". Eso es cualquier arma a distancia que incluya la palabra "bólter" en el nombre, como por ejemplo "rifle bólter silencio", "pistola bólter pesada", etc.

ÁNGELES DE LA MUERTE REGLA DE FACCIÓN

TÁCTICAS DE CAPÍTULO

Cada Capítulo de Marines Espaciales es una hermandad marcial con sus propias filosofías de combate, adecuadas a las habilidades y el temperamento únicos de sus hermanos de batalla. Esos principios guerreros pueden estar envueltos en rituales esotéricos formados a lo largo de milenios, pero siguen igual de efectivos que cuando se diseñaron.

Al elegir tu comando, elige una **TÁCTICA DE CAPÍTULO** primaria y otra secundaria que los agentes **ÁNGEL DE LA MUERTE** amigos obtendrán durante esta batalla. Los efectos de múltiples instancias de la misma **TÁCTICA DE CAPÍTULO** no se acumulan.

Nota de diseño: Si estás jugando una serie de partidas, como una campaña o un torneo, debes elegir la misma **TÁCTICA DE CAPÍTULO** primaria y secundaria en cada batalla (sigues pudiendo cambiar la secundaria con el ardid de estrategia Tácticas flexibles).

LAS OPCIONES DE TÁCTICAS DE CAPÍTULO SE PRESENTAN EN CARTAS PROPIAS

ÁNGELES DE LA MUERTE REGLA DE FACCIÓN

TÁCTICAS DE CAPÍTULO

1. AGRESIVOS

Las armas de combate de este agente tienen la regla de armas Desgarradora.

2. DUELISTAS

Siempre que este agente combata o contraataque, cada uno de tus éxitos normales puede bloquear un éxito crítico sin resolver (a menos que el arma del agente enemigo tenga la regla de arma Brutal).

3. RESULTOS

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo LPA de este agente.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►



4. SIGLOSOS

Siempre que un agente dispare contra este agente, 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.

5. MÓVILES

- Este agente puede realizar la acción de **Retroceder** por 1 PA menos.
- Este agente puede realizar acciones de **Cargar** aún estando en la zona de control de un agente enemigo, y al hacerlo puede abandonar la zona de control de dicho agente (pero luego se siguen aplicando los requisitos normales para ese movimiento).

6. ROBUSTOS

Siempre que un agente dispara contra este agente, los resultados de 5+ en los dados de defensa son éxitos críticos.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

7. TIRADORES CERTEROS

Siempre que este agente dispara durante una activación en la que no haya realizado acciones de **Cargar**, **Reposicionarse** o **Retroceder**, sus armas bólter tienen la regla de arma **Severa**.

8. ESPECIALISTAS EN ASEDIOS

Las armas a distancia de este agente tienen la regla de arma **Saturación**.

ÁNGELES DE LA MUERTE® REGLA DE FACCIÓN

ASTARTES

Estos superhumanos modificados genéticamente han sido creados para un único propósito: la guerra.

Durante la activación de cada agente **ÁNGEL DE LA MUERTE®** amigo, este puede realizar o bien dos acciones de **Combatir**, o bien dos acciones de **Disparar**. Si son dos acciones de **Disparar**, debe seleccionarse un arma bólter al menos para una de ellas, y si es un rifle bólter de francotirador o un bólter pesado, debe gastarse 1 PA adicional en la segunda acción si ambas usan esa arma.

Cada agente **ÁNGEL DE LA MUERTE®** amigo puede reaccionar sin importar cuál sea su orden.

ÁNGELES DE LA MUERTE® ARDID DE ESTRATEGIA

DOCTRINA DE COMBATE

Los Marines Espaciales sienten un profundo respeto por las enseñanzas del Codex Astartes, y emplean sus flexibles doctrinas de combate para aniquilar a sus enemigos.

Elige una **DOCTRINA DE COMBATE** de las siguientes. Siempre que un agente **ÁNGEL DE LA MUERTE®** amigo haga X, sus armas tienen la regla de arma **Equilibrada**. X depende de la **DOCTRINA DE COMBATE** que hayas elegido.

- Doctrina devastadora:** Disparar contra un agente a más de 6" de él.
- Doctrina táctica:** Disparar contra un agente a 6" o menos de él.
- Doctrina de asalto:** Combatir o contraatacar.



ÁNGELES 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 cualquier cambio a los atributos de agentes ÁNGEL DE LA MUERTE® amigos debido a estar lesionados (incluyendo los atributos de sus armas).

ÁNGELES DE LA MUERTE® ARDID DE ESTRATEGIA

TÁCTICAS FLEXIBLES

Hay pocos guerreros más tácticamente flexibles que los Adeptus Astartes. Complementando las enseñanzas del Codex Astartes con su propia experiencia, los Marines Espaciales pueden ajustar sus estrategias al momento.

Cambia tu **TÁCTICA DE CAPÍTULO** secundaria. Ten en cuenta que este ardid solo dura hasta el final del punto de inflexión, tras lo cual recuperas tu **TÁCTICA DE CAPÍTULO** secundaria original.

ÁNGELES DE LA MUERTE® ARDID DE ESTRATEGIA

INDOMITUS

Es la Era Indomitus. El Imperium lanza cruzadas a nivel galáctico para expulsar los horrores que la plagan, y los hermanos de batalla del Adeptus Astartes se ven motivados por este justo propósito.

Siempre que un agente dispara contra un agente ÁNGEL DE LA MUERTE® amigo, si sacas dos o más fallos, puedes descartar uno de ellos para guardar el otro como éxito normal en su lugar.

ÁNGELES DE LA MUERTE® ARDID DE TIROTEO

AJUSTAR DOCTRINA

Los comandos de Adeptus Astartes adaptan sus estrategias sobre la marcha para vencer a sus enemigos. Con señas y comunicaciones de voco, coordinan cambios de doctrina.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente ÁNGEL DE LA MUERTE® amigo, antes o después de que realice una acción. Si has usado el ardid de estrategia Doctrina de combate durante este punto de inflexión, cambia la **DOCTRINA DE COMBATE** que hayas elegido.



ÁNGELES 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 **ÁNGEL 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.

ÁNGELES DE LA MUERTE ARDID DE TIROTEO

ASALTO DE CHOQUE

Los Adeptus Astartes golpean con una premura y una fuerza excepcionales, y el rugido de sus espadas sierra anuncia la muerte de sus enemigos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** amigo realiza una acción de **Combatir** durante una activación en la que haya realizado una acción de **Cargar**, al inicio del paso de resolver dados de ataque. Hasta el final de esa acción:

- Su arma de combate tiene la regla de arma Choque.
- La primera vez que golpees durante esa secuencia, infinge 1 daño adicional (hasta un máximo de 7).

ÁNGELES DE LA MUERTE ARDID DE TIROTEO

IRA DE VENGANZA

Cuando se provoca su ira, un hermano de batalla del Adeptus Astartes es capaz de actos de fuerza y atletismo extraordinarios.

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

ÁNGELES DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

SELLOS DE PUREZA

Otorgados por los Capellanes del Capítulo, los sellos de pureza llevan inscritas bendiciones que inspiran al portador a luchar aún con más vigor.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** amigo dispare, combata o contraataque, si sacas dos o más fallos, puedes descartar uno de ellos para guardar otro como un éxito normal en su lugar.



ÁNGELES DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

RELICARIOS DEL CAPÍTULO

Muchos Marines Espaciales portan reliquias macabras tomadas de los cuerpos de sus caídos. Quienes portan esos objetos inspiradores luchan con aún más ímpetu para honrar el sacrificio de sus hermanos.

Puedes usar el ardid de tiroteo Ira de venganza por OPM si el agente amigo especificado tiene una orden de trabarse.

ÁNGELES DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

ESCUDOS DECORATIVOS

Además de exhibir colores de su Compañía y heráldica personal, los escudetes fijados a las armaduras de los Marines Espaciales les protegen de golpes cuerpo a cuerpo.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente ÁNGEL DE LA MUERTE amigo combate o contraataca, después de que tu oponente tire sus dados de ataque, pero antes de que se repitan tiradas, puedes usar esta regla. Si lo haces, tu oponente no puede guardar dados de ataque con un resultado menor que 6 como éxitos críticos durante esa secuencia (por ejemplo, debido a las reglas de arma Letal, Desgarradora o Severa).

ÁNGELES DE LA MUERTE EQUIPO DE FACCIÓN

AUSPEX

Hay muchos tipos de auspex. Estos dispositivos de escaneo pueden detectar el movimiento, analizar condiciones atmosféricas y revelar rastros de calor.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente ÁNGEL DE LA MUERTE amigo realiza una acción de **Disparar** y estás eligiendo blanco válido, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de la activación (o reacción), los agentes enemigos a 8" o menos de ese agente amigo no pueden estar ofuscados.

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, punto 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 infinge 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 plastiacer 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 avenajados.

Las escaleras son terreno Insignificante y 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.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

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 artílugos 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, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. 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 retieren 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. Despues 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**.

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 esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
 - 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.

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

NOTAS:



ÁNGELES DE LA MUERTE: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

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 CAPITÁN MARINE ESPACIAL, REGLA LÍDER HEROICO

Cambiar a:

“Una vez por punto de inflexión, puedes elegir **una de las siguientes opciones**:

- **Usar** un ardid de tiroteo por OPM si este es el agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** especificado (excepto repetición de mando).
- **Usa el** ardid de estrategia Doctrina de combate cuando actives un agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** si este agente está en la zona de aniquilación y no está en la zona de control de ningún agente enemigo (pagando su coste en PM de manera normal). Ten en cuenta que no puedes hacer si ya has usado ese ardida durante este punto de inflexión.
- **Usa el** ardid de tiroteo Ajustar doctrina por OPM si este agente está en la zona de aniquilación y fuera de la zona de control de todos los agentes enemigos”.

OCTUBRE 25

REGLAS DE FACCIÓN, TÁCTICAS DE CAPÍTULO

Resueltos

Cambiar a:

“Puedes ignorar cualquier cambio al atributo LPA de este agente, **y además no se ve afectado por las reglas de armas Aturdir de los agentes enemigos**”.

Robusto

Frase adicional:

“**Siempre que este agente contraataque, la primera vez que un dado de ataque infiija Daño normal de 3 o más a este agente durante esa secuencia, reduce en 1 el daño que le infiige ese dado**”.

Francotirador

Cambiar la parte relevante a:

“[...] sus armas bólter tienen la regla de armas **Certera 1 y Severa**”.

Especialista en asedios

Frase adicional:

“**Siempre que este agente combata o contraataque, los agentes enemigos no pueden asistir**”.

ERRATAS ANTERIORES

REGLAS DE FACCIÓN, TÁCTICAS DE CAPÍTULO, DUELISTAS

Cambiar a:

“Siempre que este agente combata o contraataque, cada uno de tus éxitos normales puede bloquear un éxito crítico sin resolver (a menos que el arma del agente enemigo tenga la regla de arma Brutal).”

AGENTE SARGENTO INTERCESOR, REGLA GUERRA SEGÚN LAS DOCTRINAS

Cambiar a:

“Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Cuando uses el ardid de estrategia Doctrina de combate y elijas Devastadora, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta 0PM.
- Cuando uses el ardid de estrategia Doctrina de combate y elijas Táctica, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta 0PM.”

AGENTE SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO, REGLA GUERRA SEGÚN LAS DOCTRINAS

Cambiar a:

“Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Cuando uses el ardid de estrategia Doctrina de combate y elijas Asalto, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta 0PM.
- Cuando uses el ardid de estrategia Doctrina de combate y elijas Táctica, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuesta 0PM.”

AGENTE TIRADOR INTERCESOR PESADO

Cambia su atributo Movimiento a “5”.

EQUIPO DE FACCIÓN, ESCUDOS DECORATIVOS

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

”[...] después de que tu oponente tire sus dados de ataque, pero antes de que se repitan tiradas, puedes usar esta regla.

AGENTES ÁNGELES DE LA MUERTE

Guerreros transhumanos genéticamente modificados, los Marines Espaciales se cuentan entre las mejores fuerzas de élite de la Humanidad. Los comandos de Ángeles de la Muerte están compuestos por especialistas entrenados en una auténtica miríada de modos de combate, que les permite superar a casi cualquier enemigo.

2

CAPITÁN MARINE ESPACIAL

Para alcanzar el rango de Capitán, un Marine Espacial debe dominar el arte de la guerra. Los Capitanes son igualmente aptos a la hora de ejecutar campañas militares planetarias y de eliminar a enemigos de élite en duelo singular.

SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO

Estos líderes de misión entienden cuál es el momento óptimo para ordenar una carga. Son ejemplares en el cuerpo a cuerpo, partiendo a sus enemigos en dos con sus letales armas de combate.

SARGENTO INTERCESOR

Los Sargentos Intercesores lideran a sus comandos con andanadas de gran potencia de fuego contra blancos en zonas de aniquilación siempre cambiantes. A menudo están equipados con armamento especializado para apoyar a sus hermanos de batalla.



COMBATIENTE INTERCESOR DE ASALTO

Protegidos por armaduras Mk X Tacticus, los Intercesores de Asalto cargan a la batalla blandiendo grandes espadas sierra y disparando proyectiles masarreactivos con sus pistolas.

GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO

Equipados con una gran variedad de letales granadas, estos especialistas ofrecen apoyo a corto alcance cuando sus fuerzas se enfrentan a enjambres de enemigos menores o blancos muy acorazados.

COMBATIENTE INTERCESOR

Los Guerreros Intercesores disparan punitivas oleadas de disparos con sus rifles bólter. Sus tácticas y su equipopueden adaptarse a incontables situaciones, lo que los convierte en un valor fundamental para cualquier escuadra Intercesores.

TIRADOR INTERCESOR

Estos especialistas ofrecen fuego de apoyo a larga distancia gracias al lanzagranadas auxiliar de sus riflesbólter. Sus cargas explosivas pueden infiijir un nivel de devastación máximo incluso a las posiciones enemigas mejor defendidas.

FRANCOTIRADOR ELIMINADOR

Los Eliminadores disponen de rifles de francotirador con munición para todo tipo de enemigo, desde balas mortis de núcleo pesado capaces de ridiculizar cualquier blindaje, hasta proyectiles explosivos de fragmentación que devastan a las concentraciones muy densas de blancos.

TIRADOR INTERCESOR PESADO

Los Intercesores Pesados son el equivalente a emplazamientos de disparo andantes. Sus bólteres pesados cargados con proyectiles explosivos sirven tanto para barrer a grandes masas de tropas como para centrarse en la eliminación de blancos concretos.

COMANDO DE ÁNGELES DE LA MUERTE



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



AGENTES

- ↳ 1 agente **ÁNGEL DE LA MUERTE** elegido de la siguiente lista:
 - **SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Pistola lanzallamas o pistola bólter pesada
 - Espada sierra, puño de energía, arma de energía o martillo de trueno
 - O la siguiente opción:
 - Pistola de plasma; espada sierra
 - **SARGENTO INTERCESOR** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Rifle bólter automático, rifle bólter o rifle bólter silencio
 - Espada sierra, puños, puño de energía, arma de energía o martillo de trueno
 - **CAPITÁN MARINE ESPACIAL**
- ↳ 5 agentes **ÁNGEL DE LA MUERTE** elegidos de la siguiente lista:
 - **GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO**
 - **COMBATIENTE INTERCESOR DE ASALTO**
 - **FRANCOTIRADOR ELIMINADOR***
 - **TIRADOR INTERCESOR PESADO***
 - **TIRADOR INTERCESOR** con lanzagranadas auxiliar y una de las siguientes opciones:
 - Rifle bólter automático; puños
 - Rifle bólter; puños
 - Rifle bólter silencio; puños
 - **COMBATIENTE INTERCESOR** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle bólter automático; puños
 - Rifle bólter; puños
 - Rifle bólter silencio; puños

Salvo agentes **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

* No puedes elegir más de uno de estos agentes en total.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

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

Algunas reglas de **ÁNGEL DE LA MUERTE** hacen referencia a “armas bólter”. Eso es cualquier arma a distancia que incluya la palabra “bólter” en el nombre, como por ejemplo “rifle bólter silencio”, “pistola bólter pesada”, etc.

SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO



SARGENTO INTERCESOR



CAPITÁN MARINE ESPACIAL



GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO



COMBATIENTE INTERCESOR DE ASALTO



FRANCOTIRADOR ELIMINADOR



TIRADOR INTERCESOR PESADO



TIRADOR INTERCESOR



COMBATIENTE INTERCESOR

