



VIGÍA DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
🔫 Bólter	4	3+	3/4	-
🔫 Pistola de plasma (normal)	4	4+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
🔫 Pistola de plasma (sobrecarga)	4	4+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔫 Pistola láser reliquia	4	3+	2/4	Alcance 8", Letal 5+
🔪 Bayoneta	4	3+	2/3	-
🔪 Espada sierra	4	3+	4/5	-
⚡ Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, LÍDER, VIGÍA

25

VIGÍA DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 8

Órdenes adaptativas: Si este agente no da una **ORDEN DE GUARDIA** como **GAMBITO ESTRATÉGICO**, puedes usar el ardid de tiroteo Liderazgo inspirador por OPM durante la activación de este agente.

MATÓN DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔪 Garrote de trinchera	4	3+	3/3	Choque

Matón: Una vez por punto de inflexión, cuando este agente combata o contraataque, en el paso de Resolver dados de ataque, puedes ignorar el daño que le haya infligido un éxito normal.

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MATÓN

25

SÓLIDO DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter	4	4+	3/4	Alcance 8"
🔫 Bólter	4	4+	3/4	-
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔫 Pistola láser reliquia	4	4+	2/4	Alcance 8", Letal 5+
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-
🔪 Espada sierra	4	4+	4/5	-

Segundo al mando: Si un agente **VIGÍA** amigo resulta incapacitado y es retirado de la zona de aniquilación, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de la batalla, este agente puede dar una **ORDEN DE GUARDIA** como **GAMBITO ESTRATÉGICO** (aunque no sea un agente **VIGÍA**).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, SÓLIDO

25



SÓLIDO DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

Directiva: Siempre que este agente sea activado, si no has usado la regla Segundo al mando durante la batalla, puedes elegir otro agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo apostado a 6" o menos de este agente y visible para él. Cuando este agente sea usado, activa a ese otro agente amigo antes de que active tu oponente (si ese agente es un **SOLDADO**, ignora su regla de Activación en grupo).

TIRADOR DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
🔥 Lanzagranadas (frag)	4	4+	2/4	Área 2"
🔥 Lanzagranadas (perforante)	4	4+	4/5	Penetración 1
🔥 Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
🔥 Rifle de plasma (normal)	4	4+	4/6	Penetración 1
🔥 Rifle de plasma (sobrecarga)	4	4+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, TIRADOR

(25)

MÉDICO DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

¡Sanitario! La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo vaya a resultar incapacitado mientras es visible para este agente y se encuentra a 3" o menos de él, puedes usar esta regla, siempre y cuando ni este ni el otro agente se encuentren en la zona de control de un agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado, le queda 1 herida y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminarla dentro de la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y ese agente hasta el final de sus respectivas siguientes activaciones, y si esta regla se usa durante la activación de ese agente amigo, dicha activación finaliza. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, o si es una acción de Disparar y este agente iba a ser el blanco primario o secundario.

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ►

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MÉDICO

(25)

MÉDICO DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

BOTIQUÍN

1PA

► Elige un agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo en la zona de control de este agente para que recupere 2D3 heridas perdidas. No puede ser un agente con el que se haya usado la regla ¡Sanitario! durante este punto de inflexión.

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



ZAPADOR DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
💣 Detonador remoto	4	2+	5/6	Limitada 1, Penetración 1, Pesada (solo Correr), Silenciosa, Detonar*
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

Plantar minas: Este agente lleva tu marcador de Mina. Puede realizar la acción de **Recoger marcador** sobre ese marcador, y cuando realiza la acción de **Colocar marcador** sobre ese marcador, puede realizar de inmediato una acción libre de **Correr**.

***Detonar:** No elijas un blanco válido. En su lugar, dispara contra cada agente a 2" o menos de tu marcador de Mina, salvo que haya terreno Pesado completamente interpuesto entre ese agente y ese marcador. Ninguno de esos agentes está a cubierto u ofuscado. Tira cada secuencia por separado en el orden que elijas. Esta arma no puede ser elegida si tu marcador de Mina no está en la zona de aniquilación. Al final de la acción, retira tu marcador de Mina de la zona de aniquilación.

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ZAPADOR

25

FRANCOTIRADOR DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

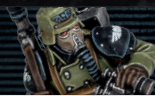
NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser telescópico (oculto)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
🔫 Rifle láser telescópico (móvil)	4	3+	3/4	-
🔫 Rifle láser telescópico (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

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

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, FRANCOTIRADOR

25

OJEADOR DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
💣 Andanada de mortero	4	4+	3/5	Área 2", Pesada (solo Correr), Silenciosa
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

OJEAR

1PA

▶ **APOYO.** Elige un agente enemigo visible para este agente. Una vez durante este punto de inflexión, cuando un agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo a 3" o menos de este agente dispare contra ese agente enemigo, puedes usar este efecto. Si lo haces:

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

- Las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Buscadora (ligera).
- Ese agente enemigo no puede estar ofuscado.

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OJEADOR

25

SOLDADO DE LOS KORPS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

Activación en grupo: Cuando este agente quede usado, debes activar a continuación otro agente **SOLDADO KORPS DE LA MUERTE** 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).

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, SOLDADO

25



VETERANO DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔪 Bayoneta	3	4+	4/5	-

Guardia Veterano: Siempre que este agente es activado, puede recibir una **ORDEN DE GUARDIA**.

Biónico: El Daño normal de 3 o más inflige 1 daño menos a este agente.

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VETERANO

25

VOCOOPERADOR DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

Transmitir órdenes: Una vez por punto de inflexión, cuando este agente reciba una **ORDEN DE GUARDIA**, si no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos, puede transmitir esa orden. Cuando una orden es transmitida, todos los agentes **KORPS DE LA MUERTE** amigos en la zona de aniquilación reciben esa orden, y a continuación resta 1 al atributo LPA de este agente hasta el final de su siguiente activación.

SEÑAL 1PA

▶ **APOYO.** Elige un agente **KORPS DE LA MUERTE** 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 está en la zona de control de un agente enemigo.

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VOCOOPERADOR

25

FANÁTICO DE LOS KORPS



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 6"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle láser	4	4+	2/3	-
🔪 Bayoneta	3	4+	2/3	-

El Emperador protege: Cuando un agente dispare contra este agente, puedes repetir cualquiera de tus dados de defensa.

Manual de campaña: APOYO. Siempre que un agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo se encuentre a 3" o menos de este agente, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Severa.

KORPS DE LA MUERTE, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, FANÁTICO

25

NOTAS:



COMANDO DE KORPS DE LA MUERTE

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

➤ 1 agente **VIGÍA KORPS DE LA MUERTE** con el siguiente equipo:

- Bólter; bayoneta

O una opción de cada una de las siguientes categorías:

- Pistola bólter, pistola de plasma o pistola láser reliquia
- Espada sierra o arma de energía

➤ 4 agentes **SOLDADO***

➤ 9 agentes **KORPS DE LA MUERTE** elegidos de la siguiente lista:

- **MATÓN**
- **SÓLIDO** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter o rifle láser; bayoneta
 - Pistola bólter o pistola láser reliquia; espada sierra
- **TIRADOR** con lanzallamas y bayoneta
- **TIRADOR** con lanzagranadas y bayoneta

CONTINÚA EN EL REVERSO

- **TIRADOR** con rifle de fusión y bayoneta
- **TIRADOR** con rifle de plasma y bayoneta
- **MÉDICO**
- **ZAPADOR**
- **FRANCOTIRADOR**
- **OJEADOR**
- **SOLDADO**
- **VETERANO**
- **VOCOOPERADOR**
- **FANÁTICO**

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

* Hasta cuatro veces, en lugar de elegir uno de estos agentes **SOLDADO**, puedes elegir un ardid **KORPS DE LA MUERTE** para que te cueste OPM durante la batalla.

KORPS DE LA MUERTE REGLA DE FACCIÓN

ÓRDENES DE GUARDIA

Los soldados de los Korps de la Muerte de Krieg profesan una lealtad indiscutible hacia sus oficiales, y siguen sus órdenes con una velocidad y eficiencia que son la envidia de muchos otros regimientos.

GAMBITO ESTRATÉGICO y APOYO. Un agente **VIGÍA KORPS DE LA MUERTE** amigo puede dar una **ORDEN DE GUARDIA**. Cuando haga tal cosa, elige una **ORDEN DE GUARDIA** que recibirán todos los agentes **KORPS DE LA MUERTE** amigos a 6" o menos de él.

Siempre que un agente amigo reciba una **ORDEN DE GUARDIA**, aplica sus reglas hasta el final del punto de inflexión. Los agentes no pueden beneficiarse de más de una **ORDEN DE GUARDIA** a la vez; solo se benefician de la orden más reciente que hayan recibido durante el punto de inflexión.

LAS OPCIONES DE ÓRDENES DE GUARDIA SE PRESENTAN EN CARTAS PROPIAS

KORPS DE LA MUERTE REGLA DE FACCIÓN

ÓRDENES DE GUARDIA

¡Apunten!



Los soldados de Krieg están equipados y entrenados para combates de infantería basados en el desgaste, habiendo practicado con sus rifles láser durante incontables horas.

Las armas a distancia de los agentes que hayan recibido esta orden (salvo andanada de mortero y detonador remoto) tienen la regla de arma Incesante.

¡Fijen bayonetas!



La forma de hacer la guerra que emplean los Korps de la Muerte de Krieg requiere que sus soldados estén versados en el combate a distancias cortas y en la limpieza de trincheras.

Las armas de combate de los agentes que hayan recibido esta orden tienen la regla de arma Incesante.



KORPS DE LA MUERTE☠ REGLA DE FACCIÓN

ÓRDENES DE GUARDIA

¡Atrinchérense!



Obstinados hasta su último aliento, los soldados de Krieg establecen posiciones defensivas y no las ceden ante nada.

Siempre que un agente dispare contra un agente amigo que haya recibido esta orden, si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes repetir todos tus dados de defensa que hayan sacado el mismo resultado a tu elección (p. ej. todos los resultados de 2).

¡Vamos, vamos, muévanse!



En respuesta a una orden bramada de su Vigía, los soldados de Krieg aprietan la marcha y se apresuran hacia su siguiente objetivo.

Siempre que un agente que haya recibido esta orden realiza una acción de **Reposicionarse**, suma 1" a su atributo Movimiento.

KORPS DE LA MUERTE☠ GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Detonador remoto



Ficha de Avistar



Ficha de Sanitario



Ficha de Matón



Ficha de Apunten



Ficha de Fijen bayonetas



Ficha de Vamos, vamos, muévanse



Ficha de Atrinchérense



Marcador de mina



Marcador de gas

KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

TÁCTICAS DE ASEDIO

La infantería de los Korps de la Muerte se siente como en casa al participar en los asedios más atroces, repeliendo al enemigo con descargas superpuestas de disparos.

Las armas a distancia de los agentes **KORPS DE LA MUERTE☠** amigos tienen las reglas de arma Saturación y Certera 1.

KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

PONERSE A CUBIERTO

Acostumbrados a luchar en los confines cerrados de las trincheras y los túneles, los soldados de Krieg hacen un uso excelente de la escasa cobertura que puedan encontrar.

Cuando un agente dispare contra un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo, si puedes guardar alguna salvación por cobertura mejora en 1 el atributo Salvación de ese agente amigo.



KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

¡ACABAD CON ELLOS!

Si el enemigo se logra abrir paso, los soldados de Krieg poseen suficiente disciplina como para mantener la compostura y repeler al rival.

Las armas de combate de los agentes **KORPS DE LA MUERTE☠** amigos tienen la regla de arma Certera 1. Siempre que un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo esté combatiendo completamente dentro de tu territorio o esté contraatacando, sus armas de combate tienen también la regla de arma Severa.

KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

REAGRUPARSE

Incluso entre la confusión de la batalla, los Korps de la Muerte de Krieg mantienen la cabeza fría, y retoman la formación mientras destruyen al enemigo con certeros disparos láser.

APOYO. Elige un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo que se encuentre a más de 3" de todo agente enemigo. Cada otro agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo a 5" o menos de ese agente y que no se encuentre en la zona de control de agentes enemigos, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** en el orden que elijas. Sin embargo, los agentes que lo hagan deben terminar ese movimiento más cerca de lo que estaban de ese agente. Ten en cuenta que el equipo universal Aparato de comunicaciones solo afecta a la segunda distancia de esta regla.

No puedes usar este ardid y el **GAMBITO ESTRATÉGICO** del equipo de facción Cronómetro durante el mismo punto de inflexión.

KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE TIROTEO

LIDERAZGO INSPIRADOR

Los mejores oficiales lideran con el ejemplo, dando órdenes con calmada precisión mientras derriban enemigos.

APOYO. Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **VIGÍA KORPS DE LA MUERTE☠** o **SÓLIDO KORPS DE LA MUERTE☠** amigo, antes o después de que realice una acción. Ese agente da una **ORDEN DE GUARDIA**.

KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE TIROTEO

DISPAROS COMBINADOS

Con disparos precisos y coordinados, se puede abatir hasta al enemigo más poderoso.

Usa este ardid de tiroteo tras tirar tus dados de ataque por un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo, si está disparando contra un agente enemigo que haya sido blanco de disparos de otro agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo durante este punto de inflexión. Puedes repetir cualquiera de tus dados de ataque.



KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE TIROTEO

VERGÜENZA EN VIDA

El Culto de Krieg exige sacrificio en nombre del Emperador, por lo que aquellos que aún no han entregado su vida deben compensarlo logrando hazañas cada vez mayores en batalla.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo sea activado y reciba una orden de trabarse. Recibe también todas las **ÓRDENES DE GUARDIA**. Esto tiene preferencia sobre la regla normal de que los agentes no pueden beneficiarse de más de una **ORDEN DE GUARDIA** a la vez.

KORPS DE LA MUERTE☠ ARDID DE TIROTEO

EXPIACIÓN EN LA MUERTE

Todos los soldados de Krieg están destinados a morir en batalla. El Culto del sacrificio enseña que en la muerte se ganarán el perdón por los pecados de sus antepasados.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo apostado resulte incapacitado, si se encuentra fuera de la zona de control de todo agente enemigo. Antes de que sea retirado de la zona de aniquilación, puede realizar inmediatamente una acción libre. Recuerda que el agente amigo está lesionado durante toda esa acción.

KORPS DE LA MUERTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

CRONÓMETRO

Las operaciones de combate de Krieg se realizan con un horario estricto. Cronómetros sincronizados aseguran que los agentes cumplan los tiempos asignados por sus superiores.

GAMBITO ESTRATÉGICO una vez por batalla, en el primer o segundo punto de inflexión. Cada agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo que se encuentre completamente dentro de tu territorio puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** en el orden que elijas, pero debe terminarla más cerca de lo que estaba de la zona de descenso o del borde de la zona de aniquilación de un oponente.

No puedes usar este **GAMBITO ESTRATÉGICO** y el ardid de estrategia Reagruparse durante el mismo punto de inflexión.

KORPS DE LA MUERTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

COMUNICADOR PORTÁTIL

Los vocoamplificadores y vocoreceptores permiten a los soldados de los Korps de la Muerte permanecer en contacto a pesar de estar separados por el tumulto de la batalla.

Siempre que un agente **VIGÍA KORPS DE LA MUERTE☠** amigo o un agente **SÓLIDO KORPS DE LA MUERTE☠** amigo da una **ORDEN DE GUARDIA**, puedes usar esta regla. Si lo haces, en lugar de que cada agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo a 6" o menos de él reciba la orden, puedes elegir un agente **KORPS DE LA MUERTE☠** amigo para que reciba esa orden.



KORPS DE LA MUERTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

HACHAS DE MANO

Aunque se asignan principalmente como herramientas en lugar de armas, estas afiladas hachas pueden usarse en el cuerpo a cuerpo si los confines cerrados impiden usar las bayonetas.

Los agentes **KORPS DE LA MUERTE** amigos tienen la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
➡ Hacha de mano	3	4+	3/4

KORPS DE LA MUERTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

BOMBARDEO CON GAS

Los Korps de la Muerte solicitan a su apoyo de artillería un bombardeo químico, aunque son muy conscientes que ni sus uniformes sellados les protegerán de los vapores tóxicos.

GAMBITO ESTRATÉGICO de una vez por batalla. Coloca tu marcador de Gas en la zona de aniquilación; no puede colocarse bajo terreno Aventajado. Siempre que un agente se encuentre a 3" o menos de ese marcador, resta 1 a su atributo LPA. En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador. Ten en cuenta que el atributo LPA de un agente solo cambia mientras se encuentre a 3" o menos de ese marcador. Si se mueve a más de 3" de ese marcador, su atributo LPA ya no se ve modificado por esta regla.

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.º 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.º 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 eliges 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:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

NOTAS:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



KORPS DE LA MUERTE: 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:

ACTUALIZACIÓN 1.2

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 ESTRATEGIA, ¡ACABAD CON ELLOS!

Cambiar a:

“Las armas de combate de los agentes **KORPS DE LA MUERTE** amigos tienen la regla de arma Certera 1. Siempre que un agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo esté combatiendo completamente dentro de tu territorio o esté contraatacando, sus armas de combate tienen también la regla de arma Severa”.

FE DE ERRATAS ANTERIORES

AGENTE MÉDICO, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **KORPS DE LA MUERTE** amigo vaya a resultar **incapacitado** mientras era visible para este agente y estaba a 3" o menos de él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado, le queda 1 herida y **no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción**, ese agente amigo puede **entonces** realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y de ese agente hasta el final de sus próximas activaciones respectivamente, y si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está incapacitado, **o si es una acción de Disparar y este agente iba a ser el blanco primario o secundario**”.

REGLAS DE FACCIÓN, ÓRDENES DE GUARDIA

Cambia las órdenes correspondientes por:

“**¡Apunten!**: Las armas a distancia de los agentes que hayan recibido esta orden (salvo barrera de mortero y detonador remoto) tienen la regla de arma **Incesante**”.

“**¡Fijen bayonetas!**: Las armas de combate de los agentes que hayan recibido esta orden tienen la regla de arma **Incesante**”.

“**¡Atrinchérense!**: Siempre que un agente dispare contra un agente amigo que haya recibido esta orden, si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes repetir **todos los dados de defensa que hayan sacado el mismo resultado a tu elección (p.ej. todos los resultados de 2)**”.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, TÁCTICAS DE ASEDIO

Cambiar a:

“Las armas a distancia de los agentes **KORPS DE LA MUERTE** amigos tienen las reglas de arma Saturación y **Certera 1**”.

ARDIDES DE TIROTEO, EXPIACIÓN EN LA MUERTE

Cambia la frase final por:

“**Recuerda que el agente amigo está lesionado durante toda esa acción**”.

AGENTES KORPS DE LA MUERTE

Lúgubres, fatalistas y totalmente intransigentes, los Korps de la Muerte de Krieg son famosos por su resistencia y habilidad para batallar en las condiciones más horribles. Los comandos de Korps de la Muerte están compuestos por especialistas veteranos que han visto más combate del que muchos soldados del Astra Militarum experimentarán en toda su vida.

SOLDADO DE LOS KORPS

Estas tropas tienen mucha experiencia de combate, ganada tras meses o incluso años de luchas encarnizadas. Armados con rifles láser y bayonetas, hacen frente a peligros terribles una y otra vez.

VIGÍA DE LOS KORPS

Los Vigías lideran a la batalla a escuadras de Korps de la Muerte. Manteniendo siempre la calma bajo presión o ante los horrores de la guerra, son sólidos líderes de combate que lucharán con uñas y dientes, tanto para lograr la victoria como para asegurar que sus camaradas sobrevivan para luchar otro día.

FRANCOTIRADOR DE LOS KORPS

Los Francotiradores de los Korps de la Muerte, tiradores expertos cuyas habilidades se han ido puliendo en numerosos campos de batalla, se especializan en diezmar tropas enemigas clave a distancia, totalmente desapercibidos.

TIRADOR DE LOS KORPS

Con su experiencia y habilidades para manejar una amplia gama de armas de especialista, los Tiradores de los Korps de la Muerte entran en acción cuando un Vigía necesita reducir a cenizas un nido o un búnquer enemigo, o cuando los rifles láser son insuficientes para acabar con la infantería enemiga.

SÓLIDO DE LOS KORPS

Hasta los mejores Vigías necesitan buenos consejos tácticos, y sus Sólidos son expertos en ello. Las tropas experimentadas son líderes más que capacitados tanto para hacer cumplir las órdenes de los Vigías en la práctica, como para contribuir a la formulación de un plan de batalla sólido.

ZAPADOR DE LOS KORPS

Muchos comandos utilizan a expertos en explosivos, ya sea para reventar depósitos de munición o para superar posiciones defensivas. A estas tropas se las llama Zapadores de los Korps de la Muerte. De naturaleza audaz, a menudo tienen que ponerse en peligro para poder plantar sus minas remotas en el punto adecuado y así infligir hacer el máximo daño posible.

FANÁTICO DE LOS KORPS

Los Fanáticos de los Korps de la Muerte son guerreros profundamente espirituales, que a menudo afirman que su supervivencia en los horribles campos de batalla que han experimentado ha sido solo gracias a la intervención directa del Emperador.

MÉDICO DE LOS KORPS

La pericia de un Médico es todo lo que hay entre la vida y una muerte miserable para las tropas de esta escuadra. Equipado con poco más que el material médico más básico, se esfuerza al máximo por mantener vivos a sus camaradas en las condiciones más arriesgadas.





VOCOOPERADOR DE LOS KORPS

Los voco operadores son profesionales consumados, que acompañan a sus líderes cuando estos lo requieren, cargados con equipo pesado para recibir y transmitir comunicaciones vitales para que sus camaradas y superiores entiendan lo que está ocurriendo en medio de la inevitable confusión de la batalla.

MATÓN DE LOS KORPS

Hay a quien la guerra le viene como anillo al dedo. Por ejemplo, los matones. Ellos se enfrentan a las innumerables amenazas de la galaxia garrote en mano, listos para matar a quien sea, donde sea.

VETERANO DE LOS KORPS

Los Veteranos de los Korps de la Muerte son aún más resilientes que el resto de sus camaradas. Estas tropas tienen literalmente cuerpos y mentes de acero, con piezas biónicas que reemplazan las partes corporales que han perdido en batalla. Pese a las horribles heridas que han sufrido, siguen luchando sin bajar la cabeza jamás.

OJEADOR DE LOS KORPS

A fin de dirigir andanadas de fuego pesado, los observadores de avanzada se integran en comandos. Su gran capacidad de concentración les permite guiar precisos disparos de mortero desde posiciones seguras incluso sometidos a una inmensa presión. De este modo pueden tanto obstaculizar el avance enemigo como acorralarlo en sus posiciones defensivas.

“TODO EL 232 DE INFANTERÍA FUE BORRADO DEL MAPA AYER EN EL MACIZO RASGACARNE. CAYÓ DE MANERA HERÓICA, MPLEANDO HASTA SU ÚLTIMA CARGA DE ENERGÍA Y ROCA ARROJADIZA. EL HEDOR DE LOS ORKOS MUERTOS PODÍA SENTIRSE DESDE OCHENTA KILÓMETROS DE DISTANCIA. RESPIRÉ HONDO. ERA EL OLOR DE LA VICTORIA Y DE LA CONTRICIÓN. SOLO PUEDO REZAR PORQUE MI FINAL SEA IGUAL DE GLORIOSO.”

- Coronel Thraust Von Tounos,
675.º de Infantería de Korps de la Muerte

COMANDO DE KORPS DE LA MUERTE

4

KORPS DE LA MUERTE » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

➤ 1 agente **VIGÍA KORPS DE LA MUERTE** ☠ con el siguiente equipo:

- Bólter; bayoneta

O una opción de cada una de estas categorías:

- Pistola bólter, pistola de plasma o pistola láser reliquia
- Espada sierra o arma de energía

➤ 4 agentes **SOLDADO** *

➤ 9 agentes **KORPS DE LA MUERTE** ☠ elegidos de la siguiente lista:

- | | |
|--|---|
| • MATÓN | • TIRADOR con rifle de plasma y bayoneta |
| • SÓLIDO con una de las siguientes opciones: | • MÉDICO |
| ○ Bólter o rifle láser; bayoneta | • ZAPADOR |
| ○ Pistola bólter o pistola láser reliquia; espada sierra | • FRANCOTIRADOR |
| • TIRADOR con lanzallamas y bayoneta | • OJEADOR |
| • TIRADOR con lanzagranadas y bayoneta | • SOLDADO |
| • TIRADOR con rifle de fusión y bayoneta | • VETERANO |
| | • VOCOOPERADOR |
| | • FANÁTICO |

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

* Hasta cuatro veces, en lugar de elegir uno de estos agentes **SOLDADO**, puedes elegir un ardid **KORPS DE LA MUERTE** ☠ para que te cueste OPM durante la batalla.

ARQUETIPOS



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

VIGÍA



MATÓN



SÓLIDO



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



MÉDICO

Rifle láser



ZAPADOR

Detonador remoto

Rifle láser



FRANCOTIRADOR

Rifle láser
telescopico



OJEADOR

Rifle láser

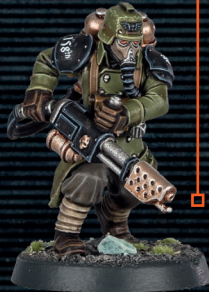


TIRADOR

Rifle de fusión



Lanzallamas



Lanzagranadas



Rifle de plasma



VETERANO

Brazo biónico
Rifle láser



VOCOOPERADOR

Rifle láser



FANÁTICO

Rifle láser



SOLDADO

Rifle láser

