



SARGENTO INFILTRADOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 13

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

Ventaja táctica: Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Tras desempatar para decidir la iniciativa, si este agente se encuentra en la zona de aniquilación, puedes repetir tu D6.
- Puedes usar un ardid de tiroteo por OPM si este es el agente **ASALTANTE PHOBOS** especificado (incluyendo Repetición de mando si los dados de ataque o de defensa se tiraban para este agente), o el ardid de tiroteo Emboscada paciente por OPM si este agente está apostado y fuera de la zona de control de todo agente enemigo.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, INFILTRADOR, SARGENTO

32

COMUNICADOR INFILTRADOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

Vigilancia estratégica: En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, cuando ganes PM, si este agente está en la zona de aniquilación y no está en la zona de control de agentes enemigos, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6: con 4+, ganas 1 PM adicional.

Matriz de comunicaciones: Una vez por punto de inflexión, durante la activación o reacción de un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo, antes o después de que realice una acción, si este agente está en la zona de aniquilación, puedes cambiar un ardid de estrategia que hayas usado en este punto de inflexión (eso no te cuesta PM).

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INFILTRADOR, COMUNICADOR

32

ADEPTO HELIX INFILTRADOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

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

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ►

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, MÉDICO, INFILTRADOR, ADEPTO HELIX

32

ADEPTO HELIX INFILTRADOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 12

GUANTELETE HELIX

1PA

► Elige un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo en la zona de control de este agente para que recupere hasta 1D3+3 heridas perdidas. No puede ser un agente en el que se haya utilizado la regla ¡Sanitario! durante este punto de inflexión.

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



ZAPADOR INFILTRADOR



LPA **3** MOV. **7"** SALV. **3+** HERIDAS **12**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
Detonador remoto	4	2+	5/6	Limitada 1, Penetración 1, Pesada (solo Correr), Silenciosa, Detonar*
Puños	4	3+	3/4	-

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

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

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INFILTRADOR, ZAPADOR

32

VETERANO INFILTRADOR



LPA **3** MOV. **7"** SALV. **3+** HERIDAS **12**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina bólter personalizada	4	3+	3/4	Personalizada*
Puños	4	3+	3/4	-

***Personalizada:** Al final del paso de Elegir agentes, si este agente es elegido para el despliegue, elige hasta dos de las siguientes reglas de armas para que las tenga esta arma durante la batalla: Críticos de penetración 1, Desgarradora, Equilibrada, Letal 5+, Saturación.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INFILTRADOR, VETERANO

32

VOCOPIRATA INFILTRADOR



LPA **3** MOV. **7"** SALV. **3+** HERIDAS **12**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
Puños	4	3+	3/4	-

Vocopirata: Cuando un agente enemigo esté a 6" o menos de este agente, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque o dados de defensa para ese agente.

ESCANEO AUSPEX

1PA

▶ Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, o hasta que quede incapacitado (lo que ocurra antes), siempre que un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo dispare a un agente enemigo a 8" o menos de este agente, dicho agente enemigo no puede estar ofuscado; si ese agente amigo es un **INCURSOR**, sus armas a distancia tienen además la regla de arma Buscadora (Ligero).

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

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INFILTRADOR, VOCOPIRATA

32

COMBATIENTE INFILTRADOR



LPA **3** MOV. **7"** SALV. **3+** HERIDAS **12**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina bólter de tirador	4	3+	3/4	Letal 5+
Puños	4	3+	3/4	-

Vanguardia: Una vez por punto de inflexión, un agente

ASALTANTE PHOBOS amigo con esta regla puede realizar la acción **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INFILTRADOR, COMBATIENTE

32



SARGENTO INCURSOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 13

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter occulus	4	3+	3/4	Saturación
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

Ventaja táctica: Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Tras desempatar para decidir la iniciativa, si este agente se encuentra en la zona de aniquilación, puedes repetir tu D6.
- Puedes usar un ardid de tiro por OPM si este es el agente **ASALTANTE PHOBOS** especificado (incluyendo Repetición de mando si los dados de ataque o de defensa se tiraban para este agente), o el ardid de tiro Emboscada paciente por OPM si este agente está apostado y fuera de la zona de control de todo agente enemigo.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, INCURSOR, SARGENTO

32

OJO PRECISO INCURSOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter de tirador silencio	4	2+	3/4	Letal 5+, Penetración 1
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

Rastrear blanco: Este agente puede realizar la acción de **Ponerse en guardia** (ver las reglas de combate cerrado, en el *Reglamento básico de Kill Team*) en cualquier zona de aniquilación. Puede realizar la acción de **Ponerse en guardia** aún teniendo una orden de ocultarse, pero cuando realices la acción libre de **Combatir** o **Disparar** durante la interrupción, debes cambiar su orden por trabarse.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INCURSOR, OJO PRECISO

32

MINADOR INCURSOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter occulus	4	3+	3/4	Saturación
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

Mina de disrupción: Este agente lleva tu marcador de Mina de disrupción. Puede realizar la acción de **Recoger marcador** sobre ese marcador, pero ese marcador no puede ser colocado en la zona de control de un agente enemigo (si este agente queda incapacitado mientras lleva el marcador en cuestión y el marcador no puede ser colocado, es retirado junto con este agente).

Mina de proximidad: La primera vez que tu marcador de Mina de disrupción quede dentro de la zona de control de otro agente, retira ese marcador, resta 1 al atributo LPA de ese agente hasta el final de su siguiente activación, e inflígele 2D3+3 daños; si no resulta incapacitado, termina su acción (si está realizando una), aunque los efectos de la misma no se hayan completado. Si no puede ser colocado, muévelo la distancia mínima hasta que pueda. Este agente se ignora de cara a esos efectos (no puede activar ese marcador ni sufrir daños debido al mismo).

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INCURSOR, MINADOR

32

COMBATIENTE INCURSOR

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Carabina bólter occulus	4	3+	3/4	Saturación
🔪 Puños	4	3+	3/4	-

Vanguardia: Una vez por punto de inflexión, un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo con esta regla puede realizar la acción **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INCURSOR, COMBATIENTE

32



SARGENTO SAQUEADOR



LPA
3

MOV.
7"

SALV.
3+

HERIDAS
13

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina bólter	4	3+	3/4	Certera 1
Pistola bólter especial	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 1
Filoarma	5	3+	4/5	-
Puños	4	3+	3/4	-

Ventaja táctica: Puedes realizar cada una de las siguientes opciones una vez por batalla:

- Tras desempatar para decidir la iniciativa, si este agente se encuentra en la zona de aniquilación, puedes repetir tu D6.
- Puedes usar un ardid de tiroteo por OPM si este es el agente **ASALTANTE PHOBOS** especificado (incluyendo Repetición de mando si los dados de ataque o de defensa se tiraban para este agente), o el ardid de tiroteo Emboscada paciente por OPM si este agente está apostado y fuera de la zona de control de todo agente enemigo.

Paracaídas gravítico y lanzagarfios:

Siempre que este agente trepe, puedes tratar la distancia vertical como 2" (sin importar lo lejos que se mueva verticalmente el agente en realidad). Cuando este agente se deje caer, ignora la distancia vertical.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, SAQUEADOR, SARGENTO

32

COMBATIENTE SAQUEADOR



LPA
3

MOV.
7"

SALV.
3+

HERIDAS
12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Carabina bólter	4	3+	3/4	Certera 1
Pistola bólter especial	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 1
Filoarma	5	3+	4/5	-
Puños	4	3+	3/4	-

Paracaídas gravítico y lanzagarfios: Siempre que este agente trepe, puedes tratar la distancia vertical como 2" (sin importar lo lejos que se mueva verticalmente el agente en realidad). Cuando este agente se deje caer, ignora la distancia vertical.

Vanguardia: Una vez por punto de inflexión, un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo con esta regla puede realizar la acción **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

ASALTANTE PHOBOS, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SAQUEADOR, COMBATIENTE

32

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE ASALTANTES PHOBOS

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

➤ 1 agente **ASALTANTE PHOBOS** elegido de la siguiente lista:

- **SARGENTO INFILTRADOR**
- **SARGENTO INCURSOR**
- **SARGENTO SAQUEADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bolter especial; filoarma
 - Carabina bólter; puños

➤ 5 agentes **ASALTANTE PHOBOS** elegidos de la siguiente lista:

- **COMUNICADOR INFILTRADOR**
- **ADEPTO HELIX INFILTRADOR**
- **ZAPADOR INFILTRADOR**
- **VETERANO INFILTRADOR**
- **VOCOPIRATA INFILTRADOR**
- **COMBATIENTE INFILTRADOR**
- **OJO PRECISO INCURSOR**
- **MINADOR INCURSOR**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **COMBATIENTE INCURSOR**
- **COMBATIENTE SAQUEADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bolter especial; filoarma
 - Carabina bólter; puños

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

ASALTANTES PHOBOS REGLA DE FACCIÓN

OMNI-INTERFERIDOR

Los dispositivos omni-interferidores portátiles sirven para interrumpir las comunicaciones enemigas.

GAMBITO ESTRATÉGICO si en la zona de aniquilación hay un agente **INFILTRADOR** amigo. Elige un agente enemigo visible para un agente **INFILTRADOR** amigo, o a 6" o menos de un agente **VOCOPIRATA** amigo. En la siguiente fase de tiroteo, dicho agente enemigo no podrá ser activado ni realizar acciones a menos que se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Tu oponente ha activado un número de agentes enemigos igual al número de agentes **INFILTRADOR** amigos en la zona de aniquilación cuando se usó este **GAMBITO ESTRATÉGICO**.
- Es el último agente enemigo en ser activado.

ASALTANTES PHOBOS REGLA DE FACCIÓN

TERROR

Como tropas especializadas en el terror, los Saqueadores de los Marines Espaciales utilizan máscaras de cráneos, granadas aturdivoras y rugidos vocoamplificados para aterrorizar a sus víctimas.

Cuando un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de algún agente **SAQUEADOR** amigo, tu oponente debe gastar 1 PA adicional para que ese agente enemigo realice una acción de **Recoger marcador** o de misión.

Al determinar el control de un marcador, considera el atributo LPA total de los agentes enemigos que lo estén disputando como si fuera 1 menos si al menos uno de esos agentes enemigos se encuentra a 3" o menos de algún agente **SAQUEADOR** amigo. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulable con esto.



ASALTANTES PHOBOS REGLA DE FACCIÓN

ASTARTES

Estos superhumanos modificados genéticamente han sido creados para un único propósito: la guerra.

Durante la activación de cada agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo, este puede realizar o bien dos acciones de **Combatir**, o bien dos acciones de **Disparar**. Si son dos acciones de **Disparar**, debe seleccionarse un arma bólter al menos para una de ellas. Un arma bólter es cualquier arma a distancia que incluya la palabra “bólter” en el nombre, como por ejemplo “carabina bólter de tirador”, “pistola bólter especial”, etc.

Cada agente **ASALTANTE PHOBOS** puede reaccionar sin importar cuál sea su orden.

ASALTANTES PHOBOS REGLA DE FACCIÓN

SISTEMA MULTIESPECTRO

Alimentándose de los autosenidos de la armadura del portador, los poderosos augures del sistema multiespectro ayudan a revelar enemigos ocultos.

Cuando un agente **INCURSOR** amigo dispara, los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

ASALTANTES PHOBOS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Omni-interferidor



Ficha de Vanguardia



Ficha de Ventaja táctica



Marcador de Explosivos



Ficha de Sanitario



Marcador de Mina de disrupción



Ficha de Detonador remoto



Ficha de Sellos de pureza



Ficha de Escaneo auspex



Ficha de Munición especial

ASALTANTES PHOBOS ARDID DE ESTRATEGIA

GUERRA DE GUERRILLAS

Los equipos de Asaltantes Phobos utilizan tácticas de sigilo y emboscada para arrollar a sus enemigos, golpeando donde menos se les espera.

Los agentes **ASALTANTE PHOBOS** amigos pueden realizar la siguiente acción única:

GUERRA DE GUERRILLAS 1PA

► Cambia la orden de este agente.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.



ASALTANTES PHOBOS ARDID DE ESTRATEGIA

Y NO CONOCERÁN EL MIEDO

Los Marines Espaciales poseen un coraje sobrehumano y se muestran impasibles ante los horrores más terribles o ante las situaciones de inferioridad numérica más extrema.

Puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de los agentes **ASALTANTE PHOBOS** amigos por estar lesionados (incluyendo los atributos de sus armas).

ASALTANTES PHOBOS ARDID DE ESTRATEGIA

DISPAROS LETALES

Los Marines Espaciales pasan incontables horas perfeccionando su puntería.

Cuando un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo dispare durante una activación en la que no haya llevado a cabo una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, o dispare contra un agente que no se encuentre a cubierto y esté a más de 6" de él, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada. Ten en cuenta que, para el primer requisito, el agente amigo no tiene prohibido realizar dichas acciones tras disparar.

ASALTANTES PHOBOS ARDID DE ESTRATEGIA

ASALTOS LETALES

Los guerreros Marines Espaciales abaten a sus enemigos con una potencia y una precisión increíbles.

Cuando un agente **ASALTANTE PHOBOS** combate, sus armas de combate tienen la regla de armas Equilibrada. Si lo hace durante una activación en la que ese agente amigo ha realizado una acción de **Cargar**, sus armas de combate tienen también la regla de armas Letal 5+.

ASALTANTES PHOBOS ARDID DE TIROTEO

EMBOSCADA PACIENTE

Un equipo de Asaltantes Phobos puede permanecer a la espera durante horas, días o incluso semanas antes de lanzar un asalto contra un enemigo desprevenido.

Usa este ardid de tiroteo cuando sea tu turno de activar un agente amigo. Puedes saltarte esa activación.



ASALTANTES PHOBOS☠ ARDID DE TIROTEO

DISPARO CRÍTICO

Una bala de bólder lo bastante certera puede abatir incluso a los enemigos más resistentes.

Usa este ardid de tiroteo cuando resuelvas un impacto crítico de un agente **ASALTANTE PHOBOS☠** amigo que esté disparando con un arma bólder. Infiere 1D3 daños adicionales.

ASALTANTES PHOBOS☠ ARDID DE TIROTEO

FISIOLOGÍA TRANSHUMANA

La fisiología genéticamente mejorada de un Marine Espacial es capaz de resistir heridas que matarían a la mayoría de los mortales.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente dispare contra un agente **ASALTANTE PHOBOS☠** amigo, en el paso de tirar dados de defensa. Puedes guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico en su lugar.

ASALTANTES PHOBOS☠ ARDID DE TIROTEO

ASALTO SIGILOSO

Los servos silenciados de la servoarmadura modelo Phobos de un Marine Espacial le permiten golpear con velocidad para arrollar por sorpresa a sus enemigos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ASALTANTE PHOBOS☠** amigo que tenga una orden de ocultarse sea activado, reciba una orden de trabarse, realice una acción de **Cargar** y a continuación una acción de **Combatir**, y estés resolviendo tu primer dado de ataque de esta activación. Tras hacerlo, puedes resolver de inmediato otro de tus dados de ataque (antes que tu oponente). El agente no puede haber realizado ninguna otra acción durante esta activación (pero sí puede hacer tal cosa tras resolver este ardid).

ASALTANTES PHOBOS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

SELLOS DE PUREZA

Otorgados por los Capellanes del Capítulo, los sellos de pureza llevan inscritas bendiciones que inspiran al portador a luchar aún con más vigor.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **ASALTANTE PHOBOS☠** amigo dispare o combata, si sacas dos o más fallos, puedes descartar uno de ellos para guardar el otro como éxito normal en su lugar.



ASALTANTES PHOBOS EQUIPO DE FACCIÓN

GRANADAS ESPECIALES ADICIONALES

Algunos Marines Espaciales optan por llevar rstras adicionales de granadas de humo, granadas de choque y otros tipos de explosivos de mano.

Este equipo te permite seleccionar cuatro granadas especiales adicionales del equipo de granadas especiales (ver equipo universal). No puedes además elegir ese equipo de forma normal (y por tanto tener cinco o seis).

ASALTANTES PHOBOS EQUIPO DE FACCIÓN

FILOPUÑALES

Estos filos son duros, gruesos y afiladísimos.

Los Agentes **ASALTANTE PHOBOS** amigos tienen la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
 Filopuñal	5	3+	3/4

ASALTANTES PHOBOS EQUIPO DE FACCIÓN

MUNICIÓN ESPECIAL

Las armas bólder de los Marines Espaciales pueden cargarse con gran variedad de munición especial.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo realice la acción **Disparar** y elijas una carabina bólder, una carabina bólder de tirador o una carabina bólder oculus, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final del punto de inflexión dicha arma tendrá la regla Penetración 1.

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 platiacero 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 Ligeró, 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 ▶

NOTAS:



ASALTANTES PHOBOS: 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](#).

ARDIDES DE ESTRATEGIA, DISPAROS LETALES

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

"[...] o contra un agente que no se encuentre a cubierto [y esté a más de 6" de él](#), las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de arma Equilibrada."

ERRATAS ANTERIORES

AGENTES SARGENTO SAQUEADOR Y COMBATIENTE SAQUEADOR, REGLA PARACAÍDAS GRAVÍTICO Y LANZAGARFIOS

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

"Siempre que este agente [trepe, puedes](#) tratar la distancia vertical como [...]"

AGENTE ADEPTO HELIX, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

"La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **ASALTANTE PHOBOS** amigo vaya a resultar [incapacitado](#) mientras era visible para este agente y estaba a 3" o menos de él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado, le quedan 1D3 heridas [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](#)".

AGENTES ASALTANTES PHOBOS

2

Los Asaltantes Phobos, maestros del sigilo y el subterfugio, son Marines Espaciales Infiltradores, Incursores y Saqueadores. Dueños de fuerza transhumana y equipados con una gama de explosivos, equipo de comunicaciones y armas precisas, pueden superar y abrumar a fuerzas enemigas que superan su número varias veces.

SARGENTO INFILTRADOR

El Sargento Infiltrador debe ser un ejemplo para sus hermanos, líder estratégico y táctico de excepcional habilidad y enemigo mortífero de quienes se oponen al Emperador, pues los Asaltantes Phobos fracasan o triunfan por sus acciones y palabras.

COMUNICADOR INFILTRADOR

El Comunicador Infiltrador sirve de nexo estratégico en el campo de batalla, un conducto a través del cual fluyen velozmente vocomensajes e informes de inteligencia. La presencia de este hermano de batalla aumenta la versatilidad y la presteza del comando.

ADEPTO HELIX INFILTRADOR

Dado que operan tras las líneas enemigas y sin apoyo, a nivel médico los equipos de Asaltantes Phobos dependen de los Adeptos Helix para ayudar a los hermanos heridos a volver al combate, y para recuperar la semilla genética de los caídos para el Capítulo.

ZAPADOR INFILTRADOR

Armado con un temible arsenal de cargas de fusión, munición superperforante e incluso cápsulas herbicidas, el Zapador Infiltrador está preparado para orquestar la destrucción de cualquier blanco. Tras los preparativos, se retira y pulsa el detonador, que desata la ira del Emperador.

VETERANO INFILTRADOR

Los hermanos de batalla Infiltradores más experimentados acechan al enemigo como espectros acorazados, empuñando armas elegidas de las armerías más exclusivas de su Capítulo y mejoradas por maestros artífices. Con ese armamento son la némesis de cualquier rival.

VOCOPIRATA INFILTRADOR

El Vocopirata lucha en el reino físico y en el de los espectros de datos. Su equipo especializado no solo le permite escanear y aislar a enemigos, sino que puede colarse en las comunicaciones enemigas y rapiñar información estratégica.

COMBATIENTE INFILTRADOR

Los Infiltradores que forman parte de un equipo de Asaltantes Phobos son veloces y agresivos de mente y de acto, incluso más de lo normal entre sus hermandades. Pocos enemigos pueden escapar de sus precisos disparos o sus demoledores puñetazos acorazados.

SARGENTO INCURSOR

Los Sargentos Incursores tienen predilección por las estrategias agresivas y dinámicas, y lideran a equipos de Asaltantes Phobos en furiosas ofensivas encubiertas que desarticulan las estructuras de mando y cadenas logísticas enemigas, facilitando un asalto total de Marines Espaciales.

OJO PRECISO INCURSOR

Por si la combinación de un Marine Espacial altamente entrenado y una potente variante de carabina bólder no fuese ya lo bastante letal, el Ojo Preciso Incursor emplea su auspex clase Adivinador para rastrear de forma precognitiva la posición futura de sus blancos y eliminarlos.

MINADOR INCURSOR

Algunos Incursores cargan con pesadas minas de disrupción en batalla, que plantan en nexos precogitados de probable actividad enemiga. Los estallidos electrofantasmales de estas armas pueden expulsar a espíritus máquina del equipo enemigo y deshabilitar implantes cibernéticos.



COMBATIENTE INCURSOR

Los Incursores son potentes hostigadores de avanzada. Mediante áuspex oraculares acoplados a sus carabinas bólder occulus, pueden localizar blancos incluso a través de paredes macizas. Así, rodean las posiciones enemigas y se enzarzan en sangrientos tiroteos con la situación claramente a su favor.

SARGENTO SAQUEADOR

Los Sargentos Saqueadores son maestros de la guerra psicológica y las tácticas de terror. Son expertos en utilizar a los Asaltantes Phobos como un escalpelo que cercena las tenues hebras de la moral enemiga hasta que las fuerzas enemigas quedan reducidas a una maraña rota y desquiciada.

COMBATIENTE SAQUEADOR

Surgiendo de las sombras entre aullidos vocoamplificados, los Saqueadores caen sobre sus víctimas horrorizadas disparando y apuñalando. Mientras el enemigo recula desorientado por sus granadas aturdidoras, los Saqueadores se entregan a su sangrienta labor.

“DICES QUE NO SOMOS MÁS QUE UN PUÑADO DE GUERREROS ENFRENTADOS A UN EJÉRCITO DE HEREJES, QUE NO PODEMOS SUPERAR ESOS NÚMEROS. LO QUE NO ENTIENDES ES QUE TODO MARINE ESPACIAL ES UN EJÉRCITO EN SÍ MISMO”.

- Sargento Infiltrador Justarian

COMANDO DE ASALTANTES PHOBOS

4

ASALTANTES PHOBOS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **ASALTANTE PHOBOS** elegido de la siguiente lista:
 - **SARGENTO INFILTRADOR**
 - **SARGENTO INCURSOR**
 - **SARGENTO SAQUEADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter especial; filoarma
 - Carabina bólter; puños
- 5 agentes **ASALTANTE PHOBOS** elegidos de la siguiente lista:
 - **COMUNICADOR INFILTRADOR**
 - **ADEPTO HELIX INFILTRADOR**
 - **ZAPADOR INFILTRADOR**
 - **VETERANO INFILTRADOR**
 - **VOCOPIRATA INFILTRADOR**
 - **COMBATIENTE INFILTRADOR**
 - **OJO PRECISO INCURSOR**
 - **MINADOR INCURSOR**
 - **COMBATIENTE INCURSOR**
 - **COMBATIENTE SAQUEADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter especial; filoarma
 - Carabina bólter; puños

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

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



RECONOCIMIENTO

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

SARGENTO INFILTRADOR

Carabina bólter de tirador



SARGENTO INCURSOR

Carabina bólter occulus



SARGENTO SAQUEADOR

Pistola bólter especial

Filoarma



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



COMUNICADOR INFILTRADOR

Carabina bólter de tirador



Matriz de comunicaciones

ADEPTO HELIX INFILTRADOR

Carabina bólter de tirador



ZAPADOR INFILTRADOR

Carabina bólter de tirador



Detonador remoto

“NO OIRÉIS CÓMO NOS ACERCAMOS, PUES SOMOS SILENCIOSOS COMO SOMBRAS. NO NOS VERÉIS MIENTRAS OS RODEAMOS COMO UNA SOGA DE AHORCAR. NO SABRÉIS DE NUESTRA PRESENCIA HASTA QUE NOSOTROS QUERAMOS, Y PARA ENTONCES YA SERÁ TARDE...”

- Sargento Infiltrador Subarak,
del Capítulo de los Cicatrices Blancas

VETERANO INFILTRADOR

Carabina bólter personalizada



VOCOPIRATA INFILTRADOR

Carabina bólter de tirador

Auspex



COMBATIENTE INFILTRADOR



Carabina bólter de tirador

OJO PRECISO INCURSOR



Carabina bólter de tirador silencio

“AUGUSTAS DE CALTH ESCRIBIÓ QUE UN MARINE ESPACIAL ES UN ARMA VIVIENTE, QUE NO NECESITA DE ARMA BLANCA O DE FUEGO. NUNCA LLEVARÍA LA CONTRARIA A UN ERUDITO MARCIAL TAN RENOMBRADO, PERO TAMPOCO REPUDIO LA AYUDA DE LAS MEJORES ARMAS BLANCAS O ARMAS DE FUEGO QUE PUEDA CONSEGUIR”.

- Infiltrador Gaius Varo de los Ultramarines

MINADOR INCURSOR

Mina de
disrupción



Carabina bólter
occulus

COMBATIENTE INCURSOR



Carabina bólter
occulus

COMBATIENTE SAQUEADOR

Pistola bólter especial

Filoarma



Carabina bólter

