



LÍDER NEÓFITO



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SAL. **5+** HERIDAS **8**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle automático	4	3+	2/3	-
Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
Pistola automática artesanal	4	3+	2/4	Alcance 8", Letal 5+
Escopeta	4	2+	3/3	Alcance 6"
Pistola telaraña	4	3+	3/4	Alcance 6", Aturdidora, Severa
Espada sierra	4	3+	4/5	-
Culata	3	4+	2/3	-
Maza de energía	4	3+	4/6	Choque
Pico de energía	4	3+	4/5	Desgarradora

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

FIOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, NEÓFITO, LÍDER

(25)

LÍDER NEÓFITO



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SAL. **5+** HERIDAS **8**

Vector de sombra: Una vez por punto de inflexión, puedes usar el ardor de tiroteo Serpiente enroscada o Desvanecerse en la oscuridad por OPM si el agente FIOSIERPE amigo especificado es un NEÓFITO visible para este agente.

KELERMORFO



LPA **▼ 3** MOV. **6"** SAL. **4+** HERIDAS **9**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Revólveres libertador (hipersentido)	5	3+	3/4	Alcance 6", Buscadora (Ligero), Saturación, Hipersentido*
Revólveres libertador (largo alcance)	4	4+	3/4	Críticos de penetración 1, Desgarradora
Revólveres libertador (corto alcance)	5	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora, Penetración 1
Cuchillo de Kelermorfo	3	4+	3/4	Desgarradora

*Hipersentido: Cuando este agente dispara con este perfil de arma, los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

Pistolero experto: Este agente puede realizar dos acciones de Disparar durante su activación.

Inspiración heroica: Siempre que un agente NEÓFITO FIOSIERPE amigo a 3" o menos de este agente y visible para él dispara, combate o contraataca, si este agente ha incapacitado a un agente enemigo durante este punto de inflexión, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Severa.

FIOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, ACTIVO DEL CULTO, KELERMORFO

(32)

LOCUS



LPA **▼ 3** MOV. **6"** SAL. **4+** HERIDAS **9**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cola con púas	4	3+	3/4	Alcance 3", Silenciosa
Filos de Locus	5	3+	4/6	Letal 5+

Espadachín experto: Este agente puede realizar dos acciones de Combatir durante su activación. Cada vez que este agente termina una acción de Combatir, si ya no está en la zona de control de agentes enemigos, puede realizar inmediatamente una acción libre de Cargar (incluso si ya ha realizado una acción de Cargar durante esa activación), pero no puede mover más de 3" durante esa acción. Hacer eso no le impide realizar la acción de Correr más tarde durante esa activación.

Golpe veloz: Una vez por punto de inflexión, después de que un agente enemigo realice una acción en la que se mueva o sea situado, puedes interrumpir dicha activación o reacción para usar esta regla. Si lo haces, este agente puede realizar inmediatamente una acción libre de Cargar (puedes cambiar su orden para ello), pero no puede mover más de 3", y debe terminar ese movimiento en la zona de control de ese agente enemigo. Si eso no es posible, la interrupción se cancela y esta regla no se ha usado.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

FIOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, ACTIVO DEL CULTO, LOCUS

(32)



LOCUS



LPA ▼3 MOV. ➔6" SAL. ♦4+ HERIDAS 🔥9

Postura de esgrima: Cuando este agente combata o contraataque, puedes resolver un impacto con éxito antes del orden normal. Si lo haces, ese impacto con éxito debe usarse para bloquear.

TIRADOR NEÓFITO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SAL. ♦5+ HERIDAS 🔥7

NOMBRE	ATAQ.	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
💣 Lanzarredes	4	3+	3/4	Alcance 12", Severa, Aturdidora
━ Culata	3	4+	2/3	-

FIOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, NEÓFITO, TIRADOR

TIRADOR PESADO NEÓFITO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SAL. ♦5+ HERIDAS 🔥7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Ametralladora pesada (concentrada)	5	4+	4/5	Pesada (solo Correr)
💣 Ametralladora pesada (barrido)	4	4+	4/5	Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
💣 Láser de minería	5	4+	5/6	Penetración 1, Pesada (solo Correr)
💣 Cañón sísmico (onda larga)	6	4+	2/2	Área 1", Aturdidora, Pesada (solo Correr)
💣 Cañón sísmico (onda corta)	4	3+	4/4	Alcance 6", Aturdidora, Críticos de penetración 1, Pesada (solo Correr)
━ Culata	3	4+	2/3	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

FIOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, NEÓFITO, TIRADOR PESADO

TIRADOR PESADO NEÓFITO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SAL. ♦5+ HERIDAS 🔥7

Bipode de arma pesada: Cuando este agente dispara con una arma de su tarjeta de datos, si no se ha movido durante la activación o si es una reacción, esta arma tiene la regla de armas Incesante; si el arma ya tenía esa regla de armas (p. ej. debido a la regla de facción Emboscada del Culto), tiene la regla de armas Implacable. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido moverse tras disparar.

25

32



PORTADOR DEL ICONO NEÓFITO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SAL. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle automático	4	4+	2/3	-
Escopeta	4	3+	3/3	Alcance 6"
Culata	3	4+	2/3	-

Portador del icono: Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuese 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

Derrocar a los opresores: Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **NEÓFITO FILOSIERPE** amigo apostado es incapacitado estando a 6" o menos de este agente y visible para él, puedes usar esta regla. Si lo haces, antes de retirar ese agente de la zona de aniquilación, puedes o bien realizar una acción libre de **Disparar** (puedes cambiar su orden para ello), o bien puedes usar el ardor de tiro. Un plan gestado hace generaciones por OPM si ese agente incapacitado es el agente **NEÓFITO FILOSIERPE** amigo especificado. A continuación es retirado de la zona de aniquilación de forma normal.

FILOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, NEÓFITO, PORTADOR DEL ICONO

(25)

FRANCOTIRADOR SANCTUS



LPA ▼3 MOV. ➔6" SAL. 4+ HERIDAS 9

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle francotirador Sanctus (móvil)	4	3+	3/4	-
Rifle francotirador Sanctus (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada (solo Correr), Silenciosa
Puños	4	3+	2/4	-

APUNTAR A PUNTO DÉBIL

1PA

► Hasta el final de la activación de este agente, el perfil inmóvil de su rifle de francotirador de Sanctus tiene la regla de armas Letal 5+.

◆ 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 ►

FILOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, ACTIVO DEL CULTO, SANCTUS, FRANCOTIRADOR

(32)

FRANCOTIRADOR SANCTUS



LPA ▼3 MOV. ➔6" SAL. 4+ HERIDAS 9

FAMILIAR ESCRUTAALMAS

1PA

► Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final de la batalla, o hasta que un agente amigo realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), ese agente enemigo obtiene una de tus fichas de Escrutaalmas. Cuando este agente dispara contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Escrutaalmas, todos los perfiles del rifle de francotirador de Sanctus de este agente tienen la regla de armas Saturación y ese agente enemigo no puede estar ofuscado.

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

ZARPA SANCTUS



LPA ▼3 MOV. ➔6" SAL. 4+ HERIDAS 9

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Biodaga de Sanctus	4	3+	3/6	Choque, Letal 4+

Sombra reptante: Este agente puede realizar una acción de **Cargar** aún teniendo una orden de ocultarse. Siempre que este agente realice la acción de **Combatir**, puede realizar inmediatamente después una acción libre de **Correr o Retroceder** (con la segunda, no puede mover más de 3"), incluso si ha realizado una acción que le impide realizar esas acciones.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

FILOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, ACTIVO DEL CULTO, SANCTUS, ZARPA

(32)



ZARPA SANCTUS



LPA
▼ 3

**MOV.
6"**

SAL.
4+

HERIDAS
9

ASESINAR

2PA

- Elige un agente enemigo para el que este agente no sea visible. Realiza una acción libre de **Cargar** con este agente, pero que no exceda su atributo Movimiento (es decir, no le sumes 2"), y debe terminar esa acción en la zona de control de ese agente enemigo. A continuación, realiza inmediatamente una acción libre de **Combatir** con este agente contra ese agente enemigo. La primera vez que golpees durante esa acción, puedes resolver inmediatamente otro de tus éxitos como un golpe (antes que tu oponente).

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

FAMILIAR ESCRUTA ALMAS

1PA

- Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final de la batalla, o hasta que un agente amigo realice esta acción de nuevo (lo que ocurría antes), ese agente enemigo obtiene una de tus fichas de Escrutálmias. Cuando este agente combate o contraataca contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Escrutálmias, su biología de Sanctus tiene las reglas de armas Brutal y Equilibrada.

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

s

COMBATIENTE NEÓFITO



LPA
▼ 2

**MOV.
6"**

SAL.
5+

HERIDAS
A7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle automático	4	4+	2/3	-
Escopeta	4	3+	3/3	Alcance 6"
Culata	3	4+	2/3	-

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

FIOSIERPE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, NEÓFITO, COMBATIENTE

25

NOTAS:

NOTAS:



FIOSIERPE COMANDO

ARQUETIPO: INFILTRACIÓN, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- ↳ 1 agente **NEÓFITO FIOSIERPE** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle automático; culata
 - Escopeta; culataO una opción de cada una de estas categorías:
 - Pistola automática artesanal, pistola bólter o pistola telaraña
 - Espada sierra, maza de energía o pico de energía
- ↳ 13 agentes **FIOSIERPE** elegidos de la siguiente lista:
 - **KELERMORFO***
 - **LOCUS***
 - **TIRADOR** con lanzallamas y culata
 - **TIRADOR** con lanzagranadas y culata
 - **TIRADOR** con lanzarredes y culata
 - **TIRADOR PESADO** con ametralladora pesada y culata

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

- **TIRADOR PESADO** con láser de minería y culata
- **TIRADOR PESADO** con cañón sísmico y culata
- **PORTADOR DEL ICONO** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle automático; culata
 - Escopeta; culata
- **FRANCOTIRADOR SANCTUS***
- **ZARPA SANCTUS***
- **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle automático; culata
 - Escopeta; culata

Salvo agentes **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR**, hasta dos agentes **TIRADOR PESADO** y hasta dos agentes **ACTIVO DEL CULTO**.

* Estos agentes cuentan cada uno como dos selecciones.

FIOSIERPE REGLA DE FACCIÓN

TERRITORIO FAMILIAR

Los Cultos Genestealer se infiltran en todos los estrados de la sociedad imperial, acumulando conocimiento sobre rutas de tránsito, pasadizos y túneles con los que maniobrar alrededor del enemigo.

Al desplegar un comando **FIOSIERPE** antes de la batalla, un tercio de tu comando puede situarse **ESCONDIDO**: colócalos a un lado en lugar de en la zona de aniquilación. Los agentes **ACTIVO DEL CULTO** no pueden desplegarse **ESCONDIDOS**.

En la fase de tiroteo, los agentes **FIOSIERPE** amigos situados **ESCONDIDOS** se activan de forma normal. Cuando lo hagas, puedes usar a ese agente o hacerlo emergir. Si emerge, sitúalo en la zona de aniquilación en una ubicación en que pueda ser colocado del siguiente modo (deja de estar **ESCONDIDO**):

- Completamente a 6" o menos de tu zona de descenso.
- A más de 6" de todo agente enemigo.
- Con una orden de tu elección.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

Se considera que el agente realiza una acción de **Reposicionarse** (gasta los PA correspondientes), y luego continúa su activación de forma normal. Si el agente es un **COMBATIENTE**, ignora su regla de **Activación en grupo**. Los agentes amigos aún **ESCONDIDOS** al final del segundo punto de inflexión resultan incapacitados.



FIOSIERPE® REGLA DE FACCIÓN

ACTIVO DEL CULTO

Los agentes elegidos por el Patriarca se diseminan entre las fuerzas del Culto, proporcionando guía y motivación a los fieles.

Siempre que un agente dispare contra un agente **ACTIVO DEL CULTO FIOSIERPE®** amigo:

- Ignora las reglas de armas Penetración y 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.

FIOSIERPE® REGLA DE FACCIÓN

EMBOSCADA DEL CULTO

Cuando llega el Día de la Ascensión, el Culto golpea al unísono, pillando por sorpresa a sus enemigos con emboscadas letales y asaltos sorpresa.

Siempre que un agente **FIOSIERPE®** amigo dispare o combata durante su activación, si su orden cambió de ocultarse a trabarse al inicio de esa activación, o no era visible para los agentes enemigos al inicio de esa activación, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Incesante.

FIOSIERPE® ARDID DE ESTRATEGIA

EL MOMENTO ES INMINENTE

Cuando llega el momento, el Culto golpea. Emboscadas rápidas y brutales les permiten resultar muy letales, aunque sea con armas improvisadas.

Siempre que un agente **FIOSIERPE®** amigo sea activado, si su orden cambia de ocultarse a trabarse, hasta el final de dicha activación:

- Sus armas a distancia tienen la regla de armas Desgarradora.
- Suma 1 al atributo Ataque de sus armas de combate (hasta un máximo de 5).

FIOSIERPE® ARDID DE ESTRATEGIA

FUEGO CRUZADO

Los agentes del Culto rodean a sus enemigos antes de abrir fuego, atrapando a sus blancos en un letal fuego cruzado.

Cuando un agente **FIOSIERPE®** amigo dispare contra un agente contra el que otro agente **FIOSIERPE®** amigo ya haya disparado durante este punto de inflexión, las armas a distancia de ese primer agente amigo tienen la regla de armas Certera 1.



FIOSIERPE

ARDID DE ESTRATEGIA

UNO CON LAS SOMBRAS

Los agentes Filosierpe conocen el campo de batalla como la palma de su mano mutante, y emplean las sombras y el terreno a su favor.

Siempre que un agente dispare contra un agente FIOSIERPE amigo que tenga una orden de ocultarse, si hay terreno Ligero interpuesto, ese agente amigo está ofuscado (a menos que el terreno Ligero interpuesto esté a 1" o menos de alguno de los dos agentes).

FIOSIERPE

ARDID DE ESTRATEGIA

DISTRRAER Y DESVANECEARSE

Los activos del Culto dirigen a sus fanáticos subordinados con gran astucia, arrojándolos al combate o replegándolos, y emplean el caos resultante para colocarse en posiciones ventajosas.

Hasta tres agentes FIOSIERPE amigos pueden realizar inmediatamente una acción libre de Correr o Cargar en el orden que elijas (elige por separado para cada uno, y en el segundo caso, no puede mover más de 3"). Si un agente ACTIVO DEL CULTO FIOSIERPE es elegido para este ardid, cuenta como dos agentes, y puede realizar una acción libre de Retroceder en su lugar (pero no puede mover más de 3"); si lo hace, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

FIOSIERPE

ARDID DE TIROTEO

DESVANECEARSE EN LA OSCURIDAD

Tan rápidamente como lanzan su emboscada, los agentes Filosierpe se desvanecen de nuevo, metiéndose por túneles de acceso y escondrijos sombríos a la espera de la siguiente oleada.

Usa este ardid de tiroteo al final de la activación de un agente FIOSIERPE amigo. Si ese agente tiene una orden de trabarse, cámbiala a ocultarse. No puedes usar este ardid con cada agente amigo más de una vez por batalla.

FIOSIERPE

ARDID DE TIROTEO

SERPIENTE ENROSCADA

Cuando salta la emboscada, lo hace con velocidad fugaz y coordinación precisa, aniquilando a sus blancos en una lluvia de disparos o cortes de arma blanca.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente FIOSIERPE amigo dispare o combata, tras tirar tus dados de ataque. Si la orden de ese agente amigo ha cambiado de ocultarse a trabarse al inicio de esa activación y es la primera vez que realiza la acción de Disparar o Combatir durante esa activación, puedes guardar uno de tus éxitos normales como éxito crítico en su lugar. Ten en cuenta que este ardid no puede tener efecto más de una vez por activación (no puedes usarlo tanto en la acción de Disparar como en la de Combatir en la misma activación).



FIOSIERPE® ARDID DE TIROTEO

LEALTAD INCUESTIONABLE

Los Neófitos se sacrifican con frecuencia por la causa, saltando delante de balas y espadazos que iban dirigidos a los líderes y héroes del Culto.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ACTIVO DEL CULTO FIOSIERPE®** o **LÍDER FIOSIERPE®** sea tomado como blanco válido de una acción de **Disparar**, o sea elegido para combatir contra él durante una acción de **Combatir**. Elige un agente **NEÓFITO FIOSIERPE®** amigo distinto (que no sea **LÍDER**), a 3" o menos de ese primer agente amigo y visible para él, para ser tomado como blanco válido o para combatir en su lugar (según sea apropiado), incluso aunque normalmente no fuera válido para ello. Si la acción era de **Combatir**, se considerará que ese otro agente se encuentra en la zona de control del agente combatiente mientras dure esa acción. Si es la acción de **Disparar**, ese otro agente solo está en cobertura u ofuscado si el blanco original lo estaba.

Este ardid no tiene efecto si es una acción de **Disparar** y el arma a distancia tiene las reglas de armas Área o Ráfaga.

FIOSIERPE® ARDID DE TIROTEO

UN PLAN GESTADO HACE GENERACIONES

El Culto no tolerará ninguna intromisión en la ejecución de su plan. El Día de la Ascensión debe suceder. Incluso los heridos de muerte gastarán sus últimas energías en asegurar el éxito.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **NEÓFITO FIOSIERPE®** amigo resulte incapacitado. Puede realizar una acción libre de misión antes de ser retirado de la zona de aniquilación.

FIOSIERPE® EQUIPO DE FACCIÓN

CARGAS EXPLOSIVAS

El equipo de minería se convierte en armamento letal en manos de los Filosierpe.

Una vez por punto de inflexión, un agente **NEÓFITO FIOSIERPE®** amigo puede usar la siguiente arma a distancia:

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO
☰ Carga explosiva	4	4+	3/5

REGLAS DE ARMAS

Alcance 4", Área 1", Saturación

FIOSIERPE® EQUIPO DE FACCIÓN

CUCHILLOS DEL CULTO

Los agentes del Culto llevan consigo muchos utensilios afilados. Algunos son meras herramientas, otros tienen un papel ritual, pero todos son igual de letales en sus manos.

Los agentes **NEÓFITO FIOSIERPE®** amigos tienen la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO
☰ Cuchillo de culto	3	4+	3/4



FILOSIERPE EQUIPO DE FACCIÓN

TRAMPAS EXPLOSIVAS

Los agentes Filosierpe usan habitualmente bombas trampa y minas al ejecutar sus emboscadas.

Este equipo te permite elegir dos minas (ver equipo universal). No puedes elegir además ese equipo de forma normal (es decir, para tener tres), y los agentes **FILOSIERPE** amigos ignoran sus efectos (no pueden activarlas ni sufrir daño causado por estas). Esto tiene preferencia sobre las reglas normales de las minas.

FILOSIERPE EQUIPO DE FACCIÓN

REFLECTORES

Los Neófitos Filosierpe llevan lúmenes de minería y linternas, que emplean para escudriñar las sombras y hallar enemigos ocultos.

Siempre que un agente **FILOSIERPE** amigo dispare, el blanco no puede estar ofuscado si está a 6" o menos de un agente **NEÓFITO FILOSIERPE** amigo, es visible para él, y ese agente amigo no está en la zona de control de agentes enemigos.

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

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 plastiácer y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

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

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO

GRANADA DE HUMO

1PA

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



FILOSIERPE: 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.

ERRATAS:

ACTUALIZACIÓN 1.0

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

ARDIDES DE TIROTEO, LEALTAD INCUESTIONABLE

Añade este texto al final del primer párrafo...

“Si es la acción de Disparar, ese otro agente solo está en cobertura u ofuscado si el blanco original lo estaba.”

AGENTES FILOSIERPE

Los Cultos Genestealer son progenies insidiosas de híbridos de humanos y xenos que se expanden en secreto por mundos imperiales, a veces durante generaciones. Infiltrados en el tejido social, industrial y militar del Imperium, sus comandos Filosierpe se escurren hasta zonas perfectas para la emboscada.

LÍDER NEÓFITO

Los líderes de las progenies Filosierpe son veteranos de instituciones marciales o de seguridad del Imperium, reconvertidos en comandantes de guerrilla. Los agentes de la secta genética confían en su experiencia para liderar misiones poco ortodoxas y coordinar asaltos simultáneos.

KELERMORFO

Los Kelermorfos son híbridos del culto de tercera generación, criados para explotar las esperanzas de los oprimidos y fomentar la rebelión tan ansiada por su raza. Se los considera héroes populares con una fama legendaria de ágiles pistoleros revolucionarios.

COMBATIENTE NEÓFITO

Los Combatientes se cuentan entre los guerrilleros más experimentados de entre los Híbridos Neófitos del culto. Son agitadores e insurgentes veteranos. Forman la columna vertebral de las progenies de élite Filosierpe que son enviadas a lo profundo del territorio del opresor.

TIRADOR NEÓFITO

Las armas especialmente poderosas robadas a milicias de defensa, adquiridas mediante contactos criminales o montadas en talleres clandestinos se entregan a los mejores tiradores de la progenie. Son capaces de disparar en movimiento para cubrir a sus camaradas y eliminar a los enemigos del culto.

TIRADOR PESADO NEÓFITO

Los Neófitos físicamente más poderosos reciben el honor de portar herramientas de minería recomuestas o armas demasiado voluminosas para los humanos normales. Su potencia de fuego pesada presta apoyo a las misiones Filosierpe eliminando a las mayores amenazas.

PORTADOR DEL ICONO NEÓFITO

Tan fuertes en cuanto a su fe como en cuanto a su físico, los Portadores del Icono mantienen ocultos sus símbolos sagrados hasta que es hora de alzarlos y dar la señal de ataque. A partir de entonces, se centran en inspirar sus congéneres a realizar hazañas de gran sacrificio.

FRANCOTIRADOR SANCTUS

Las presas de un Francotirador Sanctus, fijadas por los visores tri-lentes y las miras telescopicas de sus rifles calibrados, están condenadas. La puntería del Sanctus se ve aún más refinada por su Familiar Escrataalmas, a través del cuál el Patriarca del culto dirige al asesino.

ZARPA SANCTUS

Algunos Sanctus blanden filos atróficos generados en estanques llenos de la esencia psíquica licuada de cultistas muertos. Un Sanctus puede rastrear la huella psíquica de su blanco durante días, atravesando los espacios más angostos gracias a sus extremidades multiarticuladas hasta dar con él.

LOCUS

Ocultando su poderosa forma de xenos mutada bajo pesadas túnicas y una actitud calmada, los Locus pueden desatar una lluvia de ataques en un abrir y cerrar de ojos. A menudo son utilizados por el Magus del culto para proteger al líder de un comando, sirviendo como sus ojos y sus oídos.

“EL DÍA DE LA ASCENSIÓN ESTÁ POR FIN A LA VISTA. HEMOS SIDO BENDECIDOS CON UNA OPORTUNIDAD DE ASEGURAR SU LLEGADA. AQUELLOS QUE CAIGAN HOY LO HARÁN COMO MÁRTIRES SANTIFICADOS. AQUELLOS QUE SOBREVIVAN CONTEMPLARÁN A LOS ANGÉlicos SEMEJANTES DEL PATRIARCA DESCENDER DESDE LOS CIELOS CON LOS BRAZOS ABIERTOS.”

- Greyma Selbrech,
líder de los Meca-acusadores

COMANDO FIOSIERPE



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

AGENTES

- ↳ 1 agente NEÓFITO FIOSIERPE con una de las siguientes opciones:
 - Rifle automático; culata
 - Escopeta; culata
- O una opción de cada una de estas categorías:
 - Pistola automática artesanal, pistola bólter o pistola telaraña
 - Espada sierra, maza de energía o pico de energía
- ↳ 13 agentes FIOSIERPE elegidos de la siguiente lista:
 - KELERMORFO*
 - LOCUS*
 - TIRADOR con lanzallamas y culata
 - TIRADOR con lanzagranadas y culata
 - TIRADOR con lanzarredes y culata
 - TIRADOR PESADO con ametralladora pesada y culata
 - TIRADOR PESADO con láser de minería y culata
 - TIRADOR PESADO con cañón sísmico y culata
 - PORTADOR DEL ICONO con una de las siguientes opciones:
 - Rifle automático; culata
 - Escopeta; culata
 - FRANCOTIRADOR SANCTUS*
 - ZARPA SANCTUS*
 - COMBATIENTE con una de las siguientes opciones:
 - Rifle automático; culata
 - Escopeta; culata

Salvo agentes COMBATIENTE, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes TIRADOR, hasta dos agentes TIRADOR PESADO y hasta dos agentes ACTIVO DEL CULTO.

* Estos agentes cuentan cada uno como dos selecciones.

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



BUSCAR Y DESTRUIR

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

LÍDER NEÓFITO

Pico de energía

Pistola telaraña



Maza de energía

Pistola automática artesanal



Pistola bólter

Espada sierra



KELERMORFO

Revólveres libertador



LOCUS

Filos de Locus



Cola con púas

TIRADOR

Lanzallamas



Lanzagranadas



Lanzarredes



TIRADOR PESADO

Ametralladora pesada



Cañón sísmico



Láser de minera



PORTADOR DEL ICONO

Rifle automático

**FRANCOTIRADOR SANCTUS**

Rifle de francotirador de Sanctus

**ZARPA SANCTUS**

Biodaga de Sanctus

**COMBATIENTE**

Escopeta



Rifle automático

