



PRINCEPS FERRACECHADOR SICARIANO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥11

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Garracorde y filos transónicos	5	3+	4/6	Desgarradora, Equilibrada

Cántico de Destrucción: Cuando un agente **FERRACECHADOR CLADO DE CAZA** amigo a 3" o menos de este agente combate, la primera vez que golpees con un éxito crítico durante esa secuencia, infle 1 daño adicional.

Acechador del yermo: Siempre que un agente dispare contra este agente, si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional o en su lugar puedes guardar una salvación por cobertura como éxito crítico. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

Protocolo de control: Puedes usar el ardid de tiroteo Sobreescribir orden por OPM si el agente **CLADO DE CAZA** amigo especificado es visible para este agente.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, LÍDER, SICARIANO, FERRACECHADOR, PRINCEPS

(40)

PRINCEPS INFILTRADOR SICARIANO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥11

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bláster flechete	5	3+	2/2	Alcance 8", Saturación, Silenciosa
Carabina	4	3+	3/4	Incesante
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+
Vara táser	4	3+	3/4	Choque, Letal 5+

Cántico de Salmo ensombrecedor: Siempre que un agente **INFILTRADOR CLADO DE CAZA** amigo está a 3" o menos de este agente, tiene una orden de ocultarse y está a cubierto, ese agente amigo no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.

Protocolo de control: Puedes usar el ardid de tiroteo Sobreescribir orden por OPM si el agente **CLADO DE CAZA** amigo especificado es visible para este agente.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, LÍDER, SICARIANO, INFILTRADOR, PRINCEPS

(40)

ALFA EXPLORADOR SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola voltaica	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Penetración 1
Fusil galvánico	4	3+	3/4	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Repositionarse)
Pistola radium artesanal	4	3+	2/4	Alcance 8", Desgarradora, Equilibrada
Pistola bláster phosphor	4	3+	3/4	Alcance 8", Área 1", Severa
Maza voltaica	4	4+	4/5	Choque
Culata	3	4+	2/3	-
Arma de energía	4	4+	4/6	Letal 5+
Vara táser	4	4+	3/4	Choque, Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, LÍDER, SKITARI, EXPLORADOR, ALFA

(25)

ALFA EXPLORADOR SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

Cántico de Eliminación: Mientras un agente **EXPLORADOR CLADO DE CAZA** amigo esté a 3" o menos de este agente, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Castigadora.

Protocolos de apuntado: Cuando este agente dispara, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, las armas a distancia de su tarjeta de datos tiene la regla de armas Letal 5+. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

Protocolo de control: Puedes usar el ardid de tiroteo Sobreescribir orden por OPM si el agente **CLADO DE CAZA** amigo especificado es visible para este agente.



ALFA DE VANGUARDIA SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola voltaica	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Penetración 1
💣 Pistola radium artesanal	4	3+	2/4	Alcance 8", Desgarradora, Equilibrada
💣 Pistola bláster phosphor	4	3+	3/4	Alcance 8", Área 1", Severa
💣 Carabina radium	4	3+	2/4	Desgarradora
➡ Maza voltaica	4	4+	4/5	Choque
➡ Culata	3	4+	2/3	-
➡ Arma de energía	4	4+	4/6	Letal 5+
➡ Vara táser	4	4+	3/4	Choque, Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, LÍDER, SKITARI, VANGUARDIA, ALFA

(25)

ALFA DE VANGUARDIA SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

Cántico del Brillo: Mientras un agente enemigo esté a 3" o menos de este agente y bajo los efectos de la regla Irradiación, resta 1 al atributo Ataque de las armas de ese agente enemigo.

Irradiación: Mientras un agente enemigo esté a 2" o menos de algún agente **VANGUARDIA CLADO DE CAZA** amigo, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo. Esto no se acumula con estar lesionado.

Protocolo de control: Puedes usar el ardid de tiroteo Sobreescibir orden por OPM si el agente **CLADO DE CAZA** amigo especificado es visible para este agente.

COMBATIENTE INFILTRADOR SICARIANO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Bláster flechete	5	3+	2/2	Alcance 8", Saturación, Silenciosa
💣 Carabina	4	3+	3/4	Incesante
➡ Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+
➡ Vara táser	4	3+	3/4	Choque, Letal 5+

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SICARIANO, INFILTRADOR, COMBATIENTE

(40)

COMBATIENTE FERRACECHADOR SICARIANO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
➡ Garracorde y cuchilla transónica	5	3+	4/5	Equilibrada
➡ Filos transónicos	5	3+	4/6	Desgarradora

Acechador del yermo: Siempre que un agente dispare contra este agente, si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional o en su lugar puedes guardar una salvación por cobertura como éxito crítico. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SICARIANO, FERRACECHADOR, COMBATIENTE

(40)



DIKTAT EXPLORADOR SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS ▲7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Fusil galvánico	4	3+	3/4	Criticós de penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
Culata	3	4+	2/3	-

Protocolos de apuntado: Cuando este agente dispara, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, las armas a distancia de su tarjeta de datos tiene la regla de armas Letal 5+. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

► **APOYO.** Elige un agente CLADO DE CAZA amigo distinto a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

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

SEÑAL

1PA

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, EXPLORADOR, DIKTAT

(25)

TIRADOR EXPLORADOR SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS ▲7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle voltaico ¹	4	3+	4/5	Aturdidora, Penetración 1
Caliver de plasma (normal) ¹	4	3+	4/6	Penetración 1
Caliver de plasma (sobrecarga) ¹	4	3+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Arcabuz transuránico (móvil) ²	4	3+	4/3	Devastadora 2, Pesada (solo Correr), Penetración 1
Arcabuz transuránico (inmóvil) ²	4	2+	4/3	Devastadora 3, Penetración 1, Pesada, Severa
Culata	3	4+	2/3	-

Protocolos de apuntado: Cuando este agente dispara, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, las armas a distancia de su tarjeta de datos tiene la regla de armas Letal 5+. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, EXPLORADOR, TIRADOR

(25)

(60x35)

SUPERVISOR EXPLORADOR SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS ▲7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Fusil galvánico	4	3+	3/4	Criticós de penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
Culata	3	4+	2/3	-

Protocolos de apuntado: Cuando este agente dispara, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, las armas a distancia de su tarjeta de datos tiene la regla de armas Letal 5+. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

AVISTAR

1PA

► **APOYO.** Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, siempre que un agente CLADO DE CAZA amiga a 3" o menos de este agente dispare contra 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 puede estar ofuscado.

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

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, EXPLORADOR, SUPERVISOR

(25)

COMBATIENTE EXPLORADOR SKITARI



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS ▲7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Fusil galvánico	4	3+	3/4	Criticós de penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse)
Culata	3	4+	2/3	-

Protocolos de apuntado: Cuando este agente dispara, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, las armas a distancia de su tarjeta de datos tiene la regla de armas Letal 5+. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, EXPLORADOR, COMBATIENTE

(25)



DIKTAT DE VANGUARDIA SKITARI



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Carabina radium

4

3+

2/4

Desgarradora

Culata

3

4+

2/3

-

Irradiación: Mientras un agente enemigo esté a 2" o menos de algún agente **VANGUARDIA CLADO DE CAZA** amigo, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo. Esto no se acumula con estar lesionado.

SEÑAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **CLADO DE CAZA** amigo distinto a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

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

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, VANGUARDIA, DIKTAT

(25)

TIRADOR DE VANGUARDIA SKITARI



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Rifle voltaico¹

4

3+

4/5

Aturdidora, Penetración 1

Caliver de plasma (normal)¹

4

3+

4/6

Penetración 1

Caliver de plasma (sobrecarga)¹

4

3+

5/6

Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento

Arcabuz transuránico (móvil)²

4

3+

4/3

Devastadora 2, Pesada (solo Correr), Penetración 1

Arcabuz transuránico (inmóvil)²

4

2+

4/3

Devastadora 3, Penetración 1, Pesada, Severa

Culata

3

4+

2/3

-

Irradiación: Mientras un agente enemigo esté a 2" o menos de algún agente **VANGUARDIA CLADO DE CAZA** amigo, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo. Esto no se acumula con estar lesionado.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, VANGUARDIA, TIRADOR

(25)

(60x35)

SUPERVISOR DE VANGUARDIA SKITARI



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Carabina radium

4

3+

2/4

Desgarradora

Culata

3

4+

2/3

-

Irradiación: Mientras un agente enemigo esté a 2" o menos de algún agente **VANGUARDIA CLADO DE CAZA** amigo, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo. Esto no se acumula con estar lesionado.

AVISTAR

1PA

► **APOYO.** Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, siempre que un agente **CLADO DE CAZA** amigo a 3" o menos de este agente dispare contra 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 puede estar ofuscado.

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

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, VANGUARDIA, SUPERVISOR

(25)

COMBATIENTE DE VANGUARDIA SKITARI



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Carabina radium

4

3+

2/4

Desgarradora

Culata

3

4+

2/3

-

Irradiación: Mientras un agente enemigo esté a 2" o menos de algún agente **VANGUARDIA CLADO DE CAZA** amigo, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo. Esto no se acumula con estar lesionado.

CLADO DE CAZA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, VANGUARDIA, COMBATIENTE

(25)



COMANDO CLADO DE CAZA

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, BUSCAR Y DESTRUIR AGENTES

- ↳ 1 agente **CLADO DE CAZA*** elegido de la siguiente lista:
 - **PRINCEPS INFILTRADOR SICARIANO** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Bláster flechette o carabina
 - Arma de energía o vara táser
 - **PRINCEPS FERRACECHADOR SICARIANO**
 - **ALFA EXPLORADOR SKITARI** con una de las siguientes opciones:
 - Fusil galvánico; culata
 - Pistola radium artesanal; arma de energía
 - O una opción de cada una de estas categorías:
 - Pistola voltaica o pistola bláster phosphor
 - Maza voltaica o vara táser
 - **ALFA DE VANGUARDIA SKITARI** con una de las siguientes opciones:
 - Carabina radium; culata
 - Pistola radium artesanal; arma de energía
 - O una opción de cada una de estas categorías:
 - Pistola voltaica o pistola bláster phosphor
 - Maza voltaica o vara táser

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

* No puedes elegir más de 7 de estos agentes en total.

Salvo agentes **TIRADOR** y **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta un agente **DIKTAT**, hasta un agente **SUPERVISOR** y hasta cinco agentes **SICARIANO**. Tu comando solo puede incluir hasta un rifle voltaico, hasta un caliver de plasma y hasta un arcabuz transuránico.

↳ 9 agentes **CLADO DE CAZA*** elegidos de la siguiente lista:

- **COMBATIENTE INFILTRADOR SICARIANO**
 - * con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Bláster flechette o carabina
 - Arma de energía o vara táser
- **COMBATIENTE FERRACECHADOR SICARIANO*** con una de las siguientes opciones:
 - Garracorde y cuchilla transónica
 - Filos transónicos
- **DIKTAT EXPLORADOR SKITARI**
- **TIRADOR EXPLORADOR SKITARI*** con culata y una de las siguientes opciones:
 - Rifle voltaico, caliver de plasma, o arcabuz transuránico
- **SUPERVISOR EXPLORADOR SKITARI**
- **COMBATIENTE EXPLORADOR SKITARI**
- **DIKTAT DE VANGUARDIA SKITARI**
- **TIRADOR DE VANGUARDIA SKITARI*** con culata y una de las siguientes opciones:
 - Rifle voltaico, caliver de plasma, o arcabuz transuránico
- **SUPERVISOR DE VANGUARDIA SKITARI**
- **COMBATIENTE DE VANGUARDIA SKITARI**

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

CLADO DE CAZA* REGLA DE FACCIÓN

IMPERATIVOS DOCTRINALES

Al final del paso de Seleccionar agentes, elige 1 **IMPERATIVO DOCTRINAL** como Modo primario de tu comando hasta el final de la batalla. Recuerda que elegir un Modo primario no te da automáticamente los efectos de ese imperativo doctrinal durante la batalla. Aún debes elegirlo como un gabinete estratégico, como se explica a continuación.

GAMBITO ESTRÁTÉGICO. Elige 1 **IMPERATIVO DOCTRINAL** para los agentes **CLADO DE CAZA*** amigos, el cual tendrán hasta el paso de Preparación de la siguiente fase de Estrategia. Cada **IMPERATIVO DOCTRINAL** tiene una regla de Optimización y una de Menosprecio, ambas en efecto mientras tu comando tenga ese **IMPERATIVO DOCTRINAL**. Una vez por batalla, al elegir un **IMPERATIVO DOCTRINAL** como Modo primario de tu comando, puedes ignorar su regla de Menosprecio.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►



Imperativo Protector

Optimización: Las armas a distancia de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos tienen la regla de armas Incesante.

Menosprecio: Empeora en 1 el atributo Impactar de las armas a distancia de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos. Esto no se acumula con estar lesionado.

Imperativo Conquistador

Optimización: Las armas de combate de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos tienen la regla de armas Incesante.

Menosprecio: Empeora en 1 el atributo Impactar de las armas a distancia de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos. Esto no se acumula con estar lesionado.

Imperativo Bastión

Optimización: Todo Daño normal de 3 o más infinge 1 daño menos a los agentes **CLADO DE CAZA** amigos.

Menosprecio: Resta 1" al atributo Movimiento de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

Imperativo Agresor

Optimización: Suma 1" al atributo Movimiento de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos.

Menosprecio: Empeora en 1 el atributo Salvación de los agentes **CLADO DE CAZA** amigos.

Imperativo igualador

Optimización: Ninguna.

Menosprecio: Ninguno.

CLADO DE CAZA ARDID DE ESTRATEGIA

RADIACIÓN DEBILITANTE

La Vanguardia Skitarii avanza envuelta en nubes de radiación. Quienes se ven atrapados en este miasma letal ven muy mermadas sus capacidades de combate.

Siempre que un agente enemigo dispara, combate o contraataca contra un agente **VANGUARDIA CLADO DE CAZA** amigo, si ese agente enemigo está bajo los efectos de la regla Irradiación (ver agentes **VANGUARDIA**), resta 1 al atributo Daño normal de sus armas (hasta un mínimo de 3).

CLADO DE CAZA ARDID DE ESTRATEGIA

INTERFERENCIA NEUROSTÁTICA

Los Infiltradores Sicarianos confunden a sus enemigos emitiendo estática siseante y pulsos electromagnéticos que nublan la mente e interfieren con las redes de voco.

Siempre que un agente enemigo a 6" o menos de un agente **INFILTRADOR CLADO DE CAZA** amigo dispare, combata o contraataque, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque.



CLADO DE CAZA ARDID DE ESTRATEGIA

PROTOCOLO DE AVANZADILLA

Operando como batidores, los Exploradores Skitarii evitan el combate cerrado, y corren de una cobertura a otra para evitar la atención del enemigo.

Cada agente **EXPLORADOR CLADO DE CAZA** amigo que tenga una orden de ocultarse y esté a más de 6" de todo agente enemigo puede realizar inmediatamente una acción en el orden tu elección de **Correr**. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.

CLADO DE CAZA ARDID DE ESTRATEGIA

AGENTES ACCELERADORES

Los Ferracechadores Sicarianos están repletos de código binario que induce a la agresividad, lo que les llena de ansia de violencia y les permite golpear con velocidad y fuerza increíbles.

Durante la activación de cada agente **FERRACECHADOR CLADO DE CAZA** amigo, puede realizar dos acciones de **Combatir**, y una de ellas puede ser una acción libre.

CLADO DE CAZA ARDID DE TIROTEO

EDICTO DE CONTROL

El líder de un Clado de Caza toma el control parcial de otro miembro de su comando, coordinando ataques precisos con el agente cercano.

Usa este ardid de tiroteo cuando sea tu turno de activar un agente amigo. Elige un agente **LÍDER CLADO DE CAZA** amigo y otro agente **CLADO DE CAZA** amigo apostado a 3" o menos de ese agente y visible para ese agente **LÍDER**; activa uno de ellos como es habitual. Cuando ese primer agente amigo que activas es usado, puedes activar el otro agente amigo antes de que active tu oponente. En cuanto ese otro agente quede usado, tu oponente activa de manera normal. Al usar este ardid, no puedes elegir más de un agente **SICARIANO CLADO DE CAZA**.

CLADO DE CAZA ARDID DE TIROTEO

SOBRECARGA DE CÓDIGO DE DESECHO

El Infiltrador del Clado de Caza libera un enorme bombardeo de estática y código de desecho que irrumpen las comunicaciones, reduce la coordinación enemiga y permite a su comando apoderarse de objetivos y material delante de sus narices.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **INFILTRADOR CLADO DE CAZA** amigo sea activado. Alternativamente, usa este ardid de tiroteo cuando un **INFILTRADOR CLADO DE CAZA** o un agente enemigo a 3" o menos de ese agente amigo, vaya a realizar una acción de **Recoger marcador** o una acción de misión (salvo **Operar portillo**). Hasta el inicio de la siguiente activación de ese agente amigo, al determinar el control de un marcador, considera el atributo LPA total de los agentes enemigos que lo estén disputando como si fuera 1 menos si al menos uno de esos agentes enemigos está a 3" o menos de ese agente amigo. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulable con esto, y esto puede cambiar el control de un marcador antes de realizar la acción.



CLADO DE CAZA ARDID DE TIROTEO

SOBREESCRIBIR ORDEN

Al activar un comando de sobreescribir, los imperativos de agentes individuales pueden alterarse en respuesta a los cambiantes parámetros de la misión.

Usa este ardid de tiroteo cuando actives un agente **CLADO DE CAZA** amigo. Elige un **IMPERATIVO DOCTRINAL** para que tenga ese agente en lugar del actual (si tiene alguno) hasta el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia.

CLADO DE CAZA ARDID DE TIROTEO

IMPERATIVO DEL OMNISSIAH

Este protocolo es la forma más extrema de Imperativo Doctrinal, que empuja la configuración de un agente más allá de los límites seguros; el precio a pagar son circuitos quemados y carne chamuscada.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **CLADO DE CAZA** amigo. Alternativamente, úsallo cuando un agente enemigo dispare contra un agente **CLADO DE CAZA** amigo, al final del paso de Tirar dados de ataque. Hasta el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, ese agente amigo tiene una regla adicional determinada por su **IMPERATIVO DOCTRINAL** en curso, de esta manera:

- Protector: Las armas a distancia de este agente tienen la regla de armas Severa.
- Conquistador: Cuando este agente combate, tras resolver tu primer dado de ataque durante una secuencia, puedes resolver otro de inmediato (antes que tu oponente).

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- Bastión: Mejora en 1 el atributo Salvación de este agente. Además, cuando un agente dispara contra este agente, puedes tirar un dado de defensa adicional. Si usas este ardid durante una acción de Disparar, el atributo Salvación de este agente cambia inmediatamente (teniendo esto prioridad sobre las reglas básicas).
- Agresor: Puedes ignorar la primera distancia vertical de 2" que este agente recorra en 1 acción de Trepas.
- Neutral: Ninguna.

Ten en cuenta que puedes usar este ardid tras tirar dados de ataque o defensa por este agente, o antes o después de guardar o repetir esos dados.

CLADO DE CAZA EQUIPO DE FACCIÓN

BOMBARDEO RADIOACTIVO

Con una breve transmisión binaria, el Clado de Caza solicita un bombardeo radioactivo. Llueven proyectiles de mortero, emitiendo oleadas de energía irradiada que obliga al enemigo a salir de cobertura o a retirarse de objetivos críticos.

GAMBITO ESTRÁTÉGICO de una vez por batalla, a partir de cualquier punto de inflexión. Elige un marcador de objetivo. Tira un dado por cada agente enemigo en la zona de control de ese marcador de objetivo, o en esa zona de descenso, y resta 1 si alguna parte de la peana de ese agente está bajo terreno Aventajado: con 4+, resta 1 al atributo LPA de ese agente hasta el final de su siguiente activación; con un 6, inflíglele además 1D3 daños (tira por separado para cada uno).



CLADO DE CAZA EQUIPO DE FACCIÓN

SISTEMAS REDUNDANTES

Preparados para operar tras las líneas enemigas durante períodos extendidos, los agentes de los Clados de Caza suelen estar mejorados con augméticos redundantes, como pulmones de repuesto y bolsas de sangre de emergencia, para que sigan funcionando aún tras sufrir daños terribles.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **CLADO DE CAZA** amigo sea activado, si no está en la zona de control de agentes enemigos, puedes usar esta regla. Si lo haces, ese agente amigo recupera hasta un máximo de 1D3+2 heridas perdidas.

CLADO DE CAZA EQUIPO DE FACCIÓN

CAMPO REFRACTOR

Este dispositivo, un generador de escudo miniaturizado que se entrega a soldados clave del Adeptus Mechanicus, proyecta una barrera de energía que desvía disparos y preserva el cuerpo mecánico del portador.

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

CLADO DE CAZA EQUIPO DE FACCIÓN

ENLACE MENTAL EXTREMIS

Esta tecnología permite a los líderes de los Clados de Caza ejercer un control directo sobre sus soldados Skitarii y Sicarianos. A su vez, las tropas ven en enlace mental como una bendición, pues los edictos que les son transmitidos son sin duda la voluntad del Omnisiah.

Una vez por batalla, puedes usar el ardid de tiroteo Edicto de control por OPM, pero en lugar de activar a los agentes amigos elegidos en sucesión, activólos a la vez. Completa sus activaciones acción por acción, en cualquier orden.

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, punto de acceso y terreno Accesible.

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de 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

2X ESCALERAS

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

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.^{er} Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artílugos 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. Despues 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.

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.

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

NOTAS:



CLADO DE CAZA: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en **azul**, mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en **magenta**.

SELECCIÓN DE COMANDO

Cambia el asterisco a:

“No puedes elegir más de **7** de estos agentes combinados”.

JULIO 2025

ARDIDES DE TIROTEO, IMPERATIVO DEL OMNISSIAH

Elimina la tercera frase del primer párrafo:
“**Infinge 1D3+1 daños a ese agente amigo.**”

AGENTE PRINCEPS INFILTRADOR, REGLA CÁNTICO DE SALMO ENSOMBRECEDOR

Cambiar la parte relevante a:

“[...] ese agente amigo no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. **Buscadora**, Terreno aventajado) **salvo estar a 2" o menos.**”

AGENTES PRINCEPS FERRACECHADOR SICARIANO, PRINCEPS INFILTRADOR SICARIANO, ALFA EXPLORADOR SKITARII Y ALFA DE VANGUARDIA SKITARII

Añadida regla adición “Protocolo de control”.

TODOS LOS AGENTES

Añadida la clave “**IMPERIUM**”.

ARDIDES DE TIROTEO, IMPERATIVO DEL OMNISSIAH

Cambia el primer párrafo por:

“Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **CLADO DE CAZA** amigo. Alternativamente, úsallo cuando un agente enemigo dispare a un agente **CLADO DE CAZA** amigo, al final del paso de Tirar dados de ataque. Infinge 1D3+1 daños a ese agente amigo. Hasta el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, ese agente amigo tiene una regla adicional determinada por su **IMPERATIVO DE DOCTRINA** en curso, de esta manera:”

Añade este texto al final del tercer punto:

“Si usas este ardid durante una acción de **Disparar**, el atributo Salvación de este agente cambia inmediatamente (esto tiene preferencia frente a las reglas básicas).”

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE TIROTEO, IMPERATIVO DEL OMNISSIAH

Cambia el cuarto punto a:

“Agresor: Puedes ignorar la primera distancia vertical de 2" que este agente recorra en 1 acción de **Preparar**.”

REGLA DE FACCIÓN, IMPERATIVOS DOCTRINALES

Cambia el primer párrafo por:

“Al final del paso **Seleccionar agentes**, elige 1 **IMPERATIVO DE DOCTRINA** como Modo primario de tu comando hasta el final de la batalla (recuerda que elegir un Modo primario no te da automáticamente los efectos de ese **IMPERATIVO DE DOCTRINA** en la batalla, aún debes elegirlo como un **GAMBITO ESTRATÉGICO**, de la manera siguiente).

GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige 1 **IMPERATIVO DE DOCTRINA** el cual tendrán los agentes **CLADO DE CAZA** amigos hasta el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia. Cada **IMPERATIVO DE DOCTRINA** tiene una regla de Optimización y otra de Menosprecio, estando ambas en efecto mientras tu comando tenga ese **IMPERATIVO DE DOCTRINA**. Una vez por batalla, al elegir un **IMPERATIVO DE DOCTRINA** como Modo primario, puedes ignorar su regla de Menosprecio.”

Optimización de Imperativo Bastión, cámbiala por:

“El daño normal de 3 o más infinge 1 daño menos a los agentes **CLADO DE CAZA** amigos.”

AGENTES CLADO DE CAZA

Para los tecnofanáticos del Adeptus Mechanicus, la galaxia es un mecanismo complejo, creado por su Dios Máquina. Ven la adquisición de conocimientos como una obra divina, y encargan a los siervos Skitarii alterados cibernéticamente realizar dicha tarea, a cualquier precio.

2

ALFA EXPLORADOR SKITARI

Los Alfa Exploradores son los más dedicados de su clase, y se les encarga la formulación de parámetros de reconocimiento y caza, así como el liderazgo de su Clado de Caza en misiones especialmente duras.

DIKTAT EXPLORADOR SKITARI

Las cadenas de datos mejoradas de estos Skitarii les permiten comunicarse directamente con sus amos Tecnosacerdotes. Para ellos es un gran honor, ya que se les considera portavoces de los Tecnosacerdotes, que son profetas del mismísimo Dios Máquina.



TIRADOR EXPLORADOR SKITARI

Los Tiradores Exploradores de Clados de Caza son tropas muy cualificadas y equipadas con armamento avanzado que utiliza energías de lo más esotéricas. Los Tecnosacerdotes que gobernan mundos forja recurren a ellos cuando hay que eliminar infestaciones de xenos o herejes de la tecnología.

COMBATIENTE EXPLORADOR SKITARI

Los Combatientes Exploradores Skitarii cazan a los enemigos del Dios Máquina sin piedad, y su resistencia mejorada es legendaria. Como depredadores pacientes, rastrean inexorablemente a sus presas hasta eliminarlas con sus rifles de diseño antiquísimo.

SUPERVISOR EXPLORADOR SKITARI

El ómnispex de estos Skitarii es un dispositivo que contiene un espíritu máquina de clase Raptor, que recoge todo tipo de datos útiles sobre la zona de aniquilación y los enemigos del Clado de Caza. No solo es útil para el comando en batalla, sino también demuestra devoción al Dios Máquina.

ALFA DE VANGUARDIA SKITARI

Los Alfa Skitarii han sobrepasado un punto llamado "Crux Mechanicus". Sus cuerpos son ya más máquina que carne, y cumplen las órdenes de los Tecnosacerdotes como si fueran sagradas.

DIKTAT DE VANGUARDIA SKITARI

Los Diktat son líderes naturales de los Skitarii por su enlace directo con los Tecnosacerdotes. Los Clados de Caza que reciben órdenes a través de estos guerreros las cumplen con convicción fanática, dispuestos a hacer frente a terrores inimaginables para encontrar y eliminar a sus presas.

TIRADOR DE VANGUARDIA SKITARI

Estos Skitarii llevan algunas de las armas personales más peligrosas del arsenal de un mundo forja... tanto para los enemigos del Omnisiah como para el propio portador. Haber sobrevivido el tiempo necesario para unirse a un Clado de Caza demuestra el favor del Dios Máquina.



COMBATIENTE DE VANGUARDIA SKITARI

Estos Skitarii y su munición emiten tanta radiación que contaminan el aire a su alrededor. Son tropas durísimas y de un coraje irreductible, que avanzan sin titubear hacia el combate y toman posiciones clave para su Clado de Caza.

SUPERVISOR DE VANGUARDIA SKITARI

El espíritu máquina del ómnispex puede leer emisiones de calor, firmas de datos y ondas biológicas, incluso a gran distancia. Si se concentra de forma prolongada, revela las debilidades del enemigo. Esto es perfecto para los Clados de Caza, cuya prioridad es eliminar a blancos clave.

PRINCEPS FERRACECHADOR SICARIANO

Sobresalientes en misiones de asesinato y ataques sorpresa, los Princeps lideran a sus Ferracechadores en la eliminación de los blancos que marquen sus amos Tecnosacerdotes. Se han cobrado presas en los entornos más hostiles que existen.

COMBATIENTE FERRACECHADOR SICARIANO

Los Combatientes Ferracechadores caen sobre el enemigo como un torbellino de filos cortantes. Son elegidos para los comandos debido a su determinación extrema al cazar presas hasta la muerte, por encima de otros de su mismo tipo.

PRINCEPS INFILTRADOR SICARIANO

Los Princeps Infiltradores Sicarianos están más desconectados de sus emociones que el resto de sus camaradas. Ninguna misión les parece inasumible, ningún asesinato les parece inconcebible.

COMBATIENTE INFILTRADOR SICARIANO

Los Infiltradores Sicarianos penetran en las fortalezas enemigas emitiendo un ensordecedor ruido blanco que satura los sentidos de sus enemigos con un doloroso bombardeo neuroestático.

COMANDO CLADO DE CAZA



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



AGENTES

✓ 1 agente **CLADO DE CAZA*** elegido de la siguiente lista:

- **PRINCEPS INFILTRADOR SICARIANO** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Bláster flechette o carabina
 - Arma de energía o vara táser
- **PRINCEPS FERRACECHADOR SICARIANO**
- **ALFA EXPLORADOR SKITARII** con una de las siguientes opciones:
 - Fusil galvánico; culata
 - Pistola radium artesanal; arma de energía
 - O una opción de cada una de estas categorías:
 - Pistola voltaica o pistola bláster phosphor
 - Maza voltaica o vara táser
- **ALFA DE VANGUARDIA SKITARII** con una de las siguientes opciones:
 - Carabina radium; culata
 - Pistola radium artesanal; arma de energía
 - O una opción de cada una de estas categorías:
 - Pistola voltaica o pistola bláster phosphor
 - Maza voltaica o vara táser

✓ 9 agentes **CLADO DE CAZA*** elegidos de la siguiente lista:

- **COMBATIENTE INFILTRADOR SICARIANO*** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Bláster flechette o carabina
 - Arma de energía o vara táser
- **COMBATIENTE FERRACECHADOR SICARIANO*** con una de las siguientes opciones:
 - Garracorde y cuchilla transónica
 - Filos transónicos
- **DIKTAT EXPLORADOR SKITARII**
- **TIRADOR EXPLORADOR SKITARII*** con culata y una de las siguientes opciones:
 - Rifle voltaico, caliver de plasma, o arcabuz transuránico
- **SUPERVISOR EXPLORADOR SKITARII**
- **COMBATIENTE EXPLORADOR SKITARII**
- **DIKTAT DE VANGUARDIA SKITARII**
- **TIRADOR DE VANGUARDIA SKITARII*** con culata y una de las siguientes opciones:
 - Rifle voltaico, caliver de plasma, o arcabuz transuránico
- **SUPERVISOR DE VANGUARDIA SKITARII**
- **COMBATIENTE DE VANGUARDIA SKITARII**

* No puedes elegir más de 7 de estos agentes en total.

Salvo agentes **TIRADOR** y **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta un agente **DIKTAT**, hasta un agente **SUPERVISOR** y hasta cinco agentes **SICARIANO**. Tu comando solo puede incluir hasta un rifle voltaico, hasta un caliver de plasma y hasta un arcabuz transuránico.

ARQUETIPOS



RECONO-CIMIENTO



BUSCAR Y DESTRUIR

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

PRINCEPS FERRACECHADOR SICARIANO



PRINCEPS INFILTRADOR SICARIANO



"SI EL OMNISSIAH LO NECESITARA, HARÍA QUE RECUPERASE MI FRÁGIL PIEL PARA PODER SENTIR LOS GOLPES ENEMIGOS. RESTAURARÍA MI SANGRE A SU ESTADO ORGÁNICO PARA QUE PUDIERA FLUIR A TRAVÉS DE LAS HERIDAS. ME DEVOLVERÍA LA COMPASIÓN POR LOS ENEMIGOS A LOS QUE ELIMINO. PERO EL OMNISSIAH NO NECESITA NADA DE ESO."

- Décima-088, Alfa Explorador Skitarii

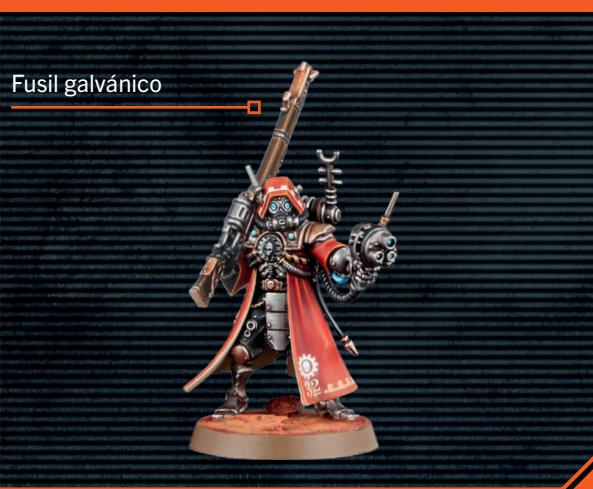


ALFA EXPLORADOR SKITARI



ALFA DE VANGUARDIA SKITARI



COMBATIENTE INFILTRADOR SICARIANO**COMBATIENTE FERRACECHADOR SICARIANO****DIKTAT EXPLORADOR SKITARI****TIRADOR EXPLORADOR SKITARI****SUPERVISOR EXPLORADOR SKITARI****COMBATIENTE EXPLORADOR SKITARI**

DIKTAT DE VANGUARDIA SKITARI



TIRADOR DE VANGUARDIA SKITARI



SUPERVISOR DE VANGUARDIA SKITARI



COMBATIENTE DE VANGUARDIA SKITARI

