



RASTREADOR SHAS'UI

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
8

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Carabina de inducción	4	3+	4/5	-
	Culata	3	4+	2/3	-

Arte de la guerra: **GAMBITO ESTRÁTÉGICO** una vez por batalla si este agente está en la zona de aniquilación. Elige una de las siguientes opciones y aplica sus reglas hasta el final del punto de inflexión:

- Mont'ka: Suma 1" al atributo Movimiento de los agentes **RASTREADOR** amigos.
- Kauyon: Los agentes **RASTREADOR** amigos pueden realizar una acción libre de **Marcador telemétrico** durante su activación si tienen una orden de ocultarse.

MARCADOR TELEMÉTRICO

1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, LÍDER, SHAS'UI

(25)

RASTREADOR GRANADERO DE ASALTO

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Granada fundidora	4	3+	4/3	Alcance 6", Devastadora 2, Limitada 1, Penetración 2, Saturación
	Carabina de inducción	4	4+	4/5	-
	Culata	3	5+	2/3	-

Especialista granadero: Este agente puede usar granadas frag y perforantes (ver equipo universal). Eso no cuenta para su límite de usos (p. ej. si también has seleccionado esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando haga tal cosa, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma.

MARCADOR TELEMÉTRICO

1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, GRANADERO DE ASALTO

(25)

RASTREADOR AGUERRIDO

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
8

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Carabina de inducción silenciada	4	3+	4/5	Silenciosa
	Brazo biónico	3	4+	3/4	-

Veterano: Durante un punto de inflexión en el que has usado el **GAMBITO ESTRÁTÉGICO** Arte de la guerra de un agente **SHAS'UI** amigo y hayas elegido Mont'ka, en lugar de eso este agente puede usar Kauyon durante su activación (y viceversa).

MARCADOR TELEMÉTRICO

1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, AGUERRIDO

(25)

RASTREADOR TÉCNICO DE COMUNICACIONES

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Carabina de inducción	4	4+	4/5	-
	Puños	3	5+	2/3	-

MARCADOR TELEMÉTRICO

1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

SEÑAL

1PA

► APOYO. Elige un agente **RASTREADOR** 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 está en la zona de control de un agente enemigo.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, TÉCNICO DE COMUNICACIONES

(25)



RASTREADOR CONTROLADOR DE DRONES



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Carabina de inducción	4	4+	4/5	-
Culata	3	5+	2/3	-

Controlador de drones: Mientras este agente esté en la zona de aniquilación:

MARCADOR TELEMÉTRICO

1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

- Suma 2" al atributo Movimiento de los agentes **DRON RASTREADOR** amigos.
- El ardor de tiroteo Protocolos de salvamento te cuesta OPM.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, CONTROLADOR DE DRONES

(25)

RASTREADOR CONTROLADOR DE DRONES



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

PILOTAJE REMOTO 1PA

- Un agente **DRON RASTREADOR** amigo puede realizar de inmediato una acción libre, pero no puede mover más de 2" durante esa acción. Esta acción puede ser una que normalmente esté restringida por su regla de dron (esto tiene preferencia sobre dicha regla).
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo. Este agente puede realizar esta acción más de una vez durante su activación pero, si lo hace, el mismo agente **DRON** no podrá realizar la misma acción libre más de una vez por activación.

RASTREADOR OJO PRECISO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Rifle acelerador de precisión (normal)	4	3+	4/4	Devastadora 2, Letal 5+, Penetración 1
Rifle acelerador de precisión (dardos)	4	3+	3/4	Penetración 1, Silenciosa
Culata	3	5+	2/3	-

Amortiguador de inercia: Puedes ignorar algunos o todos los cambios al atributo Impactar del rifle acelerador de precisión de este agente.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, OJO PRECISO

(25)

RASTREADOR TÉCNICO SANITARIO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Carabina de inducción	4	4+	4/5	-
Culata	3	5+	2/3	-

¡Sanitario!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**) vaya a resultar incapacitado mientras era visible para este agente y estaba a 3" o menos de él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado, le queda 1 herida y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede entonces realizar inmediatamente una acción libre de **CORRER**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y de ese agente hasta el final de sus próximas activaciones respectivamente, y si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está incapacitado, o si es una acción de **DISPARAR** y este agente iba a ser el blanco primario o secundario.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, MÉDICO, TÉCNICO SANITARIO

(25)



RASTREADOR TÉCNICO SANITARIO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

MARCADOR TELEMÉTRICO 1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

BOTIQUÍN 1PA

► Elige un agente RASTREADOR amigo (salvo DRON) en la zona de control de este agente para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas. No puede ser un agente con el que se haya usado la regla ¡Sanitario! durante este punto de inflexión.

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

RASTREADOR SHAS'LA



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Carabina de inducción

4

4+

4/5

-

Culata

3

5+

2/3

-

Activación en grupo: Cuando este agente quede usado, debes activar a continuación otro agente SHAS'LA RASTREADOR amigo apostado (si es posible) antes de que active tu oponente. En cuanto ese otro agente quede usado, tu oponente activa de manera normal (es decir, no puedes activar más de dos agentes sucesivos mediante esta regla).

Valor en primera línea: Este agente puede realizar la acción de Marcador telemétrico aún estando en la zona de control de un agente enemigo (lo cuál tiene preferencia sobre las condiciones normales de la acción Marcador telemétrico). Además, este agente puede realizar la acción de Retroceder por 1PA menos.

MARCADOR TELEMÉTRICO 1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, SHAS'LA

(25)

RASTREADOR INTERFERIDOR TRANSPECTRAL



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Carabina de inducción

4

4+

4/5

-

Culata

3

5+

2/3

-

MARCADOR TELEMÉTRICO 1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

VISIÓN MULTIDIMENSIONAL 1PA

INTERFERIR SISTEMAS 1PA

(25)

► Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, cuando dispare, los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

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

► Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, resta 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si tiene una orden de ocultarse.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, INTERFERIDOR TRANSPECTRAL

(25)

RASTREADOR EXPERTO EN ARMAS



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Rifle iónico (normal)

5

4+

4/5

Críticos de penetración 1

Rifle iónico (sobrecarga)

5

4+

4/5

Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento

Rifle acelerador

4

4+

4/4

Devastadora 2, Letal 5+, Penetración 1

Culata

3

5+

2/3

-

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, EXPERTO EN ARMAS

(25)



DRON DE RECONOCIMIENTO MB3



LPA ▼3 MOV. 6" SALV. 4+ HERIDAS 12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cañón rotativo (concentrado)	5	4+	3/4	Castigadora, Incesante, Pesada (solo Reposicionarse)
Cañón rotativo (barrido)	4	4+	3/4	Castigadora, Incesante, Pesada (solo Reposicionarse), Ráfaga 1"
Topetazo	3	5+	2/3	-

Analizar: Siempre que este agente realice la acción de **Marcador telemétrico**, cada otro agente enemigo visible para este agente y que esté a 3" o menos del agente enemigo que hayas elegido para esa acción gana también una de tus fichas de Marcador telemétrico.

MARCADOR TELEMÉTRICO 1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

Dron:

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar, Correr, Retroceder, Combatir, Marcador telemétrico, Reposicionarse y Disparar**, y solo puede usar las armas que figuran en su tarjeta de datos.
- Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que es acumulativo a otros cambios.
- Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, DRON DE RECONOCIMIENTO MB3, DRON

(32)

DRON DE COMBATE MV1



LPA ▼2 MOV. 6" SALV. 4+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina de inducción doble	4	4+	4/5	Incesante
Topetazo	3	5+	2/3	-

Dron:

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar, Correr, Retroceder, Combatir, Marcador telemétrico, Reposicionarse y Disparar**, y solo puede usar las armas que figuran en su tarjeta de datos.
- Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que es acumulativo a otros cambios.
- Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, DRON DE COMBATE MV1, DRON

(32)

DRON DE DEFENSA MV4



LPA ▼2 MOV. 6" SALV. 4+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Topetazo	3	5+	2/3	-

Dron:

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar, Correr, Retroceder, Combatir, Marcador telemétrico, Reposicionarse y Disparar**, y solo puede usar las armas que figuran en su tarjeta de datos.
- Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que es acumulativo a otros cambios.
- Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.

Generador de escudos:

- Este agente ignora la regla de arma Penetración.
- Una vez por punto de inflexión, cuando un dado de ataque infilja daño normal a este agente, puedes ignorar ese daño infligido.
- Puedes usar el ardid de tiroteo Protocolos de salvamento por OPM si este agente es el agente **DRON** especificado.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, DRON DE DEFENSA MV4, DRON

(32)

DRON TELEMÉTRICO MV7



LPA ▼2 MOV. 6" SALV. 4+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Topetazo	3	5+	2/3	-

Marcador telemétrico de alta intensidad: Siempre que este agente realice la acción de **Marcador telemétrico**, el agente enemigo elegido ganará dos de sus fichas de Marcador telemétrico (en lugar de uno).

MARCADOR TELEMÉTRICO 1PA

Ver la regla de facción Marcadores telemétricos.

Dron:

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar, Correr, Retroceder, Combatir, Marcador telemétrico, Reposicionarse y Disparar**, y solo puede usar las armas que figuran en su tarjeta de datos.
- Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que es acumulativo a otros cambios.
- Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, DRON TELEMÉTRICO MV7, DRON

(32)



DRON ACELERADOR DE INDUCCIÓN MV31



LPA
▼ 2

MOV.
6"

SALV.
4+

7

NOMBRE	ATQ	IMP	DÑO	REGLAS DE ARMAS
 Topetazo	3	5+	2/3	-

Dron:

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar**, **Correr**, **Retroceder**, **Combatir**, **Marcador telemétrico**, **Reposicionarse y Disparar**, y solo puede usar las armas que figuran en su tarjeta de datos.
 - Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que es acumulativo a otros cambios.
 - Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.

ACELERADOR DE INDUCCIÓN

1PA

- Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, o hasta que quede incapacitado (lo que ocurra antes), cuando otro agente **RASTREADOR** amigo dispare con un arma de inducción a 3" o menos de este agente, dicha arma tiene las reglas dearma Letal 5+ y Severa.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, DRON ACCELERADOR DE INDUCCIÓN MV31, DRON

32

DRON ANTIGRAVEDAD MV33



LPA
2

MOV.
6"

SALV.
4+

7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Torpedo	3	5+	2/3	

Drop.

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar**, **Correr**, **Retroceder**, **Combatir**, **Marcador telemétrico**, **Reposicionarse y Disparar**, y solo puede usar las armas que figuran en su tarjeta de datos.
 - Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que es acumulativo a otros cambios.
 - Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.

Inhibidor de gravedad:

- Siempre que un agente enemigo realice una acción en la que se mueva (salvo **Correr**), si fuera a moverse a un punto a 6" o menos de este agente y visible para él, trata la distancia como 2" adicionales e ignora las distancias adicionales de las reglas de terreno Obstructor y Accesible.
 - Siempre que un agente enemigo combate o contraataca estando a 6" o menos de este agente y visible para él, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de combate de ese agente enemigo. Esto se acumula con estar lesionado.

RASTREADOR, IMPERIO T'AU, DRON ANTIGRAVEDAD MV33, DRON

32

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE RASTREADORES

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

- ↳ 1 agente **SHAS'UI RASTREADOR**
- ↳ 11 agentes **RASTREADOR** elegidos de la siguiente lista:
 - **GRANADERO DE ASALTO**
 - **AGUERRIDO**
 - **TÉCNICO DE COMUNICACIONES**
 - **CONTROLADOR DE DRONES**
 - **OJO PRECISO**
 - **TÉCNICO SANITARIO**
 - **SHAS'LA**
 - **INTERFERIDOR TRANSPECTRAL**
 - **EXPERTO EN ARMAS** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle iónico; culata
 - Rifle acelerador; culata
 - **DRON DE RECONOCIMIENTO MB3** (cuenta como dos selecciones)
 - **DRON ACCELERADOR DE INDUCCIÓN MV31**
 - **DRON ANTIGRAVEDAD MV33**

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

- **DRON DE COMBATE MV1**
- **DRON DE DEFENSA MV4**
- **DRON TELEMÉTRICO MV7**

Salvo agentes **SHAS'LA** y **EXPERTO EN ARMAS**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **EXPERTO EN ARMAS**.

Algunas reglas **RASTREADOR** hacen referencia a una “arma de inducción”. La siguientes armas se consideran armas de inducción: cañón rotativo, carabina de inducción, carabina de inducción silenciada, carabina de inducción doble.

RASTREADORES REGLA DE FACCIÓN

MARCADORES TELEMÉTRICOS

Los marcadores telemétricos son sistemas de puntería por láser que transmiten información a las miras de las armas y los visores de los cascos de unidades T'au cercanas.

Algunos agentes **RASTREADOR** pueden realizar la acción única de **Marcador telemétrico** (esto se indica en su tarjeta de datos):

MARCADOR TELEMÉTRICO 1PA

- Elige un agente enemigo visible para este agente. Dicho agente enemigo gana una de tus fichas de Marcador telemétrico (hasta un máximo de cuatro).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de agentes enemigos. Si un agente (salvo **DRON DE RECONOCIMIENTO MB3**) realiza una acción de **Disparar** (salvo **Ponerse en guardia**) y esta acción durante la misma activación, solo puede tomar como blanco de esta acción al blanco de la acción de **Disparar** (y viceversa).

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

Una vez durante cada una de sus activaciones, cuando un agente enemigo que tenga alguna de tus fichas de Marcador telemétrico realice una acción de **Correr**, **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, retira una de esas fichas.

Aunque solo algunos agentes **RASTREADOR** pueden realizar la acción de **Marcador telemétrico**, todos los agentes **RASTREADOR** se benefician de sus efectos. Cuando un agente **RASTREADOR** amigo dispare con un arma de su tarjeta de datos (salvo la granada fundidora de un **GRANADERO DE ASALTO**), tendrá reglas adicionales determinadas por el número de tus fichas de Marcador telemétrico que tenga el blanco. Estas son acumulativas, de modo que si un agente enemigo tiene dos de tus fichas de Marcador telemétrico, el agente amigo que está disparando aplica las reglas por 1 y 2 fichas durante esa secuencia.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►



FICHAS DE M. TELEMÉTRICO

REGLAS ADICIONALES

- | | |
|---|---|
| 1 | Reglas de arma Saturación y Equilibrada. |
| 2 | Mejora en 1 el atributo Imp de las armas a distancia de ese agente amigo (hasta un máximo de 3+). |
| 3 | El blanco no puede estar ofuscado. |
| 4 | Regla de arma Buscadora (Ligero). |

RASTREADORES

GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



RASTREADORES

ARDID DE ESTRATEGIA

BARRIDO DE RECONOCIMIENTO

Los Rastreadores se encargan de los roles de reconocimiento y están entrenados para cruzar terreno difícil a fin de flanquear a los blancos desprevenidos.

Elije un borde de la zona de aniquilación (salvo el tuyo propio). Cada agente **RASTREADOR** amigo que se encuentre a 6" o menos de ese borde puede realizar de inmediato una acción libre de **Correr**, pero debe terminar dicho movimiento completamente a 6" o menos de un borde de la zona de aniquilación (salvo el tuyo propio). No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.

RASTREADORES

ARDID DE ESTRATEGIA

FUEGO DE SUPRESIÓN

Los Rastreadores T'au desatan una tormenta de fuego castigador, forzando a sus enemigos a ponerse a cubierto y devolver los disparos en andanadas dispersas y desesperadas.

Cuando un agente enemigo realice una acción de **Disparar**, si el blanco (el blanco principal si el arma tiene las reglas de arma Área o Ráfaga) no es el blanco válido más cercano, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque. Al determinar esto, ignora a los agentes **RASTREADOR** amigos que tengan una orden de ocultarse o estén ofuscados.



RASTREADORES ARDID DE ESTRATEGIA

VÍNCULO

A menudo entrenados en grupos desde su juventud y unidos por un ritual de sangre, los equipos de la casta del Fuego poseen un grado asombroso de coordinación.

Cuando un agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**) dispare o contraataque con un arma a distancia (ver el ardid de tiroteo Descarga a bocajarro), si está a 3" o menos de otro agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**), las armas a distancia de ese primer agente amigo tienen la regla de arma Certera 1.

RASTREADORES ARDID DE ESTRATEGIA

¡A CUBIERTO!

Los Rastreadores llevan armaduras ligeras y priorizan la movilidad. Para sobrevivir, deben usar todas las ventajas que les proporcione el terreno circundante.

Cuando un agente dispare contra un agente **RASTREADOR** amigo, si puedes guardar alguna salvación por cobertura, mejora en 1 el atributo Salvación de ese agente amigo.

RASTREADORES ARDID DE TIROTEO

UNA CAUSA VALIOSA

Cualquier acción que ayuda al Bien Supremo debe llevarse a cabo de manera rápida y sin dudas, con independencia de lo peligrosa que sea.

Usa este ardid de tiroteo al inicio de la fase de tiroteo. Un agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**) puede realizar de inmediato una acción libre de misión.

RASTREADORES ARDID DE TIROTEO

FUEGO DE APOYO

Los Rastreadores T'au son expertos francotiradores y pueden proporcionar fuego de cobertura incluso a aliados trabados en combate.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RASTREADOR** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas un blanco válido a 6" o menos del mismo. Tener a otros agentes **RASTREADOR** amigos en la zona de control de un agente enemigo no impide elegir a ese agente enemigo.



RASTREADORES ARDID DE TIROTEO

PROTOCOLOS DE SALVAMENTO

Los drones T'au tienen programada la prioridad de mantener a salvo a sus operadores, y se interponen automáticamente entre un guerrero T'au y cualquier ataque enemigo.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**) sea elegido como blanco válido de una acción de **Disparar**. Elige un agente **DRON RASTREADOR** amigo a 3" o menos de ese primer agente amigo y visible para él, para que se convierta en el blanco válido en su lugar del otro (aunque normalmente no fuera válido para ello). Ese agente **DRON** amigo solo está en cobertura y ofuscado si el blanco original lo está. Este ardid no tiene efecto si el arma a distancia tiene las reglas de arma Área o Ráfaga.

RASTREADORES ARDID DE TIROTEO

DESCARGA A BOCAJARRO

Los Rastreadores manejan sus armas a distancia con una pericia tan perfectamente entrenada, que son capaces de utilizarlas incluso en combate cerrado.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**) contraataque, si al inicio de esa activación o reacción no estaba en la zona de control de agentes enemigos. Puedes usar una de sus armas a distancia como arma de combate (salvo un arma que incluya la palabra "granada" en su nombre) durante esa secuencia. Si lo haces, no puedes bloquear durante esa secuencia, y las siguientes reglas de arma no tienen efecto en sus armas hasta el final de esa secuencia: Devastadora, Penetración, Ráfaga. Si ese agente amigo está apostado, tiene una orden de trabarse y está contraatacando con un arma de inducción, resuelve tú el primer dado de ataque (es decir, el defensor antes que el atacante).

RASTREADORES EQUIPO DE FACCIÓN

VISOR DE ANÁLISIS DE TIRO

Los sistemas de óptica avanzados mejoran la efectividad de los marcadores telemétricos, asegurando que los disparos del portador hagan blanco con una puntería infalible.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON**) esté realizando una acción de **Disparar** y estés eligiendo un blanco válido, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción, si el blanco tiene al menos una de tus fichas de **Marcador telemétrico**, se le trata como si tuviera una más. Si el arma a distancia tiene la regla de arma Área o Ráfaga, solo se ve afectado el blanco principal.

RASTREADORES EQUIPO DE FACCIÓN

MARCADOR TELEMÉTRICO DE ALTA INTENSIDAD

Este marcador telemétrico es excepcionalmente efectivo, pues su haz es rastreable incluso a través del humo más denso, las ruinas y la cobertura ligera.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **RASTREADOR** amigo (salvo **DRON TELEMÉTRICO MV7**) realice una acción de **Marcador telemétrico**, puedes usar esta regla. Si lo haces, el agente enemigo que has elegido gana dos de tus fichas de **Marcador telemétrico** (en lugar de una).



RASTREADORES EQUIPO DE FACCIÓN

GRANADA FOTÓNICA

Al impactar, las granadas fotónicas liberan brillantes parpadeos de luz multiespectro que ciegan y estremecen a quienes quedan atrapados en su onda expansiva.

Una vez por punto de inflexión, un agente **RASTREADOR** amigo que tenga la acción de **Marcador telemétrico** en su tarjeta de datos (salvo **DRON**) puede realizar la siguiente acción única:

GRANADA FOTÓNICA 1 PA

- ▶ Elige un blanco válido para este agente y tira 1D6: con 3+, hasta el final de la siguiente activación de ese agente, resta 2" a su atributo Movimiento y no puede realizar la acción de **Correr**.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

RASTREADORES EQUIPO DE FACCIÓN

ENLACE DE RASTREO ORBITAL

Las matrices de escaneo de las naves de vacío T'au son tan efectivas que pueden detectar e iluminar un único blanco de infantería, incluso desde la órbita.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **RASTREADOR** amigo realice la acción de **Marcador telemétrico**, puedes usar esta regla. Si lo haces, en su lugar puedes elegir un agente enemigo en la zona de aniquilación para que gane una de tus fichas de Marcador telemétrico (no necesita ser visible). Esto no es acumulativo con las reglas Marcador telemétrico de alta intensidad o Analizar.

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 0PA

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plastiacer y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

- ▶ Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artíluguos aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

Portátil: Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- ▶ Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- ▶ Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO

GRANADA DE HUMO

1PA

- Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
 - Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
 - En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de 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:



RASTREADORES: 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.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, BARRIDO DE RECONOCIMIENTO

Añade este texto al final del párrafo:

“No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.”

ARDID DE TIROTEO, PROTOCOLOS DE SALVAMENTO

Añade este texto entre la segunda y la tercera frase:

“Ese agente **DRON** amigo solo está en cobertura u ofuscado si el blanco original lo está.”

ARDIDES DE TIROTEO, DESCARGA A BOCAJARRO

Añade este texto al final del párrafo:

“Si ese agente amigo está apostado, tiene una orden de trabarse y está contraatacando con un arma de inducción, resueltas tú el primer dado de ataque (es decir, el defensor antes que el atacante).”

REGLAS DE FACCIÓN, MARCADORES TELEMÉTRICOS

Cambia la regla adicional del 1 de la tabla de Fichas de marcador telemétrico a:

Reglas de arma Saturada **y Equilibrada.**”

Cambia la regla adicional del 2 de la tabla de Fichas de marcador telemétrico a:

“Mejora en 1 el atributo Imp de las armas a distancia de ese agente amigo (hasta un máximo de 3+).”

JULIO 2025

AGENTE DRON ANTIGRAVEDAD MV33, REGLA INHIBidor DE GRAVEDAD

Cambia el primer punto a:

“Siempre que un agente enemigo realice una acción en la que se mueva (salvo **Correr**), si fuera a moverse a un punto a 6" o menos de este agente y visible para él, **trata la distancia como 2" adicionales e ignora las distancias adicionales de las reglas de terreno Obstructor y Accesible.**”

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE RASTREADOR TÉCNICO SANITARIO; REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **Rastreador** amigo (salvo **DRON**) vaya a resultar **incapacitado** mientras era visible para este agente y estaba a 3" o menos de él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado, le queda 1 herida **y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Despues de esa acción**, ese agente amigo puede **entonces** realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y de ese agente hasta el final de sus próximas activaciones respectivamente, y si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está incapacitado, **o si es una acción de Disparar y este agente iba a ser el blanco primario o secundario**.”

AGENTE SHAS'UI, REGLA ARTE DE LA GUERRA

Cambia la primera frase a:

“**GAMBITO ESTRATÉGICO** una vez por batalla si este agente está en la zona de aniquilación.”

AGENTES RASTREADORES

Como infantería de reconocimiento especialista, los Rastreadores T'au avanzan muy por delante de sus aliados. Los comandos Rastreadores operan independientemente de la fuerza principal y están equipados para casi cualquier situación. Su equipo avanzado y armamento potente les permite perturbar las comunicaciones, sabotear, y destruir blancos.

2

RASTREADOR SHAS'UI

Los Rastreadores Shas'ui son guerreros veteranos que han combatido en muchas campañas. Han pasado peligrosas pruebas de fuego para alcanzar el rango, y son estrategas dinámicos y consumados más que capaces de liderar a su equipo a la victoria.

RASTREADOR SHAS'LA

Incluso los soldados rudos de los equipos de Rastreadores son abnegados defensores del Bien Supremo que se ofrecen voluntarios para las misiones más peligrosas. Operan cerca del enemigo para aprender todo lo posible del mismo y entablar combate cuando es necesario.

RASTREADOR AGUERRIDO

Algunos Rastreadores experimentados y respetados se ganan el nombre personal de Mont'yr, que se traduce como "Aguerrido". Muchos de ellos llevan avanzadas prótesis biónicas en lugar de extremidades perdidas, y se les confía tecnología especializada como armas silenciadas.

RASTREADOR CONTROLADOR DE DRONES

Los Rastreadores Controladores de Drones son formados para el control remoto de los drones que a menudo acompañan sus equipos. Con cuidado y paciencia, pueden manipular a los drones para que realicen tareas complejas fuera del alcance de su programación.

RASTREADOR INTERFERIDOR TRANSPECTRAL

Los Rastreadores Interferidores Transpectrales tienen la misión de interrumpir las comunicaciones enemigas usando complejos bloqueadores de señales que apagan sistemas eléctricos.

RASTREADOR GRANADERO DE ASALTO

Los Rastreadores más impetuosos son entrenados para efectuar peligrosos ataques contra posiciones enemigas, usando granadas para aturdir tropas y destruir bunkers. También reciben cascos avanzados que les hacen inmunes a los esfuerzos enemigos por aturdirlos a ellos.

RASTREADOR ESPECIALISTA EN COMUNICACIONES

La mayoría de comandos Rastreadores tienen un Especialista en Comunicaciones, encargado de proporcionar una conexión con los Comandantes del equipo, otros comandos y activos de soporte vital.

RASTREADOR TÉCNICO SANITARIO

En un comando Rastreador, las vidas de los T'au suelen estar en manos de un Técnico Sanitario. Estos entregados sanadores se exponen a torrentes de fuego enemigo para llegar a los heridos.

RASTREADOR EXPERTO EN ARMAS

Los Rastreadores Expertos en Armas manejan las armas pesadas de su comando. Su tarea es relativamente simple: matar o destruir lo que su Shas'ui les ordene o lo que consideren un blanco importante.

RASTREADOR OJO PRECISO

Los Rastreadores Ojo Preciso portan rifles aceleradores personalizados con mirillas avanzadas y amortiguadores de inercia sofisticados para asegurar una puntería increíble. También se les proporciona munición de dardos experimental, que es casi inaudible al dispararse.

DRON DE RECONOCIMIENTO MB3

Estos grandes drones recolectan ingentes cantidades de datos vitales en batalla, que pueden suponer la diferencia entre la victoria y la derrota. Debido a su tamaño, se les pueden montar armas pesadas; su cañón rotativo es muy eficaz contra la infantería enemiga.

DRON DE COMBATE MV1

Mediante motores antigravitatorios y propulsores, los Drones de Combate flotan sobre el terreno a gran velocidad para atacar al enemigo y registrar datos bélicos. En misiones de comandos, distraen al enemigo mientras los Rastreadores cumplen sus tareas y participan en asaltos junto a sus controladores T'au.



DRON DE DEFENSA MV4

Los Drones de Defensa están equipados con generadores de escudo en lugar de armas. Su propósito es proteger a los Rastreadores a los que acompañan. Sus protocolos de salvamento aseguran que, si un T'au está en peligro, el Dron de Defensa se moverá a considerable velocidad para protegerlo.

DRON TELEMÉTRICO MV7

Los marcadores telemétricos de alta intensidad que usan los Drones Telemétricos son vitales para la sinergia de las fuerzas T'au. Indican blancos prioritarios tanto a los Rastreadores a los que acompañan como a otros elementos T'au. Lo que señalan no tardará en ser aniquilado por fuego abrumador.

DRON ACCELERADOR DE INDUCCIÓN MV31

Los Drones Aceleradores de Inducción potencian las armas de inducción de los Rastreadores, mejorando en gran medida esa tecnología y aportando una ventaja vital en combate.

DRON ANTIGRAVEDAD MV33

Los Drones Antigravedad pueden manipular la gravedad a su alrededor y frenar considerablemente el avance del enemigo. En incontables ocasiones, comandos de Rastreadores han escapado de una muerte casi segura gracias a la tecnología de estos drones.

"LA CUESTIÓN DEL MOMENTO EN QUE COMENZAR LAS HOSTILIDADES ES LA QUE MÁS PROFUNDAMENTE DEBE MEDITARSE. UNA VEZ LLEGUES A UNA DECISIÓN, DEBES SEGUIRLA CON TODO TU AHÍNCO."

- Comandante Mareapura

COMANDO DE RASTREADORES

4

RASTREADORES > SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- ↳ 1 agente **SHAS'UI RASTREADOR**
- ↳ 11 agentes **RASTREADOR** elegidos de la siguiente lista:
 - **GRANADERO DE ASALTO**
 - **AGUERRIDO**
 - **ESPECIALISTA EN COMUNICACIONES**
 - **CONTROLADOR DE DRONES**
 - **OJO PRECISO**
 - **TÉCNICO SANITARIO**
 - **SHAS'LA**
 - **INTERFERIDOR TRANSPECTRAL**
 - **EXPERTO EN ARMAS** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle iónico; culata
 - Rifle acelerador; culata

Salvo agentes **SHAS'LA** y **EXPERTO EN ARMAS**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **EXPERTO EN ARMAS**.

Algunas reglas **RASTREADOR** hacen referencia a una “arma de inducción”. La siguientes armas se consideran armas de inducción: cañón rotativo, carabina de inducción, carabina de inducción silenciada, carabina de inducción doble.

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



RECONOCIMIENTO

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

SHAS'UI

Carabina de inducción



GRANADERO DE ASALTO

Granada fundidora

Carabina de inducción



AGUERRIDO

Carabina de inducción silenciada



ESPECIALISTA EN COMUNICACIONES

Carabina de inducción



CONTROLADOR DE DRONES

Carabina de inducción



OJO PRECISO

Rifle acelerador de precisión



EXPERTO EN ARMAS

Rifle iónico



Rifle acelerador



“SOMOS LOS PRIMEROS EN AVISTAR AL ENEMIGO, LOS PRIMEROS EN ENTABLAR COMBATE, Y LOS ÚLTIMOS EN ABANDONAR EL CAMPO. SER PARTE DE UN EQUIPO DE RASTREADORES ES ACEPTAR LA INEVITABILIDAD DE TU PROPIA MUERTE AL SERVICIO DEL BIEN SUPREMO. PARA NOSOTROS NO HAY VERGÜENZA NI MIEDO EN ACEPTAR ESA REALIDAD. UN FUTURO RADIANTE SOLO PUEDE GANARSE MEDIANTE EL SACRIFICIO.”

- Rastreador Shas'ui Mor'kami

TÉCNICO SANITARIO

Carabina de inducción



SHAS'LA

Carabina de inducción



INTERFERIDOR TRANSPECTRAL

Carabina de inducción

