



## VISIONARIO AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

| NOMBRE                         | ATQ | IMP | DAÑO | REGLAS DE ARMAS                                       |
|--------------------------------|-----|-----|------|---|
| Pistola bólter                 | 4   | 3+  | 3/4  | Alcance 8"  |
| 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, Sobrecaleamiento |
| Cuchilla sierra de Nostramo    | 5   | 3+  | 4/5  | 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+  |

LAS REGLAS SIGUEN EN LA OTRA CARA ►

GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, LÍDER, VISIONARIO

(32)

## VISIONARIO AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

**Clarividencia: PSÍQUICA.** En el paso de preparación de cada fase de estrategia, ganas 1D3 puntos de Clarividencia. Al final de cada punto de inflexión, descarta tus puntos de Clarividencia. Puedes gastar tus puntos de Clarividencia en la fase de tiroteo tal como se indica a continuación (no puedes usar cada una de las siguientes reglas más de una vez por punto de inflexión):

- **Corazonada: PSÍQUICA.** Cuando sea tu turno de activar un agente amigo, puedes gastar 1 de tus puntos de Clarividencia para saltarte esa activación.
- **Portento: PSÍQUICA.** Cuando un dado de ataque inflige Daño normal a este agente, puedes gastar 1 de tus puntos de Clarividencia para ignorar ese daño infligido.

No puedes ganar ni gastar tus puntos de Clarividencia si este agente está incapacitado.

### PREMONICIÓN 1PA

► **PSÍQUICA.** Gasta 1 de tus puntos de Clarividencia para ganar 1PM.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni más de una vez por punto de inflexión.

## SIEMBRAMIEDOS AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

| NOMBRE                                     | ATQ | IMP | DAÑO | REGLAS DE ARMAS  |
|--|-----|-----|------|--|
| Pistola bólter con mirilla (corto alcance) | 4   | 3+  | 3/4  | Alcance 8", Letal 5+   |
| Pistola bólter con mirilla (largo alcance) | 4   | 3+  | 3/4  | -  |
| Vial de terrortoxinas                      | 5   | 3+  | 2/0  | Alcance 6", Área 2", Devastadora 3, Limitada 1, Saturación, Terrortoxinas* |
| Filo contaminado                           | 5   | 3+  | 3/5  | Terrortoxinas*   |

\*Terrortoxinas: En el paso de resolver dados de ataque, si infinges daño con algún éxito crítico, el agente contra el que se esté usando esta arma gana una de tus fichas de Terrortoxinas (si no tiene ya una).

Veneno de terrortoxinas: Siempre que se active un agente que tenga 1 de tus fichas de terrortoxinas, infíglele 1D3 daños.

LAS REGLAS SIGUEN EN LA OTRA CARA ►

GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, SIEMBRAMIEDOS

(32)

## SIEMBRAMIEDOS AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

### ENVENENAR OBJETIVO 1PA

► Elige un marcador de objetivo que controle este agente; este gana una de tus fichas de Terrortoxinas. No puede ser un marcador de objetivo que esté en la zona de control de agentes enemigos o que tenga ya una de tus fichas de Terrortoxinas. La primera vez que ese marcador de objetivo esté en la zona de control de un agente enemigo que no tenga una de tus fichas de Terrortoxinas, ese agente gana esa ficha de Terrortoxinas, y a continuación infíglele 2D3 daños (si es durante una acción, al final de dicha acción).

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



## TIRADOR AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

### NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

|                              |   |    |     |   |
|------------------------------|---|----|-----|---|
| Pistola bólter               | 4 | 3+ | 3/4 | Alcance 8"                                  |
| Lanzallamas                  | 4 | 2+ | 3/3 | Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación           |
| 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 | -   |

GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, TIRADOR

(32)

## TIRADOR PESADO AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

### NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

|                             |   |    |     |  |
|-----------------------------|---|----|-----|--|
| Pistola bólter              | 4 | 3+ | 3/4 | Alcance 8"   |
| 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" |
| Lanzamisiles (frag)         | 4 | 3+ | 3/5 | Área 2", Pesada (solo Reposicionarse)                              |
| Lanzamisiles (perforante)   | 4 | 3+ | 5/7 | Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)                        |
| Puños                       | 4 | 3+ | 3/4 | -  |

GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, TIRADOR PESADO

(32)

## AULLADOR AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

### NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

|                  |   |    |     |                     |
|------------------|---|----|-----|---------------------|
| Garras relámpago | 5 | 3+ | 4/5 | Incesante, Letal 5+ |
|------------------|---|----|-----|---------------------|

**Aullador:** Cuando un agente enemigo a 3" o menos de este agente dispare, combata o contraataque, tu oponente no podrá repetir sus dados de ataque.

**Apetito por la残酷:** Cuando este agente combate contra un agente enemigo herido, las garras relámpago de este agente tienen la regla de arma Letal 4+.

GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, AULLADOR

(32)

## ROBAPIELES AMO DE LA NOCHE



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 14

### NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

|                          |   |    |     |              |
|--------------------------|---|----|-----|--------------|
| Pistola bólter           | 4 | 3+ | 3/4 | Alcance 8"   |
| Archa sierra de Nostramo | 5 | 3+ | 4/6 | Desgarradora |

**Arrancadle la piel:** Una vez por punto de inflexión, cuando este agente incapacite a un agente enemigo en su zona de control, puedes elegir a otro agente enemigo a 6" o menos de este agente o del agente enemigo incapacitado y visible para él. Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, ese otro agente enemigo no puede controlar marcadores ni realizar acciones de **Recoger marcador** ni de misión.

**Tirano de los pozos de desollado:** Cuando este agente combate o contraataca, el Daño Normal y Crítico de 3 o más le infinge 1 daño menos.

GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, ROBAPIELES

(32)



## VENTRILOKAR AMO DE LA NOCHE



LPA MOV. SALV. HERIDAS

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

**Portaicono:** Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 mayor. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.

## IMITACIÓN DESCONCERTANTE

1PA

► **PSÍQUICA**. Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente, y a continuación elige una de las siguientes opciones para ese agente enemigo (solo puedes elegir cada opción una vez por batalla):

- Hasta el final de su siguiente activación, resta 1 a su atributo LPA.
  - Cambia su orden.
  - Realiza una acción libre de **Correr** con él (indica a tu oponente la localización a la que se moverá).

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

**GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, VENTRILOKAR**

32

## **COMBATIENTE AMO DE LA NOCHE**



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

| 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  | -               |

**Atormentador cruel:** Cuando este agente dispara, combata o contraataca contra un agente enemigo lesionado o contra un agente enemigo con un atributo Heridas de 7 o menos, las armas de este agente tienen la regla de arma Letal 5+.

**GARRA NÉMESIS, CAOS, ASTARTES HEREJES, COMBATIENTE**

32

## **NOTAS:**

## **NOTAS:**



## COMANDO GARRA NÉMESIS

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, BUSCAR Y DESTRUIR

### AGENTES

↳ 1 agente **VISIONARIO GARRA NÉMESIS** con una de las siguientes opciones:

- Pistola bólter; puño de energía
- Pistola bólter; maza de energía
- Pistola bólter; arma de energía
- Pistola de plasma; cuchilla sierra de Nostramo

↳ 5 agentes **GARRA NÉMESIS** elegidos de la siguiente lista:

- **SIEMBRAMIEDOS**
- **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

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

- **AULLADOR**
- **ROBAPIELES**
- **VENTRILOKAR**
- **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
  - Pistola bólter; espada sierra
  - Bólter; puños

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

## GARRA NÉMESIS REGLA DE FACCIÓN

### ASTARTES

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

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

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

## GARRA NÉMESIS REGLA DE FACCIÓN

### ATAVIADOS DE MEDIANOCHE

Los Amos de la Noche son uno con la oscuridad, empleándola a la vez como un aliado y como un arma.

Cuando un agente enemigo dispara contra un agente **GARRA NÉMESIS** amigo, dicho agente amigo está ofuscado si se cumplen ambas condiciones siguientes:

- Se encuentra a más de 8" de agentes enemigos para los que sea visible.
- Tiene terreno Pesado en su zona de control, o cualquier parte de su peana se encuentra bajo terreno Aventajado.



## GARRA NÉMESIS® GUÍA DE MARCADORES Y FICHAS



Ficha de Portento



Ficha de Terrortoxinas



Ficha de Arrancadle la piel



Ficha de Imitación desconcertante



Ficha de Envenenar objetivo



Ficha de Trofeos atroces



Puntos de Clarividencia  
(valores 1 y 2)

## GARRA NÉMESIS® ARDID DE ESTRATEGIA

### VENIMOS A POR VOSOTROS

Los Amos de la Noche golpean a gran velocidad, utilizando la sorpresa y el terror para aniquilar a sus enemigos antes siquiera de que puedan alzar sus armas en respuesta.

Cuando un agente GARRA NÉMESIS® amigo es activado, si la primera acción que lleva a cabo durante esa activación es una acción de **Cargar**, al terminar su movimiento durante dicha acción puedes infligir 1D3 daños a un agente enemigo en su zona de control.

## GARRA NÉMESIS® ARDID DE ESTRATEGIA

### LA CAZA NEGRA

Un terrible mal arde en los corazones gemelos de cada Amo de la Noche, y no hay nada que le proporcione mayor placer que juguetear con una presa herida.

Cuando un agente GARRA NÉMESIS® amigo dispara, combate o contraataca contra un agente enemigo herido, puedes repetir uno de tus dados de ataque.

## GARRA NÉMESIS® ARDID DE ESTRATEGIA

### AVISTAR LA PRESA

Los Amos de la Noche parecen capaces de sentir el miedo de sus presas, lo que les permite cazar a las más cobardes con una precisión perfecta.

Cuando elijas un blanco válido para un agente GARRA NÉMESIS® amigo, los agentes enemigos a 6" o menos de él no podrán usar terreno Ligero como cobertura. Esto puede permitir que esos agentes sean tomados como blanco (suponiendo que sean visibles), pero no les niega la salvación por cobertura de la que dispongan.



## GARRA NÉMESIS• ARDID DE ESTRATEGIA

### VOLVER A LA OSCURIDAD

Los Amos de la Noche se mueven de una sombra a otra con una agilidad y una velocidad que contradicen su corpulencia transhumana.

Un agente **GARRA NÉMESIS•** amigo puede realizar de inmediato una acción libre de **Retroceder** o **Reposicionarse**, pero debe terminar dicho movimiento con terreno Pesado en su zona de control, o con cualquier parte de su peana debajo de terreno Aventajado. Además, no puede mover más de 4" durante esa acción y no puede terminar ese movimiento más cerca de agentes enemigos de lo que estaba (en una zona de aniquilación que use las reglas de combate cerrado, p.ej. Zona de aniquilación: Horcaombría, ignora el terreno Muro al determinar esto).

## GARRA NÉMESIS• ARDID DE TIROTEO

### VOCOGRITO

Al modular la frecuencia de sus vocounidades montadas en el casco, los agentes de los Amos de la Noche pueden soltar un grito aterrador capaz de aturdir a un enemigo.

Usa este ardid de tiroteo cuando tu oponente vaya a activar un agente enemigo visible para un agente **GARRA NÉMESIS•** amigo. Tira 1D6: si el resultado es mayor que el atributo LPA de ese agente enemigo, tu oponente no puede activarlo durante esta activación, pero, si el resultado es menor o igual al atributo LPA de ese agente enemigo, este ardid no se usa, recuperas los PM gastados y no puedes volver a usarlo durante este punto de inflexión. Si no hay otros agentes enemigos que elegir para ser activados, este ardid no tiene efecto.

## GARRA NÉMESIS• ARDID DE TIROTEO

### MUERTE AL FALSO EMPERADOR

Los Amos de la Noche, como todos los Astartes Herejes, sienten un odio particular por los soldados del Imperium que adoran al Emperador Cadáver.

Usa este ardid de tiroteo después de tirar los dados de ataque de un agente **GARRA NÉMESIS•** amigo, si está disparando, combatiendo o reaccionando contra un agente enemigo que tiene la clave **IMPERIUM**. Las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Incesante hasta el final de esa secuencia; si el agente enemigo en cuestión tiene también la clave **ADEPTUS ASTARTES**, en su lugar las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Implacable hasta el final de esa secuencia.

## GARRA NÉMESIS• ARDID DE TIROTEO

### PREDISPOSICIÓN HOMICIDA

Cada baja brutal que causa un Amo de la Noche sirve para alimentar su ansia de sangre y llevárselo a mayores actos de violencia terrible.

Usa este ardid de tiroteo después de que un agente **GARRA NÉMESIS•** amigo incapacite a un agente enemigo dentro de su zona de control. Ese agente amigo puede realizar de inmediato una acción libre de **Cargar** o de **Correr** (en el primer caso, no puede mover más de 3"), incluso si ha realizado una acción que le impida realizar acciones de **Cargar** o de **Correr**.



## GARRA NÉMESIS® ARDID DE TIROTEO

### LUCHADOR RASTRERO

Los Amos de la Noche no sienten el menor respeto por el concepto de honor, y utilizarán cualquier táctica que consideren adecuada, por sucia que sea.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **GARRA NÉMESIS®** amigo contraataque, al inicio del paso de resolver dados de ataque. Puedes resolver uno de tus éxitos antes del orden normal. Si lo haces, no puedes resolver ningún otro éxito durante esa secuencia.

## GARRA NÉMESIS® EQUIPO DE FACCIÓN

### PIEL DESOLLADA

Pertrechados con ensangrentadas pieles de las víctimas a las que han masacrado, los Amos de la Noche inspiran un terror y una repulsión abyectos a sus enemigos.

Cuando un agente enemigo dispara, combate o contraataca contra un agente **GARRA NÉMESIS®** amigo a 2" o menos de él, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque con resultados de 1.

## GARRA NÉMESIS® EQUIPO DE FACCIÓN

### GANCHO COLGANTE

Esta arma, compuesta de filos con gancho unidos a una larga cadena, se clava a la carne o la armadura del enemigo impidiéndole huir.

Cuando un agente enemigo vaya a realizar una acción de **Retroceder** mientras se encuentra en la zona de control de un agente **GARRA NÉMESIS®** amigo, si no hay otros agentes enemigos en la zona de control de ese agente amigo, puedes usar esta regla. En tal caso, tira dos D6, o un D6 si ese agente enemigo tiene un atributo Heridas mayor que el del agente amigo en cuestión. Si cualquier resultado es un 4+, dicho agente enemigo no puede realizar esa acción durante esta activación o reacción (no se gastan PA en ella).

## GARRA NÉMESIS® EQUIPO DE FACCIÓN

### TROFEO ATROZ

Manos y extremidades cortadas, ojos arrancados de las cuencas a víctimas aullantes... estos macabros trofeos, y muchos otros, hacen estremecerse de miedo a los enemigos de los Amos de la Noche.

Una vez por batalla, cuando un agente **GARRA NÉMESIS®** amigo incapacite a un agente enemigo a 2" o menos de él, puedes usar esta regla. Si lo haces, ese agente amigo obtiene una de tus fichas de Trofeo atroz (si no tiene ya una).

Cuando un agente **GARRA NÉMESIS®** amigo que tenga una de tus fichas de Trofeo atroz se encuentre a 2" o menos de un agente enemigo y sea visible para él, resta 1 al atributo Ataque de las armas de ese agente enemigo.



## GARRA NÉMESIS® EQUIPO DE FACCIÓN

### INHIBIDORES DE COMUNICACIONES

Los Amos de la Noche usan aparatos inhibidores para sembrar el caos y la confusión al impedir que sus aterrados enemigos se comuniquen.

Cuando un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de un agente GARRA NÉMESIS® amigo, no se puede aumentar el atributo LPA de ese agente enemigo. Ten en cuenta que esto no afecta a los atributos LPA que ya hayan sido cambiados.

## 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 una 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.<sup>er</sup> 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 plastiacero 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 ATURRIDORA 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.<sup>er</sup> 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

**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 retinen 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

### 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 ►

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►



### GRANADA DE HUMO

1PA

- Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
- Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
- En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activations igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

### NOTAS:

### NOTAS:

### NOTAS:



# GARRA NÉMESIS: 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, VOCOGRITO

Cambiar a:

“Usa este ardid de tiroteo cuando tu oponente vaya a activar un agente enemigo visible para un agente **GARRA NÉMESIS** amigo. Tira 1D6: si el resultado es mayor que el atributo LPA de ese agente enemigo, tu oponente no puede activarlo durante esta activación, pero, si el resultado es menor o igual al atributo LPA de ese agente enemigo, este ardid no se usa, recuperas los PM gastados y no puedes volver a usarlo durante este punto de inflexión. Si no hay otros agentes enemigos que elegir para ser activados, este ardid no tiene efecto. **Este ardid te cuesta 1PM adicional por cada vez previa que lo hayas usado durante la batalla (es decir, 1PM la primera vez, 2PM la segunda vez, etc.).**”.

### REGLAS DE FACCIÓN, ATAVIADOS DE MEDIANOCHE

Cambia el primer punto a:

“Se encuentra a más de 8” de agentes enemigos para los que sea visible.”

### EQUIPO DE FACCIÓN, INHIBIDORES DE COMUNICACIONES

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“Siempre que un agente enemigo esté a 3” o menos de un agente **GARRA NÉMESIS** amigo, [...]”

### ARDIDES DE TIROTEO, ¡MUERTE AL FALSO EMPERADOR!

Cambia la primera frase a:

“Usa este ardid de tiroteo después de tirar los dados de ataque de un agente **GARRA NÉMESIS** amigo, si está disparando, combatiendo o contraatacando contra un agente enemigo que tiene la clave **IMPERIUM**”.

## ERRATAS ANTERIORES

### ARDIDES DE ESTRATEGIA, VOLVER A LA OSCURIDAD

Cambia la última frase a:

“Además, no puede mover más de 4” durante esa acción y no puede terminar ese movimiento más cerca de agentes enemigos de lo que estaba (**en zonas de aniquilación que usen reglas de combate cerrado, p.ej. Horcasombría, ignora el terreno Muro al determinar esto.**)”.

### AGENTE SIEMBRAMIEDOS, VENENO DE TERROTOXINAS

Cambiar a:

“Siempre que se active un agente que tenga 1 de tus fichas de terrotoxinas, inflígele 1D3 daños.”

### AGENTE VISIONARIO, REGLA CLARIVIDENCIA

Añade este texto entre la segunda y la tercera frase:

“Al final de cada punto de inflexión, descarta tus puntos de Clarividencia”.



# AGENTES GARRA NÉMESIS

Extremadamente sádicos y salvajes, los Amos de la Noche usan el miedo mismo como su arma más potente. Los más crueles de estos asesinos inveterados forman comandos llamados Garras Némesis, que cumplen sus objetivos de misión mediante actos de violencia obscena y la propagación del terror abyecto.

2



## VISIONARIO AMO DE LA NOCHE

Hace falta un ser especialmente terrorífico para guiar una de estas bandas de monstruos a la batalla, pero el Visionario está a la altura. Dotados con destellos de clarividencia intuitivos, anticipan amenazas internas y externas y se enfrentan a ellas con violencia estremecedora.

## SIEMBRAMIEDOS AMO DE LA NOCHE

El Siembramiedos no es solo maestro de toxinas y venenos; también disfruta de la lenta crueldad de sus efectos. Ya sea durante la dispensa de sus viles brebajes en batallas o infiltrándose en el campamento enemigo para envenenar raciones, extiende el horror, el sufrimiento y la muerte allá donde vaya.

**"HACE MUCHOS AÑOS QUE NO DISFRUTO DE NADA QUE NO SEA EL TORMENTO DE LOS DEMÁS. PERO ESA ÚNICA AFICIÓN ME PROPORCIONA DELEITES COMO NINGUNA OTRA ANTES..."**

- Vaal K'Shand, Siembramiedos



## TIRADOR AMO DE LA NOCHE

Los efectos que tienen el prometido ardiente, los siseantes haces de fusión y los ardientes chorros de plasma sobre los seres vivos son horripilantes. Los Tiradores abrazan el poder de estas armas de terror y las emplean para causar estragos entre el enemigo.

## TIRADOR PESADO AMO DE LA NOCHE

Durante toda caza hay un momento para el subterfugio, pero también hay un momento para dejar a un lado la sutileza en favor de masacrar a las presas aullantes. Los Tiradores Pesados lo hacen machacándolos con proyectiles bólter o reventándolos con misiles antitanque.

## AULLADOR AMO DE LA NOCHE

Tras haber dado caza a quienes son más débiles que ellos, los Aulladores han degenerado en seres viles y bestiales. Los gritos de los Aulladores, amplificados por las malévolas tecnologías de la Vox Noctis, paralizan a sus víctimas por el terror, un efecto que sus camaradas no tardan en aprovechar.

## ROBAPIELES AMO DE LA NOCHE

Estos asesinos despiadados, supervisores brutales de los pozos de desuello de los Amos de la Noche, emplean su autoridad para actuar como ejecutores y tenientes de los Visionarios. Pobre del enemigo que se quede al alcance de sus archas sierras de Nostramo.

## VENTRILOKAR AMO DE LA NOCHE

El devorador de voces que porta un Ventrilokar está fabricado a partir de la carroña de un Marine Espacial, cuya omofagea haya sido contaminada por hechicería oscura. Esta marioneta muerta en vida puede imitar las voces de aquellos cuya carne consume, así como robar sus secretos y murmurarlos en alto.

## COMBATIENTE AMO DE LA NOCHE

Los Amos de la Noche que combaten como parte de las Garras Némesis se encuentran entre los más psicóticos y salvajes de su retorcida clase. Son enemigos diabólicos, ya acaben con sus enemigos a distancia o los evisceren y desuellen cuerpo a cuerpo.

# COMANDO GARRA NÉMESIS



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

## AGENTES

- ✓ 1 agente **VISIONARIO GARRA NÉMESIS** con una de las siguientes opciones:
  - Pistola bólter; puño de energía
  - Pistola bólter; maza de energía
  - Pistola bólter; arma de energía
  - Pistola de plasma; cuchilla sierra de Nostramo
  
- ✓ 5 agentes **GARRA NÉMESIS** elegidos de la siguiente lista:
  - **SIEMBRAMIEDOS**
  - **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
  - **AULLADOR**
  - **ROBAPIELES**
  - **VENTRILOKAR**
  - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
    - Pistola bólter; espada sierra
    - Bólter; puños

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

## ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



BUSCAR Y DESTRUIR

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

## VISIONARIO

Pistola de plasma

Cuchilla sierra de Nostramo



**“CORRED Y ESCONDEOS, GUSANOS COBARDES. ¡CORRED Y ESCONDEOS! NO IMPORTA LO LEJOS O LO RÁPIDO QUE HUYÁIS: OS ATRAPAREMOS, Y ENTONCES OS PELAREMOS LA PIEL DE LOS HUESOS Y OS ARRANCAREMOS LOS OJOS DE LAS CABEZAS BERREANTES. ASÍ QUE CORRED SI QUERÉIS, ALIMAÑAS. LA CAZA SOLO LO HACE MÁS DIVERTIDO”.**

- Tzann el Gul, Robapieles

## SIEMBRAMIEDOS



**VENTRIOKAR**

Espada sierra

Pistola bólter

**ROBAPIELES**

Archa sierra de Nostramo

**TIRADOR**

Rifle de plasma



Rifle de fusión



Lanzallamas

**TIRADOR PESADO**

Lanzamisiles



Bólter pesado

**AULLADOR**

Garras relámpago

**COMBATIENTE**

Bólter



Espada sierra



Pistola bólter