



SARGENTO EXPLORADOR



LPA **▼ 3** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **11**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Escopeta Astartes	4	2+	4/4	Alcance 6"
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Bólter	4	3+	3/4	-
Espada sierra	5	3+	4/5	-
Puños	4	3+	3/4	-

Astartes: Durante la activación de este agente, puede realizar o bien dos acciones de **Disparar** o bien dos acciones de **Combatir**. Si han sido dos acciones de **Disparar**, debe elegirse al menos para una de ellas una escopeta Astartes, una pistola bólter o un bólter. Este agente puede reaccionar sea cual sea su orden.

Guía y experiencia: Una vez durante cada una de las activaciones de este agente, puedes elegir un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo distinto visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

ESCUADRA DE EXPLORADORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, SARGENTO

(28)

TIRADOR PESADO EXPLORADOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **10**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Bólter pesado (concentrado)	5	3+	4/5	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Correr)
Bólter pesado (barrido)	4	3+	4/5	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
Lanzamisiles (frag)	4	3+	3/5	Área 2", Pesada (solo Correr)
Lanzamisiles (perforante)	4	3+	5/7	Penetración 1, Pesada (solo Correr)
Puños	3	3+	3/4	-

ESCUADRA DE EXPLORADORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, TIRADOR PESADO

(28)

CAZADOR EXPLORADOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **10**

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

Lanzagafos: Siempre que este agente trepa, puedes tratar la distancia vertical como 2" (sin importar la distancia real que mueve en vertical dicho agente).

Asalto con lanzagafos: Siempre que este gente realice una acción de **Cargar** en su activación, si durante esa acción trepa, se deja caer, salta o su peana se mueve bajo terreno Aventajado, sus armas de combate tienen la regla de arma Letal 3+ hasta el final de dicha activación.

ESCUADRA DE EXPLORADORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, CAZADOR

(28)

FRANCOTIRADOR EXPLORADOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **10**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Rifle de francotirador (móvil)	4	3+	3/4	-
Rifle de francotirador (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada (solo Correr), Silenciosa
Puños	3	3+	3/4	-

Capa de camuflaje: Cuando un agente dispara contra este agente:

- Ignora la regla de arma Saturación.
- Si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional, o puedes guardar una salvación por cobertura como éxito crítico en su lugar. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

ÓPTICA

1PA

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

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

ESCUADRA DE EXPLORADORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, FRANCOTIRADOR

(28)



RASTREADOR EXPLORADOR



LPA MOV. SALV. HERIDAS

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Bólter	4	3+	3/4	-
 Puños	3	3+	3/4	-

RASTREAR ENEMIGO

1PA

► Elige un agente enemigo usado a 8" o menos de este agente. Hasta el final del punto de inflexión, siempre que un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo dispare a ese agente enemigo, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma Buscadora (Ligero).

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ESCUADRA DE EXPLORADORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, RASTREADORES

28

RASTREADOR EXPLORADOR



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

ESCANEO AUSPEX

1PA

► Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, o hasta que quede incapacitado (lo que ocurra antes), cuando un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo dispare a un agente enemigo a 8" o menos de este agente, dicho agente enemigo no puede estar ofuscado; si ese agente amigo es un **FRANCOTIRADOR** bajo el efecto de su acción de **Óptica**, sus armas a distancia tienen además la regla de arma **Buscadora** (1 ligero).

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

COMBATIENTE EXPLORADOR



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
 2	 6"	 4+	 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Escopeta Astartes	4	2+	4/4	Alcance 6"
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Bólter	4	3+	3/4	-
Filopuñal	4	3+	4/5	-
Puños	3	3+	3/4	-

Equipo adaptable: Puedes llevar a cabo cada una de las siguientes opciones una vez por punto de inflexión:

- Un agente **COMBATIENTE ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo puede realizar la acción de **Granada de humo**.

- Un agente **COMBATIENTE ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo puede realizar la acción de Granada aturdidora.

Las reglas de esas acciones figuran en el equipo universal. Realizar esas acciones usando esta regla no cuenta para sus límites de acción (p.ej. si también has elegido esas granadas como equipo).

ESCUADRA DE EXPLORADORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, COMBATIENTE

28

NOTAS-



COMANDO ESCUADRA DE EXPLORADORES

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

1 agente **SARGENTO ESCUADRA DE EXPLORADORES** con una de las siguientes opciones:

- Escopeta Astartes; puños
- Bólter; puños
- Pistola bólter; espada sierra

8 agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES** elegidos de la siguiente lista:

- **TIRADOR PESADO** con puños, bólter pesado y pistola bólter
- **TIRADOR PESADO** con puños, lanzamisiles y pistola bólter
- **CAZADOR**
- **FRANCOTIRADOR**
- **RASTREADOR**
- **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Escopeta Astartes; puños
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; filopuñal

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

ESCUADRA DE EXPLORADORES REGLA DE FACCIÓN

EXPLORACIÓN ADELANTADA

Redesplegar (1)

Cambia el despliegue de un tercio de tus agentes (redondeando al alza).

Reposicionar (2)

Realiza una acción libre de **Reposicionarse** con un agente amigo que se encuentre completamente en tu zona de descenso. Debe terminar dicho movimiento completamente a 3" o menos de tu zona de descenso.

Cable alarma (2)

Coloca uno de tus marcadores de **Cable alarma** a más de 6" de la zona de descenso de tu oponente. Durante el primer y segundo punto de inflexión, siempre que un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo dispare contra un agente enemigo que se encuentre a 2" o menos de ese marcador, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma **Buscadora**. En el paso de preparación de la tercera fase de estrategia, retira ese marcador.

ESCUADRA DE EXPLORADORES REGLA DE FACCIÓN

EXPLORACIÓN ADELANTADA

Una parte esencial del papel de los Exploradores Marines Espaciales es hacer batidas por delante de su fuerza de choque, y pasar largos períodos tendiendo trampas, asaltando patrullas enemigas, reuniendo información y reconociendo el terreno en preparación para el asalto de su Capítulo.

Al final del paso de Desplegar agentes, puedes elegir y resolver hasta cinco opciones de Exploración adelantada. Cada opción tiene un número entre paréntesis, que es el máximo número de veces que puedes elegirla y resolverla en esa batalla. Por ejemplo, tus cinco elecciones podrían ser **Reposicionar** (2), **Cable alarma** (1), **Bomba de proximidad** (1) y **Crear distracción** (1). Si ambos jugadores tienen esta habilidad, turnaos para resolverla de elección en elección, empezando por el jugador que tiene la iniciativa.

LAS OPCIONES DE EXPLORACIÓN ADELANTADA SE PRESENTAN EN CARTAS PROPIAS

ESCUADRA DE EXPLORADORES REGLA DE FACCIÓN

EXPLORACIÓN ADELANTADA

Bomba de proximidad (1)

Coloca 1 de tus marcadores de bomba de proximidad a más de 6" de la zona de descenso de tu oponente y a más de 2" de todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que un marcador de bomba de proximidad quede en la zona de control de un agente enemigo, retira dicho marcador e infinge 2D3 daños a dicho agente; si no queda incapacitado, su acción termina (si procede), incluso aunque los efectos de esa acción no se hayan cumplido. Si el marcador de bomba de proximidad no puede ser colocado, muévelo la distancia mínima para poder colocarlo.

Maniobra táctica (1)

GAMBITO ESTRÁTÉGICO una vez por batalla. Elige 1 agente amigo. Hasta el final de la siguiente activación de este agente, suma 1 a su atributo LPA.



ESCUADRA DE EXPLORADORES® REGLA DE FACCIÓN

EXPLORACIÓN ADELANTADA

Crear distracción (1)

GAMBITO ESTRATÉGICO una vez por batalla. Elige un agente enemigo a 6" o menos de un borde de zona de aniquilación. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, resta 1 a su atributo LPA.

Trazar plan (1)

Ganas 1PM.

Designar blanco (1)

Elige un agente enemigo para que obtenga una de tus fichas de Blanco. Siempre que un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES®** amigo dispare, combate o contraataque contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Blanco, puedes repetir uno de tus dados de ataque.

Espiar (1)

Solo Operaciones Aprobadas. Tu opónente debe revelar su operación táctica elegida.

ESCUADRA DE EXPLORADORES® GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Designar blanco



Ficha de Escaneo auspex



Ficha de Óptica



Ficha de Rastrear enemigo



Marcador de Cable alarma



Marcador de Bomba de proximidad



Ficha de granada de humo



Ficha de granada aturdidora

ESCUADRA DE EXPLORADORES® ARDID DE ESTRATEGIA

ENFRENTAMIENTO DE GUERRILLA

Los Exploradores Marines Espaciales aprenden a usar el terreno a su favor, impidiendo que el enemigo los tenga a tiro mientras se acercan para matar.

Siempre que un agente enemigo dispare contra un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES®** amigo que esté a cubierto y a más de 6" de todo agente enemigo para el que sea visible, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

ESCUADRA DE EXPLORADORES® ARDID DE ESTRATEGIA

ENTRENAMIENTO ADAPTATIVO

Los Neófitos de los Marines Espaciales y sus experimentados Sargentos recurren a diversas tácticas muy versátiles, adquiridas mediante hipnoadoctrinamiento. Esto, unido a su entrenamiento en sigilo, les permite superar en maniobras a sus enemigos sin ser alcanzados.

Puedes cambiar la orden de hasta 1D3 agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES®** amigos que estén a más de 6" de todo agente enemigo.



ESCUADRA DE EXPLORADORES• ARDID DE ESTRATEGIA

EMBOSCADA

Las Escuadras de Exploradores emplean el sigilo para tener el enemigo dentro de su alcance, eligen blancos con cuidado para lanzar sobre ellos un asalto devastador.

Siempre que un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES•** amigo dispare o combata durante su activación, si su orden se ha cambiado de Ocultarse a Trabarse al inicio de esa activación, o si no era visible para los agentes enemigos al inicio de esa activación:

- Las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada.
- Si el blanco está usado, las armas de ese agente amigo tienen, en su lugar, la regla de arma Incesante.

ESCUADRA DE EXPLORADORES• ARDID DE ESTRATEGIA

REUBICACIÓN SIGILOSA

Las Escuadras de Exploradores Marines Espaciales son unidades muy móviles, que pasan raudas de una cobertura a otra para rodear al rival.

Hasta 1D3 agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES•** amigos que tengan una orden de **Ocultarse** y estén a más de 6" de agentes enemigos pueden realizar inmediatamente una acción de **Correr** como acción libre. No puedes usar este ardido durante el primer punto de inflexión.

ESCUADRA DE EXPLORADORES• ARDID DE TIROTEO

ENTRENAMIENTO ASTARTES

Los Capítulos de Marines Espaciales se cuentan entre las mejores fuerzas de combate de la galaxia. Incluso sus Neófitos emplean sus armas con una habilidad sin igual.

Usa este ardido de tiroteo durante la activación de un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES•** amigo. Hasta el final de dicha activación, ese agente puede realizar dos acciones de **Combatir** o dos acciones de **Disparar**, si para realizar al menos una de ellas elige un bólter, una escopeta Astartes o una pistola bólter.

ESCUADRA DE EXPLORADORES• ARDID DE TIROTEO

FISIOLOGÍA EXCEPCIONAL

Puede que su entrenamiento aún no esté completado, pero los Exploradores Marines Espaciales poseen la misma resistencia aumentada genéticamente que sus hermanos de batalla de pleno derecho.

Usa este ardido de tiroteo durante la activación de un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES•** amigo, antes o después de que realice una acción. Hasta el inicio de su siguiente activación, puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de este agente por estar lesionado (incluyendo a los atributos de sus armas).



ESCUADRA DE EXPLORADORES ARDID DE TIROTEO

ASPIRANTE ENVALENTONADO

Las mejoras quirúrgicas, el adoctrinamiento y un adiestramiento brutal imbuyen a los Neófitos Marines Espaciales con la confianza y la determinación necesarias para enfrentarse a enemigos poderosos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo realice una acción de **Disparar** o **Combatir**, después de repetir cualquier tirada. Si es el primer agente amigo en realizar alguna de esas dos acciones durante este punto de inflexión, o si el agente enemigo en esa acción (como blanco principal, si es relevante) tiene un atributo Heridas mayor que ese agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo, puedes guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico en su lugar.

ESCUADRA DE EXPLORADORES ARDID DE TIROTEO

POSICIÓN ENCUBIERTA

Los Exploradores Marines Espaciales destacan a la hora de camuflarse, y pueden pasar horas o incluso días escondidos hasta identificar el momento perfecto para golpear.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo. Hasta el inicio de su siguiente activación, mientras este agente tenga una orden de **Ocultarse** y esté tras cobertura, 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.

ESCUADRA DE EXPLORADORES EQUIPO DE FACCIÓN

CAPA DE CAMUFLAJE

Fabricadas a partir de materiales que manipulan la luz, como la camaleonina, las capas de camuflaje ayudan al portador a mezclarse con el entorno.

Siempre que un agente dispare a un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo (salvo **FRANCOTIRADOR**), si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

ESCUADRA DE EXPLORADORES EQUIPO DE FACCIÓN

OCULARES TRAZABLANCOS

Estos sensibles visores de puntería multiespectrales sirven de apoyo a la puntería del portador, y vuelven sus armas aún más letales.

Hasta dos veces por punto de inflexión, cuando un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo realice una acción de **Disparar** y estés eligiendo un blanco válido, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción las armas a distancia de ese agente amigo tienen las reglas de armas Letal 5+ y Saturación.



ESCUADRA DE EXPLORADORES EQUIPO DE FACCIÓN

FILOPUÑALES

Los Marines Espaciales Neófitos blanden una variedad de armas de combate de filo corto, demostrando una pericia letal con ellas.

Los agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigos tienen la siguiente arma de combate. Ten en cuenta que algunos agentes ya tienen esta arma pero con mejores atributos; en esos casos, usa la mejor versión.

NOMBRE

— Filopuñal

ATQ IMP DAÑO

3 3+ 4/5

ESCUADRA DE EXPLORADORES EQUIPO DE FACCIÓN

BÍPODE DE ARMAS PESADAS

Desplegar un bípode de armas pesadas permite al portador descargar una lluvia de fuego de supresión.

Siempre que un agente **TIRADOR PESADO**

ESCUADRA DE EXPLORADORES amigo dispare con un bólter pesado o un lanzamisiles, si no se ha movido durante la activación o si se trata de una reacción, esa arma tiene la regla de arma Incesante; si el arma ya tiene esa regla de armas, tiene la regla de armas Implacable. Ten en cuenta que ese agente no tiene restringido moverse después de disparar.

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

- ▶ 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.^{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.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artíluguos aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

▶ Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).

▶ Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.

◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO

GRANADA DE HUMO

1PA

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

NOTAS:

NOTAS:



ESCUADRA DE EXPLORADORES: 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 ESTRÁTÉGICOS, EMBOSCADA A DISPAROS

Cambia el nombre a “**Emboscada**”.

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“Siempre que un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo dispare **o combata** durante su activación [...]”

Cambia todos los puntos por:

- Las **armas a distancia** de ese agente amigo tienen la regla de arma **Equilibrada**”.
- Si el blanco está usado, las **armas a distancia** de ese agente amigo tienen, en su lugar, la regla de arma **Incesante**”.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE TIROTEO, ASPIRANTE ENVALENTONADO

Cambiar a:

“Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo realice una acción de **Disparar** o **Combatir**, **al final del paso de tirar dados de ataque después de cualquier repetición**. Si es el primer agente amigo en realizar alguna de esas dos acciones durante este punto de inflexión, o si el agente enemigo en esa acción (como blanco principal, si es relevante) tiene un atributo **Heridas** mayor que ese agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo, puedes **guardar uno de tus éxitos normales guardados como** un éxito crítico en su lugar.”

ARDIDES DE TIROTEO, POSICIÓN ENCUBIERTA

Cambia la segunda frase a:

“Hasta el inicio de su siguiente activación, mientras ese agente tenga una orden de ocultarse y esté a cubierto, no puede ser elegido como blanco válido, y esto tiene preferencia sobre todas las demás reglas (p. ej. **Buscadora**, terreno Aventajado) **salvo estar a 2” o menos**”.

OCTUBRE 25

ARDIDES DE ESTRATEGIA, EMBOSCADA A CUCHILLO

Eliminada. Las reglas se combinan con el ardid Emboscada a disparos para crear el ardid estratégico Emboscada.

ARDIDES ESTRÁTÉGICOS, ENTRENAMIENTO ADAPTATIVO

Añade este nuevo ardid estratégico.

ARDIDES ESTRÁTÉGICOS, REUBICACIÓN SIGILOSA

Cambia las dos primeras frases por:

“**Hasta 1D3** agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigos que tengan una orden de Ocultarse y estén a más de 6” de agentes enemigos pueden realizar inmediatamente una acción de **Correr** como acción libre **y/o puedes cambiar su orden**”.

AGENTE FRANCOTIRADOR, ARMA RIFLE DE FRANCOTIRADOR (INMÓVIL)

Cambia la regla de arma “**Pesada**” por “**Pesada (solo Correr)**”.

ARDIDES DE TIROTEO, FISIOLOGÍA EXCEPCIONAL

Cambia la primera frase a:

“Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo, **antes o después de** que realice una acción.”

AGENTES CAZADOR Y COMBATIENTE, ARMA FILOPUÑAL

Cambia el atributo Daño a “**4/5**”

AGENTE CAZADOR, REGLA LANZAGARFIOS

Cambiar la parte relevante a:

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

REGLA DE FACCIÓN EXPLORACIÓN ADELANTADA, BOMBA DE PROXIMIDAD

Cambia la primera frase a:

“Coloca 1 de tus marcadores de bomba de proximidad a más de 6” de la zona de descenso de tu oponente y a más de 2” de todo otro marcador, punto de acceso **y terreno Accesible**.”

REGLA DE FACCIÓN EXPLORACIÓN ADELANTADA

Cambia la primera frase del primer párrafo por:
“Al final del paso de Desplegar agentes, puedes elegir y resolver hasta **6** opciones de Exploración adelantada”.

Nueva opción de Exploración adelantada:

“**Maniobra táctica (1)**
1 vez por batalla **CAMBITO ESTRÁTÉGICO**. Elige 1 agente amigo. Suma 1 a su atributo LPA hasta el final de la siguiente activación de ese agente.”

EQUIPO DE FACCIÓN, FILOPUÑALES Y CUCHILLOS

Cambia el nombre a “**Filopuñal**”

Cambiar a:

Los agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigos tienen la siguiente arma de combate. **Ten en cuenta que algunos agentes ya tienen esta arma pero con mejores atributos; en esos casos, usa la mejor versión.**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
— Filopuñal	3	3+	4/5

Los agentes **CAZADOR ESCUADRA DE EXPLORADORES** y **COMBATIENTE ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigos que ya tengan un filopuñal (pero con atributos distintos) tienen en su lugar la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
— Fitoarma	4	3+	4/5

EQUIPO DE FACCIÓN, OCULARES TRAZABLANCOS

Cambiar a:

“**Hasta 2 veces** por punto de inflexión, cuando un agente **ESCUADRA DE EXPLORADORES** amigo realice una acción de **Disparar** y estés eligiendo un blanco válido, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción las armas a distancia de ese agente amigo tienen las reglas de arma **Letal 5+ y Saturación**”.

AGENTES ESCUADRA DE EXPLORADORES

La mayoría de Marines Espaciales inician su servicio al Capítulo en la Compañía de Exploradores. Las Escuadras de Exploradores, de equipo ligero en comparación a sus hermanos mayores, usan diversas armas y equipo de especialista para llevar a cabo operaciones clandestinas, a menudo tras las líneas enemigas.

2

SARGENTO EXPLORADOR

Estos guerreros experimentados, veteranos de su Capítulo, eligen entrenar a la siguiente generación de hermanos de batalla. Guían con el ejemplo, inspirando respeto a sus pupilos con su coraje y sabiduría táctica.

TIRADOR PESADO EXPLORADOR

Estos agentes son combatientes muy capacitados que emplean armas pesadas, desde lanzamisiles a bólteres pesados, para atacar y destruir enemigos poderosos.

CAZADOR EXPLORADOR

Armados con lanzagafios, los Cazadores pueden desplazarse rápidamente por terreno peligroso y tomar posiciones arriesgadas para evitar los puntos fortificados enemigos, tender emboscadas o evitar perseguidores.

“SED EL AGUA QUE SE FILTRA A TRAVÉS DE LAS GRIETAS DE UNA PRESA Y EMPIEZA A DERRUMBARLA. SED EL VIENTO QUE FLUYE A TRAVÉS DE LAS FIBRAS DE UNA CAPA Y HIELA HASTA LOS HUESOS. SED LA ROCA CUYA CAÍDA ES EL INICIO DE UNA AVALANCHA QUE ARRASA CON TODO A SU PASO. POR ÚLTIMO, SED LA CHISPA, LA CHISPA QUE PRENDE FUEGO A UN MUNDO”.

- Selmegh Zakhagi, Sargento Explorador de los Cicatrices Blancas





3

FRANCOTIRADOR EXPLORADOR

Los Francotiradores destacan en los elementos esenciales de reconocimiento y asesinato en misiones de los Exploradores. Observan cuidadosamente al enemigo desde posiciones ocultas durante días, aguardando el momento preciso para matar.

RASTREADOR EXPLORADOR

Los Rastreadores llevan auspex de alta potencia, unos escáneres capaces de analizar el campo de batalla. Gracias a la información que dan esos dispositivos, las Escuadras de Exploradores pueden identificar blancos o planear rápidamente emboscadas letales.

COMBATIENTE EXPLORADOR

Estos agentes son hábiles luchadores, comprometidos con su escuadra y decididos a ascender al estatus de hermano de batalla de pleno derecho. Sin importar qué exija la misión, lucharán con furia para derrotar al enemigo y demostrar su valía.

“EL EMPERADOR PROTEGE, DICE EL MANTRA QUE SE PREDICA POR TODO EL IMPERIUM. ¿PERO CÓMO LO HACE? MEDIANTE SUS ÁNGELES DE LA MUERTE: NOSOTROS. SOMOS SUS CUCHILLOS EN LA OSCURIDAD, SUS GUARDIANES DE LAS SOMBRAS, SUS OJOS SIEMPRE VIGILANTES. SOMOS INSTRUMENTOS DE SU VOLUNTAD, CREADOS POR ÉL PARA CASTIGAR A SUS ENEMIGOS”.

- Kyrin Torvaec, Sargento Explorador
Sombrío de la Guardia del Cuervo

COMANDO ESCUADRA DE EXPLORADORES



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

AGENTES

- ↳ 1 agente **SARGENTO ESCUADRA DE EXPLORADORES** con una de las siguientes opciones:
 - Escopeta Astartes; puños
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; espada sierra
- ↳ 8 agentes **ESCUADRA DE EXPLORADORES** elegidos de la siguiente lista:
 - **TIRADOR PESADO** con puños, bólter pesado y pistola bólter
 - **TIRADOR PESADO** con puños, lanzamisiles y pistola bólter
 - **CAZADOR**
 - **FRANCOTIRADOR**
 - **RASTREADOR**
 - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Escopeta Astartes; puños
 - Bólter; puños
 - Pistola bólter; filopuñal

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

ARQUETIPOS



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

SARGENTO



“NOS ARRASTRAMOS POR EL BARRO DURANTE CUATRO DÍAS, MIENTRAS NOS CAÍAN ENCIMA TORRENTES DE LLUVIA. POR LA NOCHE, VARIOS DE LOS NUESTROS MURIERON CONGELADOS. DEJAMOS SUS CADÁVERES ATRÁS. LOS SARGENTOS LOS LLAMARON INDIGNOS... Y TENÍAN RAZÓN. DESPUÉS DE ESO FUE CUANDO LLEGAMOS A NUESTRO DESTINO, Y AHÍ EMPEZÓ DE VERDAD NUESTRO EXAMEN.”

- Bargus Urloch, Hermano de batalla del Capítulo de los Manos de Hierro

TIRADOR PESADO



CAZADOR



FRANCOTIRADOR



RASTREADOR



COMBATIENTE

