



CONSEGUIDOR RÁPIDO

LPA
2MOVIMIENTO
5"SALVACIÓN
5+HERIDAS
7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
☠☠☠ Rifle de batalla	4	2+	3/4	-
☠☠☠ Rifle de francotirador (móvil)	4	3+	3/4	-
☠☠☠ Rifle de francotirador (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
☠☠☠ Puños	3	5+	1/2	-

Contactos Munitorum: Puedes seleccionar una opción de equipo adicional.

Designación de blanco: GAMBITO ESTRATÉGICO. Selecciona un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, cuando un agente **RÁPIDO** amigo dispare a ese agente enemigo con un rifle, esa arma tiene la regla de arma Letal 5+.

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, LÍDER, CONSEGUIDOR

25

CHUCHO DE BATALLA RÁPIDO

LPA
2MOVIMIENTO
6"SALVACIÓN
5+HERIDAS
4

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
☠☠☠ Mordisco	4	3+	2/4	-

Alerta temprana: Una vez por punto de inflexión, después de que un agente enemigo realice una acción en la que se mueva, puedes interrumpir esa activación (o reacción) para usar esta regla. Si lo haces, cada agente **RÁPIDO** amigo (salvo **OGRETE** y **TOROGRETE**) a 6" o menos de este agente y a 2" o menos de ese agente enemigo puede realizar una acción libre de **Correr** o una acción libre de **Retroceder**, pero no puede moverse más de 3". En cualquier caso, cada uno no puede terminar ese movimiento a 2" o menos de un agente enemigo a menos que no sea visible para ninguno de los agentes enemigos cuando termine ese movimiento (si esto no es posible para un agente, no puede moverse).

Bestia: Este agente no puede realizar ninguna acción que no sea **Carga**, **Correr**, **Retroceder**, **Combatir** y **Reposicionarse**. No puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos.

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CHUCHO DE BATALLA

25

TOROGRETE

LPA
2MOVIMIENTO
6"SALVACIÓN
4+HERIDAS
16

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
☠☠☠ Guantelete granadero	4	4+	3/5	Área 2"
☠☠☠ Maza de energía	4	3+	4/6	Choque
☠☠☠ Escudo burdo	4	3+	3/4	-
☠☠☠ Pavés blindado	4	4+	3/4	-

Escudo: Si este agente tiene un pávez blindado, su atributo Salvación es 3+; si tiene un escudo burdo, siempre que combata o contraataque, puedes destinar cada uno de tus bloqueos a bloquear dos éxitos no resueltos (en vez de uno).

Lento de entendederas: Debes gastar 1 PA adicional para que este agente realice las acciones **Recoger marcador** y de misión (salvo **Operar portillo**).

Bruto: Cuando tu oponente elija un blanco válido, si este agente tiene una orden de Ocultarse, no puede usar terreno Ligero como cobertura. Si bien esto puede permitir que este agente se convierta en blanco (suponiendo que sea visible), no elimina su salvación de cobertura (si la tiene).

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, TOROGRETE

40

OGRETE

LPA
2MOVIMIENTO
6"SALVACIÓN
5+HERIDAS
16

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
☠☠☠ Destripador	4	3+	4/5	Alcance 8", Castigadora
☠☠☠ Bayoneta	4	3+	4/5	-

Carga de bayoneta: Cuando este agente termine de moverse durante la acción de **Carga**, puedes infligir 1D3+1 de daño a un agente enemigo situado en su zona de control.

Bruto: Cuando tu oponente elija un blanco válido, si este agente tiene una orden de Ocultarse, no puede usar terreno Ligero como cobertura. Si bien esto puede permitir que este agente se convierta en blanco (suponiendo que sea visible), no elimina su salvación de cobertura (si la tiene).

Lento de entendederas: Debes gastar 1 PA adicional para que este agente realice las acciones **Recoger marcador** y de misión (salvo **Operar portillo**).

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OGRETE

40



PEZ GORDO RÁTIDO



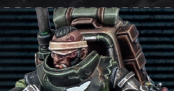
LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	5"	5+	6

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle frenatanques (móvil)	4	3+	4/4	Devastadora 1, Pesada (solo Correr), Penetración 1
Rifle frenatanques (inmóvil)	4	2+	4/2	Devastadora 4, Pesada, Penetración 1, Severa
Puños	3	5+	1/2	-

RÁTIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, PEZ GORDO

28

DINAMITERO RÁTIDO



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	5"	4+	6

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Arsenal explosivo	5	3+	4/5	Alcance 3", Área 1", Pesada (solo Reposicionarse), Limitada 1, Penetración 1, Saturación
Rifle de francotirador (móvil)	4	4+	3/4	-
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	3+	3/3	Devastadora 3, Pesada
Brazo biónico	3	5+	3/4	-

Cable trampa: Al desplegar el equipo antes de la batalla, puedes desplegar hasta dos de tus marcadores de cable trampa completamente dentro de tu territorio y a más de 2" de otros marcadores, puntos de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador esté en la zona de control de un agente enemigo, la acción (si la hubiera) de ese agente termina, retira ese marcador y resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ►

RÁTIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, DINAMITERO

25

DINAMITERO RÁTIDO



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	5"	4+	6

Mina: Las minas que selecciones del equipo universal infligen 2D3+3 de daño en su lugar, y los agentes RÁTIDO amigos (salvo OGRETE y TOROGRETE) se ignoran a todos sus efectos (es decir, no pueden activarlas ni recibir daño por ellas). Esto tiene prioridad sobre las reglas normales de las minas.

PELLEJODURO RÁTIDO



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	5"	5+	6

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de batalla	4	3+	3/4	-
Filoarma	3	3+	3/5	Equilibrada

Cazador: Este agente puede realizar la acción de **Carga** mientras tenga una orden de Ocultarse. Si lo hace durante su activación, hasta el final de esa activación suma 1 al atributo Ataq. de su filoarma y esa arma de combate tiene la regla de arma Brutal.

A la espera: Siempre que este agente contraataque mientras haya terreno Ligero o Pesado en su zona de control, resuelve el primer dado de ataque (es decir, defensor en vez de atacante).

RÁTIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, PELLEJODURO

25



INCURSOR RÁPIDO



LPA **2** MOVIMIENTO **5"** SALVACIÓN **5+** HERIDAS **6**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de francotirador (móvil)	4	4+	3/4	Silenciosa
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	3+	3/3	Devastadora 2, Pesada, Silenciosa
Daga	3	4+	2/3	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, INCURSOR

25

INCURSOR RÁPIDO

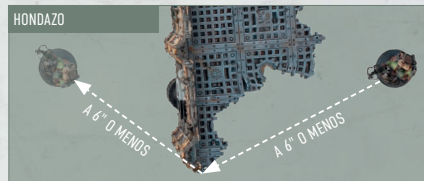


LPA **2** MOVIMIENTO **5"** SALVACIÓN **5+** HERIDAS **6**

HONDAZO 1PA

► Selecciona un punto en un elemento de terreno visible para este agente, y a 6" o menos de él. Retira a este agente de la zona de aniquilación y devuélvelo completamente a 6" o menos horizontalmente de ese punto, pero no en la zona de control de un agente enemigo, y con ese punto visible para él.

◆ Esta acción se considera de **Reposicionarse**. Este agente no puede realizar esta acción mientras esté en la zona de control de un agente enemigo, o durante una activación en la que haya realizado la acción de **Carga**, **Retroceder** o **Disparar** (o viceversa).



Gancho: Siempre que este agente trepe, puedes tratar la distancia vertical como 2" (independientemente de lo lejos que el agente se mueva realmente en el eje vertical).

SIGILOSO RÁPIDO



LPA **2** MOVIMIENTO **5"** SALVACIÓN **5+** HERIDAS **6**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de francotirador con silenciador (móvil)	4	4+	3/4	Silenciosa
Rifle de francotirador con silenciador (inmóvil)	4	3+	3/3	Devastadora 2, Pesada, Silenciosa
Puños	3	5+	1/2	-

ÓPTICA 1PA

► Cuando este agente dispare, los agentes enemigos no pueden estar ofuscados y el perfil inmóvil del rifle de francotirador de este agente tiene la regla de arma Letal 5+.

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

Escapar: Una vez por punto de inflexión, después de que un agente enemigo realice una acción, puedes interrumpir esa activación (o reacción) y realizar una acción libre de **Correr** con este agente. Ten en cuenta que este agente no puede usar la regla de facción Escabullirse (en su lugar tiene esta regla).

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, SIGILOSO

25

FRANCOTIRADOR RÁPIDO



LPA **2** MOVIMIENTO **5"** SALVACIÓN **5+** HERIDAS **6**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de francotirador (móvil)	4	3+	3/4	-
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
Puños	3	5+	1/2	-

RÁPIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, FRANCOTIRADOR

25



OJEADOR RÁTIDO

LPA
2MOVIMIENTO
5"SALVACIÓN
5+HERIDAS
6

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de francotirador (móvil)	4	4+	3/4	-
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	3+	3/3	Devastadora 3, Pesada
Puños	3	5+	1/2	-

AVISTAR

1PA

▶ **APOYO.** Selecciona un agente enemigo visible para este agente. Una vez durante este punto de inflexión, cuando un agente **RÁTIDO** amigo a 3" o menos de este agente dispare a ese agente enemigo, puedes usar este efecto. Si lo haces:

- Las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma Buscadora (Ligero).
- Ese agente enemigo no está ofuscado.

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

RÁTIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OJEADOR

25

FURRIEL RÁTIDO

LPA
2MOVIMIENTO
5"SALVACIÓN
5+HERIDAS
6

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de francotirador (móvil)	4	4+	3/4	-
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	3+	3/3	Devastadora 3, Pesada
Puños	3	5+	1/2	-

Dedos largos: Una vez durante cada una de sus activaciones, este agente puede realizar la acción de **Colocar marcador**, **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

Bien abastecido: Si seleccionas Depósito de munición del equipo universal, puedes situar una ficha de Depósito de munición adicional.

RÁTIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, FURRIEL

25

VOCOLADRÓN RÁTIDO

LPA
2MOVIMIENTO
5"SALVACIÓN
5+HERIDAS
6

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMA
Rifle de francotirador (móvil)	4	4+	3/4	-
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	3+	3/3	Devastadora 3, Pesada
Puños	3	5+	1/2	-

INTERCEPTAR COMUNICACIONES

1PA

▶ **APOYO.** Selecciona otro agente **RÁTIDO** amigo visible y a 6" o menos de este agente. Hasta el final de su próxima activación, suma 1 al atributo LPA de ese agente.

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

RÁTIDO, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VOCOLADRÓN

25

NOTAS:



COMANDO RÁPIDO

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, INFILTRACIÓN

AGENTES

➤ 1 agente **CONSEGUIDOR RÁPIDO** con una de las siguientes opciones:

- Rifle de batalla; puños
- Rifle de francotirador; puños

➤ 10 agentes **RÁPIDO** elegidos de la siguiente lista:

- **CHUCHO DE BATALLA**
- **DINAMITERO**
- **FURRIEL**
- **INCURSOR**
- **OGRETE***
- **OJEADOR**
- **PELEJODURO**
- **PEZ GORDO**
- **SIGILOSO**
- **TOROGRETE*** con una de las siguientes opciones:
 - Guantelete granadero o maza de energía
 - Escudo burdo o pavés blindado
- **VOCOLADRÓN**

SIGUE EN LA OTRA CARA ▶

* No puedes elegir más de 3 de estos agentes combinados. Hasta tres veces, en vez de elegir uno de estos agentes, puedes elegir un ardid **RÁPIDO** que te costará 0PM durante esta batalla.

Salvo agentes **FRANCOTIRADOR**, **OGRETE** y **TOROGRETE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes aquí listados.

Algunas reglas **RÁPIDO** mencionan la palabra "rifle". Se trata de un arma a distancia que incluye "rifle" en su nombre, por ejemplo todos los perfiles de rifle de francotirador, rifle frenatanques, etc.

RÁPIDO REGLA DE FACCIÓN

ESCABULLIRSE

A pesar de su corta estatura, los Rápidos son de pies rápidos y emplean su velocidad y agilidad para superar y rehuir al enemigo.

Tras la activación de cada agente enemigo, antes de que se active el siguiente agente, puedes realizar una acción libre de **Correr** con un agente **RÁPIDO** amigo (salvo **OGRETE**, **SIGILOSO** y **TOROGRETE**), pero no puede terminar ese movimiento a 3" o menos de un agente enemigo a menos que no sea visible para ningún agente enemigo cuando termine ese movimiento.

Cada agente amigo solo puede hacer esto una vez por punto de inflexión, y no puede hacerlo tras la activación final del punto de inflexión. No puedes usar esta regla después de activaciones enemigas consecutivas durante el mismo punto de inflexión (es decir, después de usar esta regla saltate la siguiente oportunidad durante ese punto de inflexión antes de poder usarla de nuevo).

RÁPIDO GUÍA DE MARCADORES



Designar blanco



Alerta temprana



Óptica



Avistar



Arsenal explosivo



Cable trampa



Escabullirse



Escapar



Bala de la suerte



Raciones afanadas



RÁTIDO☠ ARDID ESTRATÉGICO

POSICIONES DE FRANCOTIRADOR

Los Ráidos pasan horas o incluso días seleccionando posiciones ventajosas, asegurándose de que cualquier posición que adopten les proporcione buena cobertura y líneas de visión claras.

Cuando un agente **RÁTIDO☠** amigo esté a más de 6" de agentes enemigos y esté a 1" o menos de terreno Pesado, el perfil inmóvil de su rifle (si lo tiene) tiene la regla de arma Silenciosa.

RÁTIDO☠ ARDID ESTRATÉGICO

TIRADORES EXPERTOS

Se dice que un Ráido puede atravesar la cuenca del ojo de un oponente con una bala a más de mil metros de distancia.

Cuando un agente **RÁTIDO☠** amigo dispare a un agente enemigo a más de 6" de él, si ese agente amigo no ha realizado la acción de **Carga**, **Retroceder** o **Reposicionarse** durante la activación, o es una reacción, su rifle (si lo tiene) tiene la regla de arma Equilibrada.

RÁTIDO☠ ARDID ESTRATÉGICO

ARTERO

Cortos de estatura y hechos a esconderse ante enemigos mayores, los Ráidos utilizan en su beneficio el terreno y las sombras.

Cuando un agente **RÁTIDO☠** amigo (salvo **OGRETE** o **TOROGRETE**) tenga una orden de Ocultarse y esté a cubierto, no se le podrá seleccionar como blanco válido, lo que tiene preferencia ante todas las demás reglas (p. ej. terreno ventajoso).

RÁTIDO☠ ARDID ESTRATÉGICO

ASALTO DE VANGUARDIA

Los Ogretes son soldados brutos y musculosos que son más eficaces cuando se despliegan como tropas de combate.

Cuando un agente **TOROGRETE RÁTIDO☠** amigo u **OGRETE RÁTIDO☠** amigo dispare, combata o contraataque dentro del territorio de tu oponente o a 3" o menos de un marcador de objetivo, sus armas tienen la regla de arma Equilibrada.



RÁTIDO☠ ARDID DE TIROTEO

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

Al carecer de fortaleza y fuerza física, los Ráidos confían en sus reflejos e instintos naturales para evitar posibles daños.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo dispare o combata contra un agente **RÁTIDO☠** amigo (salvo **OGRETE** o **TOROGRETE**) y estés asignando un dado para bloquear. Si es un éxito normal, puede bloquear un éxito crítico no resuelto; si es un éxito crítico, puede bloquear dos éxitos no resueltos (normales o críticos).

RÁTIDO☠ ARDID DE TIROTEO

TIRADOR DE PRIMERA

Los Ráidos pueden detectar al enemigo en las batallas más caóticas. Muchos soldados se han salvado de una muerte segura gracias a sus disparos certeros.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RÁTIDO☠** amigo realice la acción **Disparar** con un rifle y selecciones un blanco válido. Tener otros agentes **RÁTIDO☠** amigos en la zona de control de un agente enemigo no impide que se pueda seleccionar a ese agente enemigo.

RÁTIDO☠ ARDID DE TIROTEO

LATROCINIO

Su diminuto tamaño y su don para el sigilo convierten a los Ráidos en hábiles ladrones por naturaleza.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **RÁTIDO☠** amigo (salvo **OGRETE** o **TOROGRETE**). Hasta el final de esa activación, ese agente no debe controlar un marcador para realizar las acciones de **Recoger marcador** o de misión que suelen requerir esta condición (tiene prioridad sobre las condiciones de esa acción, ya que solo necesita disputar el marcador), y tener un agente enemigo en su zona de control no le impide hacerlo.

RÁTIDO☠ ARDID DE TIROTEO

DISPARAR Y ESCONDERSE

Un francotirador es vulnerable una vez detectada su posición, por lo que los francotiradores Ráidos se escabullen constantemente.

Usa este ardid de tiroteo después de que un agente **RÁTIDO☠** amigo que tenga una orden de **Trabarse** realice la acción de **Disparar** con un rifle. Si está a más de 3" de los agentes enemigos, o no es visible para ningún agente enemigo, puedes cambiar su orden por **Ocultarse**.



RÁTIDO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

RACIONES AFANADAS

Los Rátidos tienen merecida reputación de avariciosos. No hay cocina que esté a salvo de su afán de latrocinio. No es raro que un Rátido alimente el estruendo que hace su barriga con una ración de proteína antes de tirar a matar.

Puedes usar esta regla una vez por punto de inflexión, cuando se active un agente **RÁTIDO☠** amigo (salvo **CHUCHO DE BATALLA**, **TOROGRETE** y **OGRETE**). Si lo haces, hasta el final de esa activación, mejora en 1 el atributo Impactar de su rifle (si lo tiene).

RÁTIDO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

BALA DE LA SUERTE

Supersticiosos por naturaleza, muchos Rátidos se guardan una bala de la suerte con la que apuntar a un enemigo grandote o poderoso o realizar un disparo especialmente complejo.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **RÁTIDO☠** amigo dispare con un rifle y hayas tirado tus dados de ataque, puedes usar esta regla si no has usado el equipo Raciones afanadas esta activación. Si lo haces, esa arma tiene la regla de arma Severa para esa secuencia.

RÁTIDO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

ARTÍCULOS ROBADOS

Los Rátidos son conocidos por sus dedos largos, capaces de apoderarse de información y equipo delante de las narices del enemigo.

Al final del paso de elegir agentes, tira 1D3. Si el resultado es:

- 1, pierdes 1PM.
- 2, ganas 1PM.
- 3, tu oponente pierde 1PM.

RÁTIDO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

ARMADURA IMPROVISADA

El tamaño de los Ogretes es tal que muy pocas armaduras estándar se adaptan a sus voluminosos cuerpos. En su lugar, la mayoría se equipan con placas improvisadas forjadas a partir de gruesos blindajes y orugas arrancadas a vehículos destruidos.

Siempre que un agente dispare a un **TOROGRETE** **RÁTIDO☠** amigo o agente **OGRETE RÁTIDO☠** amigo, los resultados de los dados de defensa de 5+ son éxitos críticos.



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 plásticero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Insignificante y Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

► Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros 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.



RÁTIDOS: 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, ESCABULLIRSE

Elimina la última frase del segundo párrafo:

~~“No puedes usar esta regla después de activaciones enemigas consecutivas durante el mismo punto de inflexión (es decir, después de usar esta regla saltate la siguiente oportunidad durante ese punto de inflexión antes de poder usarla de nuevo)”.~~

EQUIPO DE FACCIÓN, RACIONES AFANADAS

Cambiar a:

“Puedes usar esta regla 1 vez por punto de inflexión, cuando un agente **RÁTIDO** esté disparando con un rifle y tú hayas tirado tus dados de ataque, si no has usado el equipo Bala de la suerte durante esta activación. Si lo haces, mejora el atributo Impactar de su rifle en 1 hasta el final de la secuencia”.

AGENTES INCURSOR Y SIGILOSO, ARMA RIFLE DE FRANCOOTIRADOR SILENCIADO (INMÓVIL)

Regla de arma “Devastadora 1” cambiada a “Devastadora 2”.

AGENTE INCURSOR, ACCIÓN HONDAZO

Cambia el efecto a:

Selecciona un punto en un elemento de terreno visible para este agente, y a 6" o menos de él. Retira a este agente de la zona de aniquilación y devuélvelo completamente a 6" o menos horizontalmente de ese punto, pero no en la zona de control de un agente enemigo, y con ese punto visible para él. ~~X es la altura de ese punto, redondeada a la pulgada entera más cercana (hasta un máximo de 5")~~.

AGENTE SIGILOSO, ACCIÓN ÓPTICA

Cambiar la parte relevante del efecto a:

“[...] los agentes enemigos no pueden estar ofuscados y el perfil inmóvil del rifle de francotirador de este agente tiene la regla de arma Letal 5+”.

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE CHUCHO DE BATALLA, REGLA ALERTA TEMPRANA

Cambia la parte relevante de la última frase por:

“En cualquier caso, cada uno no puede terminar ese movimiento a 2" o menos de un agente enemigo [...]”

AGENTE INCURSOR, REGLA GANCHO

Cambiar la parte relevante a:

“Siempre que este agente trepe, puedes tratar la distancia vertical como [...]”

Añade este texto al final de la primera frase:

“Al desplegar el equipo antes de la batalla, puedes desplegar hasta dos de tus marcadores de cable trampa completamente dentro de tu territorio y a más de 2" de otros marcadores, puntos de acceso y terreno Accesible.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, POSICIONES DE FRANCOOTIRADOR

Cambiar a:

“Cuando un agente **RÁTIDO** amigo esté a más de 6" de agentes enemigos y esté a 1" o menos de terreno Pesado, el perfil inmóvil de su rifle (si lo tiene) tiene la regla de arma Silenciosa.”

AGENTE DINAMITERO, REGLA CABLE TRAMPA

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

Esta sección aclara interacciones complejas entre reglas.

P: ¿Podéis aclarar qué significa, en la página de selección de comando, “Hasta 3 veces, en vez de elegir uno de estos agentes, puedes elegir un ardid **RÁTIDO** que te costará OPM durante esta batalla” en referencia a los agentes **TOROGRETE** y **OGRETE**?

R: Un comando **RÁTIDO** siempre está formado por un **CONSEGUIDOR RÁTIDO** y 10 agentes adicionales. Hasta tres de esos agentes adicionales pueden ser **TOROGRETE** u **OGRETE**. Por cada uno de esos tres que no lo sea, elige un agente **RÁTIDO** diferente y 1 ardid, el cual te costará OPM durante la batalla.

AGENTES RÁTIDOS

2

CONSEGUIDOR



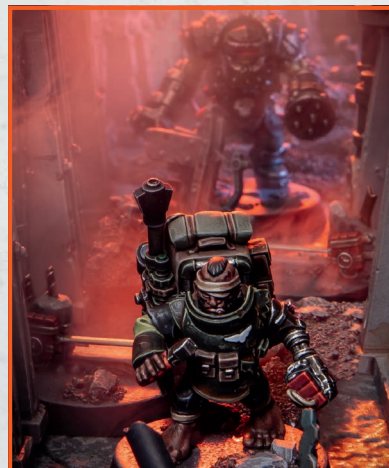
Elegidos por sus compañeros de escuadra, los Conseguidores son los líderes de los comandos Ráidos. Son tan hábiles con el rifle como cualquier otro, pero además poseen la astucia para desplegar y comandar sus diminutas tropas de la mejor manera.

CHUCHO DE BATALLA



Los Chuchos de batalla suelen usarse como centinelas, ya que sus sentidos les permiten detectar enemigos y alertar a sus amos. Los arneses que llevan les permiten desempeñar un papel secundario como portadores de munición y suministros.

DINAMITERO



Se sabe que algunos Ráidos han desarrollado talento para manejar explosivos. Estos zapadores autodidactas usan cables trampa, minas y explosivos remotos para confundir enemigos que traten de infiltrarse en sus posiciones.

PELEJODURO



Los Ráidos más experimentados y curtidos son llamados por sus compañeros Pellejoduros. Estos guerreros han sobrevivido a múltiples despliegues y aprendido a manejarse en combate cuerpo a cuerpo además de a largo alcance.

PEZ GORDO



Algunos Ráidos prefieren dar caza a presas grandes. Los Peces Gordos usan rifles frenatanques. Estas armas están ensambladas con una serie de packs de energía y piezas que les permiten penetrar el blindaje pesado.

“PON EL BLANCO EN LA MIRILLA. TOMA AIRE. APRIETA: UN ORKO MUERTO”.

- Francotirador Ráido Forde Klapp



OGRETE

Corpulentos pseudohumanos que se originan en planetas de alta gravedad, los Ogretes se despliegan junto a los Rátidos en ocasiones. Estos soldados ven a los Rátidos como sus “coleguitas” y son extremadamente protectores con ellos.

TOROGRETE

Los Ogretes particularmente obstinados y resistentes se eligen para que sirvan como Torogretes. Se les equipa con gruesas armaduras, escudos pesados y armas de combate brutales, lo que les permite machacar a cualquier enemigo.

3

INCURSOR



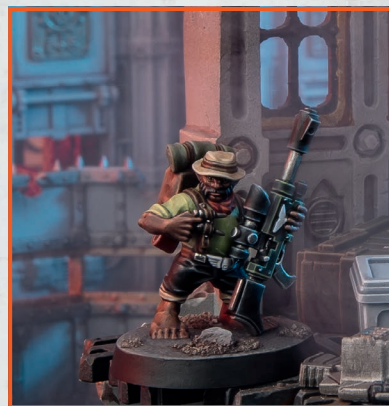
Los Incursores van equipados con lanzagafios y equipo de escalada, lo que les permite ascender rápidamente a atalayas desde las que establecer fuego defensivo.

SIGILOS



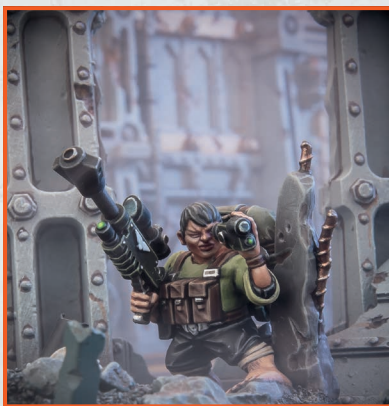
Los Sigilosos alcanzan posiciones ocultas antes de usar las gafas de visión nocturna y rifles silenciados para eliminar a blancos clave discretamente.

FRANCOTIRADOR



Aunque los Rátidos suelen ser subestimados tanto por aliados como enemigos, estos tiradores son letales a largo alcance.

OJEADOR



Los Ojeadores Rátidos usan magnoculares para detectar blancos y ayudar a sus compañeros a ajustar el apuntado contra blancos a gran distancia.

FURRIEL



Un furriel Rátido es responsable de reponer, transportar y distribuir munición, suministros y hasta contrabando.

VOCOLADRÓN



Los Vocoladrones usan dispositivos de escucha para interceptar las comunicaciones enemigas. Funcionan como vocoemisores de onda media.

COMANDO RÁTIDO

4

RÁTIDOS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

➤ 1 agente **CONSEGUIDOR RÁTIDO** con una de las siguientes opciones:

- Rifle de batalla; puños
- Rifle de francotirador; puños

➤ 10 agentes **RÁTIDO** elegidos de la siguiente lista:

- **CHUCHO DE BATALLA**
- **DINAMITERO**
- **FRANCOTIRADOR**
- **FURRIEL**
- **INCURSOR**
- **OGRETE***
- **OJEADOR**
- **PELEJODURO**
- **PEZ GORDO**
- **SIGILOSO**
- **TOROGRETE*** con una opción de cada categoría:
 - Guantelete granadero o maza de energía
 - Escudo burdo o pavés blindado
- **VOCOLADRÓN**

Salvo agentes **FRANCOTIRADOR**, **OGRETE** y **TOROGRETE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes aquí listados.

* No puedes elegir más de 3 de estos agentes combinados. Hasta tres veces, en vez de elegir uno de estos agentes, puedes elegir un ardid **RÁTIDO** que te costará 0PM durante esta batalla.

Algunas reglas **RÁTIDO** mencionan la palabra "rifle". Eso engloba toda arma a distancia que incluya "rifle" en su nombre, por ejemplo todos los perfiles de rifle de francotirador, rifle frenatanques, etc.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



INFILTRACIÓN

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

CONSEGUIDOR

Rifle de francotirador

Rifle de batalla



CHUCHO DE BATALLA



DINAMITERO

Rifle de francotirador

Brazo biónico

marcadores de cable trampa



PEZ GORDO

Rifle frenatanques



TOROGRETE

Guantelete
granaderoMaza de
energía

Escudo burdo

Pavés
blindado

OGRETE

Destripador / bayoneta



PELLEJODURO

Filoarma

Rifle de batalla



INCURSOR

Rifle de francotirador
con silenciador

SIGILOSO

Rifle de francotirador
con silenciador

OJEADOR

Rifle de francotirador



FURRIEL

Rifle de francotirador



VOCOLADRÓN

Rifle de francotirador



FRANCOTIRADOR

Rifle de francotirador



COMENTARIO DE DISEÑO

Un comando Rátido difiere del resto. Sus agentes son, la mayoría, cortos de estatura, pero están dotados de gran personalidad. En una pelea igualada, se verían superados por oponentes mayores que ellos, así que deben usar trucos astutos y furtivos para ganar.

Con unos atributos de Heridas, Movimiento y Salvación por debajo de la media, los Rátidos tendrán dificultades en una partida de Kill Team convencional, ya que probablemente sean superados por comandos con mayor fuerza bruta. Pero para un Rátido esto no supone un obstáculo, sino una oportunidad. Por su corta estatura y su espíritu aparentemente retraído, muchos enemigos los han subestimado y han caído en la cuenta de su error cuando ya era demasiado tarde.

Los Rátidos son excelentes francotiradores, tan precisos como devastadores. Si la batalla se convierte en un tiroteo a larga distancia, contar con francotiradores expertos en posición, y beneficiarte de los ardides de estrategia Tiradores expertos y Posiciones de francotirador, decantará las cosas a tu favor. Pero como con todos los francotiradores, esto tiene un coste en movilidad, por lo que deberás planificarlo de antemano y trazar adecuadamente tus líneas de tiro.

Escabullirse es la regla de facción del comando. Te permite situar a tus agentes en posiciones importantes. Se trata

de una regla flexible con numerosas ventajas. En primer lugar, como el mejor perfil de un rifle de francotirador tiene la regla de arma Pesada, te permitirá reposicionarte si un enemigo evita con astucia ser un blanco válido; en segundo lugar, permitirá a tus agentes correr hacia un lugar seguro si están fuera de posición: ¿qué mejor forma de mitigar su escasa resistencia que evitar ser objeto de ataques? En tercer lugar, te permitirá controlar el tablero en momentos clave: disputando marcadores, preparando a un agente amenazador o preparando una jugada clave. Intenta dominar esta regla, cuándo utilizarla (y cuándo no), ya que es un truco furtivo clave para tus Rátidos. Recuerda solo que no puedes usarlo consecutivamente en el mismo punto de inflexión: una vez utilizado, debes saltarte la siguiente oportunidad para volver a usarlo.

Este comando tiene numerosas sinergias que lo hacen mucho mayor que la suma de sus partes. Por ejemplo, un rifle de francotirador ya es temible de por sí, pero asignarle el Letal 5+ del Conseguidor, Buscadora del Ojeador (e ignorar la



ofuscación) y repetir las tiradas de los depósitos de munición es una combinación letal. Una vez alineados todos estos factores, tu oponente no verá con buenas ojos permitir que sus agentes sean blancos válidos. Por ello, puede resultar tentador establecer una línea de fuego defensiva para disparar a tu oponente desde la zona de aniquilación; sin embargo, los enemigos astutos pronto jugarán a la defensiva, ocultándose con seguridad en el centro del campo en marcadores de objetivo y obligando a tus tiradores clave a desperdiciar valiosas activaciones.

Para atacar a estos agentes, tendrás que acercarte, algo muy cuesta arriba para un Rátido. La acción Combatir es una gran debilidad para ellos, y del mismo modo, si están demasiado cerca para estar a cubierto, las acciones de Disparar a bocajarro de los agentes enemigos pueden ser igual de mortales. Pero si los puntos de victoria están en el centro del campo de batalla, ¿cómo enfrentarse allí? Por suerte, los Rátidos tienen algunas herramientas que pueden ayudarles en estas situaciones.

El Chucho de Batalla es el sistema de huida definitivo. Si avanzas al principio a tus agentes para que realicen acciones importantes de la misión y obtengan valiosos puntos de victoria, tal vez veas que son vulnerables ante posibles contraataques. Pero si un Chucho de Batalla está cerca cuando un agente enemigo se cierna sobre ellos para Combatir o Disparar, puedes interrumpir la activación para poner a tus agentes a salvo. Esta también puede ser una excelente táctica para provocar a tu enemigo: ellos caen en tu trampa, tú los pones a todos a salvo y luego sigues con una devastadora acción de Disparar sobre el agente enemigo que ahora está fuera de posición. Si tienes en cuenta que también dispones de la regla de facción Escabullirse y la regla Escapar del Sigiloso, tendrás oportunidades sin precedentes para esquivar, agacharte y librarte de apuros.

Puedes controlar las posiciones de los agentes enemigos con las minas y cables trampa del Dinamitero. Para evitar los efectos de estos marcadores, tu oponente a menudo maniobrá a su alrededor, lo que te dará cierto control sobre sus movimientos. Considera con tiento dónde colocar estos marcadores, ya que tu oponente deberá esquivarlos o sufrir sus efectos.

Una vez que los agentes enemigos tengan el control del centro del campo de batalla, necesitarás algo para robarles marcadores. Aquí es donde resultarán útiles reglas clave como el ardid de tiroteo Latrocinio, la regla Dedos largos del Furriel y la acción única Interceptar comunicaciones del Vocoladrón, que te proporcionarán las herramientas

necesarias para conseguir lo que necesitas de los marcadores, aunque tu oponente las controle aparentemente. Combina cualquiera de ellas con la acción única Hondazo del Incursor (con la que se desplaza con sus ganchos por la zona de aniquilación) y tendrás una combinación tan eficaz como divertida.

Hay un valiente Rátido que está dispuesto a luchar cuerpo a cuerpo: el Pellejoduro. No tienen el poderío del combate cuerpo a cuerpo con el que pueden contar otros comandos, pero en la situación adecuada este valiente navajero puede ser fantástico. Puede cargar con una orden de Ocultarse, lo que lo mantiene a salvo de reacciones posteriores, y con atributos mejorados al hacerlo es ideal para garantizar el daño necesario para acabar con un agente obstinado. Es más, siempre que haya terreno Liger o Pesado en la zona de control del Pellejoduro, resuelves el primer dado cuando contraataca. Este truco de emboscada es ideal para infligir un poco más de daño o hacer que un agente enemigo herido se lo piense dos veces antes de cargar sobre él.

A pesar de todos estos trucos, llega un momento en el que tal vez necesites dar órdenes de Atacar y arrimarte a cara de perro. Cuando sea necesario, recurre a algunos Torogre y Ogretes dispuestos a ayudarte. Te perderás algunas estratagemas libres, pero obtendrás fuerza bruta para machacar cráneos y encajar daño. Estos agentes no son sutiles, pero permitirán que tus agentes más escurridizos hagan lo suyo a su alrededor. Recuerda que son brutos de pocas entendederas, así que deberás apoyarlos para que realicen acciones de misión y similares.

Los Rátidos son uno de esos comandos con curva de aprendizaje. Dedícales tiempo para descubrir su estilo de juego y sus sinergias, ya que pueden ser implacables si no aprovechas al máximo sus reglas. Sin embargo, la vida de un Rátido siempre ha sido un reto, un reto del que disfrutan, por lo que dedicar tiempo a entenderlos dará sus frutos una vez que conviertas en fortalezas sus debilidades percibidas. Si lo logras, tendrás un comando singular, dotado de astucia y encanto que recompensa el buen juego.