



CABECILLA TRAIDOR



LPA **▼2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **8**

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

UNGIDO, CAOS, LÍDER, CABECILLA

(25)

CABECILLA TRAIDOR



LPA **▼2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **8**

Icono Ungido: Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **UNGIDO** amigo con una de tus fichas de Ungido sea incapacitado estando a 6" o menos de este agente, puedes recuperar esa ficha.

Liderar por la fuerza: Mientras este agente tenga una de tus fichas de Ungido o se encuentre completamente en el territorio de tu oponente, se considerará que está bajo la **MIRADA DE LOS DIOSES**.

GRANADERO DE AZUFRE TRAIDOR



LPA **▼2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser	4	4+	2/3	-
Bomba diabólica	4	3+	4/3	Alcance 6", Área 2", Devastadora 2, Limitada 1, Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Saturación
Bayoneta	3	4+	2/3	-

Granadero: Este agente puede usar granadas frag y perforantes (ver equipo universal). Eso no cuenta para su límite de usos (p. ej. si también has seleccionado 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.

Deceso explosivo: Si este agente queda incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira dos D6, o un D6 si este agente se encuentra en la zona de control de un agente enemigo. Si algún resultado es un 4+, infinge 1D3+2 daños a cada agente a 2" o menos de este agente y visible para él. Si este agente no ha usado su bomba diabólica durante la batalla, en su lugar infinge 1D6+2 daños.

UNGIDO, CAOS, GRANADERO DE AZUFRE

(25)

CARNICERO TRAIDOR



LPA **▼2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **8**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Arma de energía y cuchilla	4	3+	4/6	Incesante, Letal 5+, Ofrenda de sangre*

Alimento impío: Si este agente combate o contraataca e incapacita al agente enemigo en esa secuencia, recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Esto se acumula con el equipo Símbolos de adoración sangrienta.

***Ofrenda de sangre:** Cada vez que este agente combate o contraataca con esta arma, la primera vez que golpea con un éxito crítico durante esa secuencia obtienes una ficha de Ungido.

UNGIDO, CAOS, CARNICERO

(25)



MATASANOS TRAIDOR



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Rifle láser

4

4+

2/3

-

Bayoneta

3

4+

2/3

-

Aguja de estimulantes

3

5+

1/4

Letal 5+

Dosis regulares: Al final del paso de Elegir agentes, si este agente es elegido para desplegarse, puedes elegir otro agente **UNGIDO** amigo para que obtenga una regla de **ESTIMULANTES** en esta batalla (salvo Revitalizado).

Reglas de ESTIMULANTES:

- **Revitalizado:** El agente recupera 2D3 heridas perdidas.
- **Enfurecido:** Las armas de combate del agente tienen la regla de arma **Implacable**.
- **Fortificado:** Siempre que un dado de ataque inflija 3 o más daños al agente, tira 1D6. Con un 5+, resta 1 a ese daño infliido.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

UNGIDO, CAOS, MATASANOS

25

MATASANOS TRAIDOR



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

7

ESTIMULANTES

1PA

► Elige un agente **UNGIDO** amigo en la zona de control de este agente, a continuación elige la regla de **ESTIMULANTES** Revitalizado, o una regla distinta de **ESTIMULANTES**, para que dicho agente la obtenga en esta batalla.

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

COMUNICADOR TRAIDOR



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Rifle láser

4

4+

2/3

-

Bayoneta

3

4+

2/3

-

SEÑAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **UNGIDO** amigo distinto (salvo **OGRETE**) 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.

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

ACTUACIÓN SACRÍLEGA

1PA

► Obtienes una ficha de Ungido.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no tiene una de tus fichas de Ungido.

UNGIDO, CAOS, COMUNICADOR

25

EJECUTOR TRAIDOR



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

9

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Pistola bólter

4

3+

3/4

Alcance 8"

Puño de energía

4

4+

5/7

Brutal

Disciplina riguosa:

- Mientras un agente **UNGIDO** amigo se encuentre a 6" o menos de este agente, puedes ignorar cualquier cambio a sus atributos por estar lesionado (incluyendo a los atributos de sus armas).
- Siempre que un agente **UNGIDO** amigo se active a 6" o menos de este agente, puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de ese agente por estar lesionado hasta el final de su activación (incluidos los atributos de sus armas).

IMPOSER ORDEN

1PA

► Elige otro agente **UNGIDO** amigo a 3" o menos de este agente y visible para él. Ese agente puede realizar inmediatamente una acción de 1PA gratis, pero no puede moverse más de 2" durante esa acción. Si el agente amigo elegido es un **COMUNICADOR**, no puede realizar las acciones **Actuación sacrílega** ni **Señal**.

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

UNGIDO, CAOS, EJECUTOR

32



DESOLLADOR TRAIDOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Cuchillas de desollar	4	3+	3/4	Incesante, Acechar*
-----------------------	---	----	-----	---------------------

***Acechar:** Cuando este agente combate o contraataca con esta arma, si hay terreno Ligero o Pesado en su zona de control, esta arma tiene la regla de arma Letal 5+.

Mezquino: Este agente puede realizar una acción de **Cargar** aún teniendo una orden de ocultarse. Si este agente queda incapacitado durante la acción de **Combatir**, puedes golpear al agente enemigo en esa secuencia con uno de tus éxitos sin resolver antes de retirarlo de la zona de aniquilación.

UNGIDO, CAOS, DESOLLADOR (25)

TIRADOR TRAIDOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
Lanzagranadas (frag)	4	4+	2/4	Área 2"
Lanzagranadas (perforante)	4	4+	4/5	Penetración 1
Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
Rifle de plasma (normal)	4	4+	4/6	Penetración 1
Rifle de plasma (sobrecarga)	4	4+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecaleamiento
Bayoneta	3	4+	2/3	-

UNGIDO, CAOS, TIRADOR (25)

OGRETE TRAIDOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **16**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Maza de energía y garra mutante	4	3+	5/6	Choque, Desgarradora
---------------------------------	---	----	-----	----------------------

Avalancha de músculo: Cada vez que este agente termine su movimiento durante una acción de **Cargar**, puedes infijir 1D3 daños a un agente enemigo en su zona de control.

Potenciación química: Puedes ignorar cualquier cambio al atributo LPA de este agente, y además no se ve afectado por las reglas de arma Aturdidora y Choque de agentes enemigos.

Grandote: Cuando tu oponente elige un blanco válido, si este agente tiene una orden de ocultarse no se considera a cubierto debido a terreno Ligero. Esto puede permitir que el agente sea tomado como blanco (suponiendo que sea visible), pero no le niega la salvación por cobertura de la que disponga.

Zoquete: Debes gastar 1 PA adicional para que este agente realice acciones de **Recoger marcador** y acciones de misión (salvo **Operar portillo**).

UNGIDO, CAOS, OGRETE (40)

FRANCOTIRADOR TRAIDOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Rifle láser telescopico (móvil)	4	3+	3/4	-
Rifle láser telescopico (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 1, Pesada (solo Correr), Silenciosa
Bayoneta	3	4+	2/3	-

Capa de camuflaje: Siempre que un agente dispare contra este agente, si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

Un nombre susurrado en sangre: Puedes usar este **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer punto de inflexión. Elegir un agente enemigo. Cuando este agente dispare contra dicho agente enemigo, se considerará que tiene una de tus fichas de Ungido y está bajo la **MIRADA DE LOS DIOSSES**.

UNGIDO, CAOS, FRANCOTIRADOR (25)



MATÓN TRAIDOR



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Garrote pesado	4	3+	4/4	Brutal

Robusto: Cuando este agente combate o contraataca, o un agente le dispara, los Daños normales de 3 o más le infligen 1 daño menos.

UNGIDO, CAOS, MATÓN



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Escopeta	4	3+	3/3	Alcance 6"
 Bayoneta y escudo	3	3+	2/3	Escudo*

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

Escudarse: Cada vez que este agente es activado, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el inicio de la siguiente activación de este agente:

- Resta 2" a su atributo Movimiento.
 - Cuando un agente dispare a este agente, puedes repetir cualquiera de tus dados de defensa.

UNGIDO, CAOS, LIMPIATRINCHERAS



LPA MOV. SALV. HERIDAS

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

Activación en grupo: Cuando este agente quede usado, debes activar a continuación otro agente **SOLDADO UNGIDO** amigo apostado (si es posible) antes de que active tu oponente. Cuando ese otro agente quede usado, tu oponente activa de manera normal (es decir, no puedes activar más de dos agentes sucesivos mediante esta regla).

UNGIDO, CAOS, SOLDADO

NOTAS:



COMANDO UNGIDOS

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

↳ 1 agente **CABECILLA UNGIDO** con una de las siguientes opciones:

- Pistola automática o pistola láser; espada sierra o arma de energía
- Pistola bólter; espada sierra
- Bólter; bayoneta
- Pistola de plasma; hoja improvisada²

↳ 9 agentes **UNGIDO** elegidos de la siguiente lista:

- **GRANADERO DE AZUFRE**
- **CARNICERO**
- **COMUNICADOR**
- **DESOLLADOR**
- **TIRADOR** con bayoneta y lanzallamas¹
- **TIRADOR** con bayoneta y lanzagranadas¹
- **TIRADOR** con bayoneta y rifle de fusión¹
- **TIRADOR** con bayoneta y rifle de plasma^{1,2}
- **FRANCOTIRADOR**¹

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

- **MATÓN**
- **LIMPIATRINCHERAS**
- **SOLDADO**
- **MATASANOS**

↳ 4 agentes **UNGIDO** elegidos de la siguiente lista:

- **EJECUTOR** (cuenta como dos elecciones)
- **OGRETE** (cuenta como dos elecciones)
- **SOLDADO**

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

¹No puedes elegir más de tres de estos agentes en total.

²No puedes elegir esta opción y este agente. Dicho de otro modo, solo puedes tener un agente con un arma de plasma.

UNGIDOS REGLA DE FACCIÓN

UNGIDOS

Los Ungidos buscan ganarse el favor de entidades malignas de la disformidad a base de lanzarse al combate y matar a los enemigos más formidables. Si mueren en el intento, sus almas pueden servir de sacrificio aceptable.

Obtienes una ficha de Ungido:

- En el paso de preparación de cada fase de estrategia.
- La primera vez que un agente enemigo quede incapacitado durante cada punto de inflexión.
- La primera vez que un agente amigo quede incapacitado estando a 6" o menos de un enemigo durante cada punto de inflexión.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

Como **GAMBITO ESTRATÉGICO**, puedes asignar cualquiera de tus fichas de Ungido no asignadas a agentes **UNGIDO** amigos. Ningún agente puede tener más de una ficha de Ungido. A continuación, si cuatro o más agentes amigos en la zona de aniquilación tienen una de tus fichas de Ungido, puedes elegir a uno de ellos para que esté bajo la mirada de los dioses hasta el final del punto de inflexión.

Si un agente **UNGIDO** amigo tiene una de tus fichas de Ungido, sus armas tienen la regla de arma Certera 1. Si ese agente **UNGIDO** amigo está bajo la mirada de los dioses, puedes guardar uno de tus éxitos normales debidos a la regla de arma Certera 1 como éxito crítico en su lugar.



UNGIDOS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Ungido



Ficha de Un nombre susurrado en sangre



Ficha de Escudado



Ficha de Icono ungido



Ficha de Bajo la mirada de los dioses



Ficha de Bomba diabólyka



Ficha de Estimulante Enfurecido



Ficha de Estimulante Fortificado



Ficha de Ejecución gloriosa

UNGIDOS ARDID DE ESTRATEGIA

EJECUCIÓN GLORIOSA

Al abatir a los enemigos más fuertes y capaces, los Ungidos pueden proporcionar una ofrenda digna a los Poderes Ruinosos.

Elige un agente enemigo que sea visible para un agente **UNGIDO** amigo. Hasta el final del punto de inflexión, siempre que un agente **UNGIDO** amigo dispare, combata o contraataque contra ese agente enemigo, sus armas tienen la regla de arma Incesante, o Implacable si el agente que dispara, combate o contraataca tiene una de tus fichas de Ungido.

UNGIDOS ARDID DE ESTRATEGIA

ASPIRANTE TEMERARIO

Un cobarde no puede obtener gloria. Los Ungidos arriesgan su vida y su integridad para hacerse con malévolos poderes disformes.

Cuando un agente **UNGIDO** amigo que se encuentre completamente dentro del territorio de tu oponente y no tenga una de tus fichas de Ungido dispare o combata, sus armas tienen la regla de arma Certera 1.

Si un agente **UNGIDO** amigo que tenga una de tus fichas de Ungido está completamente dentro del territorio de tu oponente, sus armas tienen la regla de arma Castigadora.

UNGIDOS ARDID DE ESTRATEGIA

AGUANTE MALÉVOLO

Quienes se han ganado el favor de los Dioses Oscuros del Caos pueden emplear la disformidad para predecir y evitar las balas de sus enemigos.

Siempre que un agente dispare contra un agente **UNGIDO** amigo que tenga una de tus fichas de Ungido o se encuentre completamente dentro del territorio de tu oponente, puedes repetir uno de tus dados de defensa.



UNGIDOS

ARDID DE ESTRATEGIA

FINAL RENCOROSO

Consumidos por el odio, los Ungidos escupen, maldicen y sueltan espasmos al morir, bramando palabras de herejía mientras asestan un último golpe al rival.

Siempre que un agente **UNGIDO** amigo resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, tira 1D3: con un 3 (o 2+ si ese agente amigo tiene una de tus fichas de Ungido), infinge tantos daños como el resultado de la tirada a un agente enemigo a 2" o menos del mismo y visible para él.

UNGIDOS

ARDID DE TIROTEO

FRÍO DESINTERÉS

La piedad es propia de los débiles. Los Ungidos no dudan en volver sus armas contra sus camaradas si eso asegura la destrucción de un enemigo.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **UNGIDO** amigo realice una acción de **Disparar** y estés eligiendo un blanco válido. Tener otros agentes **UNGIDO** amigos en la zona de control de un agente enemigo no te impide elegir a dicho agente enemigo. Hasta el final de esa acción, siempre que descartes un dado de ataque como fallo, infinge daño igual al resultado del dado a un agente amigo a tu elección dentro de la zona de control del blanco.

UNGIDOS

ARDID DE TIROTEO

MOMENTO DE IMPORTANCIA

Imbuidos con una porción del poder de los Dioses Oscuros, los Ungidos exhiben una velocidad y agresividad infernales.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **UNGIDO** amigo que esté bajo la **MIRADA DE LOS DIOSES**, antes o después de que realice una acción. Hasta el final de la activación de dicho agente, suma 1 a su atributo LPA.

UNGIDOS

ARDID DE TIROTEO

RECOMPENSA MERECIDA

La forma más segura de ganarse la atención de los Poderes Ruinosos es derramar sangre en su nombre.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo resulte incapacitado por un agente **UNGIDO** amigo que se encuentre a 2" o menos del mismo y tenga una de tus fichas de Ungido. Obtienes una ficha de Ungido.



UNGIDOS ARDID DE TIROTEO

FAVOR OSCURO

Quienes han derramado la sangre de enemigos y se han ganado el favor de sus patrones infernales pueden librarse de la muerte, pero solo si es otro quien paga el precio.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **UNGIDO** amigo que tenga una de tus fichas de Ungido sea elegido como blanco válido de una acción de **Disparar**, o sea elegido para combatir contra él durante la acción de **Combatir**. Elige un agente **UNGIDO** amigo distinto a 3" o menos de ese primer agente amigo y visible para él, para que en su lugar se convierta en el blanco válido o sea el elegido para combatir contra él, según sea apropiado (aunque normalmente no fuera válido para ello). Si la acción era de **Combatir**, se considerará que ese otro agente se encuentra en la zona de control del agente que combate mientras dure esa acción. Si es la acción de **Disparar**, ese otro agente solo está en cobertura u ofuscado si el blanco original lo estaba.

Este ardid no tiene ningún efecto si la acción era de **Disparar** y el arma a distancia en cuestión tiene la regla de arma Área o Ráfaga.

UNGIDOS EQUIPO DE FACCIÓN

SELLO DEL CAOS

Los inquietantes sellos que llevan los Ungidos deforman la realidad y debilitan el velo entre el espacio real y las cambiantes mareas de la disformidad.

El ardid de tiroteo Recompensa merecida te cuesta 0 PM.

UNGIDOS EQUIPO DE FACCIÓN

TROFEOS SINIESTROS

Los Ungidos adoran sus armaduras con cabezas cercenadas clavadas en púas oxidadas, capas y tabardos de piel desollada, y toda clase de trofeos macabros arrancados de sus víctimas.

Cuando un agente enemigo dispara, combate o contraataca contra un agente **UNGIDO** amigo que tenga una de tus fichas de Ungido y se encuentre a 2" o menos de él, tu oponente no puede repetir los resultados de 1 en sus dados de ataque.

UNGIDOS EQUIPO DE FACCIÓN

SÍMBOLOS DE ADORACIÓN SANGRIENTA

Desesperados por ganarse el favor de malignas entidades disformes, los Ungidos se cubren la armadura con runas sangrientas y se ponen en peligro para ser imbuidos con poder malévolos.

Cada vez que un agente **UNGIDO** amigo termina una acción, si no durante esa acción no ha quedado incapacitado pero ha infligido daños a algún agente enemigo, recupera 1 herida perdida.



UNGIDOS EQUIPO DE FACCIÓN

UCHILLAS VILES

No hay nada que los Poderes Ruinosos respeten tanto como los letales enfrentamientos cuerpo a cuerpo, y por ello los Ungidos buscan hundir sus retorcidas y afiladas armas en la carne de sus enemigos.

Durante esta batalla, suma 1 a ambos atributos de Daño de cada bayoneta, bayoneta y escudo, y hoja improvisada de los agentes **UNGIDOS** amigos.



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.

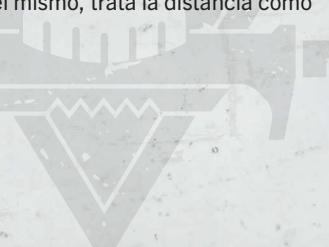
EQUIPO UNIVERSAL

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 infinge 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 plastiacero 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 avenejados.

Las escaleras son terreno Insignificante y 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.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

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 ATURRIDORA 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 artíligeros 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

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 retinen 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

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, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. 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 ►

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 esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
- ▶ 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 activations 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:



UNGIDOS: 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

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 CABECILLA, REGLA LIDERAR POR LA FUERZA

Cambiar la parte relevante a:

“Siempre que este agente tenga una de tus fichas de Ungido, o esté completamente en el territorio del oponente, [...]”

OCTUBRE 25

AGENTE EJECUTOR, REGLA DISCIPLINA RIGUROSA

Añade este punto al final:

“Siempre que un agente **UNGIDO** amigo se active a 6" o menos de este agente, puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de ese agente por estar lesionado hasta el final de su activación (incluidos los atributos de sus armas.”

SELECCIÓN DE COMANDO

“**MATASANOS**” añadido al segundo punto de flecha de la lista de puntos.

ARDIDES DE TIROTEO, OSCURO FAVOR

Añade este texto al final del primer párrafo:

“Si es la acción de **Disparar**, ese otro agente solo está a cubierto u ofuscado si el blanco original lo estaba.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, FINAL RENCOROSO

Cambiar la parte relevante a:

“Siempre que un agente **UNGIDO** amigo resulte incapacitado, **antes de retirarlo de la zona de aniquilación**, tira [...]”

AGENTE GRANADERO DE AZUFRE TRAIDOR, REGLA DECESO EXPLOSIVO

Cambia la primera frase a:

“Si este agente resulta incapacitado, **antes de retirarlo de la zona de aniquilación**, puedes usar esta regla.”

ERRATAS ANTERIORES

AGENTES UNGIDOS

La numerosa soldadesca del Astra Militarum no es ni mucho menos inmune a la tentación del Caos. Aquellos que han caído en su abrazo se reúnen bajo los estandartes de líderes crueles y tiránicos, combinando las habilidades y las armas de la Guardia Imperial con la siniestra influencia de los Dioses Oscuros con resultado letal.

CABECILLA TRAIDOR

2

A través de fuerza de voluntad, amenazas violentas y puro carisma, los Cabecillas lideran los comandos de Ungidos y los dirigen en batalla. Son los primeros en elegir entre el botín de guerra, lo que hace que carguen hacia la contienda con las armas y equipo más potentes.

GRANADERO DE AZUFRE TRAIDOR

Los Granaderos de azufre tienen una obsesión malsana con la destrucción explosiva, y no dudan en emplear bombas inestables que rocían a sus víctimas con ácidos y venenos alquímicos, o que incluso los engullen en nubes de hechicería disforme.

CARNICERO TRAIDOR

Entre los Militarum Traitoris hay quienes abandonan por completo su humanidad, y obtienen una monstruosa gratificación al despedazar enemigos muy de cerca y devorar cachos de carne sangrienta; a veces mientras sus pobres víctimas siguen vivas y agonizando.

COMUNICADOR TRAIDOR

Como portavoces de sus amos tiránicos, los Comunicadores Traidores braman órdenes a través de las redes vococorruptas de los comandos de Ungidos, y exhortan a sus camaradas a que luchen con mayor fervor en nombre del sagrado octeto.

MATASANOS TRAIDOR

Estos dementes cirujanos de campo renuncian a la ética y los juramentos de la verdadera medicina, y se especializan en elaborar potentes estimulantes. Los administran a sus camaradas para inducir un frenesí de batalla, y para controlarlos mediante una creciente dependencia.

EJECUTOR TRAIDOR

Los Ejecutores son sádicos oficiales disciplinarios. Algunos fueron supuestamente incorruptibles Comisarios, tentados o quebrados por artimañas diabólicas. Otros son déspotas menores que han ido ascendiendo y se visten con las ropas rasgadas (o la piel desollada) de sus superiores.

DESOLLADOR TRAIDOR

Incluso los demás Guardias Traidores miran con recelo a los Desolladores, que murmuran y ríen por lo bajo mientras hacen chocar sus cuchillas, impacientes por infligir torturas en nombre de los Dioses Oscuros. Son muchos los que han muerto bajo sus filos, pero rara vez es una muerte rápida.





TIRADOR TRAIDOR

Mientras que a los Guardias Imperiales se les pueden asignar armas especiales como lanzallamas o rifles de plasma, los renegados se las arrebatan a sus víctimas como trofeos, y las usan como símbolo de poder y estatus. Tal potencia de fuego permite ofrecer más sacrificios a los Dioses.

OGRETE TRAIDOR

Los Ogretes son toscos y brutales sean o no traidores, pero los que juran lealtad al Caos se ganan rápidamente bendiciones mutantes debido a su fuerza y salvajismo. Su poco ingenio hace que sus camaradas humanos les engañen para que sirvan de guardaespaldas, escudos vivientes o rompelíneas.

FRANCOTIRADOR TRAIDOR

Los tiradores hábiles a menudo son despreciados por los Ungidos por no buscar la gloria en el combate cerrado. Pero los Francotiradores saben su valía, y las almas de cada víctima que abaten con sus rifles láser telescopicos es una nueva ofrenda en su nombre.

MATÓN TRAIDOR

Entre los Militarum Traitoris, la fuerza y la brutalidad valen más que la disciplina y la lealtad. Muchos entre sus desorganizadas filas son Matones; violentos hombres y mujeres que se han convertido virtualmente en ogros por su salvajismo interiorizado y la mácula de la herejía.

LIMPIATRINCHERAS TRAIDOR

Los Limpiatrincheras son algo muy escaso: un traidor que sigue siendo leal a sus camaradas. Conservando aún parte de su antigua disciplina, se especializan en escudar a sus superiores durante el avance, antes de lanzarse a abrir un sangriento camino cuerpo a cuerpo.

SOLDADO TRAIDOR

Incluso las tropas raras de los Ungidos son asesinos curtidos, templados en el fuego de la herejía y consumidos por un deseo de trepar hasta posiciones de poder. Cruelos y decididos, están dispuestos a arriesgarlo todo para atraer la mirada de uno de los Dioses Oscuros.

COMANDO DE UNGIDOS



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

AGENTES

- 1 agente **CABECILLA UNGIDO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola automática o pistola láser; espada sierra o arma de energía
 - Pistola bólter; espada sierra
 - Bólter; bayoneta
 - Pistola de plasma; hoja improvisada²
- 9 agentes **UNGIDO** elegidos de la siguiente lista:
 - **GRANADERO DE AZUFRE**
 - **CARNICERO**
 - **COMUNICADOR**
 - **DESOLLADOR**
 - **TIRADOR** con bayoneta y lanzallamas¹
 - **TIRADOR** con bayoneta y lanzagranadas¹
 - **TIRADOR** con bayoneta y rifle de fusión¹
 - **TIRADOR** con bayoneta y rifle de plasma^{1,2}
- 4 agentes **UNGIDO** elegidos de la siguiente lista:
 - **EJECUTOR** (cuenta como dos elecciones)
 - **OGRETE** (cuenta como dos elecciones)
 - **SOLDADO**

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

¹ No puedes elegir más de tres de estos agentes en total.

² No puedes elegir esta opción y este agente. Dicho de otro modo, solo puedes tener un agente con un arma de plasma.

ARQUETIPOS



BUSCAR Y DESTRUIR



INFILTRACIÓN

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

CABECILLA



GRANADERO DE AZUFRE



CARNICERO



COMUNICADOR

Rifle láser

**DESOLLADOR**

Cuchillas de desollar

**MATASANOS**

Rifle láser

Aguja de estimulantes

**FRANCOTIRADOR**

Rifle láser telescopico

**OGRETE**

Maza de energía

**TIRADOR**

Lanzallamas



Lanzagranadas



Rifle de plasma

**MATÓN**

Garrote pesado

**LIMPIATRINCHERAS**

Escudo

Escopeta

**SOLDADO**

Bayoneta

Rifle láser

**EJECUTOR**

Pistola bólter

