



SARGENTO DE LA ARMADA

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólder	4	4+	3/4	Alcance 8"
Pistola automática heredada	4	3+	2/4	Alcance 8", Letal 5+
Escopeta de la Armada (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 6"
Escopeta de la Armada (largo alcance)	4	5+	1/2	-
Espada sierra	4	3+	4/5	-
Hacha de la Armada	3	4+	3/4	-
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, LÍDER, SARGENTO

25

SARGENTO DE LA ARMADA

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
9

Liderar abordaje: Siempre que vayas a usar los ardidres de estrategia Orden de ataque u Orden de defensa, si este agente está en la zona de aniquilación, dicho ardid te cuesta OPM. Una vez durante cada una de las activaciones de este agente, antes o después de que realice una acción, si tu marcador de Orden de ataque u Orden de defensa se encuentra en la zona de aniquilación (ver los ardidres de estrategia relevantes), puedes elegir una de las siguientes opciones (únicamente una):

- Retira ese marcador y colócalo de nuevo.
- Cambia el ardid elegido al otro (es decir, Orden de ataque a Orden de defensa o viceversa). Este cambio no cuesta PM.

INFANTE DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Escopeta de la Armada (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 6"
Escopeta de la Armada (largo alcance)	4	5+	1/2	-
Hacha de la Armada	3	4+	3/4	-

Activación de grupo: Siempre que este agente quede usado, a continuación debes activar otro agente **INFANTE** **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo apostado (si puedes) antes de que tu oponente se active. Una vez que ese otro oponente quede usado, tu oponente se activa de manera normal (en otras palabras, no puedes activar a más de dos agentes seguidos mediante esta regla). Ignora esta regla cuando estés usando la regla de facción Penetrar y limpiar.

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, INFANTE

25

HACHERO DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

Envalentonado: Siempre que un dado de ataque inflija un daño de 3 o más a este agente durante un punto de inflexión en el que haya realizado una acción de **Cargar**, tira 1D6: con 5+, resta 1 a ese daño infligido.

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, HACHERO

25



UNIDAD G.A.T.O. DE LA ARMADA



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 8"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 5

Máquina:

- Este agente no puede ser activado o realizar acciones si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si un agente **PROSPECTOR ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo ha sido incapacitado. El punto de inflexión puede terminar aunque este agente se encuentre aún apostado.
- Este agente solo puede realizar acciones de **Cargar, Correr, Retroceder, Reposicionarse y Avistar**.
- No puede contraatacar, asistir en un combate, trepar ni saltar.
- Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 inferior. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.
- Si este agente tiene una orden de ocultarse y está tras cobertura, no puede ser tomado como blanco válido, y esto tiene prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej., Buscadora, terreno Aventajado), salvo estar a 2" o menos.
- Al determinar qué es visible para este agente, traza la línea desde cualquier parte de la miniatura.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, UNIDAD G.A.T.O.

(25)

UNIDAD G.A.T.O. DE LA ARMADA



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 8"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 5

Prescindible: Este agente se ignora para las operaciones de asesinato/eliminación de tu oponente (al quedar incapacitado, y al determinar tu número inicial de agentes). También se ignora para condiciones de victoria y puntuar PV si esto requiere que agentes "escapen", "sobrevivan" o queden incapacitados por agentes enemigos (si escapa/sobrevive/queda incapacitado, al determinar cuántos agentes deben escapar/sobrevivir/quedar incapacitados, etc.).

AVISTAR

1PA

- Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, hasta que ese agente enemigo deje de ser visible para este agente o hasta que este agente realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), siempre que un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo dispare contra ese agente enemigo, puedes usar este efecto. Si lo haces:
- Las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Buscadora (Ligero).
- 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.

DEFENSOR DE LA ARMADA



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 4"

SALV.
🛡️ 2+

HERIDAS
🔥 11

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Escopeta pesada de la Armada (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 6", Implacable
🔫 Escopeta pesada de la Armada (largo alcance)	4	5+	1/2	Implacable
🛡️ Golpe con escudo	3	4+	1/2	Brutal, Escudo*

Cubrebrecas: Cuando tu oponente elija un blanco válido, nunca puede elegir otro agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo cuya peana toque la de este agente si este agente tiene una orden de trabarse y se encuentra interpuesto. Esta regla no tiene efecto si hay más de un agente amigo cuyas peanas toquen las de este agente.

***Escudo:** Cuando este agente combata o contraataque con esta arma, cada uno de tus bloqueos puede asignarse para bloquear dos éxitos sin resolver (en lugar de uno).

Destrabarse: Este agente puede realizar la acción de **Retroceder** por 1 PA menos.

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, DEFENSOR

(28)

ESPECTROCRÁNEO DE LA ARMADA



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 8"

SALV.
🛡️ 5+

HERIDAS
🔥 5

Máquina:

- Las únicas acciones que puede realizar este agente son **Acelerón, Cargar, Correr, Retroceder y Reposicionarse**.
- No puede contraatacar ni asistir en un combate.
- Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 inferior. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.
- Si este agente tiene una orden de ocultarse y está tras cobertura, no puede ser tomado como blanco válido, y esto tiene prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej., Buscadora, terreno Aventajado), salvo estar a 2" o menos.

Prescindible: Este agente se ignora para las operaciones de asesinato/eliminación de tu oponente (al quedar incapacitado, y al determinar tu número inicial de agentes). También se ignora para condiciones de victoria y puntuar PV si esto requiere que agentes "escapen", "sobrevivan" o queden incapacitados por agentes enemigos (si escapa/sobrevive/queda incapacitado, al determinar cuántos agentes deben escapar/sobrevivir/quedar incapacitados, etc.).

ACELERÓN

1PA

- Hasta el final de la activación, suma 6" al atributo Movimiento de este agente.
- Este agente solo puede realizar esta acción una vez por batalla, y no puede realizarla durante el primer punto de inflexión.

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, ESPECTROCRÁNEO

(25)



GRANADERO DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Carga de demolición	4	3+	4/6	Alcance 3", Área 2", Limitada 1, Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Saturación
🔥 Escopeta de la Armada (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 6"
🔥 Escopeta de la Armada (largo alcance)	4	5+	1/2	-
🔪 Hacha de la Armada	3	4+	3/4	-

Granadero: Este agente puede usar granadas frag, perforantes 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.

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, GRANADERO

25

TIRADOR DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Repetidor láser de la Armada (concentrado)	5	4+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr)
🔥 Repetidor láser de la Armada (barrido)	4	4+	4/5	Desgarradora, Pesada (solo Correr), Ráfaga 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
🔪 Culata	3	4+	2/3	-

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, TIRADOR

28

CORTAHIERROS DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🔪 Puño sierra	4	4+	5/6	Brutal, Desgarradora

SOLDAR

1PA

▶ Elige una escotilla cerrada (p. ej. Zona de aniquilación: Horcasombría) en la zona de control de este agente. Los demás agentes deben gastar 1 PA adicional para realizar una acción de **Operar portillo** para abrir esa escotilla. Este efecto termina cuando se abre dicha escotilla. Este agente no se ve afectado por este efecto.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no se encuentra a 1" o menos de una escotilla cerrada.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, CORTAHIERROS

25

CORTAHIERROS DE LA ARMADA

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

PUNTO DE BRECHA

1PA

▶ Elige un elemento de terreno en la zona de control de este agente. Coloca uno de tus marcadores de Brecha dentro de la zona de control de este agente y tan cerca como sea posible de ese elemento de terreno. Cuando un agente se encuentre a 1" o menos de ese marcador, las partes de ese elemento de terreno que no tengan más de 1" de grosor se considerarán terreno Accesible para él.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no hay un elemento de terreno en su zona de control.



PROSPECTOR DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Escopeta de la Armada (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 6"
🔫 Escopeta de la Armada (largo alcance)	4	5+	1/2	-
🔪 Hacha de la Armada	3	4+	3/4	-

ORIENTAR

1PA

▶ **APOYO.** Elige otro agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo (que no sea **UNIDAD G.A.T.O.** ni **ESPECTROCRÁNEO**) a 6" o menos de este agente y visible para él, o a 6" o menos de un agente **UNIDAD G.A.T.O.** **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo y visible para el mismo. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA. A efectos de la pieza de equipo universal Aparato de comunicaciones, el agente desde el que se está determinando la distancia debe controlar dicho marcador.

◆ 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 ▶

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, PROSPECTOR

(25)

PROSPECTOR DE LA ARMADA

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

CONTROL REMOTO

1PA

▶ Elige un agente **UNIDAD G.A.T.O.** **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo. Ese agente puede realizar inmediatamente una acción libre, pero no puede mover más de 3" durante esa acción.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no hay un agente **UNIDAD G.A.T.O.** amigo en la zona de aniquilación.

INTERFERIDOR DE LA ARMADA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Detonador de Espectrocráneo	4	3+	3/4	Área 1", Aturdidora, Limitada 1, Letal 4+, Silenciosa, Detonar*
🔫 Escopeta de la Armada (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 6"
🔫 Escopeta de la Armada (largo alcance)	4	5+	1/2	-
🔪 Hacha de la Armada	3	4+	3/4	-

***Detonar:** No elijas un blanco válido. En lugar de eso, el blanco principal es siempre un agente **ESPECTROCRÁNEO** **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo, y no puede estar a cubierto u ofuscado. Si ese agente no se encuentra en la zona de aniquilación, no puedes elegir esta arma.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL, IMPERIUM, INTERFERIDOR

(25)

INTERFERIDOR DE LA ARMADA

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

PULSO DE INTERFERENCIA

1PA

▶ Elige un agente enemigo a 8" o menos de un agente **ESPECTROCRÁNEO** amigo y visible para el mismo. Tira 1D6, sumando 1 al resultado si ese agente enemigo es un blanco válido para ese agente **ESPECTROCRÁNEO** amigo: con 3+, resta 1 al atributo LPA de ese agente enemigo hasta el final de su siguiente activación.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no hay un agente **ESPECTROCRÁNEO** amigo en la zona de aniquilación.



COMANDO DE ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

➤ 1 agente **SARGENTO ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** con el siguiente equipo:

- Escopeta de la Armada y hacha de la Armada

O una opción de cada una de estas categorías:

- Pistola bólder o pistola automática heredada
- Espada sierra o arma de energía

➤ 11 agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** elegidos de la siguiente lista:

- **INFANTE**
- **HACHERO**
- **UNIDAD G.A.T.O.***
- **DEFENSOR**
- **ESPECTROCRÁNEO***
- **GRANADERO**
- **TIRADOR** con repetidor láser de la Armada y culata
- **TIRADOR** con rifle de fusión y culata
- **TIRADOR** con rifle de plasma y culata

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **CORTAHIERROS**
- **PROSPECTOR**
- **INTERFERIDOR**

Salvo agentes **INFANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR**.

Tu comando solo puede incluir un agente **ESPECTROCRÁNEO** si también incluye un agente **INTERFERIDOR**, y solo puede incluir un agente **UNIDAD G.A.T.O.** si también incluye un agente **PROSPECTOR**.

* Estos agentes cuentan como media opción cada uno, lo que significa que puedes elegir ambos y cuentan como una sola elección.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

REGLA DE FACCIÓN

ARMADURA DE VACÍO

Las armaduras que llevan los Infantes de la Armada Imperial están selladas al vacío, lo que significa que pueden luchar en condiciones de gravedad y atmósfera cero. También les hace menos vulnerables a explosiones y llamaradas.

Siempre que un agente dispare contra un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo, si el arma a distancia de esa secuencia tiene la regla de armas Área o Ráfaga (salvo armas que tengan un perfil de barrido), puedes repetir uno de tus dados de defensa, o hasta dos de tus dados de defensa si ese agente amigo es un **GRANADERO**.

Los agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigos no se ven afectados por la regla de armas x" Devastadora x (es decir, Devastadora con una distancia) a menos que sea el blanco en esa secuencia.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

REGLA DE FACCIÓN

ABRIR Y DESPEJAR

Los Abordadores de la Armada Imperial son metódicos, profesionales, están bien entrenados y trabajan en equipo para despejar los pasillos y cámaras de naves enemigas, pecios espaciales y estaciones orbitales.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo apostado es activado, puedes usar esta regla. Si lo haces, elige otro agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo apostado que se encuentre a 3" o menos de ese agente y sea visible para él. Cuando ese primer agente amigo quede usado, puedes activar al otro agente amigo antes de que active tu oponente.



ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de
Envalentonado



Ficha de Carga
de demolición



Ficha de
Asegurado



Ficha de
Avistar



Ficha de
Detonador de
Espectrocráneo



Marcador de
Soldar



Marcador
de Orden de
ataque



Marcador
de Orden de
defensa



Ficha de
Dispositivo
de intrusión



Ficha de
Postas



Marcador
de Brecha

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL ARDID DE ESTRATEGIA

ORDEN DE ATAQUE

Cuando se les ordena asaltar una posición designada, los Abordadores de la Armada Imperial logran su cometido mediante la coordinación y la determinación.

Coloca tu marcador de Orden de ataque en la zona de aniquilación. Siempre que un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL**  amigo a 3" o menos de ese marcador dispare, combata o contraataque, sus armas tienen la regla de armas Incesante. En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador. No puedes usar este ardid y el ardid de estrategia Orden de defensa en la misma fase de estrategia.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL ARDID DE ESTRATEGIA

ORDEN DE DEFENSA

Cuando se les asigna a defender una posición, los Abordadores de la Armada Imperial se mueven en formación cerrada, creando un muro impenetrable de escudos y disparos.

Coloca tu marcador de Orden de defensa en la zona de aniquilación. Siempre que un agente dispare contra un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL**  amigo que se encuentre a 3" o menos de ese marcador, puedes repetir cualquiera de tus dados de defensa con un mismo resultado (p. ej. resultados de 2). En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador. No puedes usar este ardid y el ardid de estrategia Orden de ataque en la misma fase de estrategia.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL ARDID DE ESTRATEGIA

ASALTO CERCANO

Los Abordadores están acostumbrados a luchar en los confines cerrados de las naves de vacío y resultan devastadores al enfrentarse a enemigos a corta distancia.

Siempre que un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL**  amigo combata o dispare contra un agente a 3" o menos de él, sus armas tienen la regla de armas Castigadora.



ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

ARDID DE ESTRATEGIA

PREVER EL CONTRAATAQUE

Adoptando una postura defensiva, los Abordadores se preparan para repeler al enemigo que se aproxima.

Siempre que un agente dispare, combata o contraataque contra un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo que esté en tu territorio o que no haya realizado una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse** durante este punto de inflexión, el Daño normal y crítico de 3 o más inflige 1 daño menos a ese agente amigo.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

ARDID DE TIROTEO

ABRUMAR AL BLANCO

Mientras algunos Abordadores descargan fuego de supresión, otros abandonan la cobertura para buscar los flancos.

Usa este ardid de tiroteo cuando uses la regla de facción Abrir y despejar. Elige uno de esos agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigos. Hasta el final de la activación de este agente, suma 1 a su atributo LPA.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

ARDID DE TIROTEO

ARREMETIDA

Las claves de una acción de abordaje con éxito son la velocidad y la violencia. Los Abordadores avanzan deprisa, disparando con rapidez y abatiendo a todo el que les cierra el paso.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo realiza una acción de **Disparar** o **Combatir**, y elijas un agente enemigo a 6" o menos de él como blanco válido o para combatir contra él. Si es el primer agente amigo en realizar alguna de esas dos acciones durante este punto de inflexión, sus armas tienen la regla de armas Certera 1 durante dicha acción. Si es el primer agente amigo en ser activado durante este punto de inflexión, sus armas tienen además la regla de armas Severa durante dicha acción.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

ARDID DE TIROTEO

ASEGURADLO

Con su armamento y armaduras pesadas, los Abordadores son expertos en defender las posiciones que toman.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo es activado. Elige un marcador de objetivo. Hasta el final de la batalla o hasta que uses de nuevo este ardid (lo que ocurra antes), al determinar el control de ese marcador de objetivo, trata el LPA de ese agente amigo como si fuese 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.



ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

ARDID DE TIROTEO

MARINO DE CUBIERTA

Dado que pasan la mayor parte de sus vidas a bordo de naves de vacío, los Abordadores están acostumbrados a abrirse paso a través de cubiertas y escotillas.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo, antes o después de que realice una acción. Ese agente puede mover a través de un elemento de terreno Accesible sin que cuente como 1" adicional y/o realizar una acción libre de **Operar portillo** durante su activación, y puede hacerlo durante una acción de **Cargar** o de **Retroceder**. No puedes usar este ardid si el punto de acceso ha sido soldado (ver agente **CORTAHIERROS**), a menos que sea la activación de un agente **CORTAHIERROS** amigo.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

EQUIPO DE FACCIÓN

RESPIRADORES

Estas máscaras reciclan un suministro de oxígeno, permitiendo al portador sobrevivir durante periodos extensos en atmósferas venenosas, bajo el agua o en el vacío del espacio.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo LPA de los agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigos, y además no se ven afectados por la regla de armas Choque de agentes enemigos.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

EQUIPO DE FACCIÓN

POSTAS

Estos pesados proyectiles pueden dispararse desde una escopeta, sacrificando impacto a corta distancia a cambio de mayor alcance y letalidad contra un único blanco.

Hasta tres veces por punto de inflexión, cuando un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una escopeta de la Armada (largo alcance), puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma y suma 1 a sus dos atributos Daño.

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

EQUIPO DE FACCIÓN

ESTIMULANTES DE COMBATE

Muchos soldados imperiales llevan estimulantes de combate diseñados para anular la fatiga y el dolor, y aumentar la concentración.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Movimiento de los agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigos por estar lesionados.



ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

EQUIPO DE FACCIÓN

DISPOSITIVO DE INTRUSIÓN

Este dispositivo, cuando se fija a paneles cogitadores, redirige la energía de los mecanismos de cierre, permitiendo a los Abordadores forzar la entrada.

Una vez por punto de inflexión, un agente **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo puede realizar la acción de **Operar portillo** por 1 PA menos.

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:



ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL: 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

JULIO 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 INTERFERIDOR, ARMA DETONADOR DE ESPECTROCRÁNEO

Regla de arma "Letal 5+" cambiado a "Letal **4+**".

AGENTES SARGENTO Y TIRADOR

Cambia su atributo Heridas a "**9**".

AGENTE DEFENSOR

Cambia su atributo Heridas a "**11**".

AGENTES INFANTE, HACHERO, GRANADERO, CORTAHIERROS, PROSPECTOR E INTERFERIDOR

Cambia su atributo Heridas a "**8**".

ERRATAS ANTERIORES

SELECCIÓN DE COMANDO

Cambia el segundo punto de flecha a:

"**10 agentes ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** elegidos de la siguiente lista:"

SELECCIÓN DE COMANDO

Cambia la parte relevante del primer párrafo por:

"Salvo agentes **INFANTE y TIRADOR**, tu comando [...]"

ARDIDES DE ESTRATEGIA, PREVER EL CONTRAATAQUE

Cambiar a:

"Siempre que un agente dispare, combata o contraataque contra un agente **ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo **que esté en tu territorio** o que no haya realizado la acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse** en este punto de inflexión, el daño Normal o Crítico de **3+** inflige 1 daño menos a ese agente amigo".

ARDIDES DE TIROTEO, MARINO DE CUBIERTA

Cambia las partes relevantes del párrafo por:

"Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL** amigo **antes o después de que realice una acción si tiene un atributo LPA de 1 o 2**. Ese agente puede **mover a través de un elemento de terreno Accesible sin que cuente como 1" adicional y/o realizar una acción libre de Operar portillo** durante su activación [...]"

AGENTES UNIDAD G.A.T.O. Y ESPECTROCRÁNEO, REGLA MÁQUINA

Cambia los puntos quinto y cuarto (respectivamente) a:

"Siempre que 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**."

AGENTES UNIDAD G.A.T.O. Y ESPECTROCRÁNEO, REGLA PRESCINDIBLE

Cambia la parte relevante de la segunda frase por

"También se ignora para condiciones de victoria **y puntuar PV si esto** requiere que agentes "escapen", "sobrevivan" o queden incapacitados **por agentes enemigos** [...]"

AGENTE SARGENTO, LIDERAR ABORDAJE

Cambia el texto de la regla por:

"**Siempre que uses los ardenes de estrategia Orden de ataque u Orden de Defensa, si este agente está en la zona de aniquilación, te cuestan OPM**. Una vez durante cada activación de este agente, antes o después de que realice una acción, si tu marcador de Orden de ataque o de Orden de defensa está en la zona de aniquilación (ver ardid de estrategia correspondiente), **puedes tomar una de estas dos opciones**:

- Retirar ese marcador y colocarlo de nuevo.
- Cambia el ardid elegido al otro (p.ej. tu Orden de ataque se convierte en una Orden de defensa).

No puedes tomar ambas opciones y no gastas PM para cambiar el ardid."

AGENTES ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL

2

Como parte de la tripulación de muchas naves de la Armada Imperial, los Abordadores son Infantes de élite que han sido equipados, preparados y extensamente instruidos en abordajes y combate entre naves. Con equipo capaz de abrir brechas, escudos de abordaje y armas de corta distancia, están más que preparados para luchar en confines cerrados.

SARGENTO DE LA ARMADA

Como luchadores disciplinados, a menudo con años de experiencia, los líderes de las escuadras de Abordadores de la Armada Imperial son tan diestros en el combate a corta distancia como en idear tácticas ganadoras sobre la marcha.

INFANTE DE LA ARMADA

Gracias a su buen entrenamiento, preparación y equipo, los Infantes de los comandos de Abordadores son tropas formidables en los confines cerrados del combate entre naves. Si no revientan a un enemigo con sus potentes escopetas, lo hacen pedazos con sus hachas de abordaje.

HACHERO DE LA ARMADA

En ocasiones, la única solución a un problema con que se topan los Abordadores de la Armada Imperial es una pesada hacha a dos manos. Los Hacheros que las llevan no solo pueden atravesar muchos obstáculos, también son luchadores formidables capaces de despachar a cualquier enemigo.

UNIDAD G.A.T.O. DE LA ARMADA

Las unidades de Grabación y Análisis Táctico Operativo son vehículos de reconocimiento que el Imperium usa desde hace milenios. Disponen de equipo de grabación pictográfica y augures de escaneo, y se pueden operar remotamente para dar información táctica vital a su comando.

DEFENSOR DE LA ARMADA

Solo los Infantes más fornidos de una escuadra pueden aspirar al rol de Defensores. Su tarea es cargar con un escudo Defensor y una escopeta pesada mientras van en cabeza o en la retaguardia de la escuadra. Su corpulencia los convierte en un adversario intimidante.

“SEGUID MOVIÉNDOOS. NO LES DAREMOS NI UN CENTÍMETRO DE TERRENO, NI UN SEGUNDO DE DESCANSO. DEBEMOS PRESIONAR Y VOLVER A PRESIONAR. MATAR Y VOLVER A MATAR. NO IMPORTA SI ATACAN ELLOS O NOSOTROS. NO HAY DONDE HUIR EN EL VACÍO. SI QUEREMOS VIVIR, TENEMOS QUE GANAR. Y YA ESTÁ.”

- Mantra del Sargento de la Armada Sai Gulav, equipo de abordaje de la *Lex Imperia*





ESPECTROCRÁNEO DE LA ARMADA

Estos servocráneos se suelen fabricar a partir de la calavera de un Abordador fallecido en combate. Por ello se les suele llamar “Venganza del Muerto” o se les considera la “Última Palabra” del difunto, pues pueden explotar y a matar a todo el que hay cerca como acto de revancha póstuma.

GRANADERO DE LA ARMADA

La vida de un Abordador de la Armada Imperial requiere acostumbrarse a las explosiones. Eso es aún más cierto para los Granaderos. Estos Infantes llevan cargas de demolición pensadas para atravesar escotillas y mamparos, para que su escuadra pueda llegar al objetivo a pesar de los obstáculos.

TIRADOR DE LA ARMADA

Los Infantes de mayor fortaleza que no ocupan el rol de Defensores cargan con el armamento más pesado. Un repetidor láser produce ráfagas letales, el calor abrasador de un rifle de fusión puede atravesar una pared blindada y hasta los enemigos más acorazados caen ante un rifle de plasma.

CORTAHIERROS DE LA ARMADA

Para los Abordadores de la Armada Imperial, resulta vital moverse rápidamente a través de las naves enemigas para alcanzar sus objetivos. Los Cortahierros no solo pueden atravesar barricadas con sus puños sierra y sus sopletes de plasma, también pueden usarlos cerrarle rutas al enemigo.

PROSPECTOR DE LA ARMADA

Saber qué hay al girar la esquina puede significar vivir o morir para los Abordadores de la Armada Imperial. Mediante una unidad G.A.T.O. capaz de moverse por túneles estrechos y agujeros, un Prospector puede investigar y advertir a su escuadra de lo que les espera.

INTERFERIDOR DE LA ARMADA

En un comando de Abordadores de la Armada Imperial, los Interferidores se encargan de operar los Espectrocráneos, que son servocráneos equipados con explosivos y un emisor de pulsos electromagnéticos. Estas máquinas vuelan a gran velocidad y pueden pasar por donde no caben los Infantes.

COMANDO DE ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

4

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL » SELECCIÓN DE COMANDO



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

“POR LAS ESTRELLAS. BAJO SU LUZ, CON NUESTRA SANGRE Y BALAS.”

- Lema del Cuerpo de Infantes de la Armada Imperial

AGENTES

➤ 1 agente **SARGENTO ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** con el siguiente equipo:

- Escopeta de la Armada y hacha de la Armada
- O una opción de cada una de estas categorías:
- Pistola bólter o pistola automática heredada
- Espada sierra o arma de energía

➤ 11 agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** elegidos de la siguiente lista:

- **INFANTE**
- **HACHERO**
- **UNIDAD G.A.T.O.***
- **DEFENSOR**
- **ESPECTROCRÁNEO***
- **GRANADERO**
- **TIRADOR** con repetidor láser de la Armada y culata
- **TIRADOR** con rifle de fusión y culata
- **TIRADOR** con rifle de plasma y culata
- **CORTAHIERROS**
- **PROSPECTOR**
- **INTERFERIDOR**

Salvo agentes **INFANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR**.

Tu comando solo puede incluir un agente **ESPECTROCRÁNEO** si también incluye un agente **INTERFERIDOR**, y solo puede incluir un agente **UNIDAD G.A.T.O.** si también incluye un agente **PROSPECTOR**.

* Estos agentes cuentan como media opción cada uno, lo que significa que puedes elegir ambos y cuentan como una sola elección.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

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

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



SARGENTO



INFANTE



HACHERO



DEFENSOR



ESPECTROCRÁNEO





GRANADERO

Escopeta de la Armada

Carga de demolición



TIRADOR

Rifle de fusión

Rifle de plasma

Repetidor láser de la Armada



CORTAHIERROS

Puño sierra

Pistola automática



PROSPECTOR

Unidad G.A.T.O.



INTERFERIDOR

Escopeta de la Armada

Detonador de Espectrocráneo

