



LEGIONARIO CAMPEÓN ASPIRANTE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola de plasma (normal)	4	3+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
🔫 Pistola de plasma (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔫 Pistola bólter corrompida	4	3+	3/5	Alcance 8", Desgarradora
👉 Puño de energía	5	4+	5/7	Brutal
➡ Maza de energía	5	3+	4/6	Choque
➡ Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+
➡ Espada sierra corrompida	5	3+	4/5	Desgarradora

A ojos de los dioses: Una vez durante cada activación de este agente, si incapacita a un agente enemigo, suma 1 a su atributo LPA hasta el final de esa activación.

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, LÍDER, CAMPEÓN ASPIRANTE

(32)

LEGIONARIO ELEGIDO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola de plasma (normal)	4	3+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
🔫 Pistola de plasma (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔫 Pistola bólter corrompida	4	3+	3/5	Alcance 8", Desgarradora
➡ Filo daémónico	5	3+	4/7	Letal 5+

Aura daémónica: Siempre que un agente enemigo realice una acción de **Retroceder** estando en la zona de control de este agente, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6: con 3+, ese agente enemigo no puede realizar dicha acción durante esa activación o reacción (los PA gastados en ella se recuperan).

Engullir alma: Después de que este agente combata o contraataque, si no ha resultado incapacitado pero ha sido herido, recupera hasta 1D3+1 heridas perdidas.

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, LÍDER, ELEGIDO

(32)

LEGIONARIO UNGIDO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
➡ Garra daémónica	5	3+	4/5	Desgarradora

Liberar daemon: Una vez por batalla, cuando este agente sea activado, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de la batalla:

- Este agente no puede realizar la acción de **Recoger marcador** o acciones de misión (salvo **Operar portillo**). Si está llevando un marcador, debe realizar inmediatamente una acción de **Colocar marcador** por OPA (esto tiene preferencia sobre todas las demás reglas).
- Los Daños normales y críticos de 4 o más infligen 1 daño menos a este agente. Si este agente tiene la clave NURGLE, no puedes reducir el daño de un dado de ataque en más de 1. Es decir, no puedes usar ambas reglas para reducir un Daño Normal de 4 o más en 2 puntos.
- Su garra daémónica tiene las reglas de armas Incesante y Letal 5+.

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, UNGIDO

(32)

LEGIONARIO ACÓLITO FUEGOIMPÍO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
🔥 Estallido ígneo	4	3+	3/4	Área 2", 1" Devastadora 1, Saturación, Psíquica
🔥 Drenaje vital	5	3+	3/3	Saturación, Psíquica, Drenar vida*
➡ Daga impía	5	3+	3/4	Desgarradora, Psíquica, Drenar vida*

Drenar vida: Cuando elijas esta arma, puedes usar esta regla. Si lo haces, al inicio del paso de Resolver dados de ataque, puedes elegir un agente **LEGIONARIO** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Por cada dado de ataque que resuelvas en ese paso e inflijas daño, el agente amigo elegido recupera 1 herida perdida, o 1D3 heridas perdidas si era un éxito crítico. No puedes usar esta regla de arma más de una vez por punto de inflexión.

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, ACÓLITO FUEGOIMPÍO

(32)



LEGIONARIO CARNICERO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
	Hacha sierra a dos manos	5	4+	5/7	Brutal

Acometida devastadora:

- Siempre que este agente combata o contraataque, los agentes enemigos no pueden apoyar.
- Al final de la activación o reacción de cada agente enemigo, puedes elegir a un agente enemigo a 2" o menos de este agente. Este agente puede realizar una acción libre de **Cargar** (para ello, puedes cambiar su orden a **Trabarse**), pero no puede moverse más de 2" y debe terminar dicho movimiento en la zona de control del agente enemigo elegido.

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, CARNICERO

(32)

LEGIONARIO TIRADOR



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
	Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
	Rifle de fusión	4	3+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
	Rifle de plasma (normal)	4	3+	4/6	Penetración 1
	Rifle de plasma (sobrecarga)	4	3+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
	Puños	4	3+	3/4	-

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, TIRADOR

(32)

LEGIONARIO TIRADOR PESADO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Bólter pesado (concentrado)	5	3+	4/5	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
	Bólter pesado (barrido)	4	3+	4/5	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Ráfaga 1"
	Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
	Lanzamisiles (frag)	4	3+	3/5	Área 2", Pesada (solo Reposicionarse)
	Lanzamisiles (perforante)	4	3+	5/7	Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
	Cañón ametrallador Segador (concentrado)	5	3+	3/4	Castigadora, Incesante, Pesada (solo Reposicionarse)
	Cañón ametrallador Segador (barrido)	4	3+	3/4	Castigadora, Incesante, Pesada (solo Reposicionarse), Ráfaga 2
	Puños	4	3+	3/4	-

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, TIRADOR PESADO

(32)

LEGIONARIO PORTADOR DEL ICONO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
	Bólter	4	3+	3/4	-
	Espada sierra	5	3+	4/5	-
	Puños	4	3+	3/4	-

Portador del icono: Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuese 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

Favor de los Dioses Oscuros: En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, si este agente controla un marcador de objetivo que no ha sido mancillado, ese marcador se considera mancillado durante la batalla y ganas 1PM. Si algún agente (amigo o enemigo) ha mancillado un marcador de objetivo, no puedes mancillar dicho marcador de objetivo.

LEGIONARIO, CAOS, ASTARTES HEREJES, PORTADOR DEL ICONO

(32)



LEGIONARIO LACERADOR



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Filos de desollar	5	3+	3/5	Letal 5+

Reflejos feroz: Siempre que este agente contraataque, tú resuelves el primer dado de ataque (es decir, el defensor antes que el atacante).

Desmembramiento horripilante: Siempre que este agente incapacite a un agente enemigo al combatir o contraatacar, elige otro agente enemigo distinto a 3" o menos de él y visible para él, o a 3" o menos del agente enemigo incapacitado. Resta 1 al atributo LPA de ese agente enemigo hasta el final de su siguiente activación.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

LEGIONARIO. CAOS. ASTARTES HEREJES. LACERADOR

32

LEGIONARIO LACERADOR



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
 3	 6"	 3+	 16

MARCA MACABRA

2PA

- Coloca tu marcador Macabro en la zona de control de este agente.

 - Siempre que un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de tu marcador Macabro, tu oponente debe gastar 1 PA adicional para que ese agente enemigo realice la acción de **Recoger marcador** o acciones de misión.
 - Al determinar el control de un marcador, el atributo LPA total de los agentes enemigos que lo disputan se considera como si fuese 1 menos, si al menos uno de esos agentes enemigos se encuentra a 3" o menos de tu marcador Macabro. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

- ◆ Este agente solo puede realizar esta acción una vez por batalla, y no puede realizarla si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

LEGIONARIO COMBATIENTE



LPA MOV. SALV. HERIDAS

3	6"	3+	14
---	----	----	----

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Bólter	4	3+	3/4	-
Espada sierra	5	3+	4/5	-
Puños	4	3+	3/4	-

Pacto infernal: Una vez por batalla, cuando un agente **COMBATIENTE LEGIONARIO** amigo se active, puedes usar esta regla. Si lo haces, cambia su clave Marcas del Caos.

LEGIONARIO CAOS ASTARTES HERE IES COMBATIENTE

32

NOTAS.



COMANDO LEGIONARIOS

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- ↳ 1 agente **LEGIONARIO** elegido de la siguiente lista:
 - **CAMPEÓN ASPIRANTE** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Pistola de plasma o pistola bólter corrompida
 - Arma de energía, espada sierra corrompida, maza de energía o puño de energía
 - **ELEGIDO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola de plasma; filo daemónico
 - Pistola bólter corrompida; filo daemónico
- ↳ 5 agentes **LEGIONARIO** elegidos de la siguiente lista:
 - **UNGIDO**
 - **ACÓLITO FUEGOIMPÍO**
 - **CARNICERO**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter; lanzallamas; puños
 - Pistola bólter; rifle de fusión; puños
 - Pistola bólter; rifle de plasma; puños
- **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter; bólter pesado; puños
 - Pistola bólter; lanzamisiles; puños
 - Pistola bólter; cañón ametrallador Segador; puños
- **PORTADOR DEL ICONO** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; espada sierra
- **LACERADOR**
- **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; espada sierra

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

LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

MARCAS DEL CAOS

Al jurar pactos con los Poderes Ruinosos, los Legionarios pueden volverse más poderosos. Pero esos acuerdos suelen tener un precio...

Siempre que elijas un agente **LEGIONARIO** para la batalla, debes elegir una de las siguientes claves para que la tenga durante esta batalla: **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH**, **TZEENTCH**, **ABSOLUTO**. Cada agente puede tener una clave distinta, pero un agente **ACÓLITO FUEGOIMPÍO** no puede tener la clave **KHORNE**.

Los agentes **LEGIONARIO** amigos tienen una regla adicional determinada por esta clave. Además, los ardides de **LEGIONARIO** tienen beneficios adicionales para los agentes con la clave relevante.

LAS OPCIONES DE MARCA DEL CAOS SE PRESENTAN EN CARTAS PROPIAS

LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

MARCAS DEL CAOS

KHORNE

Acometida iracunda

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





LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

MARCAS DEL CAOS

NURGLE

Vigor repugnante

Siempre que se infila Daño normal de 3 o más a este agente, tira 1D6: con 5+, se le infila 1 daño menos.



LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

MARCAS DEL CAOS

SLAANESH

Agilidad antinatural

Suma 1" al atributo Movimiento de este agente.



LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

MARCAS DEL CAOS

TZEENTCH

Guía empírica

Las armas a distancia de este agente tienen la regla de armas Severa.



LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

MARCAS DEL CAOS

ABSOLUTO

Incursores feroces

Cuando este agente dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo a 6" o menos de él, las armas de este agente tienen la regla de armas Incesante.





LEGIONARIOS REGLA DE FACCIÓN

ASTARTES

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

Durante la activación de cada agente **LEGIONARIO** amigo, puede realizar o bien dos acciones de **Combatir**, o bien dos acciones de **Disparar**. Si se decide realizar dos acciones de **Disparar**, debe seleccionarse para al menos una de ellas una pistola bólter, un bólter o una pistola bólter corrompida.

Cada agente **LEGIONARIO** amigo puede reaccionar sin importar cuál sea su orden.

LEGIONARIOS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Marca del Caos de Khorne



Ficha de Marca del Caos de Nurgle



Ficha de Marca del Caos de Tzeentch



Ficha de Marca del Caos de Slaanesh



Ficha de Marca del Caos Absoluto



Ficha de Liberar daemon



Ficha de Balas corrompidas



Ficha de Armadura con salvaguardas



Marcador Macabro

LEGIONARIOS ARDID DE ESTRATEGIA

SANGRE PARA EL DIOS DE LA SANGRE

Sedientos de sangre, ansiosos por luchar y cargados de furia incontrolable, los Legionarios atacan con un poderío alimentado por la ira.

Siempre que un agente **LEGIONARIO** amigo (salvo **KHORNE**) combata, la primera vez que golpees durante esa secuencia infinge 1 daño adicional (hasta un máximo de 7).

Suma 1 a ambos atributos Daño de las armas de combate de los agentes **LEGIONARIO KHORNE** amigos (hasta un máximo de 7).

LEGIONARIOS ARDID DE ESTRATEGIA

IMPLACABLE

Potenciados por su fuerza transhumana y los dones de sus patrones daémónicos, los Legionarios son monstruosamente resistentes.

Siempre que un agente dispare a un agente **LEGIONARIO** amigo, las armas con la regla de arma Penetración 1 tienen en su lugar la regla de arma Críticos de penetración 1.

Siempre que un agente dispare contra un agente **LEGIONARIO NURGLE** amigo, las armas con la regla de arma Penetración 1 tienen la regla de arma Críticos de Penetración 1 en su lugar.



LEGIONARIOS

ARDID DE ESTRATEGIA

VELOCIDAD MERCURIAL

Entre los Astartes Herejes, algunos poseen una velocidad de carrera y una agilidad inhumanas con las que confunden al enemigo.

Cuando un agente **LEGIONARIO** amigo que realizó durante este punto de inflexión una acción en la que movió combata o contraataque, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de combate del agente enemigo.

Siempre que un agente dispare a un agente **LEGIONARIO SLAANESH** amigo a más de 6" de él que haya realizado una acción en la que se moviera durante este punto de inflexión, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas del agente enemigo.

En todos los casos de este ardido, eso no se acumula con estar lesionado.

LEGIONARIOS

ARDID DE ESTRATEGIA

HADOS CAPRICHOSOS

Gracias a sus reacciones sobrehumanas, un guerrero Astartes Herejes puede usar con gran efectividad incluso atisbos fraccionados de sucesos futuros.

Cuando un agente **LEGIONARIO** amigo dispare contra un agente enemigo apostado, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada.

Cuando un agente dispara contra un agente **LEGIONARIO TZEENTCH** amigo apostado, en el paso de Tirar dados de defensa, si guardas algún éxito crítico puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal, en lugar de descartarlo.

LEGIONARIOS

ARDID DE TIROTEO

MASACRE SIN FIN

Incluso al borde de la muerte, los devotos de Khorne utilizan sus últimas energías para matar en nombre del Dios de la Sangre.

Usa este ardido de tiroteo cuando un agente **LEGIONARIO KHORNE** amigo resulte incapacitado mientras combate o contraataca. En esa secuencia puedes golpear al agente enemigo con uno de tus éxitos sin resolver, antes de retirarlo de la zona de aniquilación.

LEGIONARIOS

ARDID DE TIROTEO

MUTABILIDAD Y CAMBIO

Tzeentch otorga a sus seguidores más devotos toda clase de mutaciones extrañas, algunas de las cuales pueden incluso resultar beneficiosas.

Usa este ardido de tiroteo cuando un agente **LEGIONARIO TZEENTCH** amigo sea activado. Hasta el final de la activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA, pero no puede realizar la misma acción más de 1 vez durante esa activación.

Si es un agente combatiente, la clave Marcas del Caos de ese agente no puede cambiar durante este punto de inflexión (ver la regla adicional Pacto infernal).



LEGIONARIOS ARDID DE TIROTEO

AURA MALIGNA

Quienes juran lealtad a Nurgle pueden recibir su favor. Algunos incluso son capaces de proyectar un aura de descomposición miasmática.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **LEGIONARIO NURGLE** amigo realice una acción de **Disparar**, al elegir un blanco válido. Hasta el final de esa acción, si ese agente dispara contra un agente enemigo a 3" o menos de él (incluyendo posibles blancos secundarios), las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma Penetración 1.

LEGIONARIOS ARDID DE TIROTEO

FASCINACIÓN ENFERMIZA

Slaanesh otorga a los fieles la capacidad de dejar indispuesto al rival mediante una velocidad deslumbrante, auras perfumadas incapacitantes y proyecciones sonoras horripilantes.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **LEGIONARIO SLAANESH** amigo, antes o después de que realice una acción. Elige un agente enemigo a 4" o menos de ese agente amigo y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente enemigo, resta 1 a su atributo LPA.

LEGIONARIOS EQUIPO DE FACCIÓN

ARMADURA CON SALVAGUARDAS

Adornada con iconos profanos, llena de escrituras infernales y bendecida por los Poderes Ruinosos, esta servoarmadura posee una resistencia impía.

GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige un agente **LEGIONARIO** amigo. Hasta el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, el atributo Salvación de ese agente cambia a 2+.

LEGIONARIOS EQUIPO DE FACCIÓN

BALAS CORROMPIDAS

Sometidas a rituales viles, estas balas de bólter están imbuidas de corrupción.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **LEGIONARIO** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas un bólter o una pistola bólter, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción el arma en cuestión tiene la regla de armas Desgarradora.



LEGIONARIOS EQUIPO DE FACCIÓN

TALISMANES DEL CAOS

Quienes llevan los talismanes de los Poderes Ruinosos pueden recibir grandes dones, pero esto siempre tiene un precio.

GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige una clave Marcas del Caos. Una vez durante cada una de sus activaciones, cuando un agente **LEGIONARIO** amigo que tenga esa clave dispare, combata o contraataque y saques dos o más fallos, puedes infligir 1D3 daños a ese agente amigo para descartar uno de ellos y guardar el otro como un éxito normal en su lugar. Ten en cuenta que, si era la acción de **Disparar** y ese daño incapacita a ese agente amigo, la acción no termina (continúa la secuencia con tus dados de ataque exitosos).

LEGIONARIOS EQUIPO DE FACCIÓN

FILOS MALÉFICOS

Estos filos, rebosantes de energía daemónica, están sedientos de sangre.

Los agentes **LEGIONARIO** amigos tienen la siguiente arma de combate durante esta batalla:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
Filo maléfico	5	3+	3/4

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

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

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 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.

NOTAS:

NOTAS:



LEGIONARIOS: 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.

ARDIDES DE TIROTEO, MUTABILIDAD Y CAMBIO

Cambia la segunda frase a:

“Hasta el final de la activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA, pero no puede realizar la misma acción más de 1 vez durante esa activación”.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, IMPLACABLE

Clave “**NURGLE**” movida a otro párrafo, párrafos reordenados, y primer párrafo cambiado por:

“Siempre que un agente dispare a un agente **LEGIONARIO** amigo, las armas con la regla de arma Penetración 1 tienen en su lugar la regla de arma Críticos de penetración 1”.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, SANGRE PARA EL DIOS DE LA SANGRE

Cambia la parte relevante del primer párrafo por:

“[...] infinge 1 daño adicional (**hasta un máximo de 7**).”

Cambia la parte relevante del segundo párrafo por:

“armas de combate de los agentes **LEGIONARIO** **KHORNE** amigos (**hasta un máximo de 7**).”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, VELOCIDAD MERCURIAL

Cambia los dos primeros párrafos a:

“Cuando un agente **LEGIONARIO** amigo que durante este punto de inflexión haya realizado una acción en la que se haya movido combata o contraataque, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de combate del agente enemigo.

Cuando un agente dispare contra un agente **LEGIONARIO** **SLAANESH** amigo a más de 6” de él que durante este punto de inflexión haya realizado una acción en la que se haya movido, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas del agente enemigo.”

ARDIDES DE TIROTEO, MUTABILIDAD Y CAMBIO

Añade este texto al final del primer párrafo...

“Si es un agente **GUERRERO**, la clave Marcas del Caos de ese agente no puede cambiarse durante este turno de inflexión (ver regla adicional Pacto Infernal).”

AGENTE ELEGIDO, ENGULLIR ALMA

Cambiar a:

Engullir alma: Después de que este agente combata o contraataque, si no ha resultado incapacitado pero ha incapacitado a su vez a un agente enemigo o ha infligido Daño crítico durante esa secuencia, recupera 1D3+1 heridas perdidas.

AGENTE UNGIDO, LIBERAR DAEMON

Añade este texto al final del segundo punto:

“Si este agente tiene la clave **NURGLE**, no puedes reducir el daño de un dado de ataque en más de 1. Esto significa que no puedes usar ambas reglas para reducir en 2 un Daño normal de 4 o más.”

AGENTE ACÓLITO FUEGOIMPÍO, REGLA DE ARMA DRENAR VIDA

Cambiar a:

“Cuando elijas esta arma, puedes usar esta regla. Si lo haces, al inicio del paso Resolver dados de ataque, puedes elegir un agente **LEGIONARIO** amigo a 6” o menos de este agente y visible para él. Por cada dado de ataque que resuelvas durante ese paso que inflija daño, ese agente amigo recupera 1 herida

perdida, o 1D3 heridas perdidas si fue un éxito crítico. Solo puedes usar esta regla de arma 1 vez por punto de inflexión."

AGENTE PORTADOR DEL ICONO, FAVOR DE LOS DIOSES OSCUROS

Cambiar a:

"En el Paso de preparación de cada fase de estrategia, si este agente controla un marcador de objetivo que no esté mancillado, ese marcador de objetivo está mancillado para la batalla y ganas 1PM. Ten en cuenta que si algún agente (incluidos agentes enemigos) ha mancillado un marcador de objetivo, no puedes mancillar ese marcador de objetivo."

AGENTE COMBATIENTE, PACTO INFERNAL

Cambiar a:

"1 vez por batalla, cuando un agente **LEGIONARIO** o **COMBATIENTE** amigo sea activado, puedes usar esta regla. Si lo haces, cambia la clave **Marcas del Caos** de ese agente."

AGENTES LEGIONARIOS

Los comandos de Legionarios son veteranos resentidos con siglos de experiencia de combate. Algunos son poco más que asesinos feroces que solo desean saquear, masacrar y robar. Otros son adoradores devotos de los Dioses Oscuros y tratan de realizar rituales impíos con la esperanza de satisfacer a sus patrones infernales y obtener mayores poderes.

2

LEGIONARIO ELEGIDO

Los Elegidos se cuentan entre los Astartes Herejes más experimentados y dedicados. Cuentan con un trato de favor interno, que les permite llevar armas y armaduras más imponentes y poderosas, y también superan a sus hermanos en rencor y determinación homicida.

LEGIONARIO CAMPEÓN ASPIRANTE

Los Campeones Aspirantes son los más fuertes y despiadados entre los suyos. Estos guerreros ensangrentados imponen su voluntad mediante brutales demostraciones de fuerza para ganar el favor de los dioses.

LEGIONARIO COMBATIENTE

Los Astartes Herejes son guerreros sobrehumanos, con la fuerza, velocidad, resistencia y agudeza mental que eso conlleva. Pero estos han dado la espalda al Imperium.

LEGIONARIO TIRADOR

Armados con lanzallamas, los Astartes Herejes calcinan filas de infantería ligera. Con rifles de fusión destruyen búnkeres acorazados, y con rifles de plasma son una amenaza para las tropas enemigas más pesadas.

LEGIONARIO TIRADOR PESADO

Los Astartes Herejes equipados con armas pesadas aportan una potencia de fuego antiinfantería y antiblindaje devastadora, y pueden poner en jaque grandes franjas de terreno.

LEGIONARIO UNGIDO

Algunos Astartes Herejes ansían poder a cualquier precio, y se entregan por completo al Caos, convirtiéndose en huéspedes voluntarios para criaturas inmateriales de la disformidad. Este proceso es lento y doloroso, y aquellos en las primeras fases se conocen como Ungidos.





LEGIONARIO CARNICERO

Los Carniceros son dementes sedientos de sangre, Astartes Herejes que han abandonado toda sutilidad en combate. Lanzan golpes furibundos con enormes hachas sierra que desmembran al enemigo.

LEGIONARIO LACERADOR

Torturar e infilir dolor se convierten casi en una adicción para algunos Astartes Herejes. Quienes se entregan a esa propensión se conocen como Laceradores, y acechan el campo de batalla en busca de presas que atormentar.

LEGIONARIO PORTADOR DEL ICONO

Muchos comandos de Astartes Herejes incluyen Portadores de Iconos, guerreros que enarbolan tótems, estandartes o emblemas dedicados a la gloria de los Dioses Oscuros.

LEGIONARIO ACÓLITO FUEGOIMPÍO

Los Acólitos Fuegoimpío son psíquicos a quienes los Dioses del Caos han otorgado tenebrosos poderes empíreos, que usan indiscriminadamente contra sus enemigos. Además, pueden imbuir sus armas de filo con el poder de la disformidad.

"LOS DIOSES NOS CONTEMPLAN. EL SAQUEADOR NOS CONTEMPLA. NADIE PUEDE OPOSERSE A NOSOTROS, AUNQUE ALGUNOS LO INTENTAN. NUNCA ME CANSARÉ DE OBSERVAR COMO LA VIDA ESCAPA DE SUS OJOS CUANDO MI ESPADA LES PERFORA EL CORAZÓN."

- Vrekhon Harst de la Legión Negra

COMANDO DE LEGIONARIOS



AGENTES

- ↳ 1 agente **LEGIONARIO** elegido de la siguiente lista:
 - **CAMPEÓN ASPIRANTE** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Pistola de plasma o pistola bólter corrompida
 - Arma de energía, espada sierra corrompida, maza de energía o puño de energía
 - **ELEGIDO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola de plasma; filo daemónico
 - Pistola bólter corrompida; filo daemónico
- ↳ 5 agentes **LEGIONARIO** elegidos de la siguiente lista:
 - **UNGIDO**
 - **ACÓLITO FUEGOIMPÍO**
 - **CARNICERO**
 - **PORTADOR DEL ICONO** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; espada sierra
 - **LACERADOR**
 - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; espada sierra
 - **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter; lanzallamas; puños
 - Pistola bólter; rifle de fusión; puños
 - Pistola bólter; rifle de plasma; puños
 - **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter; bólter pesado; puños
 - Pistola bólter; lanzamisiles; puños
 - Pistola bólter; cañón ametrallador Segador; puños

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

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

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

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

CAMPEÓN ASPIRANTE

Pistola de plasma

Maza de energía



ELEGIDO

Pistola de plasma

Filo daemónico



ACÓLITO FUEGOIMPÍO

Estallido ígneo

Daga impía



UNGIDO

Garra daémónica



Pistola bólter

LACERADOR

Filos de desollar

**CARNICERO**

Hacha sierra a dos manos

**TIRADOR**

Lanzallamas



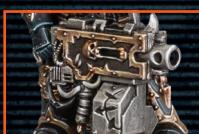
Rifle de fusión



Rifle de plasma

**TIRADOR PESADO**

Bólter pesado



Cañón ametrallador Segador



Lanzamisiles

**PORTADOR DEL ICONO**

Pistola bólter

Bólter

Espada sierra

COMBATIENTE

Bólter



Espada sierra

Pistola bólter

