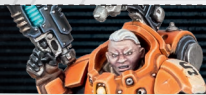




THEYN SUCESOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

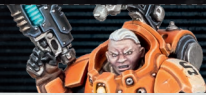
NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter modelo Autoch	4	3+	3/4	Alcance 8", Certera 1
🔫 Bólter modelo Autoch	4	4+	3/4	Certera 1
🔫 Rebóltver	4	3+	3/5	Alcance 8"
🔫 Pistola de plasma EtaCarn	4	4+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
🔫 Bláster iónico	4	4+	3/4	Críticos de penetración 1
🔫 Pistola de iones	4	3+	3/4	Alcance 8", Críticos de penetración 1
🔫 Guantelete conmocionador	4	4+	5/7	Brutal, Choque
🔫 Arma de plasma	4	3+	4/6	Letal 5+

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ►

SUCESOR RECUPERADOR®, LIGAS DE LOS VOTANN, LÍDER, THEYN

(28)

THEYN SUCESOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

Ojo de los ancestros: GAMBITO ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de aniquilación. Elige un agente enemigo, o hasta dos agentes enemigos si hay tres o más agentes **SUCESOR RECUPERADOR®** amigos incapacitados. Cada uno de esos agentes enemigos gana una de tus fichas de Agravio.

Cresta de campo entrelazado: La primera vez que un dado de ataque inflija 4 o más daños a este agente durante la batalla, ignora ese daño infligido.

SUCESOR BULLDÔZER

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter modelo Autoch	4	4+	3/4	Alcance 8", Certera 1
🔫 Nudillos de conmoción	4	3+	4/4	Choque, Incesante, Letal 5+

Peleador: Cuando este agente combata o contraataque:

- Los agentes enemigos no pueden asistir.
- Si este agente resulta incapacitado, durante esa secuencia puedes golpear al agente enemigo con uno de tus éxitos sin resolver, antes de que sea retirado de la zona de aniquilación.

NUDILLAZO BRUTAL

1PA

► Elige un agente enemigo en la zona de control de este agente. Puedes mover a ese agente enemigo hasta 3" a una localización donde pueda ser colocado. A continuación inflígele 1D3+1 daños (incluso si no lo has movido); Si el resultado del D3 es un 3, hasta el final de su siguiente activación resta también 1 al atributo LPA del agente enemigo. A continuación este agente puede realizar una acción libre de **Cargar** (incluso si ya ha realizado la acción de **Cargar** durante esa activación), pero no puede moverse más de 3" durante esa acción.

◆ Este agente no puede realizar esta acción a menos que haya un agente enemigo en su zona de control.

SUCESOR RECUPERADOR®, LIGAS DE LOS VOTANN, BULLDÔZER

(28)

SUCESOR MÉDICO DE CAMPO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rebóltver	4	4+	3/5	Alcance 8"
🔫 Cuchillo de plasma	4	4+	3/5	Letal 5+

¡Sanitario! La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **SUCESOR RECUPERADOR®** 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, puede realizar 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 está 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 ►

SUCESOR RECUPERADOR®, LIGAS DE LOS VOTANN, MÉDICO, MÉDICO DE CAMPO

(28)



SUCESOR MÉDICO DE CAMPO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

BOTIQUÍN

1PA

► Elige un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo en la zona de control de este agente para que recupere hasta 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.

SUCESOR GRANADERO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólder modelo Autoch	4	4+	3/4	Alcance 8", Certera 1
💣 Carga C8 HX	4	3+	4/6	Alcance 4", Área 1", Limitada 1, Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Saturación
👊 Puños	3	4+	2/3	-

Granadero: Este agente puede usar granadas frag, perforantes, de humo y aturdidoras (ver equipo universal). Hacer esto no cuenta de cara a los usos limitados que tengas (es decir, si también seleccionas esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando este agente usa una granada frag o perforante, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SUCESOR RECUPERADOR, LIGAS DE LOS VOTANN, GRANADERO

28

SUCESOR GRANADERO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

GRANADA ESPECIAL VÂYR-3

1PA

► Coloca uno de tus marcadores de Granada especial a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o encontrarse en el terreno aventajado de un elemento de terreno que sea visible para este agente. Cuando un agente se encuentre a 3" o menos de ese marcador de Granada especial, el jugador que controla a dicho agente debe gastar 1PA adicional para que ese agente realice la acción de **Recoger marcador** y las acciones de misión.

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

► En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de Granada especial tras haber completado un número de activaciones igual al resultado de la tirada, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).

SUCESOR TIRADOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Haz de plasma EtaCarn	4	4+	5/6	Penetración 1, Haz *
🔫 Rifle automático LasMAX	4	4+	3/5	Incesante, Desgarradora
🔫 Cañón rotativo LasMAX (concentrado)	5	4+	4/5	Incesante, Pesada (solo Reposicionarse), Saturación
🔫 Cañón rotativo LasMAX (barrido)	4	4+	4/5	Incesante, Pesada (solo Reposicionarse), Saturación, Ráfaga 1"
🚀 Lanzamisiles L7 (área)	4	4+	3/5	Área 2"
🚀 Lanzamisiles L7 (concentrado)	4	4+	5/6	Penetración 1
🔫 Fusil lineal magnético	4	4+	4/2	Devastadora 3, Pesada (solo Correr), Penetración 2
👊 Puños	3	4+	2/3	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SUCESOR RECUPERADOR, LIGAS DE LOS VOTANN, TIRADOR

28

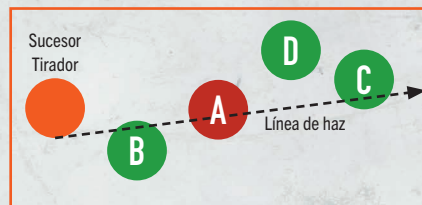


SUCESOR TIRADOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

***Haz:** Cuando este agente dispare con esta arma, cada éxito crítico guardado inflige inmediatamente 1D3 daños a cada otro agente que se encuentre a lo largo de una (y solo una) línea de haz (tira por separado por cada agente), pero el blanco no resulta afectado. Un agente se encuentra a lo largo de una línea de haz si se puede trazar una línea desde este agente hasta la peana de dicho agente, atravesando la peana del blanco original pero sin atravesar terreno Pesado.

En este ejemplo, el agente A es el blanco. Los agentes B y C se encuentran a lo largo de la línea del haz, pero el agente D no.



SUCESOR CON PROPULSOR DE SALTO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 8"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola bólter modelo Autoch	4	4+	3/4	Alcance 8", Certera 1
⚡ Arma de plasma	4	3+	4/6	Letal 5+, Impacto brutal*

Propulsor de salto: Cuando este agente realice una acción en la que se mueva, puede **VOLAR**. Si lo hace, no lo muevas. En lugar de eso, retíralo de la zona de aniquilación y vuelve a colocarlo completamente a una distancia de su localización original igual o menor a su atributo Movimiento (o a 3" o menos si era un movimiento de **Correr**) horizontalmente (en una zona de aniquilación que use Combate cerrado, como Horcacaida, esta distancia no se puede medir sobre o a través de terreno Muro, y ese agente no puede desplegarse al otro lado de un punto de acceso, es decir, no puede volar a través de una escotilla). Ten en cuenta que no gana distancia adicional al realizar la acción **Cargar**. Debe desplegarse en una localización en la que pueda ser colocado y, a menos que la acción sea **Cargar**, no puede desplegarse en la zona de control de un agente enemigo.

***Impacto brutal:** Cuando este agente combata con esta arma, si ha realizado la acción de **Cargar** durante la activación, esta arma tiene la regla de armas Brutal.

SUCESOR RECUPERADOR, LIGAS DE LOS VOTANN, SUCESOR CON PROPULSOR DE SALTO

28

SUCESOR RADIOVINCULADO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Bólter modelo Autoch	4	4+	3/4	Certera 1
🔫 Bláster iónico	4	4+	3/4	Críticos de penetración 1
👊 Puños	3	4+	2/3	-

SEÑAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **SUCESOR RECUPERADOR** 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.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SUCESOR RECUPERADOR, LIGAS DE LOS VOTANN, RADIOVINCULADO

28

SUCESOR RADIOVINCULADO

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

INTERFERIR SISTEMAS

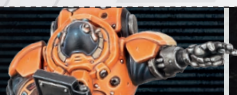
1PA

► Elige un agente enemigo que sea un blanco válido para este agente y que no tenga una de tus fichas de Interferir sistemas; dicho agente enemigo gana una. Hasta el final de la batalla, mientras un agente enemigo tenga una de tus fichas de Interferir sistemas, no podrá activarse hasta que cada agente enemigo sin una de estas fichas haya quedado usado. Cuando un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Interferir sistemas sea activado, retírale esa ficha.

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



SUCESOR ANÁLISTA

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Bólter modelo Autoch	4	4+	3/4	Certera 1
🔫 Bláster iónico	4	4+	3/4	Críticos de penetración 1
👊 Puños	3	4+	2/3	-

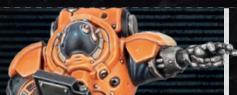
Táctico: GAMBITO ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de aniquilación. Coloca o bien tu marcador de Ataque o bien tu marcador de Defensa en la zona de aniquilación. Cuando un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo que se encuentre a 3" o menos de tu marcador de Ataque, puedes repetir la tirada de uno de tus dados de ataque. Cuando un agente enemigo dispare contra un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo que se encuentre a 3" o menos de tu marcador de Defensa, puedes repetir la tirada de uno de tus dados de Defensa. En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SUCESOR RECUPERADOR, LIGAS DE LOS VOTANN, ANÁLISTA

28

SUCESOR ANÁLISTA

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

EVALUACIÓN APRESURADA 1PA

- Si tu marcador de Ataque o de Defensa está en la zona de aniquilación, retíralo.
- Coloca tu marcador de Ataque o de Defensa en la zona de aniquilación.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

SUCESOR LOCÂLIZADOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Bólter modelo Autoch	4	4+	3/4	Certera 1
🔫 Bláster iónico	4	4+	3/4	Críticos de penetración 1
👊 Puños	3	4+	2/3	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SUCESOR RECUPERADOR, LIGAS DE LOS VOTANN, LOCÂLIZADOR

28

SUCESOR LOCÂLIZADOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

AVISTAR 1PA

- **APOYO.** Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, cuando un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo a 3" o menos de este agente dispare contra el agente enemigo elegido, puedes usar este efecto. Si lo haces:
 - Las armas a distancia de este agente amigo tienen la regla de armas Buscadora (ligera).
 - Ese agente enemigo no puede estar ofuscado.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ESCAÑO PANESPECTRAL 1PA

- Coloca tu marcador de Escaneo panespectral en la zona de aniquilación. Cuando un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo dispare contra un agente enemigo a 3" o menos de ese marcador, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Saturación. En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.





COMANDO SUCESES RECUPERADORES

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, SEGURIDAD

AGENTES

➤ 1 **THEYN SUCESOR RECUPERADOR** con una opción de cada de las siguientes categorías:

- Bláster de iones, bólter modelo Autoch, pistola bólter modelo Autoch, pistola de iones, pistola de plasma EtaCarn o rebóltver
- Guantelete conmocionador o arma de plasma

➤ 9 agentes **SUCESOR RECUPERADOR** elegidos de la siguiente lista:

- **BULLDÔZER**
- **MÉDICO DE CAMPO**
- **GRANADERO**
- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Haz de plasma EtaCarn; puños
 - Rifle automático LasMAX; puños
 - Multicañón LasMAX; puños
 - Lanzamisiles L7; puños
 - Fusil lineal magnético; puños

CONTINÚA EN EL REVERSO

- **SUCESOR CON PROPULSOR DE SALTO**
- **RADIOVINCULADO***
- **ANÁLISTA***
- **LOCÁLIZADOR***
- **SHERPA***
- **COMBATIENTE***

Salvo agentes **TIRADOR** y **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta tres agentes **TIRADOR** (cada uno de ellos debe tener una opción diferente).

* Con una de las siguientes opciones:

- bólter modelo Autoch; puños
- Bláster iónico; puños

SUCESOR RECUPERADOR REGLA DE FACCIÓN

AGRAVIO

Si un enemigo en particular avergüenza o insulta de gravedad a la Familia, se convertirá en el sujeto de un Agravio. La Familia llegará hasta donde haga falta para destruir a tan odiado oponente, aunque sea en su propio detrimento.

Cuando un agente enemigo incapacite a un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo, dicho agente enemigo gana una de tus fichas de Agravio para esa batalla.

Cuando un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo, por cada una de tus fichas de Agravio que tenga ese agente enemigo, puedes guardar uno de tus éxitos normales como éxito crítico en su lugar. Ten en cuenta que las fichas de Agravio no se retiran cuando haces esto.

SUCESOR RECUPERADOR GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Fichas de Agravio (valores 1 y 2)



Ficha de La necesidad mantiene



Ficha de El trabajo obtiene



Ficha de Médico



Ficha de Interferir sistemas



Ficha de Carga C8 HX



Ficha de Avistar



Marcador de Granada especial



Marcador de Ataque



Marcador de Defensa



Ficha de Mandato de Reclamación



Marcador de Escaneo panespectral



SUCESOR RECUPERADOR💀 ARDID DE ESTRATEGIA

LA NECESIDAD MANTIENE

Aquellos cuya necesidad sea mayor lucharán más duro que nadie por su premio.

Elige un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión.

- Al determinar el control de ese marcador, trata el atributo LPA total de los agentes **SUCESOR RECUPERADOR💀** amigos que lo disputen como si fuera 1 punto mayor si al menos un agente **SUCESOR RECUPERADOR💀** amigo disputa ese marcador. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulativo con esto.
- Cuando un agente **SUCESOR RECUPERADOR💀** amigo se encuentre a 3" o menos de ese marcador, suma 1 al atributo Ataque de sus armas de combate (hasta un máximo de 4).

SUCESOR RECUPERADOR💀 ARDID DE ESTRATEGIA

EL TRABAJO OBTIENE

Cuanto más cueste de ganar un trofeo, mayor será la recompensa.

Elige un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión. Cuando un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de ese marcador, trátalo como si tuviera un marcador adicional de Agravio.

SUCESOR RECUPERADOR💀 ARDID DE ESTRATEGIA

DEFENSA TEMPLADA

Artífices de habilidad consumada, los miembros de la Familia forjan armaduras de gran calidad y resiliencia.

Cuando un agente dispare contra un agente **SUCESOR RECUPERADOR💀** amigo, en el paso de tirar dados de defensa, si guardas algún éxito crítico puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal en lugar de descartarlo.

SUCESOR RECUPERADOR💀 ARDID DE ESTRATEGIA

POTENCIA DE FUEGO CERCANA

Los Sucosores Recuperadores son supremamente efectivos en entornos de combate cerrado.

Cuando un agente **SUCESOR RECUPERADOR💀** amigo dispare contra un agente enemigo a 6" o menos de él, mejora en 1 el atributo Impactar de las armas a distancia de ese agente amigo (hasta un máximo de 3+). Esto puede permitirte aplicar o retirar el cambio al atributo Impactar durante una acción (esto tiene prioridad sobre las reglas básicas).



SUCESOR RECUPERADOR👤 ARDID DE TIROTEO

LOS ANCESTROS NOS OBSERVAN

La Familia reverencia a los Ancestros y es guiada por las lecciones de sus antepasados.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigo. Hasta el final de esa activación, el agente en cuestión puede realizar o bien una acción libre de **Combatir** o bien una acción libre de **Disparar**.

SUCESOR RECUPERADOR👤 ARDID DE TIROTEO

ESFUERZO FINAL

La Estirpe se arriesgará gustosamente a morir si la recompensa para la Familia está justificada.

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

SUCESOR RECUPERADOR👤 ARDID DE TIROTEO

ROBUSTO

Bajos y fornidos, los Sucesores Recuperadores aprietan los dientes y soportan heridas que derribarían a un humano.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente dispare contra un agente **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigo, cuando reúnas tus dados de defensa. Cambia los éxitos críticos guardados de tu atacante por éxitos normales (cualquier regla de armas que ya se haya resuelto no se ve afectada, p. ej., Críticos de penetración).

SUCESOR RECUPERADOR👤 ARDID DE TIROTEO

TRABARSE POR LA RECOMPENSA

Algunas recompensas deben arrancársele directamente al enemigo por la fuerza. La necesidad de adquisición violenta incita a la Familia a actuar con una determinación implacable.

Usa este ardid de tiroteo tras tirar tus dados de ataque por un agente **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigo, si dispara o combate contra un agente enemigo que controle un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión. Puedes repetir la tirada de algunos o todos tus dados de ataque.



SUCESOR RECUPERADOR👤 EQUIPO DE FACCIÓN

CUCHILLOS DE PLASMA

El filo supercaliente de un cuchillo de plasma puede atravesar varios centímetros de metal sólido. Ni la armadura, ni la carne ni el hueso son rivales para él.

Los agentes **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigos tienen la siguiente arma de combate. Ten en cuenta que el agente **MÉDICO DE CAMPO** ya tiene esta arma pero con mejores atributos; en ese caso, usa la mejor versión.

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
🔪 Cuchillo de plasma	3	4+	3/5

REGLAS DE ARMAS

Letal 5+

SUCESOR RECUPERADOR👤 EQUIPO DE FACCIÓN

ANCLAJES

Este equipo de escalada permite a los pioneros Sucesores Recuperadores atravesar el terreno difícil que encuentren durante su avance.

Siempre que un agente **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigo trepe, puedes tratar la distancia vertical como si fuera 1" menos (hasta un mínimo de 2"). Ten en cuenta que esto no tiene efecto al usar terreno equipo escaleras, que trata la distancia vertical como 1" (pero sí tendría efecto si a continuación el agente siguiera trepando por otro elemento de terreno).

SUCESOR RECUPERADOR👤 EQUIPO DE FACCIÓN

HERRAMIENTAS DE EXCAVACIÓN

Los picos de energía, los sopletes de plasma y los taladros neumáticos son piezas de equipo que permiten a los Sucesores Recuperadores extraer tesoros profundamente enterrados.

Los agentes **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigos pueden realizar la acción **Recoger marcador** por 1PA menos, y no tienen que controlar el marcador para hacer esto (lo cual tiene preferencia sobre las condiciones de esa acción – solo necesitan disputar el marcador).

SUCESOR RECUPERADOR👤 EQUIPO DE FACCIÓN

MANDATO DE RECLAMACIÓN

Una vez que los Recuperadores de una Liga hayan fijado sus reclamaciones, las defenderán con una determinación total.

Una vez por batalla, si los agentes **SUCESOR RECUPERADOR👤** amigos disputan dos o más marcadores de objetivo, tras desempatar para determinar la iniciativa, puedes usar esta regla. Si lo haces, puedes repetir tu tirada.



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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

Las escaleras son terreno 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 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.



SUCESORES RECUPERADORES: 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.

FE DE ERRATAS:

AGOSTO 2025

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

AGENTE BULLDÔZER, ACCIÓN NUDILLAZO BRUTAL

Cambia la condición de esta acción por:

“Este agente no puede realizar esta acción a menos que haya un agente enemigo en su zona de control.”

COMENTARIOS DE REGLAS:

AGOSTO 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si un agente **BULLDÔZER** **SUCESOR RECUPERADOR** que realiza su acción de **Nudillazo brutal** mueve a un agente enemigo, y durante ese movimiento un marcador que vaya a “terminar su acción” está en la zona de control de ese agente enemigo (p.ej. Minas AP-Pex del **FERROBRAEK** **YAEIR HERNKYN**), pero no en la zona de control del agente **BULLDÔZER**, ¿termina la acción de **Nudillazo brutal**?

R: No.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, POTENCIA DE FUEGO CERCANA

Añade este texto al final:

“Esto puede permitirte aplicar o retirar el cambio al atributo Impactar durante una acción (esto tiene prioridad sobre las reglas básicas).”

AGENTE THEYN, REGLA OJO DE LOS ANCESTROS

Cambia la primera frase a:

“**GAMBITO ESTRATÉGICO** si este agente está en la zona de aniquilación.”

AGENTE ANÁLISTA, REGLA TÁCTICO

Cambia la primera frase a:

“**GAMBITO ESTRATÉGICO** si este agente está en la zona de aniquilación.”

AGENTE MÉDICO DE CAMPO, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo vaya a resultar incapacitado mientras es visible para este agente y está a 3" o menos de él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni el otro 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”.

AGENTE CON PROPULSOR DE SALTO

Cambia su atributo Movimiento a “7”.

EQUIPO DE FACCIÓN, ANCLAJES

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“Siempre que un agente **SUCESOR RECUPERADOR** amigo trepe, puedes tratar la distancia vertical como [...]”

EQUIPO DE FACCIÓN, MANDATO DE RECLAMACIÓN

Cambiar a:

Una vez por batalla, si los agentes **SUCESOR RECUPERADOR** amigos disputan dos o más marcadores de objetivo, tras desempatar para determinar la iniciativa, puedes usar esta regla. Si lo haces, puedes repetir tu tirada.”

AGENTES SUCESORES RECUPERADORES

2

Guerreros hábiles y exploradores de naves de vacío y estaciones espaciales abandonadas, los Sucesores Recuperadores identifican materiales valiosos y los marcan para su posterior recuperación. Con armamento pesado y una determinación inquebrantable, los comandos de Sucesores Recuperadores toman y defienden esos botines en nombre de la Familia.

THEYN SUCESOR

Aquellos Sucesores Recuperadores que muestran una aptitud especial para el liderazgo son propuestos por sus superiores o compañeros para el puesto de Theyn. Al mando de su propia escuadra, estos veteranos Theyn blindados añaden innumerables acciones de abordaje a su haber.

SUCESOR BULLDÔZER

La sutileza y el tacto son conceptos para los que estos musculosos guerreros no tienen tiempo. Abren escotillas selladas o incluso destrozán paredes sólidas con sus nudillos de conmoción, abriendo un camino para el resto de la Familia. En batalla, sus armas son devastadoras para sus enemigos.

SUCESOR MÉDICO DE CAMPO

Estos Recuperadores reciben un entrenamiento exhaustivo en primeros auxilios bajo fuego enemigo, así como una instrucción limitada de ingeniería para atender a Ferrofamiliares dañados. En una acción de abordaje sus habilidades son vitales, pues estarán lejos de un centro médico equipado.

SUCESOR GRANADERO

Armados con rstras de granadas y explosivos, los Granaderos desempeñan una función vital para los equipos de Recuperadores. Pueden despejar un pasillo de enemigos en un instante, volar puertas cerradas y proporcionar apoyo táctico a la Familia en el calor de un tiroteo.

SUCESOR TIRADOR

Los pecios suelen albergar innumerables monstruos y enemigos, y es por ello que los Recuperadores tienen acceso a una amplia variedad de armas especiales y pesadas. Los Tiradores eligen las más adecuadas para cada tarea, y sus descargas de fuego pesado han salvado a muchos comandos.

SUCESOR CON PROPULSOR DE SALTO

Los Sucesores Recuperadores tienen que superar innumerables obstáculos en sus misiones. Los que utilizan propulsores de salto son capaces de sortear terrenos difíciles con facilidad, y en batalla pueden utilizar la potencia de su equipo para aumentar el impacto de su carga.





SUCESOR RADIOVINCULADO

Energías empíreas, blindajes y rocas suelen interferir en las comunicaciones, y los Radiovinculados trabajan incansablemente para asegurar que todos sus compañeros sigan en contacto. Transmiten con calma información táctica en el fragor de la batalla, e incluso anulan las comunicaciones enemigas.

SUCESOR ANÁLISTA

Estos Ferrofamiliares poseen IAs extremadamente complejas, un inmenso poder cognitivo que usan para apoyar a su escuadra. Recibiendo, organizando y analizando constantemente datos, los Análitas proporcionan una increíble información táctica en tiempo real a sus aliados siempre que la necesitan.

SUCESOR LOCÂLIZADOR

Con peligros a la vuelta de cada esquina, en cada salida de aire e incluso dentro de las paredes de las naves, los escâneres panespectrales de los Locâlizadores son esenciales para que la Familia pueda anticiparse a las amenazas y reaccionar de la manera más práctica.

SUCESOR SHERPA

En un pecio en el que es difícil introducir vehículos, estos fiables guerreros de la Familia transportan sin rechistar enormes cargas y suministros esenciales. Contribuyendo con cada gramo de fuerza que tienen a su causa, son muy apreciados por sus compañeros.

SUCESOR COMBATIENTE

Los Combatientes son individuos robustos y experimentados, muy orgullosos de su papel en las peligrosas operaciones de abordaje que proporcionan un apoyo vital a los especialistas de su escuadrón, abatiendo a los enemigos mientras sus compañeros realizan tareas esenciales para la misión.

COMANDO SUCESTORES RECUPERADORES

4

SUCESTORES RECUPERADORES » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **THEYN SUCESTORES RECUPERADOR** con una de cada de las siguientes opciones:
 - Pistola bôlter modelo Autoch, bôlter modelo Autoch, rebôltver, pistola de plasma EtaCarn, bláster de iones o pistola de iones
 - Guantelete conmocionador o arma de plasma
- 9 agentes **SUCESTORES RECUPERADOR** elegidos de la siguiente lista:
 - **BULLDÔZER**
 - **MÉDICO DE CAMPO**
 - **GRANADERO**
 - **COMBATIENTE CON PROPULSOR DE SALTO**
 - **RADIOVINCULADO***
 - **ANÁLISTA***
 - **LOCÂLIZADOR***
 - **SHERPA***
 - **COMBATIENTE***
 - **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Haz de plasma EtaCarn; puños
 - Rifle automático LasMAX; puños
 - Multicañón LasMAX; puños
 - Lanzamisiles L7; puños
 - Fusil lineal magnético; puños

Salvo agentes **TIRADOR** y **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta tres agentes **TIRADOR** (cada uno de ellos debe tener una opción diferente).

- * Con una de las siguientes opciones:
 - Bôlter modelo Autoch; puños
 - Bláster iónico; puños

ARQUETIPOS



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

THEYN



BULLDÔZER



MÉDICO DE CAMPO



GRANADERO

Carga C8 HX



COMBATIENTE CON PROPULSOR DE SALTO

Pistola
bólder
modelo
Autoch

Arma de
plasma



RADIOVINCULADO

Bólder modelo
Autoch



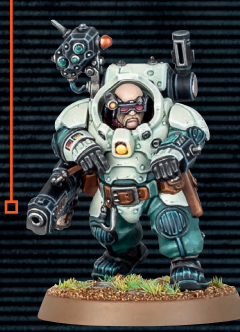
ANÁLISTA

Bólder modelo Autoch



LOCÂLIZADOR

Bláster iónico



SHERPA

Bláster iónico



COMBATIENTE

Bólder modelo
Autoch

Bláster iónico

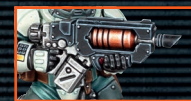


TIRADOR

Multicañón LasMAX

Rifle automático
LasMAX

Haz de plasma
EtaCarn



Lanzamisiles L7

Fusil lineal
magnético

