



THEYN YAEGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rebóltver	4	3+	3/5	Alcance 8"
Escopeta bólter (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
Escopeta bólter (largo alcance)	4	5+	2/2	-
Cuchillo de plasma	4	3+	3/5	Letal 5+

Aventurero veterano: En el paso de preparación de cada fase de estrategia, si este agente está en la zona de aniquilación y no está dentro de la zona de control de agentes enemigos, obtienes 1 punto de Habilidosos.

Convicción total: La primera vez que este agente quedaría incapacitado durante la batalla, no queda incapacitado, le queda 1 herida restante y no puede ser incapacitado durante el resto de la acción. Todos los dados de ataque restantes se descartan (incluyendo los tuyos si este agente está combatiendo o contraatacando).

YAEGIR HERNKYN®, LIGAS DE LOS VOTANN, LÍDER, THEYN

28

FILOFAMILIAR YAEGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cuchillo de plasma arrojado	4	3+	3/5	Alcance 6", Letal 5+, Limitada 1, Silenciosa
Cuchillos de plasma dobles	4	3+	3/5	Incesante, Letal 5+

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

Dureza incontrolable: Si este agente queda incapacitado durante una acción de **Combatir**, puedes golpear al agente enemigo en esa secuencia con uno de tus éxitos sin resolver antes de que este agente sea retirado de la zona de aniquilación.

YAEGIR HERNKYN®, LIGAS DE LOS VOTANN, FILOFAMILIAR

28

FANFARRÓN YAEGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Revólveres implacables	4	3+	3/5	Alcance 9", Incesante, Letal 5+
Puños	3	4+	2/3	-

Negociación implacable: GAMBITO ESTRATÉGICO. Este agente puede efectuar inmediatamente una acción libre de **Disparar** (si tiene una orden de ocultarse, puedes cambiarla por trabarse para hacerlo).

Asesino descarado: Cada vez que este agente incapacita a un agente enemigo con sus revólveres implacables, tira 1D6 por separado por cada agente enemigo distinto a 2" o menos de ese primer agente enemigo y visible para él: si el resultado es mayor que el atributo LPA de ese otro agente enemigo, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

YAEGIR HERNKYN®, LIGAS DE LOS VOTANN, FANFARRÓN

28

TIRADOR YAEGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Lanza MCA (perforablindaje)	5	4+	4/5	Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Bípode*
Lanza MCA (abrefisuras)	5	4+	3/5	Área 2", Pesada (solo Reposicionarse), Bípode*
Lanza MCA (detonador)	5	4+	2/4	Área 3", Pesada (solo Reposicionarse), Bípode*
Puños	3	4+	2/3	-

***Bípode:** Cuando este agente dispara con esta arma, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, esta arma tiene la regla de arma Incesante. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

YAEGIR HERNKYN®, LIGAS DE LOS VOTANN, TIRADOR

28



FERROBRAEK YÆGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rebóltver	4	4+	3/5	Alcance 8"
Pala de trinchera	3	4+	3/4	-

Campo de minas: Tienes 5 marcadores de Campo de minas para la batalla. En el reverso, 3 son minas AP-Pex y 2 están en blanco. Coloca dichos marcadores como un elemento de equipo. Cada uno se coloca bocabajo (sin revelar su naturaleza) a más de 2" de todo otro marcador, punto de acceso, y terreno Accesible, y a más de 6" de la zona de descenso del oponente y de tus otros marcadores de Campo de minas. Cada vez que este agente sea apostado, si no está en la zona de control de agentes enemigos, puede reprogramar uno de tus marcadores de Campo de minas dados la vuelta que esté en su zona de control (voltea el marcador de nuevo).

Minas AP-Pex: Cuando uno de tus marcadores de Campo de minas bocabajo esté en la zona de control de un agente enemigo pero no en la zona de control de agentes **YÆGIR HERNKYN** amigos, voltea. Si está en blanco, no hay efecto. Si es una mina AP-Pex, inflige 3 de daño a ese agente enemigo y tira 1D6: si el resultado es menor que el atributo Salvación del agente enemigo, inflígele daños adicionales iguales al resultado del dado; independientemente del resultado, si no resulta incapacitado, termina su acción, aunque no esté resuelta del todo. Si no puede ser colocado, muévelo el mínimo para poder hacerlo. En cualquier caso, deja el marcador donde está.

YÆGIR HERNKYN, LIGAS DE LOS VOTANN, FERROBRAEK

28

RIFLEFAMILIAR YÆGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle de bobina magnética (oculto)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Penetración 1, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
Rifle de bobina magnética (móvil)	4	3+	3/4	Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
Rifle de bobina magnética (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Penetración 1, Pesada
Puños	3	4+	2/3	-

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

Capa de wërketela: Cuando un agente dispara contra este agente:

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

YÆGIR HERNKYN, LIGAS DE LOS VOTANN, RIFLEFAMILIAR

28

RASTREADOR YÆGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Arco SiNR	4	4+	3/5	Silenciosa
Hacha arrojadiza	4	3+	3/5	Alcance 6", Desgarradora, Limitada 1, Silenciosa
Hacha	4	3+	4/5	-

Visor panespectral: Cuando este agente dispara contra un agente a 6" o menos de él:

- Las armas de este agente tienen la regla de arma Buscadora (Ligero).
- Ese agente no puede estar ofuscado.

Rastreador: Cuando este agente dispare o combata contra un agente usado a 6" o menos de él, las armas de este agente tienen la regla de arma Castigadora.

YÆGIR HERNKYN, LIGAS DE LOS VOTANN, RASTREADOR

28

COMBATIENTE YÆGIR

LPA
2MOV.
5"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rebóltver	4	4+	3/5	Alcance 8"
Escopeta bólter (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
Escopeta bólter (largo alcance)	4	5+	2/2	-
Puños	3	4+	2/3	-
Cuchillo de plasma	4	4+	3/5	Letal 5+

Intrépido: Cada vez que gastes un punto de Habilidosos por este agente, las siguientes reglas tienen prioridad:

- Si sumas 1 a su atributo LPA, en su lugar dura hasta el inicio de su siguiente activación.
- Si recupera heridas perdidas, en su lugar recupera hasta 4.

YÆGIR HERNKYN, LIGAS DE LOS VOTANN, COMBATIENTE

28



COMANDO DE YAEGIRS HERNKYN

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- 1 agente **THEYN YAEGIR HERNKYN**
- 9 agentes **YAEGIR HERNKYN** elegidos de la siguiente lista:
 - **FILOFAMILIAR**
 - **FANFARRÓN**
 - **TIRADOR**
 - **FERROBRAEK**
 - **RIFLEFAMILIAR**
 - **RASTREADOR**
 - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Rebóltver; cuchillo de plasma
 - Escopeta bóltter; puños

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

Puedes gastar 1 de tus puntos de Habilidosos durante cada activación de cada agente **YAEGIR HERNKYN** amigo para hacer una de las siguientes cosas:

- Antes o después de que realice una acción, si no está dentro de la zona de control de los agentes enemigos puedes usar esta regla. En tal caso, suma 1 al atributo LPA de ese agente amigo hasta el final de su activación.
- Cuando se active, si no está dentro de la zona de control de los agentes enemigos recupera hasta 1D3+1 heridas perdidas.

YAEGIR HERNKYN REGLA DE FACCIÓN

HABILIDOSOS

Los Yaegirs Hernkyn son especialistas autosuficientes. También son guerreros hábiles que, al no contar con apoyo externo, se embarcan en misiones equipados para innumerables contingencias. Las escuadras de Yaegirs se adaptan a entornos peligrosos y acciones enemigas con velocidad decisiva.

En el paso de preparación de cada fase de estrategia después de la primera, obtienes puntos de Habilidosos en función del número de agentes **YAEGIR HERNKYN** amigos en la zona de aniquilación que no estén en la zona de control de agentes enemigos. Al final de cada punto de inflexión, descarta tus puntos de Habilidosos.

AGENTES	PUNTOS DE HABILIDOSOS
5+	2
1-4	1

CONTINÚA EN EL REVERSO

YAEGIR HERNKYN REGLA DE FACCIÓN

EXPLORADORES INTRÉPIDOS

Los Yaegirs, primeros de la Familia en pisar nuevos mundos, suelen ser desplegados durante periodos extensos, y son expertos en calibrar y explotar su área de operaciones con rapidez.

GAMBITO ESTRATÉGICO en el primer punto de inflexión. Cada agente **YAEGIR HERNKYN** amigo completamente dentro de tu zona de descenso puede efectuar inmediatamente una acción libre de **Reposicionarse**. Cada uno que lo haga deberá terminar ese movimiento completamente a 4" o menos de tu zona de descenso.



YAEGIR HERNKYN GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de
Convicción
total



Ficha de
Cuchillo
de plasma
arrojado



Ficha de
Hacha
arrojadiza



Puntos de
Habilidoso
(Valores 1 y 2)



Marcador de
Familiar caído



Marcador de
Campo de
minas



Marcador de
Mina AP-Pex



Ficha de
Cartuchos
bólder
estabilizados




Ficha de
Cartuchos
bólder tormenta
de llamas

YAEGIR HERNKYN ARDID DE ESTRATEGIA

ENFRENTAMIENTO OCULTO


Los Yaegirs HERNKYN, como survivalistas veteranos, son cazadores curtidos acostumbrados a acechar y enfrentarse a su presa desde las sombras.

Siempre que un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo dispare, si está tras cobertura desde la perspectiva del blanco, las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada. Ten en cuenta que tu oponente sigue determinando las líneas de tiro para esto (es decir, decide desde qué punto de la peana de su agente se trazan las líneas de tiro).

YAEGIR HERNKYN ARDID DE ESTRATEGIA

ESGRIMA MAESTRA


Los Yaegirs se han entrenado intensamente en el uso de cuchillos de plasma y otras armas de combate cuerpo a cuerpo, y los empuñan con precisión despiadada.

Siempre que un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo combata, o contraataque mientras tiene una orden de ocultarse, suma 1 al atributo Atq de sus armas de combate (hasta un máximo de 4) y estas tienen la regla de arma Equilibrada; si el arma tiene ya esa regla de arma, tiene la regla de arma Incesante en lugar de Equilibrada.

YAEGIR HERNKYN ARDID DE ESTRATEGIA

SUPERVIVIENTES CURTIDOS

Una vida de exploración en la frontera, junto a la fortaleza natural de su especie, hace a los Yaegirs HERNKYN altamente resistentes a las heridas.


La primera vez que un dado de ataque inflija daño a cada agente **YAEGIR HERNKYN**  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).



YAEGIR HERNKYN ARDID DE ESTRATEGIA

EN POSICIÓN


Los Yaegirs Hernkyn acechan a sus enemigos con mucha paciencia, aprovechando el terreno circundante para ocultarse de ojos atentos.

Siempre que un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo tenga una orden de ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p.ej. Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.

YAEGIR HERNKYN ARDID DE TIROTEO

RECIOS



Bajos y fornidos, los Yaegirs Hernkyn aprietan los dientes y soportan heridas que derribarían a otras especies.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente dispare contra un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo; cuando reúnas tus dados de defensa. Cambia los éxitos críticos guardados de tu atacante por éxitos normales (cualquier regla de arma que ya se haya resuelto no se ve afectada, p.ej., Críticos de penetración).

YAEGIR HERNKYN ARDID DE TIROTEO

TODO LO QUE NOS LIGA

Las escuadras de Yaegirs Hernkyn están excepcionalmente unidas y operan con coordinación instintiva.


Usa este ardid de tiroteo cuando se active un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo. Elige otro agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo apostado a 3" o menos de ese agente y visible para él. En cuanto el primer agente quede usado, puedes activar a ese otro agente amigo antes de que active tu oponente, y cuando ese segundo agente amigo quede usado, el oponente puede activar normalmente.


Si se ha utilizado el **GAMBITO ESTRATÉGICO** Negociación implacable de un **FANFARRÓN** este punto de inflexión, este no puede ser ninguno de esos dos agentes.

YAEGIR HERNKYN ARDID DE TIROTEO

NO SE ABANDONA A LA FAMILIA

A su muerte, todos los miembros de la Familia desean volver al Núcleo ancestral de su Heredad. Los Hernkyn combatirán con uñas y dientes para asegurar que ningún caído quede atrás.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo quede incapacitado. Antes de retirar al agente de la zona de aniquilación, retira tu marcador de Familiar caído de la zona de aniquilación (de haberlo), y a continuación colócalo en la zona de control de ese agente. A continuación, ese agente es retirado de la zona de aniquilación de forma normal.

Cuando un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo a 3" o menos de tu marcador de Familiar caído dispare, combata o contraataque, en el paso de tirar dados de ataque, puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal en lugar de descartarlo, o, en su lugar, guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico.



YAEGIR HERNKYN ARDID DE TIROTEO

DEFENSA FÉRREA

La Familia es firme y determinada en la defensa. Mantienen una cadencia de fuego certera y castigadora aunque el enemigo se les acerque.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo termine un movimiento en la zona de control de un agente **YAEGIR HERNKYN** amigo. Elige un agente **YAEGIR HERNKYN** amigo distinto a 6" o menos de ese agente y visible para él, pero que no se encuentre en la zona de control de agentes enemigos. El agente elegido puede realizar una acción libre de **Disparar**. Durante esa acción:

- Puede tomar como blanco a ese agente enemigo aunque esté en la zona de control de un agente amigo.
- No se puedes tomar otros agentes enemigos como blancos válidos.
- No puedes elegir una granada frag o granada perforante, ni un arma con la regla de arma Área o x" Devastadora x (es decir, Devastadora con una distancia).

YAEGIR HERNKYN EQUIPO DE FACCIÓN

CUCHILLOS DE PLASMA

El filo supercalentado de un cuchillo de plasma puede atravesar varios centímetros de metal sólido. Ni la armadura, ni la carne ni el hueso son rivales para tal filo.

Los agentes **YAEGIR HERNKYN** amigos tienen la siguiente arma de combate. Ten en cuenta que algunos agentes ya tienen esta arma pero con mejores atributos; en esos casos, usa la mejor versión, y esa arma tiene la regla de arma Equilibrada durante esta batalla.

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
☞ Cuchillo de plasma	3	4+	3/5

REGLAS DE ARMAS

Letal 5+

YAEGIR HERNKYN EQUIPO DE FACCIÓN

CARTUCHOS BÓLTER ESTABILIZADOS

Modificados con aletas estabilizadoras, estos cartuchos bólder de fabricación especial están diseñados para una puntería y letalidad mejoradas a distancias extremas.

Hasta dos veces por punto de inflexión, cuando un agente **YAEGIR HERNKYN** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una escopeta bólder (largo alcance), puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción, mejora en 1 el atributo Imp de esa arma y suma 1 a ambos atributos Daño de la misma.

YAEGIR HERNKYN EQUIPO DE FACCIÓN

CARTUCHOS BÓLTER TORMENTA DE LLAMAS

Estos proyectiles bólder están cargados de metralla y phosphor, y detonan al hacer impacto emitiendo una nube de letales esquirras ardientes.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **YAEGIR HERNKYN** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una escopeta bólder (corto alcance), puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción, esa arma tiene la regla de arma Área 1".



YAEIR HERNKYN EQUIPO DE FACCIÓN

1 MONO DE CERAMIDA-KV

Los Yaegirs HERNKYN suelen llevar solo blindaje ligero. Estos monos semicerámicos, finos pero resistentes, proporcionan a su usuario una capa de protección adicional.

Siempre que un agente dispare contra un agente **YAEIR HERNKYN** amigo, si el arma a distancia en esa secuencia tiene la regla de arma Área o Ráfaga, puedes repetir uno de tus dados de defensa. Además, los agentes **YAEIR HERNKYN** amigos no se ven afectados por la regla de arma x" Devastadora x (es decir, Devastadora con una distancia) a menos que sean el blanco en esa secuencia.

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

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

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

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plástiacero 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.^{er} Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artilugios aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil, 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.

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



YAEGIRS HERNKYN: 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

OCTUBRE 25


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, HABILIDOSOS

La tabla cambia a:

Agentes	Puntos de Habilidoso
5+	2
1-4	1
0-2	0

Cambia el segundo párrafo y los puntos a:

“Puedes gastar 1 de tus puntos de Habilidosos durante cada activación de cada agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo para hacer una de las siguientes cosas:

- Antes o después de que realice una acción, si no está dentro de la zona de control de los agentes enemigos puedes usar esta regla. En tal caso, suma 1 al atributo LPA de ese agente amigo hasta el final de su activación.
- Cuando se active, si no está dentro de la zona de control de los agentes enemigos recupera hasta 1D3+1 heridas perdidas”.

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE THEYN, REGLA AVENTURERO VETERANO

Cambiar la parte relevante a:

“[...] si este agente [está en la zona de aniquilación](#) y no está en la zona de control de ningún agente enemigo [...]”


AGENTE FERROBRAEK, REGLA CAMPO DE MINAS

Cambia la cuarta frase a:

“Cada uno debe colocarse boca abajo (no se revelan sus especificaciones), a más de 2” de todo otro marcador, punto de acceso [y terreno Accesible](#), y a más de 6” de la zona de descenso de tu oponente y de tus otros marcadores de Campo de minas.”


ARDIDES ESTRATÉGICOS, EN POSICIÓN

Cambiar a:

“Siempre que un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo tenga una orden de ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. [Buscadora](#), Terreno aventajado) [salvo estar a 2” o menos](#).”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, ESGRIMA MAESTRA

Cambiar a:

“Siempre que un agente **YAEGIR HERNKYN**  amigo combata o contraataque mientras tiene una orden de ocultarse, [suma 1 al atributo Atq de sus armas de combate \(hasta un máximo de 4\) y estas tienen la regla de arma Equilibrada](#); [si el arma](#)

tiene ya esa regla de arma, tiene la regla de arma Incesante en lugar de Equilibrada.”

ARDIDES DE TIROTEO, DEFENSA FÉRREA

Elimina el tercer punto:

“Empeora en 1 el atributo Impactar de sus armas.”

EQUIPO DE FACCIÓN, CUCHILLOS DE PLASMA

Añade este texto al final de la segunda frase:

Ten en cuenta que algunos agentes ya tienen esta arma pero con mejores atributos; en esos casos, usa la mejor versión, y esa arma tiene la regla de arma Equilibrada durante esta batalla.”

AGENTES YAEGIRS HERNKYN

2

Las bandas de Hernkyn sirven en las Ligas de los Votann como exploradores y batidores. Recorren el vacío y se infiltran en mundos fronterizos en busca de recursos que explotar. Los Yaegirs son los comandos veteranos de los Hernkyn, encargados de asegurar y proteger los dominios de las Ligas de los Votann en las misiones más peligrosas.



THEYN YAEGIR

Los Theyn entre los Yaegirs Hernkyn son combatientes, exploradores, survivalistas y aventureros enormemente experimentados. Lideran sus bandas con convicción férrea por el servicio que brindará la misión a los Votann.

FILOFAMILIAR YAEGIR

Los Filofamiliares acechan a su presa en silencio, con las hojas avanzadas desactivadas para maximizar la eficiencia y el sigilo. Al golpear con sus cuchillos abrasadores, lo hacen con puñaladas expertas, dejando agujeros humeantes y cauterizados en el cuerpo del enemigo.

FANFARRÓN YAEGIR

Los Fanfarrones desatan sonoras andanadas con sus revólveres implacables. Estos ostentosas demostraciones son una táctica para alejar la atención de sus camaradas Yaegirs y obligar al enemigo a llevar a cabo acciones apresuradas y temerarias.

TIRADOR YAEGIR

Los Tiradores son especialistas de artillería. Armados con un lanza MCA (misil de carga adaptable), pueden recalibrar la naturaleza química de la cabeza explosiva del misil, permitiendo una destrucción generalizada o muerte perforante.

FERROBRAEK YAEGIR

Una vez un equipo está en posición, son los Ferrobraek quienes coordinan las letales medidas de seguridad Yaegirs. Son zapadores maestros y apoyan defensas, socavan rutas enemigas, preparan campos de explosivos de alta producción penetrativa, o minas AP-Pex.



RIFLEFAMILIAR YAEGR

Francotiradores y asesinos sigilosos, estos agentes se abren paso hasta posiciones de disparo ideales sin ser vistos. La capa de wërketela del Riflefamiliar proyecta un campo de energías de camuflaje y ahoga los estallidos del fuego de su rifle magnético de gran rendimiento.

RASTREADOR YAEGR

Los Rastreadores Yaegir son cazadores de recursos, trazas de energía y enemigos. Sus arcos SiNR disparan proyectiles que emplean campos de fuerza para suprimir sus sonoras detonaciones, lo que resulta en estallidos contenidos y arrasadores.

COMBATIENTE YAEGR

Los Hernkyn que combaten como parte de los Yaegirs son algunos de los más duros y hábiles de su recia especie. Ejecutan la agresiva adquisición de la Familia sobre lo que necesite con disparos de escopeta o tajos de cuchillos de plasma.

“NO LO ENTIENDES, HUMANA. NO ESTOY AQUÍ PARA DEBATIR NI PARA LLEGAR A UN ACUERDO. LO QUE TÚ CONSIDERAS TUYO ME LO VOY A LLEVAR PARA MI ESTIRPE. ¿QUIERES NEGOCIAR? TÔRYK, DESENFUNDA NUESTROS ESPECIALISTAS EN NEGOCIACIÓN”.

- Hâvyr Buscaestrellas, Theyn de la Guârdia de Need, Navegantes Lejanos de la Estirpe Thryk

COMANDO DE YAEGIRS HERNKYN

4

YAEGIRS HERNKYN » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **THEYN** **YAEGIR HERNKYN**
- 9 agentes **YAEGIR HERNKYN** elegidos de la siguiente lista:
 - FILOFAMILIAR
 - FANFARRÓN
 - TIRADOR
 - FERROBRAEK
 - RIFLEFAMILIAR
 - RASTREADOR
 - COMBATIENTE con una de las siguientes opciones:
 - Rebóltver; cuchillo de plasma
 - Escopeta bólder; puños

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.

THEYN

Cuchillo de plasma

Escopeta bólder

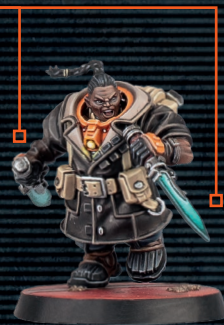


“LA LUMBRE ESTÁ CON NOSOTROS. SIEMPRE. ESTÁ EN EL FUEGO DE LOS REACTORES DE NUESTRAS NAVES EXPLORADORAS. ARDE EN LA GUERRA CUANDO TOMAMOS CUANTO NECESITAMOS. CREPITA EN LA CAMARADERÍA DE LA FAMILIA, EN LOS LAZOS DE LEALTAD. PRENDE EN NUESTROS CORAZONES: UNA FURIA MAGMÁTICA CON LA QUE APLASTAR A QUIENES NOS INJURIAN”.

- Âktul el Adusto, Guerrero Yaegir de la Estirpe de Krönn, Hegemonía Kronus

FILOFAMILIAR

Cuchillos de plasma dobles



FANFARRÓN

Revólveres implacables



TIRADOR

Lanza MCA



FERROBRAEK

Pala de trinchera



RIFLEFAMILIAR

Rifle de bobina magnética



RASTREADOR

Arco SiNR

Hacha



COMBATIENTE

Escopeta bólter

Rebóltver

Cuchillo de plasma

