



PRIMADONNA

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

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola fundidora	4	3+	5/3	Alcance 3", Devastadora 3, Penetración 2
Neurodisruptor	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Penetración 1
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Arma de filo	5	3+	4/5	Severa
Caricia	5	3+	4/5	Desgarradora
Abrazo	5	3+	4/5	Brutal
Beso	5	3+	3/7	-
Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO, AELDARI, ARLEQUÍN, LÍDER, PRIMADONNA

(25)

PRIMADONNA

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

Líder la actuación: **GAMBITO ESTRATÉGICO** de una vez por batalla. Si este agente está en la zona de aniquilación, cambia la **ALEGORÍA** que elegiste para tu comando. Ten en cuenta que la regla de **GALARDÓN** que tengan los agentes amigos también cambiará.

BUFÓN DE MUERTE

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

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cañón aullador (concentrado)	5	3+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Reposicionarse), Crueldad humillante*
Cañón aullador (barrido)	4	3+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr), Ráfaga 2", Crueldad humillante*
Fito aullador	4	3+	3/4	Desgarradora

*Crueldad humillante: Si el blanco de esta arma no resulta incapacitado pero alguno de tus dados de ataque inflige daño, el blanco obtiene una de tus fichas de Crueldad humillante (si no tiene una ya). Mientras un enemigo tenga una de tus fichas de Crueldad humillante, empeora en 1 el atributo Impactar de sus armas y resta 2" a su atributo Movimiento. Esto no se acumula

con estar lesionado. Al final de la próxima activación de ese agente enemigo, retira su ficha de Crueldad humillante.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO, AELDARI, ARLEQUÍN, BUFÓN DE MUERTE

(25)

INTÉRPRETE

LPA
3MOV.
7"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola fundidora	4	3+	5/3	Alcance 3", Devastadora 3, Penetración 2
Neurodisruptor	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Penetración 1
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Arma de filo	5	3+	4/5	Severa
Caricia	5	3+	4/5	Desgarradora
Abrazo	5	3+	4/5	Brutal
Beso	5	3+	3/7	-

Suerte del Dios que ríe: Una vez por punto de inflexión, puedes usar esta regla. En tal caso, puedes usar un ardid de tiroteador por OPM si este es el agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** especificado (incluyendo Repetición de mando si los dados de ataque o de defensa se tiraban para este agente). No puedes elegir el mismo ardid de tiroteador para esta regla más de una vez por batalla.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO, AELDARI, ARLEQUÍN, INTÉRPRETE

(25)



VIDENTE DE SOMBRAS



LPA
3

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
9

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Granada alucinógena	4	3+	1/1	Alcance 6", Área 2", Aturdidora, Buscadora, Silenciosa, Letal 5+
Neurodisruptor	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Penetración 1
Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
Vara de bruma	4	3+	4/4	Choque

NIEBLA DE SUEÑOS

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo apostado visible para este agente y tira 1D6. Hasta el final del punto de inflexión, dicho agente enemigo no podrá ser activado ni realizar acciones hasta que sea el último agente enemigo en ser activado, o hasta que el oponente haya activado tantos agentes enemigos tras esta acción como el resultado del D6 (lo que ocurra antes).

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

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ►

COMPañÍA DE BAILARINES DEL VACÍO, AELDARI, ARLEQUÍN, PSÍQUICO, VIDENTE DE SOMBRAS

25

VIDENTE DE SOMBRAS



LPA
3

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
9

ESPEJO DE MENTES

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo que sea un blanco válido para este agente y que esté a 8" o menos de él. Ambos jugadores tiran cinco dados. Empareja tus dados con los de tu oponente que hayan obtenido el mismo resultado. Por cada pareja, inflige 1D3 daños a ese agente enemigo (hasta un máximo de 8). Por ejemplo, si has sacado **6, 5, 5, 2, 1** y tu oponente ha sacado **6, 5, 4, 3, 1**, infligirías 3D3 daños a ese agente enemigo.

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

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

ARQUETIPO: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

➤ 1 agente **PRIMADONNA COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** con una opción de cada una de las siguientes categorías:

- Neurodisruptor, pistola fundidora o pistola shuriken
- Abrazo, arma de energía, arma de filo, beso o caricia

➤ 7 agentes **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** elegidos de la siguiente lista:

- **BUFÓN DE MUERTE**
- **INTÉRPRETE** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Neurodisruptor, pistola fundidora o pistola shuriken
 - Abrazo, arma de filo, beso o caricia
- **VIDENTE DE SOMBRAS** con granada alucinógena y una de las siguientes opciones:
 - Neurodisruptor; vara de bruma
 - Pistola shuriken; vara de bruma

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Salvo agentes **INTÉRPRETE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta una pistola fundidora y hasta un neurodisruptor.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO REGLA DE FACCIÓN

SAEDATH

La Compañía de Bailarines del Vacío interpreta una función mientras ataca desde la Telaraña. Un único intérprete empieza, y el resto se le une progresivamente.

Como **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer punto de inflexión, debes elegir una **ALEGORÍA** (Épica o Melodrama a continuación) para tu comando para esta batalla, y un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo para que tenga el **PAPEL CENTRAL** en esta batalla. Mientras un agente tenga el **PAPEL CENTRAL**, tiene la regla **GALARDÓN** de tu **ALEGORÍA** para esa batalla.

Como **GAMBITO ESTRATÉGICO** en cada punto de inflexión subsiguiente, puedes elegir un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo para que obtenga la regla **GALARDÓN** de tu **ALEGORÍA** para esta batalla.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente amigo que tenga el **PAPEL CENTRAL** complete la interpretación de tu **ALEGORÍA**, puedes elegir un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo para que obtenga la regla **GALARDÓN** de tu **ALEGORÍA** durante la batalla.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Épica

Interpretación: El agente incapacita a un agente enemigo mientras combate.

Galardón: Siempre que este agente esté combatiendo, sus armas de combate tienen la regla de arma Equilibrada.

Melodrama

Interpretación: El agente incapacita a un agente enemigo mientras dispara.

Galardón: Las armas a distancia del agente tienen la regla de arma Equilibrada.



COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

REGLA DE FACCIÓN

PAÑOPLIA DE ARLEQUÍN

Las herramientas de oficio de los Arlequines les otorgan una mayor movilidad y dificultan mucho apuntarles con armas, permitiéndoles esquivar perforantes disparos de plasma y fusión.

Cuando un agente dispare contra un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo, ignora la regla de arma Penetración.

Siempre que un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo trepe, puedes tratar la distancia vertical como 1" (sin importar la distancia real que mueva en vertical dicho agente).

Los agentes **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigos pueden mover a través de la zona de control de agentes enemigos (pero deben empezar y terminar el movimiento siguiendo todos los requisitos del mismo).

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

ARDID DE ESTRATEGIA

ANDANADA FUGAZ

Avanzando en un borrón deslumbrante de colores vivos, los Arlequines disparan mientras se mueven, y se alejan de un brinco antes que el oponente pueda responder.

Siempre que un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo realiza una acción de **Reposicionarse** durante su activación, puede realizar una acción de **Disparar** durante esa acción (debe hacer tal cosa en una ubicación en la que pueda ser colocado, y después de ello puede usar la distancia de movimiento que le quedase de esa acción de **Reposicionarse**).

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

ARDID DE ESTRATEGIA

CRESCENDO

Con cada avance raudo y floritura letal, el ritmo de la actuación de la compañía aumenta, como un crescendo de violencia.

Los agentes **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigos pueden realizar una acción de **Correr** durante la misma activación en que hayan realizado una acción de **Cargar**, pero no en el orden opuesto (es decir, no pueden **Correr** y luego **Cargar**).

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

ARDID DE ESTRATEGIA

BORRÓN PRISMÁTICO

Tan raudos y deslumbrantes son los Arlequines que incluso los tiradores veteranos tienen problemas para acertar de lleno a sus esbeltas figuras.

Siempre que un agente dispare contra un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo que haya realizado una acción en la que se haya movido durante ese punto de inflexión, puedes repetir uno de tus dados de defensa.



COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

ARDID DE ESTRATEGIA

BROMA DE CEGORACH

Los intentos de enfrentarse a la compañía en cuerpo a cuerpo suelen fracasar. Los desafortunados asaltantes ven como sus mejores golpes solo cortan el aire.

Siempre que un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo combate o contraataca y tu oponente golpea con un éxito normal, puedes tirar 1D6: si el resultado es menor que el atributo Impactar del arma elegida por tu oponente, ese golpe es un bloqueo en su lugar (ignora la regla de arma Brutal, si se aplica) y no puedes usar esta regla durante el resto de la secuencia.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

ARDID DE TIROTEO

ENTRADA ASESINA

El asalto Arlequín se materializa con una velocidad aterradora, una lluvia de golpes letales que impactan antes que el enemigo pueda ni levantar su arma.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo esté combatiendo durante una activación en la que haya realizado una acción de **Cargar**, después de que golpees. Puedes resolver inmediatamente otro de tus éxitos normales como golpe (antes que tu oponente) o uno de tus éxitos críticos si no hay normales.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

ARDID DE TIROTEO

CAE EL TELÓN

Al asestar un golpe devastador, el Arlequín se distancia, dejando a su oponente herido dando bandazos desesperados en respuesta.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo combata, tras golpear con un éxito crítico. Termina esa secuencia (cualquier dado de ataque restante se descarta) y realiza inmediatamente una acción libre de **Correr** o **Retroceder** de hasta 3" con ese agente (y entonces la acción de **Combatir** termina). Ese agente puede hacer tal cosa aunque haya realizado una acción que le impide realizar acciones de **Correr** o **Retroceder**.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

ARDID DE TIROTEO

BLANCO ESQUIVO

Raudos, ágiles y gráciles, los Arlequines correatan de una cobertura a otra, evitando a sus oponentes con insultante facilidad.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo. Hasta el inicio de su siguiente activación, mientras este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p.ej. Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.



COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

ARDID DE TIROTEO

CAMPO ANTIFAZ

Los Arlequines emplean equipamiento muy diverso y esotérico, incluyendo su característico Campo Antifaz, que desdibuja su silueta y hace difícil apuntarles.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente dispare contra un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo, durante el paso de resolver dados de defensa. Puedes asignar uno de tus dados con éxito para bloquear todos los dados de ataque de tu oponente que hayan sacado su mismo resultado (p.ej. puedes usar uno de tus dados de defensa con éxito con un resultado de 5 para bloquear todos los dados de ataque con un resultado de 5).

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

EQUIPO DE FACCIÓN

TALISMÁN DE HUESO ESPECTRAL

Cargado de poder psíquico, este objeto proporciona a su portador breves instantes de presciencia, que le permiten golpear con precisión infalible.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo dispare, combata o contraataque, si sacas dos o más fallos, puedes descartar uno de ellos para guardar otro como un éxito normal en su lugar.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

EQUIPO DE FACCIÓN

PROYECTILES DE TOXINAS AULLADORES

Cubierta de virulentas toxinas genéticas, esta munición provoca que la carne del blanco se desfigure, distorsione y desgarre, con efectos devastadores.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una pistola shuriken o un cañón aullador (concentrado), puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción el arma en cuestión tiene la regla de armas Devastadora 1.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠

EQUIPO DE FACCIÓN

MÁSCARA DE LA MUERTE

En ocasiones, un Arlequín debe fallecer para cumplir su papel en el saedath. Tal dedicación alienta a aquellos en su compañía que siguen con vida.

Lleva un recuento de Tragedia. Siempre que un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO☠** amigo que tenga una regla de **GALARDÓN** sea incapacitado, suma 1 a tu recuento de Tragedia. Cuando tu recuento de Tragedia llega a 3, ganas 1PM y el recuento se detiene.



COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

EQUIPO DE FACCIÓN

MÁSCARA DEL SUPLENTE

Este objeto permite a los Arlequines cambiar de papel durante el saedath. Si alguien que interpreta un papel central muere, otro ocupará rápidamente su lugar.

Una vez por batalla, cuando activas un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo, si el agente amigo tiene el **PAPEL CENTRAL** ha sido incapacitado, puedes usar esta regla. Si lo haces, puedes usar esta regla. Si lo haces, ese agente activado tiene el **PAPEL CENTRAL** durante esta 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:



COMPAÑÍA DE BAILARINES 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:

ACTUALIZACIÓN 1.3

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**.

REGLAS DE FACCIÓN, SAEDATH, ÉPICA

Borra la parte relevante de la Interpretación:

“El agente incapacita a un agente enemigo mientras combate **o contraataca**”.

Cambia el Galardón por:

“**Siempre que este agente esté combatiendo, sus armas de combate** tienen la regla de arma Equilibrada”.

FE DE ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE TIROTEO, BLANCO ESQUIVO

Cambia la segunda frase a:

“Hasta el inicio de su siguiente activación, mientras ese agente tenga una orden de Ocultarse y esté en cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p.ej. **Buscadora**, terreno Aventajado) **salvo estar a 2" o menos**.”

AGENTE VIDENTE DE SOMBRAS, ACCIÓN ESPEJO DE MENTES

Cambia la segunda frase del efecto a:

“Elige 1 agente enemigo que sea un blanco válido para este agente **y que esté a 8" o menos de él**.”

REGLAS DE FACCIÓN, PANOPLIA DE ARLEQUÍN

Cambia la parte relevante del segundo párrafo por:

“Siempre que un agente **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** amigo **trepe**, **puedes** tratar la distancia vertical como **2" [...]**”

AGENTES COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

2

Incluso entre los ágiles Aeldari, los Arlequines de las Compañías de Bailarines del Vacío hacen gala de un nivel de destreza y habilidad casi sobrenatural. Sus maniobras mezclan la interpretación y la guerra, y son interpretadas de manera precisa par dar forma al destino de su especie.

PRIMADONNA

Los Primadonnas son coreógrafos del conflicto, Arlequines experimentados que dirigen las reacciones de sus guerreros a las vicisitudes de la batalla y se aseguran de que las interpretaciones de sus camaradas en el teatro de la guerra sean todo lo perfectas que se pueda.

BUFÓN DE MUERTE

La llegada de un Bufón de Muerte es anunciada por el fuego siseante de su cañón aullador. La infantería enemiga esmasacrada a medida que las toxinas genéticas de los proyectiles la hacen entrar en combustión. Por si fuera poco, el Bufón de Muerte se asegura de que cada muerte sea cruelmente irónica.

INTÉRPRETE

Los Intérpretes Arlequines actúan con una pericia sobrecogedora, ya sea en un anfiteatro de hueso espectral bañado en luz cristalina, o en el infierno del campo de batalla. Giran, dan volteretas, corren y saltan, orquestando la muerte del enemigo con cada disparo y cada estocada.

VIDENTE DE SOMBRAS

Un Vidente de Sombras ciega a sus enemigos y los hace enloquecer con ilusiones psíquicas y con granadas alucinógenas que causan desorientación o muerte. En el combate cuerpo a cuerpo, usa su vara de bruma para revolver la percepción de aquellos a quienes impacta.



COMANDO COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

3

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **PRIMADONNA COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Neurodisruptor, pistola fundidora o pistola shuriken
 - Abrazo, arma de energía, arma de filo, beso o caricia
- 7 agentes **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO** elegidos de la siguiente lista:
 - **BUFÓN DE MUERTE**
 - **INTÉRPRETE** con una opción de cada una de las siguientes categorías:
 - Neurodisruptor, pistola fundidora o pistola shuriken
 - Abrazo, arma de filo, beso o caricia
 - **VIDENTE DE SOMBRAS** con granada alucinógena y una de las siguientes opciones:
 - Neurodisruptor; vara de bruma
 - Pistola shuriken; vara de bruma

Salvo agentes **INTÉRPRETE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta una pistola fundidora y hasta un neurodisruptor.

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



RECONOCIMIENTO

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

PRIMADONNA



“GOLPEA NO DONDE TU ENEMIGO LO ESPERA, NI SIQUIERA DONDE DICTE LA LÓGICA. EN LUGAR DE ESO, GOLPEA DONDE TU GOLPE TENGA MAYOR SIGNIFICADO. DEJA TU LECCIÓN ESCRITA EN SANGRE SOBRE EL CAMPO DE BATALLA.”

- Extracto de las Enseñanzas de Cegorach

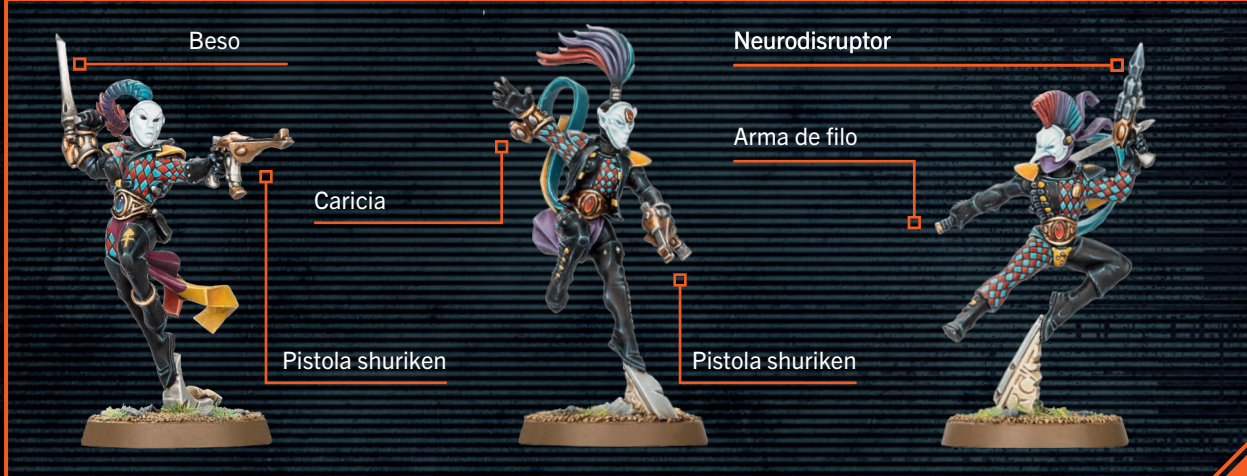
BUFÓN DE MUERTE



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



INTÉRPRETE



“HABÍA TAN POCOS DE ELLOS... NI TANQUES, NI ARTILLERÍA, SOLO UN... PUÑADO... DE XENOS. ESPERÁBAMOS UNA LUCHA FÁCIL; Y ENTONCES SE DESATÓ LA LOCURA, LOS HOMBRES EMPEZARON A GRITAR, A VOLVERSE UNOS CONTRA OTROS. LAS COSAS QUE VI... NI SIQUIERA AHORA ME ATREVO A CONFIAR EN MI PROPIA MENTE. EJECÚTENME, SE LO SUPLICO. QUIZÁS ESO ACABE DE UNA VEZ POR TODAS CON LAS PESADILLAS.”

- Testimonio ante el tribunal del Sargento Gastor, del 654 de Cadia

VIDENTE DE SOMBRAS

