



ELUCIA VHANE



LPA

3

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

8

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

	Pistola reliquia heredada	4	3+	4/5	Alcance 8", Buscadora (Ligero), Críticos de penetración 1
	Bastón estoque monomolecular	4	3+	3/6	Letal 5+

Campo disruptor: Cuando un agente dispare contra esta agente, ignora la regla de arma Penetración.

Láseres digitales: Siempre que esta agente realiza una acción de **Combatir**, al inicio del paso de tirar dados de ataque, puedes usar esta regla. Si lo haces, infinge 1 daño al agente enemigo en esa secuencia.

Despiadada: Siempre que esta agente dispara, combate o contraataca contra un agente enemigo que ya estaba herido cuando empezó la acción, las armas de esta agente tienen la

regla de armas Equilibrada; si el arma tiene ya esa regla de arma, tiene la regla de arma Incandescente en lugar de Equilibrada.

Reputación que mantener: La primera vez que esta agente incapacita a un agente enemigo durante la batalla, puedes o bien obtener 1 PM adicional, o usar una regla **PATENTE COMERCIAL** adicional (hasta cuatro usos por batalla, en lugar de tres). Ten en cuenta que sigues sin poder usar una misma regla **PATENTE COMERCIAL** más de una vez por batalla.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, LÍDER, ELUCIA VHANE

25

CÁNIDO



LPA

2

MOV.

8"

SALV.

5+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

	Mordisco feroz	4	3+	3/4	Desgarradora
--	----------------	---	----	-----	--------------

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

Compañero leal: 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 **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo a 3" o menos de este agente, si este agente no se encuentra en la zona de

control de algún agente enemigo, este agente 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**.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, CÁNIDO

25

EJECUTORA DEL CULTO DE LA MUERTE



LPA

3

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

8

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

	Máscara de dardos	4	3+	1/1	Alcance 6", Aturdidora, Letal 5+, Silenciosa
	Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+

Reflejos rápidos: Cuando un agente dispare contra esta agente, ignora la regla de arma Penetración.

Postura de esgrima: Cuando este agente combata o contraataque, puedes resolver un impacto con éxito antes del orden normal. Si lo haces, ese impacto con éxito debe usarse para bloquear.

Fanática: Si esta agente queda incapacitada durante una acción de **Combatir**, puedes golpear al agente enemigo en esa secuencia con uno de tus éxitos sin resolver antes de que sea retirada de la zona de aniquilación.

ASESINA ENTRENADA

1PA

► Cambia la orden de este agente.

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

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, EJECUTORA DEL CULTO DE LA MUERTE

25

LECTRO-MAESTRE



LPA

2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

8

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

	Pistola electrizante	4	3+	4/4	Alcance 8", Desgarradora, 1" Devastadora 1
	Culata	3	4+	2/3	-

Misionero del Credo de Marte: Una vez por activación de esta agente, puedes realizar una acción de **Colocar marcador, Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

Sistema Voltageist: Siempre que un agente dispare contra un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo que esté a 4" o menos de este agente, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, LECTRO-MAESTRE

25



LECTRO-MAESTRE

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
4+HERIDAS
8

CALIBRAR VOLTAGEIST

OPA

► Elige uno de los siguientes efectos para que esté activo hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que quede incapacitado o hasta que realice de nuevo esta acción (lo que ocurra primero):

- Carga: La pistola electrizante de este agente tiene la regla de armas Letal 4+.
 - Campo: Siempre que un agente enemigo termina una acción de **Cargar**, **Correr**, **Reposicionarse** o **Retroceder** a 4" o menos de este agente y visible para él, infinge 1D6 daños a dicho agente enemigo.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ADEPTO REJUVENAT

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

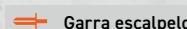


4

4+

2/3

Alcance 8"



3

4+

3/4

Desgarradora

¡Sanitario!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo vaya a resultar incapacitado estando a 3" o menos de este agente y visible para él, puedes usar esta regla, siempre que ninguno de los dos agentes amigos implicados estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no resulta incapacitado, le quedan 3 heridas restantes y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede

realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Si esta regla se usó durante la activación del otro agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco primario o secundario.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, MÉDICO, ADEPTO REJUVENAT

25

ADEPTO REJUVENAT

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
4+HERIDAS
8

Yelmo normalizador: Mientras un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo esté a 6" o menos de este agente, puedes ignorar cualquier cambio a sus atributos por estar lesionado (incluyendo a los atributos de sus armas).

SUERO CURATIVO

1PA

► Elige un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo en la zona de control de este agente para que

recupere hasta 1D3+3 heridas perdidas. No puede ser un agente en el que se haya utilizado la regla ¡Sanitario! durante este punto de inflexión.

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

CONTRAMAESTRE DEL VACÍO

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
8

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

● Escopeta de artífice
(corto alcance)

4

3+

4/4

Alcance 6"

● Escopeta de artífice (largo alcance)

4

5+

2/2

● Pistola láser reliquia

4

3+

2/4

Alcance 8", Letal 5+

● Culata

3

4+

2/3

-

Imponer disciplina: **APOYO**. Mientras un agente **ARMADA** **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo distinto esté a 3" o menos de este agente, las armas a distancia de ese agente amigo (salvo armas **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**) tienen la regla de arma Equilibrada; si un arma ya tiene esa regla de arma, tiene la regla de arma Incesante en lugar de Equilibrada.

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, ARMADA, CONTRAMAESTRE DEL VACÍO

25



CONTRAMAESTRE DEL VACÍO



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

FUEGO SIN CUARTEL

1PA

► Realiza dos acciones libres de **Disparar** con este agente (esto tiene prioridad sobre restricciones de acción). Debes elegir su pistola láser reliquia para una acción y su escopeta de artífice (corto alcance) para la otra (en cualquier orden).

- ◆ Este agente no puede realizar esta acción mientras tenga una orden de Ocultarse, o durante una activación en la que realizó la acción de Disparar (o viceversa).

INFANTE DEL VACÍO



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS
▼ 2 | ↗ 6" | ⚡ 5+ | ♦ 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser	4	4+	2/3	-
Cañón rotatorio (concentrado)	5	4+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr)
Cañón rotatorio (barrido)	4	4+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
Culata	3	4+	2/3	-

Tripulación: Una vez por punto de inflexión, cuando fueras a reaccionar, si no has usado un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO** durante este punto de inflexión, puedes usar esta regla. Si lo haces, puedes reaccionar con un agente **INFANTE DEL VACÍO RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo que tenga una orden de ocultarse, pero durante esa reacción solo puedes realizar acciones de **Disparar**, y debes usar un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO** para ello.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO, IMPERIUM, ARMADA, INFANTE DEL VACÍO

25

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO RECORRESTRELLAS ELUCIDIANOS

ARQUETIPO: RECONOCIMIENTO, SEGURIDAD

AGENTES

- » Cada agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** de la siguiente lista:
- 1 **ELUCIA VHANE**
 - 1 **CÁNIDO**
 - 1 **EJECUTORA DEL CULTO DE LA MUERTE**
 - 1 **LECTRO-MAESTRE**
 - 1 **ADEPTO REJUVENAT**
 - 1 **CONTRAMAESTRE DEL VACÍO**
 - 3 **INFANTE DEL VACÍO** con rifle láser y culata
 - 1 **INFANTE DEL VACÍO** con cañón rotatorio y culata

Coordinar

Cuándo: Al final del paso de elegir agentes.

Efecto: Obtienes 1 PM adicional.

Coaccionar

Cuándo: Al inicio del paso de elegir agentes.

Efecto: Elige una de las siguientes opciones:

- Tu oponente debe situar todo su equipo antes que tú sitúes ninguno.
- Puedes situar todo tu equipo antes que tu oponente sitúe ninguno.
- Tu oponente debe situar todos sus agentes antes que tú sitúes ninguno.

Explorar

Cuándo: **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer punto de inflexión.

Efecto: Realiza una acción libre de **Reposición** con un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo que esté completamente en tu zona de descenso. Debe terminar dicha acción completamente a 3" o menos de tu zona de descenso.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO REGLA DE FACCIÓN

PATENTE COMERCIAL

Las escrituras de un Comerciante Independiente le otorgan un nivel de autoridad asombroso por todo el Imperium. Con más flexibilidad que casi cualquier otro agente del Imperium, negocian, intimidan y "toman prestados" valiosos recursos para tener la ventaja en cualquier situación.

Hasta tres veces por partida puedes usar una regla **PATENTE COMERCIAL** (ver abajo). Cada una indica cuándo puede usarse, y no puedes usar la misma regla **PATENTE COMERCIAL** más de una vez por batalla.

Consideración

Cuándo: En el paso de elegir agentes, tras revelar tus opciones de equipo.

Efecto: Selecciona una opción de equipo adicional. No puede ser una opción que ya hayas elegido.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

Sobornar

Cuándo: Si es tu turno de activar un agente.

Efecto: Puedes saltarte esa activación.

Reclamar

Cuándo: En la fase de iniciativa, tras desempatar para determinar la iniciativa.

Efecto: Puedes repetir la tirada.

Términos adaptables (solo Operaciones aprobadas)

Cuándo: Al final del segundo punto de inflexión.

Efecto: Elige una nueva operación táctica u operación primaria. Si seleccionas una nueva operación táctica, los puntos obtenidos por la anterior operación táctica se pierden.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►



RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO• REGLA DE FACCIÓN

ACTIVOS DE APOYO PRIVADOS

Los Recorrestrellas nunca se alejan demasiado de la *Nueva Aurora*. Desde lo alto, sus colosales baterías de artillería naval bombardean al enemigo, aportando apoyo aéreo.

Una vez por fase de tiroteo, cuando un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO• ARMADA** o **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO• ELUCIA VHANE** amigo realice una acción de **Disparar**, puedes elegir que use una de las siguientes armas a distancia **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**. No puedes usar cada **ACTIVO DE APOYO PRIVADO** más de una vez por batalla.

Siempre que un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO•** amigo use un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**, determina las salvaciones por cobertura de forma distinta. En su lugar, el blanco dispone de salvación por cobertura si alguna parte de su peana está bajo terreno Aventajado. Ten en cuenta que aunque esto pueda afectar a la salvación por cobertura del blanco, debes elegir un blanco válido de forma normal. Es decir, el disparo viene guiado por un agente en la zona de aniquilación, pero cae desde arriba.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO• ARDID DE ESTRATEGIA

PROXIMIDAD LETA

Entrenados para acciones de abordaje y combates en espacios cerrados, los Recorrestrellas destacan en los tiroteos a corta distancia.

Siempre que un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO•** amigo dispare contra un agente a 6" o menos de él, las armas a distancia de ese agente amigo (salvo armas **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**) tienen la regla de armas Equilibrada.

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO

Rayo arqueotecnológico 4 3+ 6/7

REGLAS DE ARMAS

Penetración 2, Pesada (solo Reposicionarse), Silenciosa

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO

Batería de plasma 5 4+ 5/6

REGLAS DE ARMAS

Letal 5+, Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Silenciosa

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO

Macrocañón 5 4+ 4/5

REGLAS DE ARMAS

Críticos de penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Ráfaga 2", Saturación, Silenciosa

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO

Obús guiado 5 4+ 3/4

REGLAS DE ARMAS

Área 2", Pesada (solo Reposicionarse), Silenciosa

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO

Bomba de racimo 5 4+ 2/3

REGLAS DE ARMAS

Área 3", Pesada (solo Reposicionarse), Silenciosa

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO• ARDID DE ESTRATEGIA

RECLAMAR PROPIEDAD

Cuando Elucia Vhane reclama un botín como suyo, los Recorrestrellas se esforzarán por entregárselo en mano.

Coloca tu marcador de Reclamación en la zona de aniquilación. Siempre que un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO•** amigo dispara, combate o contraataca contra un agente enemigo que esté a 3" o menos de ese marcador, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Certera 1. En el Paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador.



RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•] ARDID DE ESTRATEGIA

EXPLORADORES IMPÁVIDOS

Los Recorrestrellas han sobrevivido a tormentas terribles en sus viajes por el vacío, y son capaces de ignorar heridas que abatirían a soldados menos curtidos.

La primera vez que un dado de ataque inflige daño a cada agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•]** amigo durante el punto de inflexión, en el paso de resolver dados de ataque, puedes dividir a la mitad el daño infligido (redondeando al alza, hasta un mínimo de 2).

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•] ARDID DE ESTRATEGIA

MARCHA RÁPIDA

Tan temerarios como cualquier regimiento de élite del Astra Militarum, los Recorrestrellas Elucidianos avanzan raudos para flanquear y aislar a sus enemigos.

Siempre que un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•]** amigo realiza una acción de **Reposicionarse** durante su activación, puedes usar esta regla. Si lo haces, suma 1" a su atributo Movimiento hasta el final de esa activación, pero debe terminar ese movimiento más cerca de la zona de descenso de tu oponente y no puede usar un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO** durante esa activación.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•] ARDID DE TIROTEO

DISPAROS COMBINADOS

El entrenamiento estándar de la Armada Imperial permite a los Recorrestrellas descargar una lluvia furiosa sobre el enemigo con ráfagas rápidas. En cantidades suficientes, incluso el humilde rifle láser puede destruir defensas formidables.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•]** amigo dispare, tras tirar tus dados de ataque. Si ha disparado contra un agente enemigo contra el que ya ha disparado otro agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•]** amigo durante este punto de inflexión, puedes repetir cualquiera de tus dados de ataque. No puedes usar este ardid al disparar con un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•] ARDID DE TIROTEO

PREPARACIONISTA

Agazapándose tras cobertura durante un instante, el Recorrestrella se vende las heridas, se aplica estimulantes y se prepara para reincorporarse al combate.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO[•]** amigo es activado y no está en la zona de control de agentes enemigos. Ese agente amigo recupera un máximo de 1D3+2 heridas perdidas. No puedes usar este ardid más de una vez por batalla para cada agente amigo.



RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO ARDID DE TIROTEO

GRAN RESISTENCIA

Cada miembro de la Navis Imperialis asignado a un Comerciante Independiente es parte de la élite y está preparado para aguantar las condiciones más adversas con tal de cumplir su misión.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** **ARMADA** amigo. Hasta el final de la activación, suma 1 a su atributo LPA.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO ARDID DE TIROTEO

BIEN ADIESTRADOS

Entrenados de forma regular y vigorosa en el arte de las acciones de abordaje, los miembros de la Navis Imperialis coordinan sus ataques con precisión, y colaboran para lograr las metas de su misión asignada.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** **ARMADA** amigo es activado. Elige otro agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** **ARMADA** amigo apostado a 3" o menos de ese agente y visible para él. Cuando ese primer agente amigo es usado, puedes activar el otro agente amigo antes de que active tu oponente. Tras usar a ese agente, tu oponente se activa como de normal

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO EQUIPO DE FACCIÓN

MONO BLINDADO

Algunas fatigas navales tienen blindaje ablativo y refuerzos de acero entrelazados para aportar una capa de protección adicional.

Siempre que un agente dispare contra un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo que tenga un atributo Salvación de 5+ (salvo **CÁNIDO**), puedes guardar uno de tus dados de defensa con un resultado de 4 como un éxito normal.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO EQUIPO DE FACCIÓN

BATERÍAS POTENCIADAS

Modificaciones peligrosas pero letales a sus pistolas y rifles láser proporcionan a los Recorrestrellas potencia asesina adicional, aún a riesgo de resultar heridos.

Hasta dos veces por punto de inflexión, cuando un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo realiza una acción de **Disparar** y seleccionas una pistola láser o rifle láser, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final del punto de inflexión, suma 1 a ambos atributos daño de esa arma y tiene las reglas de armas Sobrecalentamiento y Críticos de penetración 1. Ten en cuenta que esta regla no se aplica a pistolas láser reliquia.



RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO EQUIPO DE FACCIÓN

ENLACE DE COORDENADAS MEJORADO

La triangulación de coordenadas que realizan los agentes de la Armada Imperial permite a las baterías artilleras de la *Nueva Aurora* una mayor precisión.

Siempre que un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO** amigo realiza una acción de Disparar con un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**, si el blanco está a 6" o menos de un agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO ARMADA**, el blanco no puede estar ofuscado y el arma tiene la regla de armas Saturación.

RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO EQUIPO DE FACCIÓN

ARTILLERÍA RAUDA

Las colosales baterías de la *Nueva Aurora* son de recarga lenta. Solo las dotaciones artilleras veteranas poseen la pericia y coordinación para disparar una andanada rápida.

Una vez por batalla, al elegir un **ACTIVO DE APOYO PRIVADO**, puedes elegir uno que ya haya sido usado durante la batalla. Esto tiene preferencia sobre las reglas normales de **ACTIVOS DE APOYO PRIVADOS**.

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.^{er} 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 aventajados.

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 artíluguos 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 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 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 activations 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.

NOTAS:

NOTAS:



RECORRESTRELLAS ELUCIDIANOS: 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.

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 ELUCIA VHANE, REGLA DESPIADADA

Cambiar la parte relevante a:

“[...] si el arma tiene ya esa regla de arma, tiene la regla de arma Incesante **en lugar de Equilibrada**.”

ACTUALIZACIÓN 1.2

AGENTE CONTRAMAESTRE DEL VACÍO, REGLA IMPOSER DISCIPLINA

Cambiar la parte relevante a:

“[...] si el arma tiene ya esa regla de arma, tiene la regla de arma Incesante **en lugar de Equilibrada**.”

AGENTE CONTRAMAESTRE DEL VACÍO, ACCIÓN FUEGO SIN CUARTEL

Cambia la condición a:

“Este agente no puede realizar esta acción mientras tenga una orden de Ocultarse, **o mientras esté en la zona de control de un agente enemigo**, o durante una activación en la que realizó la acción de **Disparar** (o viceversa).”

AGENTES CONTRAMAESTRE DEL VACÍO Y ELUCIA VHANE, REGLAS IMPOSER DISCIPLINA Y DESPIADADA RESPECTIVAMENTE

Cambiar la parte relevante a:

“[...] si el arma ya tiene esa regla de arma, tiene, **en su lugar**, la regla Incesante.”

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE ADEPTO REJUVENAT, REGLA ¡SANTARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANOS** amigo vaya a resultar **incapacitado** estando a 3” o menos de este agente y visible para él, puedes usar esta regla, siempre que ninguno de los dos agentes amigos implicados estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no resulta incapacitado, le quedan 3 heridas restantes **y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción**. **Después de esa acción**, ese agente amigo puede **entonces** realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Si esta regla se usó durante la activación del otro agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, **o si es una acción de Disparar y este agente iba a ser el blanco primario o secundario**.”

AGENTES RECORRESTRELLAS ELUCIDIANOS

2

Elucia Vhane es heredera de una noble dinastía mercantil, pero abandonó las operaciones de su familia en el norte galáctico y llevó a sus Recorrestrellas Elucidianos a la Franja Este. Junto con su esotérica tripulación, la Comerciante independiente pretende eclipsar la rica historia de sus ancestros con su propia leyenda o morir en el intento.

ELUCIA VHANE

La Comerciante Independiente Elucia Vhane, antaño señora de la Nueva Aurora, proviene de una longeva dinastía. Su entrenamiento ha potenciado su liderazgo innato y blande su bastón estoque, Fugaz, con maestría. Siempre detecta a sus enemigos con su auspicator multiespectro.

CÁNIDO

Incontables variedades de Cánidos se crían o cultivan en laboratorio para la caza, el ataque o la intimidación, y muchos Comerciantes Independientes aprecian su lealtad y agresividad. Elucia Vhane llama al suyo Aximillion, y sus Infantes lo han adiestrado como guardián y compañero.

EJECUTORA DEL CULTO DE LA MUERTE

Para el Culto de la Muerte, vivir es una blasfemia y solo puede compensarse segando otras vidas. Matan de cerca y dominan muchas formas de combate. La Ejecutora Knosso Prond acompaña a Vhane y ha jurado matar mil xenos distintos.

LECTRO-MAESTRE

Estos Tecnosacerdotes del Culto Mechanicus poseen una conexión con la Fuerza Motriz, y son capaces de generar un campo protector voltagheist desde los mecanismos de su espalda. El Lectro-Maestre Larsen van der Grauss acompaña a Vhane en busca de hallazgos esotéricos.

ADEPTO REJUVENAT

Estos agentes son expertos en curar y en prolongar la vida. Aportan productos supresores del dolor y cirugías de emergencia, incluso en los entornos más hostiles. La Adepta Rejuvenat Sanistasia Minst se unió a los Recorrestrellas en su búsqueda obsesiva de una panacea.





CONTRAMAESTRE DEL VACÍO

Los Contramaestres del Vacío lideran escuadras de soldados navales. Sus órdenes mantienen la disciplina de fuego e imponen el código naval. El Contramaestre Nitsch y su escuadra fueron cedidos a Vhane desde el buque Venganza, y su coraje en combate es legendario.

INFANTE DEL VACÍO

Los Infantes sirven en naves de guerra, eliminando amenazas hacia el navío o la tripulación. Ataviados en armadura barroca, acaban con el enemigo a tiro de láser. En la escuadra del Contramaestre Nitsch, el veterano Stromian Grell lleva un cañón rotatorio por ser el tirador más firme.

“UN COMERCIANTE INDEPENDIENTE ES UN PIONERO CUYO DEBER ES VAGAR POR LA FRONTERA, RECORRER LOS EXTREMOS DE LA GALAXIA SIN MIEDO. BUSCO UNA TRIPULACIÓN CON VALOR PARA ACOMPAÑARME. ¿NO OS HABÉIS PREGUNTADO NUNCA QUÉ HAY AHÍ FUERA, EN EL ESPACIO?”

- Elucia Vhane, Comerciante Independiente



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

Ten en cuenta que no eliges a tus agentes de una lista; los agentes de este comando son fijos.

AGENTES

- ▀ Cada agente **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO**® de la siguiente lista:
 - 1 **ELUCIA VHANE**
 - 1 **CÁNIDO**
 - 1 **EJECUTORA DEL CULTO DE LA MUERTE**
 - 1 **LECTRO-MAESTRE**
 - 1 **ADEPTO REJUVENAT**
 - 1 **CONTRAMAESTRE DEL VACÍO**
 - 3 **INFANTE DEL VACÍO** con rifle láser y culata
 - 1 **INFANTE DEL VACÍO** con cañón rotatorio y culata

ARQUETIPOS



RECONO-CIMIENTO



SEGURIDAD

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

“NO HAY LUGAR AL QUE NO PODAMOS VIAJAR, NI MISIÓN QUE NO PODAMOS CUMPLIR. AL UNIRLOS A LOS RECORRESTRELLAS ELUCIDIANOS OS HABÉIS UNIDO A LA COMPAÑÍA DE LA EXCELENCIA.”

- Elucia Vhane, Comerciante Independiente

ELUCIA VHANE

Bastón estoque monomolecular



Pistola reliquia heredada

CÁNIDO



EJECUTORA DEL CULTO DE LA MUERTE

Máscara de dardos



Arma de energía

LECTRO-MAESTRE

Pistola electrizante

**ADEPTO REJUVENAT**

Garra escalpelo

**CONTRAMAESTRE DEL VACÍO**

Pistola láser reliquia



Escopeta de artífice

INFANTE DEL VACÍO

Rifle láser



Cañón rotatorio

