



EXPOLIAGOR CUERNOFÉRREO



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **11**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola corrompida	4	4+	3/5	Alcance 8", Desgarradora
💣 Pistola de plasma (normal)	4	4+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
💣 Pistola de plasma (sobrecarga)	4	4+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecaleamiento
🗡️ Maza bestial	4	3+	4/4	Brutal
🗡️ Espada sierra corrompida	4	3+	4/5	Desgarradora

¡Al ataque!: **GAMBITO ESTRÁTÉGICO** si este agente no tiene ninguna de tus fichas de furia asesina. Elige un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Ese agente elegido y cada otro agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo a 2" o menos de este agente y visible para él pueden realizar, inmediatamente, una acción libre de **Correr** en el orden que elijas.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, LÍDER, CUERNOFÉRREO

(32)

EXPOLIAGOR PENA DE MUERTE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **10**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🗡️ Maza bestial	4	3+	4/4	Brutal

Portaicono: Este agente no se ve afectado por el punto sobre control de marcadores de la regla de facción Furia asesina. Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 mayor. Esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.

Gong de guerra: Siempre que un dado de ataque vaya a infijir Daño crítico a un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo a 3" o menos de este agente, si este agente no tiene una de tus fichas de Furia asesina, puedes decidir que ese dado de ataque infligir Daño normal en su lugar.

TANÍDO DE GONG

1PA

► Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente o hasta que este agente sea incapacitado (lo que ocurra antes), siempre que un agente dispare contra este agente, mejora en 1 el atributo Salvación de este agente e ignora la regla de armas Penetración.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, PENA DE MUERTE

(32)

EXPOLIAGOR FLUJOGREY



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🗡️ Cuchillas triples	4	3+	4/5	Incesante

Filos giratorios: Cuando este agente combata o contraataque, si no tiene una de tus fichas de Furia asesina, puedes resolver uno de tus éxitos antes del orden normal. Si lo haces, ese éxito debe usarse para bloquear.

TORBELLINO DE CUCHILLAS

2PA

► Realiza una acción libre de **Reposicionarse** con este agente. Durante esa acción, puede moverse 2" adicionales, y puede mover a través de la zona de control de agentes enemigos (pero no puede empezar ni terminar el movimiento en ella). Infinge 1D3+1 daños a cada agente enemigo por cuya zona de control haya movido (tira por separado por cada uno tras mover, en el orden en que haya movido por su zona de control).

◆ Este agente no puede realizar esta acción si tiene una orden de ocultarse.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, FLUJOGREY

(32)

EXPOLIAGOR PORTALACRAS



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🗡️ Puño biónico	4	3+	4/5	Brutal

Astuto: Al final de la activación de este agente, puedes cambiar su orden.

ATAQUE CONTUNDENTE

1PA

► Realiza una acción libre de **Combatir** con este agente, y a continuación realiza una acción libre de **Disparar** con este agente (o viceversa). Este agente puede realizar dicha acción de **Disparar** aún estando en la zona de control de un agente enemigo, pero si lo hace, puede y debe tomar como blanco a un agente enemigo en su zona de control (aunque haya otros agentes amigos en la zona de control de ese agente enemigo). Solo puedes elegir una pistola automática para esa acción de **Disparar**.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, PORTALACRAS

(32)



EXPOLIAGOR CUERNOENTRAÑAS



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🗡️ Cortacráneos	4	3+	4/5	Letal 5+, Cazacabezas*

Campeón: Este agente puede realizar dos acciones de **Combatir** durante su activación.

***Cazacabezas:** Siempre que este agente incapacite a un agente con esta arma, tira 1D3:

- Este agente recupera un número de heridas perdidas igual al resultado (a menos que tenga una ficha de Furia asesina).
- Hasta el final de la batalla, suma el resultado al atributo Daño crítico del cortacráneos de este agente (hasta un máximo de 8).

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, CUERNOENTRAÑAS

(32)

EXPOLIAGOR DOMADOR



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
💣 Látigo de púas (disparo)	4	2+	2/3	Alcance 3", Aturdidora, Letal 4+
🗡️ Látigo de púas (combate)	4	3+	2/3	Choque, Letal 4+

A latigazos: Siempre que un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de este agente y sea visible para él, si este agente no se encuentra en la zona de control de ningún otro agente enemigo:

- Resta 1 al atributo Ataque de las armas de combate de ese agente enemigo (hasta un mínimo de 1).
- Tu oponente debe gastar 1 PA adicional para que ese agente enemigo pueda realizar una acción de **Retroceder**.

INCITAR FURIA

1PA

► **APOYO.** Elige otro agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo distinto (salvo **CHAMÁN** o **CUERNOFÉRREO**) a 3" 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.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, DOMADOR

(32)

EXPOLIAGOR TRITURADOR



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🗡️ Garras letales	4	3+	4/6	Incesante, Cazador sensorial*

***Cazador sensorial:** Siempre que este agente combate con esta arma contra un agente usado, la primera vez que golpees con un éxito crítico durante esa secuencia, puedes resolver inmediatamente otro de tus éxitos como un golpe (antes que tu oponente).

Berserker: Este agente no puede realizar acciones de **Disparar** (salvo **Ponerse en guardia**, pero en tal caso no puede luego realizar una acción libre de **Disparar** durante la interrupción). Debes gastar 1 PA adicional para que este agente realice acciones de **Recoger marcador** y acciones de misión (salvo **Operar portillo**).

Salvaje: La primera vez que este agente realice una acción de **Combatir** durante cada una de sus activaciones, si no resulta incapacitado, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir** a continuación (y no hace falta que elijas al mismo agente enemigo para combatir contra él). Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acción, y no puedes usar el ardil de tiroeo Asalto despiadado entre esas dos acciones de **Combatir**.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, TRITURADOR

(32)

EXPOLIAGOR CHAMÁN



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
💣 Maldición tecnológica	4	3+	1/3	Buscadora (ligero), Desgarradora, Saturación, PSÍQUICA
🗡️ Báculo de la grey	4	3+	3/5	Choque

REJUVENECIMIENTO APOLÉJICO

1PA

► Elige un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él que no tenga una de tus fichas de Furia asesina. Ese agente amigo recupera hasta 2D3 heridas perdidas; si ese agente ha incapacitado a un agente enemigo mientras combate o contraataca durante la batalla, en su lugar recupera 6 heridas perdidas.

◆ 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 ►



EXPOLIAGOR CHAMÁN



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

CAPA DE OSCURIDAD 1PA

► **PSÍQUICA.** Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente o hasta que resulte incapacitado (lo que ocurra antes), siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo sea visible para este agente, esté a 3" o menos de él, tenga una orden de ocultarse y esté a cubierto, ese agente amigo puede ser elegido como blanco válido, y eso tiene preferencia sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.

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

EXPOLIAGOR PUTRECUERNO



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Cuchilla	4	3+	4/5	-

Dones tóxicos: Puedes ignorar cualquier cambio al atributo LPA de este agente, y además no se ve afectado por la regla de armas Choque de los agentes enemigos. Siempre que un dado de ataque infliga Daño normal de 3 o más a este agente, tira 1D6: con 5+, resta 1 a ese daño infligido.

Bomba de viruelas: Este agente puede usar granadas aturdidoras (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). Siempre que un agente enemigo hace un chequeo de aturdimiento como resultado de que este agente realice una acción de **Granada aturdidora**, si el resultado es 3+, infinge también tanto daño a ese agente enemigo como la mitad del resultado del D6 (redondeando al alza).

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, PUTRECUERNO 32

EXPOLIAGOR VÁNDALO



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Aplastacuerpos	4	4+	5/5	Brutal, Golpes demoledores*
----------------	---	----	-----	-----------------------------

***Golpes demoledores:** Cuando este agente combate, esta arma tiene la regla de armas Incesante.

GOLPE CIRCULAR 1PA

► Infinge 1D3+1 daños a cada otro agente a 2" o menos de este agente y visible para él.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si tiene una orden de ocultarse.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, VÁNDALO 32

EXPOLIAGOR COMBATIENTE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Maza bestial	4	3+	4/4	Brutal
Cuchilla	4	3+	4/5	-

Furia del guerrero: Mientras este agente tenga una de tus fichas de Furia asesina, no puede estar lesionado. Esto tiene preferencia sobre las reglas normales de Furia asesina.

EXPOLIAGOR IMPÍO, CAOS, COMBATIENTE 32



COMANDO DE EXPOLIAGORES IMPÍOS

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

↳ 1 agente **CUERNOFÉRREO EXPOLIAGOR IMPÍO** con una de las siguientes opciones:

- Pistola corrompida; espada sierra corrompida
- Pistola de plasma; maza bestial

↳ 9 agentes **EXPOLIAGOR IMPÍO** de esta lista:

- **PENA DE MUERTE**
- **FLUJOGREY**
- **PORTALACRAS**
- **CUERNOENTRAÑAS**
- **DOMADOR**
- **TRITURADOR**
- **CHAMÁN**
- **PUTRECUERNO**
- **VÁNDALO**
- **COMBATIENTE** y una de estas opciones:
 - Pistola automática; maza bestial
 - Pistola automática; cuchilla

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

Un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo que tenga una de tus fichas de Furia asesina queda incapacitado cuando se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Su activación o reacción termina.
- Un agente enemigo está combatiendo o contraatacando contra él y tu oponente golpea con un éxito crítico.
- Un agente enemigo está combatiendo o contraatacando contra él y tu oponente lo golpea por segunda vez con un éxito normal. Ten en cuenta que pueden ser golpes de dos acciones de **Combatir** distintas.
- Un agente enemigo le dispara y le infinge Daño crítico.
- La batalla termina (resuelve esto antes de cualesquiera reglas de victoria que se resuelvan al final de la batalla).

Tu oponente tratará a un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** como si estuviera incapacitado cuando gane una de tus fichas de Furia asesina (en lugar de hacerlo cuando quedaría incapacitado de manera normal), a efectos de obtener PV (p.ej., en una Operación de asesinato) y de reglas de facción que requieran que esté incapacitado (p.ej., Poder del dolor de **MÁNO DEL ARCONTE**, Mutación de **CULTO DEL CAOS**, etc.).

EXPOLIAGORES IMPÍOS

REGLA DE FACCIÓN

FURIA ASESINA

Los Expoliadores Impíos canalizan su dolor en furia.

Siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo que no tenga una de tus fichas de Furia asesina vaya a quedar incapacitado durante la batalla, no queda incapacitado y gana una de tus fichas de Furia asesina. Todos los dados de ataque restantes se descartan (incluyendo los tuyos si este agente está combatiendo o contraatacando). Si tiene una orden de ocultarse, cámbiala por trabarse.

Siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo tenga una de tus fichas de Furia asesina:

- Solo queda incapacitado tal como se describe en el reverso.
- No puede tener una orden de ocultarse.
- Está lesionado.
- No puede realizar la acción de **Recoger marcador**, acciones únicas (salvo **Golpe de barrido**, ver **VÁNDALO**) ni acciones de misión (salvo **Operar portillo**).
- A efectos de determinar el control de marcadores, su atributo LPA se considera 1. Esto tiene preferencia sobre cualquier cambio al atributo.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

EXPOLIAGORES IMPÍOS

GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Furia asesina



Ficha de Tañido de gong



Ficha de Capa de oscuridad



Ficha de Sello del Caos



Ficha de Adornos de bronce



Ficha de Marcas sangrantes



Ficha de Disparos desgarradores



EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE ESTRATEGIA

TEMPERAMENTO VIOLENTO

Los Hombres Bestia Expoliadores se mueven por un salvajismo primitivo, y asaltan a sus enemigos con un golpe enloquecido tras otro.

Cuando un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo combata o contraataque, tras tirar tus dados de ataque, puedes usar esta regla. Si lo haces, debes repetir todos tus dados de ataque (no puedes repetir solo algunos).

EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE ESTRATEGIA

EMBOSCADA

Los Expoliadores Impíos emplean la cobertura y la oscuridad para atacar desde las sombras y masacrar al enemigo.

Siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo sea activado, si su orden se cambia de ocultarse a trabarse, está emboscado durante esa activación. Siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo emboscado combata, puedes guardar uno de tus éxitos normales como éxito crítico en su lugar. Ten en cuenta que un agente que tenga una de tus fichas de Furia asesina no puede emboscar.

EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE ESTRATEGIA

DISPAROS DESGARRADORES

Aunque no es muy precisa, la potencia de fuego combinada de un grupo de Expoliadores Impíos resulta letal por su volumen.

Siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo dispare contra un agente enemigo que ha sido disparado por un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo distinto durante este punto de inflexión, las armas a distancia de ese primer agente amigo tienen la regla de armas Incesante; si más de un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo distinto ha disparado contra el agente enemigo durante este punto de inflexión, las armas a distancia de ese primer agente amigo tienen la regla de armas Implacable en su lugar.

EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE ESTRATEGIA

DETERMINACIÓN TEMERARIA

Los Expoliadores Impíos tienen tal determinación de masacrar al enemigo que ignoran ráfagas enteras de disparos.

Siempre que un agente enemigo dispare a un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo usado, si no puedes guardar ninguna salvación por cobertura, puedes guardar uno de tus dados de defensa como éxito normal sin tirarlo.



EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE TIROTEO

ASALTO DESPIADADO

Con cada muerte que provocan, los Expoliagores Impíos alcanzan nuevas cotas de furia con la que dar caza a sus adversarios.

Usa este ardid de tiroteo después de que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo realice una acción de **Combatir**, si ya no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos. Ese agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Cargar** (incluso aunque ya haya realizado una acción de **Cargar** durante esa activación), pero no puede moverse más de 3" durante esa acción.

EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE TIROTEO

RABIA SALVAJE

Cuando los Expoliagores Impíos se ven poseídos por una rabia bestial, se mueven a una velocidad aterradora.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo sea activado. Hasta el final de la activación de ese agente, suma 1" a su atributo Movimiento.

EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE TIROTEO

FURIA ANIMAL

Cuando la rabia les invade, los Expoliagores Impíos golpean con una fuerza y brutalidad aterradoras.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo combate o contraataca y golpeas con un éxito crítico. Infinge 1 daño adicional con ese golpe.

EXPOLIAGORES IMPÍOS ARDID DE TIROTEO

IMPULSO SANGRIENTO

A medida que fluye la sangre, un contagioso frenesí de batalla invade a los Expoliagores Impíos.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo, cuando incapacite a un agente enemigo en su zona de control. Elige otro agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo apostado a 3" o menos del agente enemigo incapacitado y visible para él. Cuando ese primer agente amigo quede usado, puedes activar ese otro agente amigo antes que active tu oponente, cuando este segundo agente amigo quede usado, tu oponente puede activar normalmente.



EXPOLIAGORES IMPÍOS

EQUIPO DE FACCIÓN

ADORNOS DE BRONCE

Pezuñas y cuernos recubiertos de bronce y púas de armadura incitan entre los Expoliagores Impíos aún más sed de violencia, y le dan armas adicionales con las que ejecutarla.

Una vez por batalla, puedes usar los ardides de tiroteo Furia animal y Rabia salvaje por 0PM cada uno.

EXPOLIAGORES IMPÍOS

EQUIPO DE FACCIÓN

MARCAS SANGRANTES

Infligidas a un Expoliagor Impío por sus Chamanes, estas heridas siguen sangrando a lo largo de la batalla, y el olor a sangre fresca potencia a los Hombres Bestia.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo combata o contraataque, puedes usar esta regla. Si lo haces, infinge 1 daño a ese agente amigo y repite uno de tus dados de ataque. Si el resultado es un fallo, infinge 1 año adicional a ese agente amigo.

EXPOLIAGORES IMPÍOS

EQUIPO DE FACCIÓN

SELLO DEL CAOS

Imbuido con energías disformes y bendecido por un Chamán, este ícono ofrece protección a un adorador dedicado de los Dioses del Caos.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispare contra un agente **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigo, al inicio del paso de Tirar dados de defensa, puedes usar esta regla. Si lo haces, empeora en 1 la x de la regla de armas Penetración (si la hay) hasta el final de esa secuencia. Eso significa que Penetración 1 se ignoraría.

EXPOLIAGORES IMPÍOS

EQUIPO DE FACCIÓN

PINTURA DE GUERRA

Aplicada de forma ritual antes de la batalla, la pintura de guerra envalentona a los Expoliagores Impíos, haciendo que ignoren sus heridas y se lancen a la pelea.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Movimiento de agentes **EXPOLIAGOR IMPÍOS** amigos debido a estar lesionados.



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 plastiáceros 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 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.



EXPOLIAGORES IMPÍOS: 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**.

REGLAS DE FACCIÓN, FURIA ASESINA

Cambia el cuarto punto a:

“No puede realizar la acción **Recoger marcador**, **acciones únicas** (salvo **Golpe de barrido**, ver **VÁNDALO**) ni acciones de misión (salvo **Operar portillo**)”.

AGENTE CHAMÁN, ACCIÓN CAPA DE OSCURIDAD

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:

“[...] siempre que un agente amigo **EXPOLIAGOR IMPÍO** esté a 3” o menos de este agente, sea visible para él, tenga una orden de Ocultarse, y esté a cubierto, ese agente amigo no puede elegirse como blanco válido, teniendo esto preferencia sobre todas las demás reglas (p. ej., **Buscadora**, Terreno aventajado) **salvo estar a 2” o menos**”.

AGENTE CHAMÁN, ARMA MALDICIÓN TECNOLÓGICA

“Regla de arma “Buscadora” cambiada a “Buscadora (Ligero)”.

AGENTES PORTALACRAS Y TRITURADOR

Cambia su atributo Heridas a “10”.

REGLAS DE FACCIÓN, FURIA ASESINA

Cambia el primer punto del segundo grupo de puntos por:

“Su activación o reacción termina”.

Esta sección aclara interacciones complejas o ambigas entre reglas.

P: Si uno de mis dados se repite o se sustituye por una regla del oponente (p.ej. Presagio de **MANO DEL ARCONTE**, o **El destino es mi arma del AQUELARRE DISFORME**), ¿puedo

OCTUBRE 25

AGENTE CUERNOFÉRREO, REGLA ¡AL ATAQUE!

Cambia la primera frase a:

“**GAMBITO ESTRATÉGICO** si este agente no tiene ninguna de tus fichas de Furia asesina”.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, EMBOSCADA

Cambia la segunda frase a:

“Siempre que un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo que esté emboscando combata, **puedes guardar 1 de tus fallos como éxito normal en lugar de descartarlo**, o puedes guardar 1 de tus éxitos normales como éxito crítico”.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, DETERMINACIÓN TEMERARIA

Cambiar a:

“Siempre que un agente enemigo dispare a un agente **EXPOLIAGOR IMPÍO** amigo, **si no puedes guardar salvaciones por cobertura**, puedes guardar 1 de tus dados de defensa como éxito normal sin tirarlo **(además de cualquier salvación por cobertura que tengas)**”.

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

seguir usando el ardid estratégico *Temperamento violento* para volver a lanzar mis dados de ataque?

R: Sí, pero solo los dados que no fueron repetidos ni sustituidos.

AGENTES EXPOLIAGORES IMPÍOS

2

De todos los hombres bestia mutantes al servicio de los Dioses Oscuros, los Expoliadores Impíos creen ser los más importantes y poderosos. Acechan en pecios espaciales, subcolmenas y ruinas contaminadas por la disformidad, usando sus agudos sentidos para rastrear presas en la oscuridad antes de golpear y masacrar con salvajismo.

EXPOLIAGOR CUERNOFÉRREO

Los líderes de los Expoliadores Impíos son guerreros que han luchado para llegar a la cima de su rebaño. Son asesinos poseedores de una astucia inhumana que utilizan sin piedad.

EXPOLIAGOR PENA DE MUERTE

Los Hombres Bestia son cazadores, y los Expoliadores Impíos son más hábiles en ello que el resto de su especie. Los Pena de Muerte llevan a la batalla grandes gongs de guerra que utilizan para llamar a la caza, dar señas a sus compañeros de rebaño y anunciar la perdición del enemigo.

EXPOLIAGOR FLUJOGREY

Muchos Expoliadores Impíos desean las bendiciones de los dioses. Los Flujogrey han sido dotados de una extremidad extra perfecta para llevar armas adicionales a la batalla. Cuando llegan a la refriega, lanzan una multitud de golpes que son casi imposibles de esquivar.

EXPOLIAGOR PORTALACRAS

Los Expoliadores no dejan de luchar, ya sea por una presa o por un lugar en el orden jerárquico. Pocos duran mucho, pero los que lo hacen tienen cicatrices de muchas heridas. Algunos muestran rudimentarios implantes biónicos en un miembro o un ojo, lo que hace su aspecto aún más temible.

EXPOLIAGOR CUERNOENTRAÑAS

Algunos Expoliadores Impíos albergan una sed de sangre mayor que la de sus compañeros, lanzándose a la batalla con salvaje abandono. La carnicería no se hace esperar, ya que cercenan los brazos y las cabezas de sus enemigos en violentas salpicaduras de vísceras.

EXPOLIAGOR DOMADOR

Los Expoliadores tienen sentidos poderosos, y algunos disfrutan de la sensación de dolor y de provocar sensaciones tortuosas en otros. Los Domadores han sido bendecidos por los dioses con látigos infundidos con poder del empíreo que usan para llevar a los suyos a la furia y para herir al enemigo.

EXPOLIAGOR TRITURADOR

Los Trituradores tienen una rabia y un poder otorgados por la disformidad, lo que les permite atravesar mamparos y asestar devastadores golpes. Aunque llevan máscaras, poseen sentidos mejorados: algunos afirman que los Trituradores ven las almas de sus víctimas mientras las destrozan.





EXPOLIAGOR CHAMÁN

Obscenos predicadores para sus parientes, así como malévolos consejeros de los Cuernoférreos, los Chamanes son capaces de empuñar el poder en bruto del Caos. También son los Chamanes los que dirigen los sangrientos sacrificios rituales de los Expoliadores ante el Pilar del rebaño.

EXPOLIAGOR PUTRECUERNO

Incluso más que el resto de su especie, los Putrecuernos disfrutan especialmente con la destrucción de la tecnología enemiga. Se deleitan en la decadencia y en liberar los productos químicos y las toxinas que la aceleran, ya sea contra una máquina o un ser vivo.

EXPOLIAGOR VÁNDALO

Portadores de inmensos aplastacuerpos a dos manos, los Vándalos tienen una tarea sencilla entre los Expoliadores: destrozar cualquier cosa y persona que su Cuernoférreo desee. Con cada golpe pulverizan armaduras, huesos y carne.

EXPOLIAGOR COMBATIENTE

Elemento principal de las manadas de Expoliadores impíos, los Combatientes tienen un único deber: matar al enemigo. Esto lo hacen con gusto, sabiendo que cuanta más devastación causen, más favor obtendrán del resto de su rebaño, así como de los propios dioses.

“DEBIERON SEGUIR NOS DURANTE KILÓMETROS DESPUÉS DE QUE DESTROZÁRAMOS SU SANTUARIO. HABÍA SIDO UNA MISIÓN FÁCIL, EL EMPERADOR QUISO QUE LLEGÁSEMOS CUANDO APENAS ESTABA DEFENDIDO. NOS TOMAMOS NUESTRO TIEMPO, LO QUEMAMOS TODO Y REZAMOS TODAS LAS ORACIONES DE SANTIFICACIÓN DOS VECES. NOS SORPRENDIERON A APENAS UNA HORA DE MARCHA DE LA BASE, NOS ATACARON POR TODOS LOS LADOS, SE ESCABULLERON DE LAS SOMBRAS Y SE DESLIZARON POR LOS DESNIVELES VERTICALES CON LA MISMA FACILIDAD QUE SI CAMINARAN SOBRE LA HIERBA PLANA. MASACRARON A TODO EL MUNDO. YO FUI EL ÚNICO QUE CONSIGUÍ VOLVER. SI ME HUBIERA QUEDADO, ESTARÍA MUERTO. ¡TENÉIS QUE CREERME!”

- Soldado Yakob Ensz, del 555º de los Rifles de Renda, confesión antes de su ejecución por cobardía

COMANDO DE EXPOLIAGORES IMPÍOS



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

AGENTES

- ↳ 1 agente **CUERNOFÉRREO EXPOLIAGOR IMPÍO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola corrompida; espada sierra corrompida
 - Pistola de plasma; maza bestial
- ↳ 9 agentes **EXPOLIAGOR IMPÍO** elegidos de la siguiente lista:
 - **PENA DE MUERTE**
 - **FLUJOGREY**
 - **PORTALACRAS**
 - **CUERNOENTRAÑAS**
 - **DOMADOR**
 - **TRITURADOR**
 - **CHAMÁN**
 - **PUTRECUERNO**
 - **VÁNDALO**
 - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola automática; maza bestial
 - Pistola automática; cuchilla

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

ARQUETIPOS



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

CUERNOFÉRREO



“PUEDO SABOREAR SU MIEDO EN EL AIRE. APESTAN A DUDA. SUS CORAZONES LATEN CON TANTA FUERZA EN SUS PECHOS QUE PUEDO OÍRLOS DESDE AQUÍ. SABEN QUE LOS RASTREAMOS, PERO NO SABEN NADA MÁS. NO LOS MATÉS AÚN. RASTRÉADLOS UN POCO MÁS, MANTENEDLOS DESPIERTOS EN LA OSCURIDAD. CUANTO MÁS TERROR SUFRAN, MÁS DULCE SERÁ SU CARNE.”

- Cuernoférreo Mircor Sangrehendida, del rebaño de Expoliadores Impíos Garrasnegras

PENA DE MUERTE

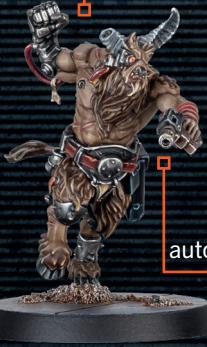


FLUJOGREY

Cuchillas triples

**PORTALACRAS**

Puño biónico

**CUERNOENTRAÑAS**

Cortacráneos

**DOMADOR**

Látigo de púas

**TRITURADOR**

Garras letales

**CHAMÁN**

Báculo de la grey

**PUTRECUERNO**

Cuchilla

Bomba de viruelas

Pistola automática

**VÁNDALO**

Aplastacuerpos

**COMBATIENTE**

Maza bestial

