



HIMENÓPTERO VÉSPID



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bláster de neutrones	4	3+	3/3	Devastadora 2
Garras	3	4+	3/4	-

Casco de comunión: Una vez durante cada una de las activaciones de este agente, puedes gastar 1 punto de comunión gratuito.

Entrar en comunión: Al elegir tus agentes para la batalla, elige también un ardid de estrategia **AGUIJÓN ALADO VÉSPID**. Si este agente está en la zona de aniquilación y fuera de la zona de control de todo agente enemigo, dicho ardid te cuesta OPM.

AGUIJÓN ALADO VÉSPID, IMPERIO T'AU, LÍDER, HIMENÓPTERO

28

DRON DE VIGILANCIA



LPA 2 MOV. 8" SALV. 2+ HERIDAS 5

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Topetazo	3	5+	1/2	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

AGUIJÓN ALADO VÉSPID, IMPERIO T'AU, DRON DE VIGILANCIA, DRON

25

DRON DE VIGILANCIA



LPA 2 MOV. 8" SALV. 2+ HERIDAS 5

Dron evasivo:

- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar**, **Combatir**, **Correr**, **Guía aérea**, **Reposicionarse** y **Retroceder**.
- Al determinar el control de marcadores de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos.
- Al determinar qué es visible para este agente, el disco redondo en la parte superior de la miniatura es su cabeza.
- Si este agente tiene una orden de ocultarse y se encuentra tras cobertura, no puede ser tomado como blanco válido, y esto tiene prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej., terreno Aventajado).
- Cuando un agente dispara contra este agente, ignora la regla de arma Penetración.

GUÍA AÉREA

1PA

► **APOYO.** Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, cuando otro agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él dispara contra un agente enemigo visible para este agente, las armas a distancia de dicho agente amigo tienen las reglas de armas Saturación y Letal 5+. Esto no tiene efecto si este agente está en la zona de control de un agente enemigo.

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

AGUIJÓN LARGO VÉSPID



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle acelerador de neutrones (normal)	4	4+	4/4	Devastadora 2, Fragmento de neutrones*
Rifle acelerador de neutrones (apuntado)	4	3+	4/4	Devastadora 2, Letal 5+, Pesada (solo Correr), Fragmento de neutrones*
Garras	3	4+	3/4	-

***Fragmento de neutrones:** Si el blanco no resulta incapacitado pero resuelve algún dado de ataque, el blanco gana una de tus fichas de Fragmento de neutrones. Siempre que un agente que tenga alguna de tus fichas de Fragmento de neutrones sea activado, inflígele 1D3 daños por cada ficha de Fragmento de neutrones que tenga (tira por separado por cada una)

AGUIJÓN ALADO VÉSPID, IMPERIO T'AU, AGUIJÓN LARGO

28



CEPASOMBRÍA VÉSPID



LPA  2 MOV.  6" SALV.  3+ HERIDAS  9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Aguijón de neutrones	4	4+	3/3	Alcance 8", Devastadora 2
 Granada de neutrones	4	4+	3/3	Alcance 6", Área 2", Devastadora 2, Limitada 1, Saturación
 Garras	3	4+	3/4	-

Ingenio espectral: Mientras este agente tenga una orden de ocultarse, tu oponente no podrá elegirlo como blanco válido a menos que esté a 6" o menos del agente que trata de tomarlo como blanco. Ten en cuenta que esta regla no tiene efecto si el agente no es elegido como el blanco válido, p.ej., si es un blanco secundario debido a la regla de arma Área.

Camuflado: Siempre que un agente dispare contra este agente, ignora la regla de arma Penetración, y todas las salvaciones de cobertura se guardan como éxitos críticos. Esta regla no tiene efecto si el agente no es elegido como el blanco válido, p.ej., si es un blanco secundario debido a la regla de arma Área.

AGUIJÓN ALADO VÉSPID®, IMPERIO T'AU, CEPASOMBRÍA

28

BOMBACELESTE VÉSPID



LPA  2 MOV.  6" SALV.  5+ HERIDAS  9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Lanzagranadas de neutrones	4	4+	3/3	Área 2", Devastadora 2, Bombardeo de neutrones*
 Garras	3	4+	3/4	-

***Bombardeo de neutrones:** Coloca uno de tus marcadores de Lluvia de neutrones dentro de la zona de control del blanco principal.

Lluvia de neutrones: Una vez durante cada activación de un agente enemigo, tan pronto como dicho agente enemigo se encuentre a 2" o menos de uno de tus marcadores de lluvia de neutrones, infígele 1D3 daños (este efecto no se acumula con más de un marcador).

AGUIJÓN ALADO VÉSPID®, IMPERIO T'AU, BOMBACELESTE

28

GUARDIAENJAMBRE VÉSPID



LPA  2 MOV.  6" SALV.  5+ HERIDAS  9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Lanzallamas (normal)	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
 Lanzallamas (antorcha celeste)	4	2+	3/3	Antorcha celeste*
 Garras	3	4+	3/4	-

***Antorcha celeste:** Un agente solo puede usar esta arma durante la acción de Asalto con antorcha celeste (ver reverso de esta tarjeta). Si lo hace, no elijas un blanco válido. En su lugar, dispara contra cada agente dentro de su zona de achicharramiento (excepto agentes que estén completamente bajo terreno Aventajado); no se consideran a cubierto ni ofuscados. Tira cada secuencia por separado en orden desde el agente más lejano al más cercano. La zona de achicharramiento es el área entre la posición actual y previa del agente. Se puede colocar temporalmente bajo este agente un marcador redondo de Antorcha celeste de 28 mm antes de moverlo, como ayuda a la hora de determinar esto.



LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

AGUIJÓN ALADO VÉSPID®, IMPERIO T'AU, GUARDIAENJAMBRE

28

GUARDIAENJAMBRE VÉSPID



LPA  2 MOV.  6" SALV.  5+ HERIDAS  9

ASALTO CON ANTORCHA CELESTE 2PA

► Realiza una acción libre de **Reposicionarse** con este agente. Durante esa acción, este debe **VOLAR** y puede mover 2" adicionales. A continuación, realiza una acción libre de **Disparar**. Solo puedes elegir un lanzallamas (antorcha celeste) para dicha acción de **Disparar**.

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



COMBATIENTE VÉSPID



LPA

MOV.

SALV.

HERIDAS

2

6"

5+

9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bláster de neutrones	4	4+	3/3	Devastadora 2
Garras	3	4+	3/4	-

Instintos de combatiente: Siempre que este agente dispara, si no gastas puntos de comunión durante esa secuencia, su bláster de neutrones tiene la regla de arma Certera 1 hasta el final de esa secuencia.

AGUIJÓN ALADO VÉSPID®, IMPERIO T'AU, COMBATIENTE

28

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO AGUIJONES ALADOS VÉSPID

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- 1 agente **HIMENÓPTERO AGUIJÓN ALADO VÉSPID**
- 1 agente **DRON DE VIGILANCIA AGUIJÓN ALADO VÉSPID**
- 9 agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** elegidos de la siguiente lista:
 - **AGUIJÓN LARGO**
 - **CEPASOMBRÍA**
 - **BOMBACELESTE**
 - **GUARDIA ENJAMBRE**
 - **COMBATIENTE**

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

AGUIJONES ALADOS VÉSPID REGLA DE FACCIÓN

COMUNIÓN

Las otras especies tienen dificultades para entender a los Véspid e interactuar con ellos. Los T'au han logrado establecer fuertes lazos con ellos mediante el uso de diversos aparatos tecnológicos, principalmente los cascos de comunión. Los Véspid han aceptado esa ayuda al considerarla beneficiosa, pero se desconoce qué impacto tendrá a largo plazo.

Los puntos de comunión se utilizan para mantener la concentración táctica de los agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigos. En el paso de preparación de cada fase de estrategia ganas 1D3 puntos de comunión, más 1 si hay un agente **DRON DE VIGILANCIA** amigo en la zona de aniquilación. Los puntos de comunión se utilizan del siguiente modo (los agentes **DRON DE VIGILANCIA** no se ven afectados por lo siguiente):

LA REGLA CONTINÚA EN EL REVERSO ➤

1. Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo realiza una acción de **Disparar**, solo puede tomar como blanco al agente enemigo más cercano a 8" o menos de él (excepto agentes enemigos en la zona de control de otros agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigos) a menos que gastes 1 de tus puntos de comunión. Para las armas con las reglas de arma **Área** y **Ráfaga**, solo el primer blanco debe elegirse de este modo.
2. Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo realiza una acción de **Cargar**, debe terminar la acción en la zona de control del agente enemigo más cercano que pueda, a menos que gastes 1 de tus puntos de comunión.
3. Siempre que realices una acción de **Recoger marcador** o una acción de misión (salvo **Operar portillo**) con un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo, debes gastar también 1 de tus puntos de comunión para ello.
4. Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo dispara, puedes gastar 1 (y solo 1) de tus puntos de comunión para repetir un dado de ataque.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID REGLA DE FACCIÓN

CARGA DE NEUTRONES

Las armas de neutrones están alimentadas por cristales radioactivos del mundo natal de los Véspid. El armonioso zumbido de las alas de los Véspid resuena en los cristales, recargándolos. Cuando liberan su energía capaz de separar átomos, ni siquiera las armaduras de combate más pesadas ofrecen mucha protección.

Las armas de neutrones son todas las armas que tienen la palabra "neutrones" en su nombre, p.ej. bláster de neutrones, lanzagranadas de neutrones, etc. Cuando un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo se mueva o use **VOLAR**, sus armas de neutrones tienen la regla de arma **Penetración 1** hasta el final del punto de inflexión.



AGUIJONES ALADOS VÉSPID

REGLA DE FACCIÓN

VOLAR

Las alas zumbantes de los Véspid les permiten desplazarse con velocidad y agilidad notables.

Cuando un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo realiza una acción en la que se mueva, puede **VOLAR**. Si lo hace, no lo muevas. En lugar de eso, retíralo de la zona de aniquilación y vuelve a colocarlo completamente a una distancia en horizontal de su localización original igual o menor a su atributo Movimiento (o a 3" o menos en caso de **Correr**). En una zona de aniquilación que utilice las reglas de combate cerrado (p.ej., Zona de aniquilación: Horcasombría), no puedes medir la distancia sobre o a través de terreno de Muro, y ese agente no puede desplegarse en el otro lado de un punto de acceso (en otras palabras, no puede **VOLAR** a través de una escotilla abierta).

Ten en cuenta que no gana distancia adicional al realizar una acción de **Cargar**. Debe desplegarse en una ubicación en la que pueda ser colocado y, a menos que la acción sea **Cargar**, no puede desplegarse en la zona de control de un agente enemigo.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID

GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Fragmento de neutrones



Marcador de Lluvia de neutrones



Ficha de Granada de neutrones



Marcador de Antorcha celeste



Ficha de punto de Comunión

AGUIJONES ALADOS VÉSPID

ARDID DE ESTRATEGIA

EXOESQUELETO ENDURECIDO

Los Véspid están acorazados por exoesqueletos de quitina, que les otorgan una resistencia insectoide incluso contra los impactos más severos.

Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo (salvo **DRON DE VIGILANCIA**) combate o contraataca, el Daño normal de 4 o más le inflige 1 daño menos.

AGILIDAD AÉREA

Los Véspid giran y esquivan por el aire, siguiendo pautas de vuelo impredecibles que confunden a los enemigos que no han tenido tiempo de apuntar sus disparos contra ellos.

Siempre que un agente dispare contra un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo mientras está reaccionando, o durante una activación en la que ese agente que dispara se haya movido o haya sido desplegado, tira 1D6 cuando un éxito normal vaya a infligir daño. Con 5+, ignora ese daño infligido. No puedes ignorar más de un dado de ataque en cada secuencia de acción de **Disparar** de este modo.



AGUIJONES ALADOS VÉSPID🐛 ARDID DE ESTRATEGIA

DEPREDADORES AEROTRANSPORTADOS

Movidos por su instinto, los Véspid caen sobre sus víctimas desde lo alto, golpeando con intención depredadora.

Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID🐛** se mueva o use **VOLAR** durante su activación, sus armas tienen la regla de arma Equilibrada hasta el final de esa activación.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID🐛 ARDID DE ESTRATEGIA

AGUIJÓN

Los aguijones similares a bayonetas que salen del abdomen de los Véspid pueden ser usados como armas, pues pueden atravesar armaduras y hundirse en los cuerpos de sus víctimas.

Mejora en 1 el atributo Imp de las garras de los agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPID🐛** amigos, y esas armas tienen las reglas de armas Letal 5+ y Choque.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID🐛 ARDID DE TIROTEO

OCELOS

La visión multiespectro y la esotérica agudeza sensorial de los Véspid igualan cualquier tecnología de escaneo. Mientras recorren el campo de batalla, son capaces de detectar incluso los enemigos mejor ocultos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID🐛** amigo realice una acción de **Disparar** durante una activación en la que haya usado **VOLAR**. Hasta el final de dicha acción, al elegir un blanco válido, trata a ese agente amigo como si estuviera en terreno Aventajado y a 3" más de altura de donde se encuentra (es decir, que se beneficiará de la segunda regla de terreno Aventajado).

AGUIJONES ALADOS VÉSPID🐛 ARDID DE TIROTEO

VUELO RAUDO

Los Véspid son capaces de alcanzar una tremenda velocidad de vuelo, que les permite reposicionarse rápidamente en pleno tiroteo.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID🐛** amigo realiza una acción de **Reposicionarse**. Hasta el final de esa acción, puede moverse 1D3" adicionales, o desplegarse a 1D3" adicionales de distancia si usa **VOLAR**. En cualquier caso, durante el resto del punto de inflexión no podrá realizar acciones de **Combatir** ni de **Disparar**.



AGUIJONES ALADOS VÉSPID

ARDID DE TIROTEO

SOBRECARGA DE NEUTRONES

Potenciado de algún modo inexplicable por el rápido batir de alas de los Véspid, su armamento de neutrones puede desatar horripilantes descargas de energía a bocajarro.

Usa este ardid de tiroteo cuando resuelvas un éxito crítico para un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo que esté disparando con un arma de neutrones durante una activación en la que se haya movido o haya usado **VOLAR**. Si el blanco está a 4" o menos de él, le inflige 1D3 daños adicionales.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID

ARDID DE TIROTEO

VENENO AGRESIVO

Muchas variantes de Véspid producen diversas neurotoxinas y agentes inflamatorios desde sus aguijones abdominales, que reducen a las víctimas a despojos convulsos o hinchan anafilácticamente su carne hasta hacerla reventar.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo (salvo **DRON DE VIGILANCIA**) esté combatiendo y golpee con un éxito crítico. Inflige 1D3 daños adicionales

AGUIJONES ALADOS VÉSPID

EQUIPO DE FACCIÓN

NEUROESTIMULANTE

Dispensado mediante ampollas alojadas en la armadura de los Véspid, este cóctel químico tiene la función de aumentar su comunión y asegurar que mantengan la disciplina durante la batalla.

En el paso de preparación de cada fase de estrategia, al determinar cuántos puntos de Comunión ganas, puedes tirar 2D3 y elegir cuál de los dos usar.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID

EQUIPO DE FACCIÓN

ESTIMULANTE DE CONVERGENCIA

Esta sustancia, que solo se dispensa en casos extremos y a discreción del Shas'ui, suprime las respuestas instintivas de los Véspid para ayudarles a centrarse en la misión en los momentos de máxima tensión.

Una vez por punto de inflexión, un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo puede realizar una acción **Recoger marcador** o una acción de misión sin que tengas que gastar un punto de Comunión.



AGUIJONES ALADOS VÉSPID EQUIPO DE FACCIÓN

ESTIMULANTE ACELERADOR

Aunque conlleva riesgos de sufrir lesiones o fatiga extrema a largo plazo, este estimulante afila las reacciones y los reflejos de los Véspid en el fragor de la batalla.

Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo (salvo **DRON DE VIGILANCIA**) realiza una acción de **Cargar** o **Correr**, puede moverse 1" adicional. Si utiliza **VOLAR** para esta acción, puedes red desplegarlo a 1" más de distancia.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID EQUIPO DE FACCIÓN

ESTIMULANTE DE AGRESIVIDAD

Si un Shas'ui percibe que sus Véspid están a punto de ser arrollados, puede arriesgarse a liberar esta mezcla altamente adictiva de estimulantes de combate y amplificadores de la agresividad.

Siempre que un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** amigo (salvo **DRON DE VIGILANCIA**) combata, sus armas de combate tienen la regla de arma Incesante.

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{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 plásticero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.^{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:



AGUIJONES ALADOS VÉSPID: 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.

COMENTARIOS DE REGLAS

JUNIO 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: *Si no hay agentes enemigos a 8" o menos de un agente AGUIJÓN ALADO VÉSPID, ¿debo gastar un punto de Comunión para tomar como blanco a un agente enemigo a más de 8" de él?*

R: Sí.

ERRATAS ANTERIORES

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 DRON DE VIGILANCIA, REGLA DRON EVASIVO

Cambia el cuarto punto a:

“Si este agente tiene una orden de ocultarse y se encuentra tras cobertura, no puede ser tomado como blanco válido, y esto tiene prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej., **Buscadora**, terreno **Aventajado**), salvo el estar a 2" o menos.”

AGENTE DRON DE VIGILANCIA, ACCIÓN GUÍA AÉREA

Cambia la segunda frase del efecto a:

Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, cuando otro agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPIDO** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él dispare contra un agente enemigo visible para este agente, las armas a distancia de dicho agente amigo tienen las reglas de arma **Saturación y Letal 5+**.”

AGENTE GUARDIAENJAMBRE

Añadida acción única “**Asalto con antorcha celeste**”.

AGENTE GUARDIAENJAMBRE, ARMA LANZALLAMAS (ANTORCHA CELESTE)

Añade las reglas de arma “**Saturación**” y “**Ráfaga 0**”.

AGENTE GUARDIAENJAMBRE, REGLA DE ARMA ANTORCHA CELESTE

Cambia la primera frase a:

“Un agente solo puede usar esta arma durante la acción **Asalto con antorcha celeste** (ver reverso de la tarjeta).”

Añade este texto al final del primer párrafo:

“***Recuerda que Ráfaga 0** significa que no puedes elegir blancos secundarios, pero esta arma sigue teniendo la regla de arma **Ráfaga** a efectos de todas las demás reglas, p.ej., la regla de **Fortaleza compacta** (ver **Zona de aniquilación: Volkus, Libro Básico de Kill Team**).”

AGENTE AGUIJÓN LARGO, REGLA DE ARMA FRAGMENTO DE NEUTRONES

Cambia la última frase a:

“Siempre que un agente que tenga alguna de tus fichas de **Fragmento de neutrones** sea activado, infílele 1D3 daños por cada ficha de **Fragmento de neutrones** que tenga (tira por separado por cada una).”

REGLAS DE FACCIÓN, CARGA DE NEUTRONES

Cambia la segunda frase a:

Cuando un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPIDO** amigo se mueva o use **VOLAR**, sus armas de neutrones tienen la regla de arma **Penetración 1** hasta el final del punto de inflexión.

REGLAS DE FACCIÓN, COMUNIÓN

Cambia la parte relevante de la segunda frase del primer párrafo a:

“En el paso de preparación de cada fase de estrategia, ~~retira todos los puntos de comunión del punto de inflexión anterior, y entonces~~ ganas 1D3 puntos de comunión [...]”

Cambiar la parte relevante de 3. a:

“Siempre que realices una acción de **Recoger marcador** o una acción de misión (salvo **Operar portillo**) con un agente **AGUIJÓN ALADO VÉSPIDO** amigo, [...]”

ARDIDES ESTRATÉGICOS, DEPREDADORES AEROTRANSPORTADOS

Cambiar a:

“Siempre que un agente **AGUIJONES ALADOS VÉSPIDO** amigo mueva o use **VOLAR** durante su activación, sus armas tienen la regla de arma **Equilibrada** hasta el final del punto de esa activación.”

ARDIDES DE TIROTEO, OCELOS

Cambia la última frase a:

“Hasta el final de esa acción, **obtiene todos los beneficios de la primera y segunda características principales del Terreno aventajado**. Al determinar la diferencia de altura entre agentes para las reglas de **Terreno aventajado**, trata a ese agente amigo como si estuviera 3" más alto de lo que está en realidad (pero no al determinar la distancia para **Comunión**).”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, AGUIJÓN

Cambiar a:

“**Mejora en 1 el atributo Imp de las garras** de los agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPIDO** amigos, y esas armas tienen las reglas de armas **Letal 5+y Choque**.”

SELECCIÓN DE COMANDO

Cambia el tercer punto de flecha a:

“9 agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPIDO** elegidos de la siguiente lista:”

AGENTES AGUIJONES ALADOS VÉSPID

HIMENÓPTERO



La tarea del Himenóptero es interpretar las órdenes del controlador de su comando y asegurarse de que sus agentes las obedecen. El papel preciso que ocupa este formidable guerrero volador en las enigmáticas jerarquías de su pueblo no está claro, pero los Véspid bajo su mando obedecen sin dudar (en la mayoría de los casos).

DRON DE VIGILANCIA



El Dron de Vigilancia MV44 es una adaptación de unidades de reconocimiento aéreo desplegadas originalmente por la casta del aire para escudriñar mundos potencialmente hostiles antes de la invasión. Vinculado directamente con el controlador del comando, es una fuente muy valiosa de información táctica en tiempo real. Además, su velocidad y agilidad lo hacen un blanco difícil para los tiradores enemigos.

Aguijónlargo



Aunque la mayoría de Mal'kor tienen predilección por los tiroteos agresivos y a corta distancia, algunos canalizan sus instintos depredadores hacia la eliminación de enemigos a distancia. Los más talentosos se convierten en Aguijoneslargos. Un Aguijónlargo emplea su potencia de vuelo para reubicarse entre puntos aventajados ideales, lo que lo convierte en un francotirador mortífero en terreno denso.

Cepasombría



Aunque aún se ven pocos en los campos de batalla del 41.^{er} Milenio, un Cepasombría es un activo poderoso en cualquier comando Véspid. Su ingenio espectral los oculta tras un campo de sigilo que ahoga el sonido, la visión y hasta las impresiones de energía mientras se colocan en posición, para después golpear con su potente aguijón de neutrones.

COMBATIENTES



El grueso de la mayoría de comandos Mal'kor se compone de Combatientes. Son resistentes, rápidos y fuertes: guerreros natos. Cuando estas ventajas se mezclan con la capacidad vespida de volar a alta velocidad con habilidad elusiva, y con la potencia de fuego que les brindan los blásteres de neutrones, es fácil ver por qué son agentes temidos y respetados.

“CUANDO OYES EL ZUMBIDO DE SUS ALAS, YA ES DEMASIADO TARDE...”

- Hyden Kvoss, superviviente del Incidente Boross

Bombaceleste



Un Véspid Bombaceleste maneja el recién desarrollado lanzagranadas de neutrones con gran efectividad. Los estallidos indiscriminados de esta arma reducen la necesidad de apuntar de forma precisa, lo que significa que este agente suele permanecer en movimiento mientras dispara andanadas contra los grupos enemigos con efecto devastador.

Guardiaenjambre



Aunque los Véspid tienen algunas ventajas naturales en el combate cuerpo a cuerpo, sus comandos corren el riesgo de verse abrumados por combatientes especialmente numerosos o salvajes. Repeler a estos enemigos es tarea de los Guardiaenjambre, cuyo lanzallamas T'au proyecta chorros de fuego químico capaces de incinerar grupos de enemigos y extender el pánico entre sus filas.

COMANDO AGUIJONES ALADOS VÉSPID

4

AGUIJONES ALADOS VÉSPID » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **HIMENÓPTERO AGUIJÓN ALADO VÉSPID**
- 1 agente **DRON DE VIGILANCIA AGUIJÓN ALADO VÉSPID**
- 9 agentes **AGUIJÓN ALADO VÉSPID** elegidos de la siguiente lista:
 - **AGUIJÓN LARGO**
 - **CEPASOMBRÍA**
 - **BOMBACELESTE**
 - **GUARDIA EN JAMBRE**
 - **COMBATIENTE**

Salvo agentes **COMBATIENTE**, 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.

HIMENÓPTERO

Casco de comunión

Bláster de neutrones



GUARDIA EN JAMBRE

Lanzallamas



AGUIJÓN LARGO

Rifle acelerador de neutrones



CEPASOMBRÍA



BOMBACELESTE



DRON DE VIGILANCIA



“LOS MAL’KOR SON TAN RÁPIDOS Y LETALES, QUE ES COMO SI LA FURIA DE LAS TEMPESTADES DE LA LUNA DE D’YANOI BARRIESE AL ENEMIGO. CASI ME DAN LÁSTIMA QUIENES SE ENFRENTAN A ELLOS.”

- Shas’o Vior’la Shem

COMBATIENTE



COMENTARIO DE DISEÑO

6

Los Aguijones Alados Véspid son un comando ofensivo con comportamientos instintivos de enjambre. Tienen potentes armas a distancia, pero tus agentes siempre priorizarán las amenazas cercanas, así que debes planear tus ataques para maximizar su potencial ofensivo.

Como jugador, imagínate a ti mismo como un miembro de la Casta del Fuego T'au que trata de controlar esta especie xenos tan agresiva. Esto se hace mediante los puntos de Comunión, una representación de los esfuerzos de los T'au por dar órdenes a los Véspid. Por lo general, tus agentes pasarán por alto los objetivos y priorizarán atacar a un enemigo cercano. Si quieres ejercer un control más táctico, tendrás que gastar puntos de Comunión.

Los puntos de Comunión son un recurso limitado que te permitirá ignorar temporalmente las debilidades de un Véspid. Tendrás que gastarlos con sabiduría, en especial si tu oponente comprende el comportamiento Véspid y coloca sus agentes de la forma apropiada para aprovecharlo. Sin embargo, contra un enemigo altamente agresivo, puedes dejar que los Véspid los arrollen, siempre disparando y cargando contra el agente enemigo más cercano, y guardar tus puntos de comunión para repetir tiradas clave.

Los disparos de los Véspid se cuentan entre los más devastadores del juego. Al moverse, cargan sus armas de neutrones. Combínalo con el ardid de estrategia Depredadores aerotransportados y hasta tu arma de neutrones más básica tendrá Devastadora 2, Equilibrada y Penetración 1. Sin embargo, no hay forma de mejorar el atributo LPA de los Véspid, así que mover y disparar puede dejarlos expuestos a contraataques enemigos. Decide con cuidado el momento de atacar y el ángulo de ataque, y utiliza los ardidres estratégicos Exoesqueleto endurecido y Agilidad aérea para preservar a tus agentes tras haberse trabado.

Los Véspid pueden arrollar a agentes débiles al combatir. El ardid de estrategia Aguijón y el equipo Estimulante de agresividad pueden combinarse para que sus 3 ataques de garras, normalmente débiles, obtengan Letal 5+, Choque e Incesante. Esto hace que tu comando sea híbrido contra comandos con 7 heridas y ataques bajos; puedes pivotar hacia este estilo de juego cuando sea necesario.

“LES DAMOS LAS HERRAMIENTAS PARA LOGRAR LA EXCELENCIA MARCIAL. ELLOS, A CAMBIO, NOS ENTREGAN SUS VIDAS, PARA QUE LAS SACRIFIQUÉMOS. A VECES, SE DIRÍA QUE ES UN TRATO A LA DESESPERADA.”

- Shas'ui Bor'kan Ghol, recluido para su reeducación en la doctrina de la T'au'Va

Este comando tiene una gran movilidad, al poder volar por el tablero ignorando terreno y otros agentes. Esto te permite lanzar emboscadas contra enemigos desprevenidos, controlar terreno Aventajado y reposicionarte rápidamente durante la batalla. Tu oponente deberá ser cauto frente a esta amenaza móvil, pero al mismo tiempo tú deberás tratar de no ser demasiado agresivo. Puede ser tentador trabarte enseguida y lanzar ataques devastadores, pero si tu oponente logra sobrevivir a ellos, tus agentes quedarán fuera de posición y vulnerables de cara al resto de la batalla.

En general, los Aguijones Alados Véspid son un comando con una movilidad excelente y una capacidad de disparo peligrosa, pero debes manejarlos con cuidado, especialmente contra un oponente astuto, dado que su aplicación táctica puede ser una debilidad. Piensa cuidadosamente cuándo usar los puntos de Comunión, usa tu movimiento con inteligencia y trata de controlar el flujo de la batalla para que los tiroteos y combates sean en tus términos.

AGUIJONES ALADOS VÉSPID » COMENTARIO DE DISEÑO

