



FERCA DEL VACÍO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Neurodisruptor	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Penetración 1
🔫 Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
🔫 Rifle shuriken	4	3+	3/4	Desgarradora
🔫 Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

Incursores veteranos: Este agente puede realizar una acción de IPA como acción libre durante su activación gracias a la regla Incursores Aeldari (en lugar de solo la acción de **Correr**).

Un paso por delante: Una vez por batalla, después de que un agente enemigo realice una acción durante su activación, si este agente está apostado puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6: si el resultado es mayor que el atributo LPA del agente enemigo, puedes interrumpir esa activación y realizar inmediatamente una acción libre de **Disparar** o de **Combatir** con este agente, pero no puedes tomar a otros agentes enemigos como blancos ni combatir contra ellos durante dicha acción (aunque se seguirán pudiendo elegir como blancos secundarios de la regla de arma Área). Tras realizar la acción, resta 1 al atributo LPA de este agente hasta el final de su siguiente activación.

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, LÍDER, FERCA

28

REPARTEDESTINOS DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle de explorador (móvil)	4	3+	3/4	-
🔫 Rifle de explorador (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada, Silenciosa
🔫 Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
🔫 Puños	3	3+	2/3	-

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

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

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, REPARTEDESTINOS

28

TIRADOR DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Bláster	4	3+	4/5	Penetración 2
🔫 Desgarrador	4	3+	4/5	Desgarradora, Ráfaga 2"
🔫 Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
🔫 Puños	3	3+	2/3	-

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, TIRADOR

28

TIRADOR PESADO DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Cañón espectral	4	3+	6/3	Devastadora 4, Penetración 2, Pesada (solo Correr)
🔫 Cañón shuriken (barrido)	4	3+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
🔫 Cañón shuriken (concentrado)	5	3+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr)
🔫 Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
🔫 Puños	3	3+	2/3	-

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, TIRADOR PESADO

28



KURNATHI DEL VACÍO



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Armas de energía dobles	4	3+	4/6	Incesante, Letal 5+

Maestro espadachín: Este agente puede realizar una acción de **Correr** durante una activación en la que haya realizado una acción de **Cargar**, pero solo puede usar la distancia de movimiento que le quedase de esa acción de **Cargar** (hasta un máximo de 3").

Postura de esgrima: Cuando este agente combate o contraataca, puedes resolver uno de tus éxitos antes del orden normal. Si lo haces, ese impacto con éxito debe usarse para bloquear.

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, KURNATHI

28

CAZADOR KURNITA DEL VACÍO



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Faolchú	4	3+	1/2	Buscadora (Ligero), Desgarradora, Saturación, Silenciosa
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

Vínculo del Faolchú: La primera vez durante cada punto de inflexión que este agente contraataca, si está apostado, en el paso de Resolver dados de ataque de esa secuencia eres tú quien resuelve el primer dado de ataque (es decir, el defensor en lugar del atacante).

Cazador erudito: GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige un agente enemigo a 9" o menos de este agente. Una vez en este punto de inflexión, durante la activación de ese agente enemigo, después de que realice una acción en la que se mueva, puedes interrumpir dicha activación para usar esta regla. Si lo haces, este agente puede realizar de inmediato una acción libre de **Reposicionarse** (no puede terminarla estando más lejos de lo que estaba de ese agente enemigo), o una acción libre de **Cargar** (puedes cambiar su orden para hacer esto, y el movimiento de dicha acción debe terminar en la zona de control de ese agente enemigo).

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, CAZADOR KURNITA

28

CORRESOMBRAS DEL VACÍO



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Cuchillos arrojados	4	3+	2/4	Alcance 6", Silenciosa
Filos de Hekatarri	4	3+	3/5	Incesante, Letal 5+

Mochila de parpadeo: Cuando este agente realice una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, puede saltar por la disformidad. Si lo hace, no lo muevas. En su lugar, retíralo de la zona de aniquilación y desplégalo de nuevo completamente a 7" o menos horizontalmente de su ubicación original (en Zona de aniquilación: Horcasombría, esta distancia puede medirse a través de terreno Muro). Debe desplegarse en una ubicación en la que pueda colocarse y, a menos que estuviese realizando

una acción de **Cargar**, no puede desplegarse en la zona de control de un agente enemigo. Este agente no puede saltar por la disformidad durante la misma activación en que haya realizado una acción de **Correr** (o viceversa).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, CORRESOMBRAS

28

CORRESOMBRAS DEL VACÍO



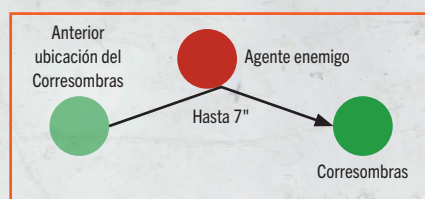
LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

Ataque tajante: Cuando este agente realice una acción de **Reposicionarse** con un salto por la disformidad (ver reverso), puedes usar esta regla. Si lo haces, después de que este agente se mueva, traza una línea imaginaria de 1 mm de diámetro y hasta 7" de longitud entre él y su anterior ubicación. No es necesario que sea una línea recta. Inflige 1D3+2 daños a un agente enemigo por el que pase esa línea. No puedes infligir daños a un agente enemigo que no fuera visible para este agente al inicio de esa acción. Se puede colocar temporalmente un marcador redondo de 28 mm bajo este agente antes de moverlo, para ayudar a determinar este efecto.





TEJEALMAS DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

CANALIZACIÓN DE ALMAS

1PA

▶ **PSÍQUICA.** Elige un agente **CORSARIO DEL VACÍO** amigo distinto, a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

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

CURACIÓN DE ALMAS

1PA

▶ **PSÍQUICA.** Elige a un agente **CORSARIO DEL VACÍO** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente recupera 2D3 heridas perdidas.

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

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, PSÍQUICO, MÉDICO, TEJEALMAS

28

PISTOLERO TORMENTAESTELAR DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola fundidora	4	3+	5/3	Alcance 3", Devastadora 3, Penetración 2
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Puños	3	3+	2/3	-

Gatillo rápido: Este agente puede realizar acciones de **Disparar** aunque se encuentre en la zona de control de un agente enemigo. Si lo hace, al elegir blanco válido solo puedes elegir a un agente enemigo en la zona de control de este agente, pero puedes elegirlo aunque haya otros agentes amigos en la zona de control de dicho agente enemigo.

RÁFAGA CON PISTOLAS

1PA

▶ Realiza dos acciones libres de **Disparar** con este agente (esto tiene preferencia sobre las restricciones a las acciones). Debes elegir su pistola fundidora para una acción y su pistola shuriken para la otra (en cualquier orden).

◆ Este agente no puede realizar esta acción si tiene una orden de ocultarse, o durante una activación en la que realizó la acción de **Disparar** (o viceversa).

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, PISTOLERO TORMENTAESTELAR

28

COMBATIENTE DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Rifle shuriken	4	3+	3/4	Desgarradora
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+
Puños	3	3+	2/3	-

Incursores al acecho: Puedes usar los ardides de tiroteo Huida veleidosa y Dedos largos por OPM cada uno si el agente **CORSARIO DEL VACÍO** especificado es un agente **COMBATIENTE** amigo.

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, COMBATIENTE

28

TRAZACAMINOS DEL VACÍO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Agarre congelante	4	3+	1/2	PSÍQUICA, Aturdidora, Severa, Silenciosa
Impacto de relámpago	4	3+	4/3	PSÍQUICA, 2" Devastadora 2
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Báculo brujo	4	3+	3/5	PSÍQUICA, Choque

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ▶

CORSARIO DEL VACÍO, AELDARI, ANHRATHE, PSÍQUICO, TRAZACAMINOS

28



TRAZACAMINOS DEL VACÍO



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

DOBLAR LA DISFORMIDAD

1PA

▶ **PSÍQUICA.** Elige dos agentes **CORSARIO DEL VACÍO** amigos a 5" o menos de este agente y visibles para él. Retíralos a ambos de la zona de aniquilación y desplégalos de nuevo a cada uno en la ubicación anterior del otro (o, dicho de otro modo, intercámbialos de lugar). Si uno de los agentes ha realizado una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse** durante este punto de inflexión y el otro agente está apostado, ese otro agente no podrá realizar ninguna de dichas acciones en su activación durante este punto de inflexión.

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

ESCUDO PROTECTOR

1PA

▶ **PSÍQUICA.** Elige un agente **CORSARIO DEL VACÍO** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que realice de nuevo esta acción (lo que ocurra antes), la primera vez que un dado de ataque inflija daño normal a ese agente amigo, ignora ese daño infligido.

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

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE CORSARIOS DEL VACÍO

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

- 1 agente **FERARCA CORSARIO DEL VACÍO** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle shuriken; pistola shuriken; arma de energía
 - Neurodisruptor; arma de energía
- 8 agentes **CORSARIO DEL VACÍO** elegidos de la siguiente lista:
 - **REPARTEDESTINOS**
 - **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Bláster ✱; pistola shuriken; puños
 - Desgarrador; pistola shuriken; puños
 - **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Cañón shuriken; pistola shuriken; puños
 - Cañón espectral ✱; pistola shuriken; puños
 - **KURNATHI**
 - **CAZADOR KURNITA**
 - **CORRESOMBRAS**
 - **TEJEALMAS**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **PISTOLERO TORMENTAESTELAR**
- **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola shuriken; arma de energía
 - Rifle shuriken; puños
- **TRAZACAMINOS**

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

✱ Tu comando no puede incluir un bláster y un cañón espectral a la vez.

CORSARIOS DEL VACÍO REGLA DE FACCIÓN

RIFLES

Aunque no todos los parias Aeldari han recorrido la Senda del Guerrero, todos son hábiles en el uso de rifles.

Siempre que un agente **CORSARIO DEL VACÍO** amigo dispara con un rifle shuriken o un rifle de explorador durante una activación en la que no haya realizado una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, esa arma tiene la regla de arma Certera 1. Ten en cuenta que el agente no se ve impedido de realizar esas acciones después de disparar.

CORSARIOS DEL VACÍO REGLA DE FACCIÓN

INCURSORES AELDARI

Los Aeldari son ágiles, gráciles y veloces, y los Corsarios del Vacío aprovechan esas cualidades para maniobrar alrededor de sus enemigos.

Cada agente **CORSARIO DEL VACÍO** amigo puede realizar una acción libre de **Correr** durante su activación.



CORSARIOS DEL VACÍO👤 GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de
Cazador erudito



Ficha de
Vínculo del Faolchú



Ficha de
Escudo protector



Ficha de
Un paso por delante



Ficha de
Campo brumoso



Ficha de
Runas de guía

CORSARIOS DEL VACÍO👤 ARDID DE ESTRATEGIA

RAPIÑADORES

Los Corsarios Aeldari priorizan los beneficios antes que la gloria, y se mueven raudos hacia sus objetivos para tomarlos antes de que sus enemigos puedan reaccionar.

Hasta 1D3 agentes **CORSARIO DEL VACÍO👤** amigos pueden realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** en el orden que elijas. Durante este punto de inflexión, aquellos que hayan hecho tal cosa no podrán realizar una acción de **Correr** durante su activación. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.

CORSARIOS DEL VACÍO👤 ARDID DE ESTRATEGIA

ESTRAPERLISTAS PIRATAS

Si alguien es tan insensato como para disputar un botín tomado por los Corsarios del Vacío, pronto se verá atrapado en una tormenta de disparos shuriken y espadazos.

Siempre que un agente **CORSARIO DEL VACÍO👤** amigo dispare, combata o contraataque, si él o el agente enemigo en esa secuencia disputan un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión, las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada.

CORSARIOS DEL VACÍO👤 ARDID DE ESTRATEGIA

ENFRENTAMIENTO MÓVIL

Los Corsarios Aeldari confían en su velocidad abrumadora para evitar los disparos.

Siempre que un agente dispare contra un agente **CORSARIO DEL VACÍO👤** amigo que haya realizado una acción en la que se haya movido durante este punto de inflexión, puedes repetir uno de tus dados de defensa.



CORSARIOS DEL VACÍO☠ ARDID DE ESTRATEGIA

PARIAS

Quienes recorren la Senda del Proscrito conocen bien la soledad. Algunos incluso pelean mejor solos.

Siempre que un agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo se encuentre a más de 5" de otros agentes amigos, sus armas tienen la regla de arma Castigadora.

CORSARIOS DEL VACÍO☠ ARDID DE TIROTEO

GUERREROS OPORTUNISTAS

Si el enemigo muestra debilidad, los Corsarios del Vacío redoblan su ataque, buscando masacar al enemigo antes de que pueda reagruparse.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo realice una acción de **Retroceder**. Antes de que se mueva, inflige 2D3 daños a ese agente por cada agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo en su zona de control.

CORSARIOS DEL VACÍO☠ ARDID DE TIROTEO

DEDOS LARGOS

La búsqueda de riquezas mueve a todos los Corsarios. Estos ágiles incursos pueden arrebatarse un botín al enemigo delante de sus narices y desaparecer antes de que haya represalias.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo. Hasta el final de esa activación, tener a un agente enemigo en su zona de control no impedirá a ese agente realizar la acción **Recoger marcador** o acciones de misión.

CORSARIOS DEL VACÍO☠ ARDID DE TIROTEO

HUIDA VELEIDOSA

Siempre superados en número y a menudo en armamento, los Corsarios del Vacío usan fintas y engaños antes de desaparecer en las sombras.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo, antes o después de que realice una acción. Durante esa activación, ese agente puede realizar una acción de **Retroceder** por 1 PA menos.



CORSARIOS DEL VACÍO☠ ARDID DE TIROTEO

AVENTURERO DESDEÑOSO

El Corsario del Vacío exhibe una arrogancia temeraria que suele estar justificada por su superior destreza con las armas.

Usa este ardid de tiroteo cuando actives tu primer agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo durante el punto de inflexión, si se encuentra a más de 5" de todos los demás agentes amigos. La primera vez que ese agente realice una acción de **Disparar** o **Combatir** durante esa activación, sus armas tienen la regla de arma Implacable. Ten en cuenta que este ardid no puede entrar en efecto más de una vez por activación (no puedes usarlo durante ambas acciones de **Disparar** y de **Combatir** en la misma activación).

CORSARIOS DEL VACÍO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

MANTOS DIUTURNOS

Las capas que llevan los agentes Corsarios del Vacío están tejidas con material psicoactivo que se endurece en respuesta a explosiones y fluctuaciones de temperatura.

Cuando un agente dispara contra un agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo, si el arma a distancia en esa secuencia tiene las reglas de armas Área o Ráfaga, puedes repetir uno de tus dados de defensa. Además, los agentes **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigos no se ven afectados por la regla de arma x" Devastadora x (es decir, Devastadora con una distancia) a menos que sean el blanco en esa secuencia.

CORSARIOS DEL VACÍO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

CAMPO BRUMOSO

Un campo brumoso proyecta una humedad espesa alrededor del portador que no solo oculta su figura, sino que también frena las balas, reduciendo su letalidad.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispara contra un agente **CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo a más de 3" de él, al inicio del paso de Tirar dados de defensa, puedes usar esta regla. Si lo haces, empeora en 1 la x de la regla de arma Penetración (si la hay) hasta el final de esa secuencia. Esto significa que Penetración 1 se ignoraría.

CORSARIOS DEL VACÍO☠ EQUIPO DE FACCIÓN

RUNAS DE GUÍA

Los psíquicos Corsarios emplean poderes disformes con una precisión consumada, aportando su presciencia a aliados lejanos.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **TRAZACAMINOS CORSARIO DEL VACÍO☠** o **TEJEALMAS CORSARIO DEL VACÍO☠** amigo realice una acción única **PSÍQUICA** (salvo **Doblar la disformidad**), puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción, suma 3" a su requisito de distancia. Ten en cuenta que esto no tiene efecto en las armas **PSÍQUICA** (p.ej., el requisito de distancia de Devastadora del impacto de relámpago).



CORSARIOS DEL VACÍO

EQUIPO DE FACCIÓN

CARTAS ESTELARES

Los Corsarios del Vacío emplean su conocimiento sin igual del vacío para superar a sus adversarios.

GAMBITO ESTRATÉGICO. Tira 1D3: si el resultado es mayor que el número del punto de inflexión actual, ganas 1PM y no puedes volver a usar este **GAMBITO ESTRATÉGICO** durante el resto de la batalla.

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 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 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.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.

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. 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 se encuentre completamente dentro de un área de humo, se ignora la regla de arma Perforante a menos que ambos agentes se encuentren a 2" o menos uno de otro.
- ▶ 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:

NOTAS:



CORSARIOS DEL VACÍO: 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.

Este documento tiene un número de versión, el cual se incrementará. Las nuevas actualizaciones pueden identificarse por el subtítulo de la versión. Cuando dicho número vaya acompañado de una letra, por ejemplo 1.1a, eso significa que es una modificación local, solo en ese idioma, para aclarar una traducción u otra corrección menor.

FE DE ERRATAS

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

ARDID DE TIROTEO, HUIDA VELEIDOSA

Cambia la primera frase a:

“Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **CORSARIO DEL VACÍO** amigo, **antes o después de que realice una acción**”.

AGENTE CAZADOR KURNITA, REGLA VÍNCULO DEL FAOLCHÚ

Cambia la parte relevante a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que este agente contraataque, si **está apostado no ha usado su arma a distancia Faolchú durante este punto de inflexión**, en el paso de Resolver dados de ataque de esa secuencia, [...]”

ACTUALIZACIÓN 1.2

AGENTE CORRESOMBRAS, REGLA MOCHILA DE PARPADEO

Añade este texto adicional al final del párrafo:

“**Este agente no puede saltar por la disformidad durante la misma activación en que haya realizado una acción de Correr (o viceversa)**”.

AGENTE CORRESOMBRAS, REGLA ATAQUE TAJANTE

Añade este texto adicional entre la cuarta y quinta frase:

“**No puedes infligir daños a un agente enemigo que no fuera visible para este agente al inicio de esa acción**”.

AGENTE TRAZACAMINOS, ACCIÓN ESCUDO PROTECTOR

Cambia la parte relevante de la última frase del efecto a:

“[...] la primera vez que un dado de ataque inflija **daño normal** a ese agente amigo, ignora ese daño infligido”.

FE DE ERRATAS ANTERIORES

AGENTE PISTOLERO TORMENTAESTELAR, ACCIÓN RÁFAGA CON PISTOLAS

Cambia la condición a:

“Este agente no puede realizar esta acción mientras tenga una orden de Ocultarse, **o durante una activación en la que realizó la acción de Disparar (o viceversa)**”.

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si un **PISTOLERO TORMENTAESTELAR** se Puso en guardia y yo interrumpo una acción para realizar una acción de **Disparar** contra un agente enemigo en su zona de control, ¿puedo usar su regla Gatillo rápido para realizar la acción de **Disparar** normalmente, o debe ser un disparo a bocajarro?

R: Se aplica lo primero. Puedes realizar la acción de **Disparar** normalmente.

AGENTES CORSARIO DEL VACÍO

2

Los Corsarios son incursores avariciosos reunidos por comandantes carismáticos, que reclutan a sus miembros a partir de ambos mundos astronave y de la Ciudad Siniestra. Los más experimentados son los Corsarios del Vacío, cada uno de los cuales posee sus propias habilidades de combate únicas, afinadas tras varias vidas de navegación y piratería.

FERARCA DEL VACÍO

Los Ferarcas son Corsarios veteranos, con siglos o incluso milenios de experiencia saqueando por las estrellas. Han luchado contra innumerables razas, y dominan muchas armas, lo que los hace letales para todos aquellos que se les oponen.

COMBATIENTE DEL VACÍO

Los Corsarios son combatientes diestros y veloces, expertos en el disparo y el cuerpo a cuerpo. Compensan su carencia de fuerza física con una agilidad asombrosa.

TIRADOR DEL VACÍO

Los Corsarios emplean armas de todas las culturas Aeldari. Los desgarradores producen una malla expansiva de monofilamento que enreda al enemigo y le lacera, mientras que los blásters usan misteriosa tecnología de luz oscura, letal incluso contra el enemigo más acorazado.

TIRADOR PESADO DEL VACÍO

Con ráfagas rápidas de disparos shuriken, los Corsarios pueden diezmar la infantería enemiga y dar cobertura a su cuadrilla. Algunos Corsarios emplean cañones espectrales, que abren fisuras entre el espacio real y la disformidad, y desgarran a quienes atrapan en su vórtice.

PISTOLERO TORMENTAESTELAR DEL VACÍO

Arrogantes y osados, los Pistoleros Tormentaestelar son duelistas expertos que se zambullen en la refriega y acribillan a sus blancos a corta distancia.

CAZADOR KURNITA DEL VACÍO

Los Corsarios conocidos como Cazadores Kurnitas son seguidores de Kurnous, el dios Aeldari de la caza. Su vínculo con criaturas de la cacería, como el Faolchú, suele ser más fuerte que el que tienen con sus camaradas Corsarios.

CORRESOMBRAS DEL VACÍO

Los Corresombras son expertos en ataques sorpresa. Empleando sus mochilas de parpadeo, que funcionan de forma similar a los generadores de salto disforme de las Arañas de Disformidad Asuryani, flanquean al enemigo y asestan golpes veloces y salvajes con sus filos de Heketarii.





KURNATHI DEL VACÍO

Los Kurnathi son maestros de la espada. Son asesinos que han aprendido su sangriento oficio en los Santuarios de Senda Asuryani, en las arenas de combate de Cormorragh o incluso entre los Arlequines. Ahora emplean esos talentos en beneficio propio.

REPARTEDESTINOS DEL VACÍO

En cuanto un Repartedestinos tiene un enemigo en su punto de mira, ese desafortunado individuo está condenado. Expertos infiltradores, se ocultan en posiciones con una buena vista del campo de batalla y son casi indetectables gracias a sus capas de camuflaje.

TRAZACAMINOS DEL VACÍO

El papel de los Trazacaminos es guiar y pilotar las naves Corsarias pequeñas durante sus viajes. También son poderosos psíquicos de batalla que trabajan en conjunto con Repartedestinos y Kurnathi, identificando blancos para esos asesinos igual que localizan obstáculos para sus naves.

TEJEALMAS DEL VACÍO

Místicos espirituales, los Tejealmas utilizan el poder y conocimiento de las almas Aeldari en las joyas espirituales que llevan consigo. Con esa energía potencian a sus aliados en combate, o curan sus heridas.

“EL VACÍO ES RIQUEZA. EL VACÍO ES LIBERTAD. RECHAZO LAS ESTRECHECES DE LA SENDA. RECHAZO LAS INSIGNIFICANTES POLÍTICAS COMORRITAS. RECHAZO LA FRUGALIDAD DE LOS EXODITAS. RECHAZO LAS MÁSCARAS DE PAYASO Y DE MIMO. DESDE LUEGO RECHAZO LA MUERTE. LAS ESTRELLAS PERTENECÍAN A MIS ANCESTROS Y AHORA ME PERTENECEN A MÍ. POR TANTO, VOY A DONDE QUIERO, TOMO LO QUE QUIERO Y MATO A QUIEN QUIERO.”

- Lady Hale'drithea de los Soles Negros

COMANDO DE CORSARIOS DEL VACÍO

4

CORSARIO DEL VACÍO » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **FERARCA CORSARIO DEL VACÍO** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle shuriken; pistola shuriken; arma de energía
 - Neurodisruptor; arma de energía
- 8 agentes **CORSARIO DEL VACÍO** elegidos de la siguiente lista:
 - **REPARTEDESTINOS**
 - **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Bláster*; pistola shuriken; puños
 - Desgarrador; pistola shuriken; puños
 - **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Cañón shuriken; pistola shuriken; puños
 - Cañón espectral; pistola shuriken*; puños
 - **KURNATHI**
 - **CAZADOR KURNITA**
 - **CORRESOMBRAS**
 - **TEJEALMAS**
 - **PISTOLERO**
 - **TORMENTAESTELAR**
 - **COMBATIENTE** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola shuriken; arma de energía
 - Rifle shuriken; puños
 - **TRAZACAMINOS DEL VACÍO**

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

* Tu comando no puede incluir un bláster y un cañón espectral a la vez.

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



RECONOCIMIENTO

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

FERARCA

Neurodisruptor

Arma de energía



REPARTEDESTINOS

Pistola shuriken

Rifle de explorador



CORRESOMBRAS

Filos de Hekatarii

Pistola shuriken

Cuchillos arrojados



La versión más reciente de estas reglas puede encontrarse online.
Escanear el código QR o visita warhammer-community.com.



COMBATIENTE

Rifle shuriken

Pistola shuriken

Arma de energía



TIRADOR

Desgarrador

Bláster



CAZADOR KURNITA

Faolchú

Pistola shuriken

Arma de energía



KURNATHI

Armas de energía dobles



TEJEALMAS

Pistola shuriken

Arma de energía



PISTOLERO TORMENTAESTELAR

Pistola shuriken

Pistola fundidora



TIRADOR PESADO

Cañón shuriken



TRAZACAMINOS DEL VACÍO

Báculo brujo

Pistola shuriken

