



TEMPESTOR AQUILON

LPA
3MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina láser potenciada	4	3+	3/4	-
Pistola láser potenciada	4	3+	3/4	Alcance 8"
Pistola bólter reliquia	4	3+	3/5	Alcance 8", Letal 5+
Espada sierra	4	3+	4/5	-
Puños	3	3+	2/3	-
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

TEMPESTUS AQUILON, IMPERIUM, LÍDER, TEMPESTOR

28

TEMPESTOR AQUILON

LPA
3MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
9

Veterano tempestus: Una vez por batalla, puedes usar o bien un ardid de tiroteo por OPM si este es el agente **TEMPESTUS AQUILON** especificado, o bien el ardid de tiroteo Repetición de mando por OPM si este es el agente por el que se han tirado los dados de ataque o defensa.

MANDO

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **TEMPESTUS AQUILON** amigo distinto (salvo **SERVOCENTINELA**) 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.

GRANADERO AQUILON

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola láser potenciada	4	3+	3/4	Alcance 8"
Bomba de fusión	4	3+	5/3	Alcance 3", Devastadora 3, Limitada 1, Penetración 2, Pesada (solo Reposicionarse)
Puños	3	4+	2/3	-

Granadero: Este agente puede usar granadas frag, perforantes, de humo y aturdidoras (ver equipo universal). Hacer esto no cuenta de cara a los usos limitados que tengas (es decir, si también seleccionas esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando este agente use una granada frag o perforante, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma.

TEMPESTUS AQUILON, IMPERIUM, GRANADERO

28

PISTOLERO AQUILON

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistolas láser potenciadas (concentradas)	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora, Incesante
Pistolas láser potenciadas (salva)	4	4+	3/4	Alcance 8", Salva*
Pistolas láser potenciadas (a bocajarro)	4	3+	3/4	Incesante

***Salva:** Elige hasta dos blancos válidos diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos. Dispara con esta arma contra ambos, en el orden que elijas (tira cada secuencia por separado).

Tirotear: Siempre que un agente enemigo a 8" o menos de este agente dispare contra él, lleva la cuenta de cada dado de ataque que se haya descartado como fallo. Tras la acción, antes de retirar a los agentes incapacitados (incluyendo a este, si procede), este agente puede realizar una acción libre de **Disparar** (para ello, cambia su orden a trabarse), pero solo puede tomar como blanco a ese agente enemigo con sus pistolas láser potenciadas (concentrado), y solo puedes tirar tantos dados de ataque como los dados de ataque descartados del oponente más 1 (hasta un máximo de 4).

TEMPESTUS AQUILON, IMPERIUM, PISTOLERO

28



TIRADOR AQUILON

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina de fusión	4	3+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
🔫 Carabina de plasma (normal)	4	3+	4/6	Penetración 1
🔫 Carabina de plasma (sobrecarga)	4	3+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔪 Puños	3	4+	2/3	-

TEMPESTUS AQUILON®, IMPERIUM, TIRADOR

28

OJO PRECISO AQUILON

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser telescópico potenciado (oculto)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
🔫 Rifle láser telescópico potenciado (móvil)	4	3+	3/4	-
🔫 Rifle láser telescópico potenciado (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
🔪 Puños	3	4+	2/3	-

Ventaja de francotirador: Siempre que este agente esté en terreno Aventajado y dispare contra un agente que tenga una orden de trabarse y se encuentre al menos 2" por debajo de él, todos los perfiles de su rifle láser telescópico potenciado tienen la regla de arma Severa.

***Posición oculta:** Este agente solo puede usar esta arma la primera vez que realiza una acción de **Disparar** durante la batalla.

TEMPESTUS AQUILON®, IMPERIUM, OJO PRECISO

28

PRECURSOR AQUILON

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola láser potenciada	4	3+	3/4	Alcance 8"
🔪 Daga Tempestus	4	3+	3/4	Incesante, Letal 5+

Salvaje luchador a cuchillo: Cuando este agente combata, tras resolver tu primer dado de ataque, puedes resolver otro de inmediato (antes que tu oponente).

Enérgico: Siempre que este agente realice la acción de **Combatir** o **Disparar**, puede realizar inmediatamente después una acción libre de **Correr**. Puede hacerlo incluso si ha realizado una acción de **Cargar** durante esta activación, pero solo puede usar la distancia restante que le quedase de esa acción de **Cargar** (hasta un máximo de 3").

TEMPESTUS AQUILON®, IMPERIUM, PRECURSOR

28

SERVOCENTINELA AQUILON

LPA
▼ 2MOV.
➡ 4"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
💣 Lanzagranadas (frag)	4	4+	2/4	Área 2"
💣 Lanzagranadas (perforante)	4	4+	4/5	Penetración 1
🔫 Fusil repetidor potenciado (concentrado)	5	4+	3/4	Críticos de penetración 1
🔫 Fusil repetidor potenciado (barrido)	4	4+	3/4	Críticos de penetración 1, Ráfaga 1"

Máquina: Este agente solo puede realizar acciones de **Correr**, **Disparar**, **Reposicionarse** y **Retroceder**. No puede contraatacar, asistir en un combate ni usar armas que no figuren en su tarjeta de datos.

Torreta: Este agente puede realizar dos acciones de **Disparar** durante su activación.

TEMPESTUS AQUILON®, IMPERIUM, SERVOCENTINELA

40



SOLDADO AQUILON





LPA
2

MOV.
6"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Carabina láser potenciada	4	3+	3/4	-
 Puños	3	4+	2/3	-

Inserción rápida: **GAMBITO ESTRATÉGICO** en la primera fase de estrategia. Cada agente **SOLDADO TEMPESTUS AQUILON** amigo completamente dentro de tu zona de descenso puede realizar inmediatamente una acción libre de **Reposicionarse**, pero debe terminar dicha acción completamente a 3" o menos de tu zona de descenso.

Aterrizaje raudo: Cuando este agente aterrice, puedes desplegarlo a 4" o menos en horizontal de uno de tus marcadores de descenso. Esto tiene preferencia sobre el requisito normal de distancia.

TEMPESTUS AQUILON, IMPERIUM, SOLDADO

28

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE TEMPESTUS AQUILONS

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- 1 agente **TEMPESTOR TEMPESTUS AQUILON** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola láser potenciada; arma de energía
 - Pistola bólter reliquia; espada sierra
 - Carabina láser potenciada; puños
- 1 **SERVOCENTINELA TEMPESTUS AQUILON** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas
 - Lanzagranadas
 - Fusil repetidor potenciado
- 9 agentes **TEMPESTUS AQUILON** elegidos de la siguiente lista:
 - **GRANADERO**
 - **PISTOLERO**
 - **TIRADOR** con carabina de fusión y puños
 - **TIRADOR** con carabina de plasma y puños
 - **OJO PRECISO**
 - **PRECURSOR**
 - **SOLDADO**

LA LISTA CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

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

TEMPESTUS AQUILONS

REGLA DE FACCIÓN

DESCENSO DE INSERCIÓN

Al desplegar un comando **TEMPESTUS AQUILON** antes de la batalla, el primer tercio de tu comando debe desplegarse de manera normal. Cada tercio posterior puede ser desplegado en las alturas: colócalo a un lado en lugar de en la zona de aniquilación. Para cada tercio que se despliegue en las alturas, debes desplegar así todo ese tercio (no solo algunas de sus miniaturas), y a continuación colocar uno de tus marcadores de descenso completamente dentro de tu zona de descenso.

Como **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer y segundo punto de inflexión, puedes mover tus marcadores de descenso hasta 4" en horizontal. En combate cerrado, puedes medir y moverlos a través de muros.

Durante la fase de tiroteo, los agentes **TEMPESTUS AQUILON** amigos desplegados en las alturas se activan de manera normal. Al activar a cada agente, puedes decidir si aterriza o si es usado. Si aterriza, desplégalo en la zona de aniquilación en una ubicación donde pueda colocarse, de acuerdo a lo siguiente (y deja de estar en las alturas):

LA REGLA CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- A 3" o menos en horizontal de uno de tus marcadores de descenso, o completamente dentro de tu zona de descenso.
- Fuera de la zona de control de todo agente enemigo (a menos que estés desplegando un agente **PRECURSOR**, que puede desplegarse en la zona de control de un agente enemigo).
- Sin ninguna parte de su peana bajo terreno Aventajado.
- Con una orden de tu elección.

El agente es tratado como si estuviera realizando una acción de **Reposicionarse** (gasta PA de manera acorde), y a continuación sigue con su activación de manera normal. Se le considera ofuscado hasta el final de la siguiente activación o hasta el final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).

Menos de la mitad de tus agentes pueden estar en las alturas al final del primer punto de inflexión. En otras palabras, para el final de tu primer punto de inflexión más de la mitad de tus agentes deben haber sido desplegados en la zona de aniquilación durante la batalla.

Cuando prepares a tus agentes durante el segundo y tercer punto de inflexión, retira uno de tus marcadores de descenso. Esto significa que los agentes que sigan desplegados en las alturas quedarán incapacitados al final del segundo punto de inflexión.



TEMPESTUS AQUILONS

REGLA DE FACCIÓN

PARACAÍDAS GRAVÍTICO

Los paracaídas gravíticos emplean campos repulsores que permiten a sus portadores descender a una velocidad rápida pero controlada hasta tomar tierra a salvo, con independencia de la altitud desde la que salten.

Siempre que un agente **TEMPESTUS AQUILON** amigo se deja caer, ignora la distancia vertical.

TEMPESTUS AQUILONS

GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Detectado



Ficha de Descender y asegurar



Marcador de descenso



Ficha de Bomba de fusión

TEMPESTUS AQUILONS

ARDID DE ESTRATEGIA

OFENSIVA SÚBITA

Los Tempestus Aquilons han sido entrenados para lanzarse rápidamente al combate y pillar a sus enemigos por sorpresa.

Cuenta el número de agentes **TEMPESTUS AQUILON** amigos que no están incapacitados, y a continuación reduce ese número a la mitad (redondeando al alza), para obtener un resultado de x. Hasta el final de su activación, las armas de los x primeros agentes **TEMPESTUS AQUILON** amigos en ser activados durante este punto de inflexión tienen la regla de armas Equilibrada. Por ejemplo, si tienes cinco agentes se beneficiarán los primeros tres agentes amigos activados.

TEMPESTUS AQUILONS

ARDID DE ESTRATEGIA

MANTENER LA DINÁMICA

Una vez que el asalto da comienzo, los Aquilons saben mantener la presión, desequilibrando a sus enemigos.

Siempre que un agente **TEMPESTUS AQUILON** amigo dispare o combata contra un agente enemigo apostado, sus armas tienen la regla de armas Severa.



TEMPESTUS AQUILONS☠ ARDID DE ESTRATEGIA

OJOS VIGILANTES

Los servocráneos y las aeronaves de observación transmiten a los Aquilons datos tácticos actualizados al minuto.

Elige un agente enemigo. Dicho agente y todos los demás agentes enemigos a 3" o menos de él ganan una de tus fichas de Detectado hasta el final del punto de inflexión. Siempre que un agente enemigo con una ficha de Detectado:

- Dispare contra un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo, puedes repetir uno de tus dados de defensa.
- Combata o contraataque contra un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo, uno de tus bloqueos puede asignarse a bloquear dos de los éxitos sin resolver (en lugar de solo uno).

TEMPESTUS AQUILONS☠ ARDID DE ESTRATEGIA

DESCENDER Y ASEGURAR

Deben asegurarse objetivos tácticos prioritarios para que la victoria sea absoluta.

Elige un marcador.

- Hasta el paso de Preparación del siguiente punto de inflexión, al determinar el control de ese marcador, trata el atributo LPA total de los agentes **TEMPESTUS AQUILON☠** amigos que lo estén disputando como si fuera 1 punto mayor, siempre y cuándo haya al menos un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo disputándolo.
- Mientras un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo se encuentre a 3" o menos de ese marcador, suma 1 al atributo Ataque de sus armas de combate (hasta un máximo de 4).

TEMPESTUS AQUILONS☠ ARDID DE TIROTEO

INSERCIÓN EN ZONA CALIENTE

Los Aquilons son expertos en luchar allí donde el combate es más crudo, trabándose con el sorprendido enemigo tan pronto como tocan tierra.

Usa este ardid de tiroteo tras tirar los dados de ataque por un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo que esté completamente en el territorio de tu oponente, o que haya aterrizado o se haya dejado caer desde terreno Aventajado al menos 2" por encima del suelo de la zona de aniquilación durante esta activación. Si el blanco está a 6" o menos de él, puedes repetir cualesquiera de tus dados de ataque.

TEMPESTUS AQUILONS☠ ARDID DE TIROTEO

AJUSTAR COORDENADAS

A medida que el tiroteo fluye y se desarrolla, los Aquilons que aún están en descenso ajustan sus trayectorias como respuesta.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo aterrice. Puedes desplegarlo a 5" o menos en horizontal de uno de tus marcadores de descenso. Esto tiene preferencia sobre el requisito normal de distancia. No puede realizar acciones de **Combatir**, **Correr** o **Disparar** durante este punto de inflexión.



TEMPESTUS AQUILONS☠ ARDID DE TIROTEO

TEMPESTUS EJEMPLARES

El entrenamiento y el condicionamiento de los Tempestus Aquilons les permiten mantenerse centrados en su misión, incluso durante los tiroteos más feroces.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo (salvo **SERVOCENTINELA** o cualquier agente con un atributo LPA mayor de 2). Durante esa activación, puede realizar la acción **Colocar marcador**, **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

TEMPESTUS AQUILONS☠ ARDID DE TIROTEO

PROGENA

Como graduados de la Schola Progenium, estos guerreros no solo están condicionados para cumplir sus órdenes con una precisión incuestionable, sino también llevados por una entrega fanática al Culto Imperial que les ayuda a librarse del dolor y el miedo.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **TEMPESTUS AQUILON☠** amigo (salvo **SERVOCENTINELA**) sea activado. Recupera 2D3 heridas perdidas, y durante esa activación puedes ignorar cualquier cambio a su atributo LPA.

TEMPESTUS AQUILONS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

DAGAS TEMPESTUS

Estas armas se entregan a cada guerrero del Militarum Tempestus cuando entra en sus filas, y son un símbolo de orgullo regimental.

Los agentes **TEMPESTUS AQUILON☠** amigos (salvo **SERVOCENTINELA**) tienen la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
☠ Daga Tempestus	3	4+	3/4

TEMPESTUS AQUILONS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

ESTIMULANTES DE COMBATE

El uso de estimulantes de combate aprobados por el Munitorum es una práctica estándar entre los Tempestus Aquilons, que pueden tener que permanecer alerta y combatiendo durante muchos días seguidos.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo **Movimiento** de los agentes **TEMPESTUS AQUILON☠** amigos por estar lesionados.



TEMPESTUS AQUILONS EQUIPO DE FACCIÓN

AUGURIO PREINSERCIÓN

Antes del inicio de las hostilidades, esta región se ha visto sujeta a exhaustivos escaneos augur desde naves en órbita o por servocráneos, y los datos obtenidos se cargan en el monitrón del Tempestor.

Una vez durante la batalla, al activar un agente **TEMPESTUS AQUILON** amigo desplegado en las alturas, antes de decidir si el agente aterriza o es usado, puedes mover de nuevo uno de tus marcadores de descenso. No obstante, no puede moverse más cerca de lo que está de la zona de descenso de tu oponente.

TEMPESTUS AQUILONS EQUIPO DE FACCIÓN

SUPERVISOR REMOTO

Ya sea una aeronave de observación o un equipo de especialistas del lexmechanicae que utilizan bancos de augurio, los oficiales de monitorización ofrecen información estratégica vital durante el combate.

Una vez por batalla, tras desempatar para decidir la iniciativa, puedes repetir tu D6.

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 inflige 1D3+3 puntos de daño al agente.

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plástiacero 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 artilugios aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

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



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

GRANADA DE HUMO

1PA

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

NOTAS:

NOTAS:



TEMPESTUS AQUILONS: 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

JUNIO 2025

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**.

AGENTE PISTOLERO, REGLA DE ARMA SALVA

Cambia la primera frase a:

“Elige hasta dos blancos válidos **diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos.**”

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES ESTRATÉGICOS, MANTENER LA DINÁMICA

Cambiar a:

“Siempre que un agente **TEMPESTUS AQUILON** amigo dispare **contra** o combata **contra** un agente enemigo apostado, sus armas tienen la regla de arma Severa.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, DESCENDER Y ASEGURAR

Cambia la parte relevante de la primera frase del primer punto a:

“Hasta el paso de **Preparación del siguiente punto de inflexión**, al determinar el control de ese marcador, [...]”

ARDIDES DE TIROTEO, INSERCIÓN EN ZONA CALIENTE

Cambia la primera frase a:

“Usa este ardid de tiroteo tras tirar los dados de ataque por un agente **TEMPESTUS AQUILON** amigo **que esté completamente en el territorio de tu oponente, o que haya aterrizado o se haya dejado caer desde terreno Aventajado al menos 2" por encima del suelo de la zona de aniquilación durante esta activación.**”

SELECCIÓN DE COMANDO

SERVOCENTINELA tiene su propio punto separado.

Elimina la siguiente frase y asteriscos en **TIRADOR**, **OJO PRECISO** y **SERVOCENTINELA**:

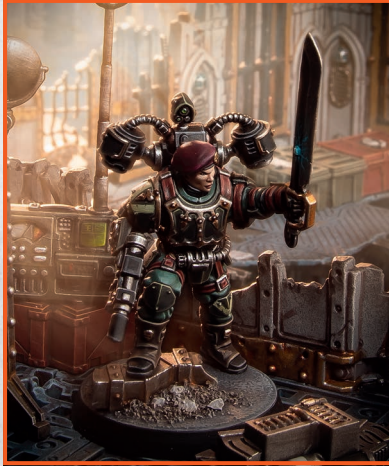
“***No puedes elegir más de tres de estos agentes en total.**”

AGENTE PRECURSOR, ARMA DAGA TEMPESTUS

Añadida la regla de arma “**Incesante**”.

AGENTES TEMPESTUS AQUILONS

TEMPESTOR



Un Tempestor guía a su comando hacia donde la batalla es más encarnizada. Más que un simple guerrero, posee la veteranía táctica y estratégica para dirigir los esfuerzos de su escuadra. Exhibe iniciativa y un talento para la improvisación que puede resultar vital en operaciones extendidas tras las líneas enemigas.

GRANADERO



Dado su entrenamiento adicional en plegarias y rituales de activación para la artillería de combate, un Granadero es el especialista en explosivos de su comando. Ya sea averiando generatorum enemigos con bombas de fusión o haciendo saltar a los enemigos en pedazos con cargas perforantes, están a la altura de su tarea.

PISTOLERO



Algunos Aquilons exhiben la puntería, agresividad y reflejos necesarios para convertirse en Pistoleros. Armados con pistolas láser potenciadas, emprenden tiroteos a corta distancia. Este tipo de agente es letal en el combate cerrado típico de batallas en fortificaciones o corredores de naves de vacío.

TIRADOR



Los Tempestus Aquilons a menudo se enfrentan sin apoyo a poderosos elementos enemigos, como vehículos de combate blindados o guerreros de élite. En estas instancias, las carabinas de fusión y de plasma que empuña un Tirador son inestimables. Una única andanada de estas armas puede derribar a un Patriarca Genestealer o un Legionario de los Astartes Herejes.

OJO PRECISO



Ya sea con un tiro letal para cumplir una misión de asesinato o eliminando agentes enemigos de élite para ayudar a sus camaradas, un Ojo Preciso ofrece un apoyo inestimable a su comando. Su rifle láser telescópico potenciado es un arma extremadamente potente, cuyo zumbido distintivo ha sido lo último que han escuchado muchos enemigos del Imperium.

PRECURSOR



En los descensos gravitatorios en territorio rival se corre el riesgo de ser eliminados por el fuego enemigo en el aire. Un Precursor se especializa en descender el primero, de la forma tan rápida y sigilosa posible, y desactivar o distraer a las defensas terrestres más peligrosas para ayudar a sus camaradas a desplegarse ilesos.

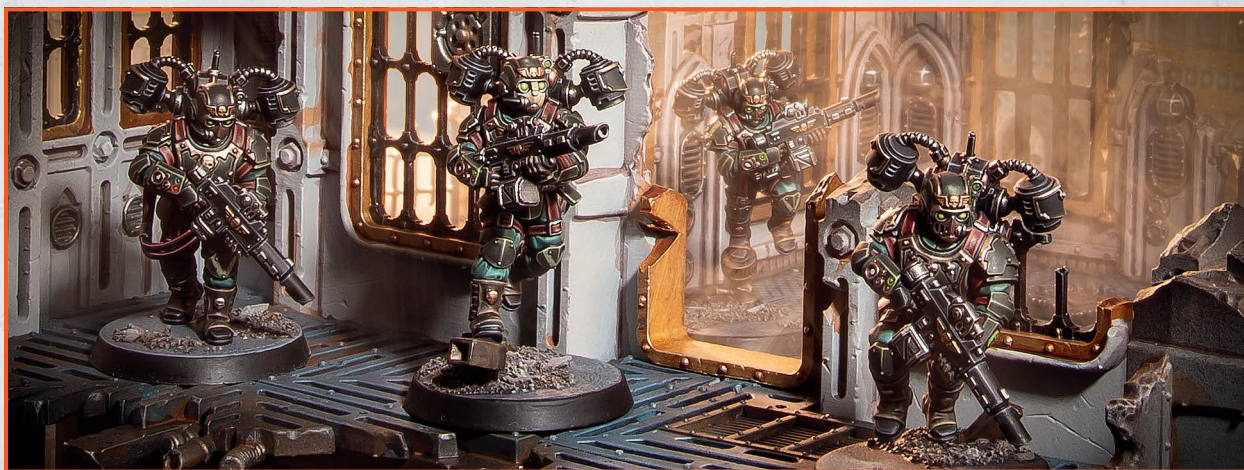
SERVOCENTINELA



Un servocentinel es un mecanoide de combate que desciende mediante motores de impulso gravitatorio y ofrece apoyo de fuego a los comandos Aquilon. Aunque son lentos, pueden reposicionarse durante la batalla obedeciendo subrutinas defensivas para proteger los flancos del comando o defender la retaguardia mientras sus camaradas retroceden.



SOLDADOS



Los Soldados Tempestus Aquilon no son precisamente tropas rasas. Ataviados con una robusta armadura caparazón y armados con carabinas láser potenciadas, estos guerreros rigurosamente entrenados demuestran disciplina, puntería y resistencia. Combinadas con la sorpresa que provoca su descenso a la batalla en paracaídas gravitatorios, resultan imparables.

“EL EMPERADOR ESPERA DOS COSAS DE NOSOTROS. LA PRIMERA ES LA FE ABSOLUTA, SIN CONCESIONES. LA SEGUNDA ES LA VICTORIA A CUALQUIER PRECIO”.

- Tempestor Tarlech Greff

COMANDO DE TEMPESTUS AQUILONS

4

TEMPESTUS AQUILONS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **TEMPESTOR TEMPESTUS AQUILON** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola láser potenciada; arma de energía
 - Pistola bólter reliquia; espada sierra
 - Carabina láser potenciada; puños
- 1 **SERVOCENTINELA TEMPESTUS AQUILON** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas
 - Lanzagranadas
 - Fusil repetidor potenciado
- 9 agentes **TEMPESTUS AQUILON** elegidos de la siguiente lista:
 - **GRANADERO**
 - **PISTOLERO**
 - **TIRADOR** con carabina de fusión y puños
 - **TIRADOR** con carabina de plasma y puños
 - **OJO PRECISO**
 - **PRECURSOR**
 - **SOLDADO**

Salvo agentes **SOLDADO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los anteriores agentes.

ARQUETIPOS



RECONOCIMIENTO



BUSCAR Y DESTRUIR

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

TEMPESTOR

Pistola láser potenciada

Arma de energía



GRANADERO

Bomba de fusión

Pistola láser potenciada



PISTOLERO

Pistolas láser potenciadas



TIRADOR

CON CARABINA DE FUSIÓN

Carabina de fusión

**TIRADOR**

CON CARABINA DE PLASMA

Carabina de plasma

**OJO PRECISO**Rifle láser telescópico
potenciado**PRECURSOR**Daga
TempestusPistola láser
potenciada**SERVOCENTINELA**Fusil repetidor
potenciado

Lanzagranadas



Lanzallamas

**SOLDADO**

Carabina láser potenciada



COMENTARIO DE DISEÑO

Los Tempestus Aquilons son un comando de disparo táctico. Tienen una habilidad sin igual para descender a la zona de aniquilación a media batalla, y destacan especialmente cuando atacan en los primeros compases.

Desembarco de inserción es la regla fundamental de los Tempestus Aquilons. En lugar de desplegarlos antes de la batalla, puedes desplegar dos tercios de tus agentes más tarde. En las fases iniciales, esto los mantiene a salvo de los ataques, te permite controlar la zona de aniquilación y reaccionar a los movimientos de tu oponente. También te brinda un potencial ofensivo fantástico, pues tus mejores armas de fuego pueden disparar con repeticiones de tiradas completas gracias al ardid de tiroteo Inserción en zona caliente.

Necesitarás una comprensión detallada del mejor modo de uso del Desembarco de inserción, así que experimenta para descubrir las opciones que te ofrece. El equipo Augurio preinserción te permite mover otra vez un marcador de descenso, y los Soldados y el ardid de tiroteo Ajustar coordenadas te permiten desplegar más lejos. Esto genera un área muy amplia en la que pueden aterrizar tus agentes, lo que te brinda una mayor capacidad de llegar a posiciones fuertes, controlar territorio y capturar objetivos.

La ofensiva de este comando funciona mejor cuando llevan la delantera, manteniendo la presión para que el enemigo tenga dificultades para reaccionar. Por ejemplo, los arditos de estrategia Ofensiva súbita y Mantener la dinámica dan a tus armas Equilibrada y Severa, pero requieren que ataques pronto. No tengas miedo a hacerlo: ataca rápido y con contundencia, y no dejes que tu oponente se posicione. El equipo Supervisor remoto te ayuda a conseguir la iniciativa para conservar la inercia.

Los Tempestus Aquilons se cuentan entre los soldados más experimentados y mejor entrenados del Imperium. Incluso en medio de un tiroteo intenso, son capaces de centrarse en la misión y darte puntos de victoria. El ardid de tiroteo Tempestus Ejemplares y la acción de Mando del Tempestor te ofrece formas de ganar más puntos de acción, ideal para una gran activación o para realizar acciones de misión vitales mientras combates. Esto será una estrategia clave en la que concentrarte: mantener la ofensiva, pero asegurando objetivos.

El comando tiene algunos agentes individuales con roles únicos que generarán beneficios en la situación adecuada. El Granadero tiene acceso ilimitado a granadas, y una bomba de fusión bien colocada puede resultar devastadora. El Ojo Preciso es un francotirador que puede aterrizar en un punto Aventajado, lo que te ofrece una visión dominante de la zona de aniquilación y fuerza a tu oponente a tener cuidado con tus líneas de tiro. El Precursor puede castigar al enemigo autocomplaciente, en especial si está cerca de tus marcadores de descenso. Tu Pistolero es flexible y puede combatir de muchas formas distintas. Por último, tu Servocentinel es ideal para un tiroteo extendido, dada su resistencia incrementada y su capacidad para disparar dos veces por activación una vez está en posición.

Los Tempestus Aquilons son un comando con una premisa única: descender y trabarse rápidamente. Domina estos aspectos con flexibilidad y no tardarás en descubrir la capa adicional de potencial que otorgan sus distintos agentes y tácticas para incapacitar al enemigo y lograr que los objetivos permanezcan en tus manos.

**“NO IMPORTA QUIÉN O QUÉ SEA
NUESTRO ENEMIGO. SI SE INTERPONEN
ENTRE NOSOTROS Y NUESTRA
ÓRDENES, MORIRÁ POR ELLO”.**

- Tempestus Aquilon Therka Drayv,
antes del descenso sobre Ossinium

