



## VULGRAR TRIMALDITO



LPA

▼ 2

MOV.

► 5"

SALV.

5+

HERIDAS

21

**NOMBRE****ATAQ. IMP. DAÑO****REGLAS DE ARMAS**

	Pirovientre (normal)	5	2+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 2", Saturación
	Pirovientre (chorro)	5	2+	3/3	Alcance 4", Buscadora (Ligero), Saturación
	Armas fusionadas	5	3+	4/5	Mecanizada*

Espagar los gloriosos dones: **GAMBITO ESTRATÉGICO** de una vez por batalla. Elige un marcador de objetivo que este agente controle para que obtenga una de tus fichas de Tecnomaleficio. No puede ser un marcador de objetivo en la zona de control de algún agente enemigo. Mientras ese marcador de objetivo esté en la zona de control de un agente enemigo, ese agente enemigo es afectado por tu regla de **TECNOMALEFICIO** elegida y una regla adicional determinada por tu **TECNOMALEFICIO**, como se lista debajo. No

puedes usar este **GAMBITO ESTRATÉGICO** si este agente está en la zona de control de un agente enemigo.

- Tuercecañón: No hay efecto adicional.
- Oxiúpas aullantes: Este **TECNOMALEFICIO** infinge 2 daños a ese agente enemigo (en lugar de 1).
- Vocoestática viral: Siempre que ese agente enemigo sea activado, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su activación.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

INFECTADO GELLERO, CAOS, MOLE DE PESADILLA, LÍDER, VULGRAR TRIMALDITO

40

## VULGRAR TRIMALDITO



LPA

▼ 2

MOV.

► 5"

SALV.

5+

HERIDAS

21

\*Mecanizada: Al final del paso de elegir agentes, si este agente es elegido para el despliegue, elige hasta dos de las siguientes mejoras o reglas de armas para que las tenga esta arma durante la batalla: sumar 1 al atributo Daño normal, sumar 1 al atributo Daño crítico, Brutal, Desgarradora, Equilibrada, Letal 5+.

## ENGENDRO ABOTARGADO



LPA

▼ 2

MOV.

► 5"

SALV.

5+

HERIDAS

20

**NOMBRE****ATAQ. IMP. DAÑO****REGLAS DE ARMAS**

	Tentáculos mutantes	5	4+	3/4	Alcance 3", Ráfaga 1"
	Garra y tentáculos mutantes (corte)	6	4+	3/4	-
	Garra y tentáculos mutantes (barrido)	4	4+	3/4	Barrido*

\*Barrido: Siempre que esta agente realiza una acción de **Combatir** y eliges este perfil de arma, si no resulta incapacitado, puede realizar inmediatamente a continuación una acción libre de **Combatir**, pero debes elegir este perfil de arma y solo puede combatir contra cada agente enemigo en su zona de control una vez por activación o reacción usando este perfil de arma. Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acciones, y puedes seguir realizando acciones libres de **Combatir** hasta que este agente resulte incapacitado o haya combatido contra cada agente enemigo en su zona de control.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

INFECTADO GELLERO, CAOS, MOLE DE PESADILLA, ENGENDRO ABOTARGADO

40

## ENGENDRO ABOTARGADO



LPA

▼ 2

MOV.

► 5"

SALV.

5+

HERIDAS

20

Agarre con tentáculos: Siempre que un agente enemigo vaya a realizar una acción de **Retroceder** estando en la zona de control de este agente, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6, sumando 1 al resultado si ese agente enemigo tiene un atributo Heridas de 8 o menos: con 4+, ese agente enemigo no puede realizar esa acción durante esa activación/reacción (los PA gastados no se recuperan).



## AULLACARNES



LPA **▼ 2** MOV. **5"** SALV. **5+** HERIDAS **20**

### NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Puño mutante y cuchilla (golpe cercenador)	1	3+	8/9	Letal 5+
Puño mutante y cuchilla (corte)	5	4+	5/6	-

**Chillidos horripilantes:** Mientras un agente enemigo esté a 3" o menos de este agente, tu oponente debe gastar 1 PA adicional para que ese agente enemigo realice la acción de **Recoger marcador** o acciones 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 está a 3" o menos de este agente. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulable con esto.

**INFECTADO GELLERO, CAOS, MOLE DE PESADILLA, AULLACARNES**

(40)

## ZANCATERRO



LPA **▼ 2** MOV. **5"** SALV. **5+** HERIDAS **20**

### NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Garra mutante	4	4+	6/7	Brutal
---------------	---	----	-----	--------

**Carga con púas:** Siempre que este agente termine de moverse durante una acción de **Cargar**, puedes infijir 1D3 daños a cada agente enemigo en su zona de control (tira por separado por cada uno).

**INFECTADO GELLERO, CAOS, MOLE DE PESADILLA, ZANCATERRO**

(40)

## MUTANTE



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

### NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Granada frag	4	4+	2/4	Alcance 6", Área 2", Limitada 1, Saturación
Hacha pesada	3	4+	4/5	Brutal
Arma improvisada	4	4+	3/4	Incesante

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

**Máscaras de Gellercausto:** Siempre que un dado de ataque vaya a infijir Daño crítico a este agente, puedes decidir que ese dado inflija Daño normal en su lugar.

**INFECTADO GELLERO, CAOS, MUTANTE**

(25)

## FERRONURGLETE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **6+** HERIDAS **3**

### NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Emanación infecta	4	4+	2/2	Alcance 6"
Pinzas infectas	3	4+	1/2	-

**Daémónico:** Cuando un agente dispare contra este agente, ignora la regla de arma Penetración.

**Pequeño:** Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos, ni realizar acciones únicas. Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté en cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, Terreno aventajado) salvo estar a 2" o menos.

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

**INFECTADO GELLERO, CAOS, FERRONURGLETE**

(25)



## MALDIPULGAS



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Proboscide chupasangres	2	4+	2/3	Desgarradora, Saciarse*

**\*Saciarse:** Siempre que este agente usa esta arma contra un agente herido, suma 1 al atributo Ataque de esta arma y tiene la regla de armas Letal 5+.

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

**INFECTADO GELLER, CAOS, ALIMAÑA MUTANTE, MALDIPULGA**

25

## ENJAMBRE CEGADOR



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Revoltear	5	6+	0/0	Alcance 6", Aturdidora
Aquijón	5	5+	1/2	Choque

**Activación en grupo:** Cuando este agente quede usado, debes activar a continuación otro agente. **ALIMAÑA MUTANTE**

activar a continuación otro agente **ALMANA MUTANTE INFECTADO GELLER** amigo apostado (si es posible) antes de que active tu oponente. En cuanto ese otro agente quede usado, tu oponente activa de manera normal (es decir, no puedes activar más de dos agentes sucesivos mediante esta regla).

**INFECTADO GELLERO, CAOS, ALIMAÑA MUTANTE, ENJAMBRE CEGADOR**

25

# PLAGUSANO



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Escupir ácido	4	4+	2/2	Alcance 6", 1" Devastadora 1, Penetración 1
 Fauces dentadas	2	4+	1/3	-

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

**Defunción cárstica:** Cuando este agente queda incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, tira 1D6 por separado por cada agente enemigo a 2" o menos del mismo y visible para él, con 4+, infinge 1 daño a ese agente.

**INFECCIÓN CELULAR CAOS ALUMNA MUTANTE PLAGASANO**

25

## NOTAS:



## COMANDO DE INFECTADOS GELLER

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

### AGENTES

» Cada agente **INFECTADO GELLER** de la siguiente lista:

- 1 VULGRAR TRIMALDITO
- 1 ENGENDRO ABOTARGADO
- 1 AULLACARNES
- 1 ZANCATERRO
- 4 FERRONURGLETES
- 1 **MUTANTE** con granada frag y hacha pesada
- 2 **MUTANTES** con granada frag y arma improvisada

Si has seleccionado el equipo de facción Alimañas mutantes:

» Un número especificado de agentes **INFECTADO GELLER** elegidos de la siguiente lista:

- **MALDIPULGA**
- **ENJAMBRE CEGADOR**
- **PLAGUSANO**

### Oxipúas aullantes

**Alcance de infección:** La zona de control de un agente **INFECTADO GELLER** amigo (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**).

**Síntoma:** Siempre que un agente enemigo combate o contraataca contra un agente **INFECTADO GELLER** amigo, si tu oponente descarta algún dado de ataque como fallo, infinge 1 daño al agente enemigo.

## INFECTADOS GELLER REGLA DE FACCIÓN

### TECNOMALEFICIO

La Viruela Geller es un insidioso tecnomaleficio que se infiltra en sistemas cogitadores y componentes mecánicos, esparciendo sus cuestionables dones sin previo aviso.

Al final del paso de elegir agentes, elige un **TECNOMALEFICIO** que obtendrán los agentes **INFECTADO GELLER** amigos durante esta batalla. Mientras un agente enemigo esté en el alcance de infección del **TECNOMALEFICIO** que elegiste, ese agente enemigo está afectado por el síntoma del **TECNOMALEFICIO** que elegiste. A continuación tienes cada **TECNOMALEFICIO**, su alcance de infección y su síntoma:

### Tuercecañón

**Alcance de infección:** A 2" o menos de un agente **INFECTADO GELLER** amigo (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**), o a 3" o menos de un agente **FERRONURGLETE INFECTADO GELLER** amigo.

**Síntoma:** Resta 1 al atributo Ataque de las armas a distancia de ese agente enemigo.

**CONTINÚA EN EL REVERSO** ►

### Vocoestática viral

**Alcance de infección:** A 3" o menos de un agente **INFECTADO GELLER** amigo (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**), o a 4" o menos de un agente **FERRONURGLETE INFECTADO GELLER** amigo.

**Síntoma:** No se puede sumar nada al atributo LPA de ese agente enemigo (retira todos los cambios positivos que tenga su atributo LPA).



## INFECTADOS GELLERO REGLA DE FACCIÓN

### ALIMAÑAS MUTANTES

Las diminutas alimañas se convierten en amenazas monstrosas bajo los efectos de la Viruela Geller, pero siguen siendo bichos que un guerrero entrenado puede ignorar.

Los agentes **ALIMAÑA MUTANTE** no pueden realizar acciones que no sean **Cargar**, **Combatir**, **Correr**, **Disparar**, **Reposicionarse** o **Retroceder**, ni usar armas que no figuren en su tarjeta de datos. Pueden realizar la acción de **Retroceder** por 1 PA menos.

Los agentes **ALIMAÑA MUTANTE** no pueden disputar marcadores o áreas de la zona de aniquilación y se ignoran para las operaciones de asesinato/eliminación de tu oponente (al quedar incapacitados, y al determinar tu número inicial de agentes). También se ignoran para condiciones de victoria que requieran que agentes "escapen", "sobrevivan" o queden incapacitados (si escapan/sobreviven/quedan incapacitados, al determinar cuántos agentes deben escapar/sobrevivir/quedan incapacitados, etc.).

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

## INFECTADOS GELLERO REGLA DE FACCIÓN

### MOLES DE PESADILLA

Los cuerpos de varios de los infectados se han hinchado y abotargado, convirtiéndolos en enormes criaturas retorcidas colmadas de bendiciones de Nurgle. Aunque esas mutaciones les hacen poderosos, estas monstruosidades son de movimientos torpes.

Cuando tu oponente elige un blanco válido, los agentes **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigos no pueden usar terreno ligero como cobertura. Esto puede permitir que un agente sea tomado como blanco (suponiendo que sea visible), pero no le niega la salvación por cobertura de la que disponga.

Los agentes **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigos no pueden realizar acciones únicas. Debes gastar 1 PA adicional para que los agentes **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigos (salvo **VULGRAR TRIMALDITO**) realicen acciones de **Recoger marcador** y de **misión** (salvo **Operar portillo**).

Los agentes pueden mover a través de agentes **ALIMAÑA MUTANTE**, y los agentes enemigos pueden moverse por su zona de control. Si solo hay agentes **ALIMAÑA MUTANTE** en su zona de control, los agentes enemigos pueden realizar acciones de **Cargar**, **Correr** y **Reposicionarse** sin impedimento, y al realizar una acción de **Cargar**, los agentes enemigos pueden abandonar la zona de control de agentes **ALIMAÑA MUTANTE**.

## INFECTADOS GELLERO REGLA DE FACCIÓN

### REPULSIVAMENTE RESISTENTES

Las monstruosas transformaciones que han sufrido estas moles brutales hacen que su aberrante fisiología sea increíblemente resistente al daño.

Siempre que un dado de ataque infinge un daño de 3 o más a un agente **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** o **MUTANTE INFECTADO GELLERO** amigo, tira 1D6: con 4+, resta 1 a ese daño infligido.



## INFECTADOS GELLERO ARDID DE ESTRATEGIA

### DETERMINACIÓN INFECTA

Las bendiciones de Nurgle provocan que el cuerpo se hinche y se ulceré, otorgando una resistencia antinatural.

Siempre que un agente dispare contra un agente **INFECTADO GELLERO** amigo (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**) que tenga una orden de trabarse, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

## INFECTADOS GELLERO ARDID DE ESTRATEGIA

### BENDICIÓN DE INFECCIÓN

Las propiedades mutágenas y la influencia corruptora de la Viruela Geller otorgan a los infectados una fuerza brutal y una determinación jubilosa.

Siempre que un agente **INFECTADO GELLERO** amigo combata o contraataque, puedes hacer una de las siguientes cosas:

- Si sacas tres o más fallos, puedes descartar uno de ellos para guardar otro como un éxito normal en su lugar.
- Si sacas tres o más éxitos, puedes descartar uno de tus fallos para guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico en su lugar.

## INFECTADOS GELLERO ARDID DE ESTRATEGIA

### ATRAÍDOS POR EL ZUMBIDO

El gentil zumbar de la maquinaria ejerce un efecto irresistible sobre los infectados, y los atrae como insectos a una luz brillante.

Elige un marcador de objetivo. Siempre que un agente **INFECTADO GELLERO** amigo realiza una acción de **Reposicionarse** o **Cargar** durante su activación, puedes usar esta regla. Si lo haces, suma 1" a su atributo Movimiento hasta el final de esa activación, pero debe terminar dicho movimiento a 2" o menos de ese marcador de objetivo.

## INFECTADOS GELLERO ARDID DE ESTRATEGIA

### EMANACIONES DE ÓXIDO

Las hinchadas Moles de Pesadilla rebosan infecciones, rodeadas por un aura de energía fétida que corrode y corrompe el arsenal de los atacantes cercanos.

Siempre que un agente **MOLE DE PESADILLA** **INFECTADO GELLERO** amigo combata, tu oponente no puede guardar los resultados de 3 como éxitos.



## INFECTADOS GELLERO ARDID DE TIROTEO

### TECNOLOGÍA REPULSIVA

Los zarcillos infecciosos de la Viruela Geller se extienden para corromper lo mecánico, haciendo que armas y maquinaria se vuelvan peligrosas para sus operarios.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo dispare contra un agente **INFECTADO GELLERO** amigo. Las armas a distancia de ese agente tienen la regla de armas Sobrecalentamiento hasta el final de esa secuencia; si el arma tiene ya esa regla de armas, cuando tu oponente tira 1D6 por dicha regla, puedes sumar o restar 1 al resultado. Ten en cuenta que en ese segundo caso, puedes esperar a ver el resultado de la tirada de Sobrecalentamiento de tu oponente antes de decidir si usar este ardid.

## INFECTADOS GELLERO ARDID DE TIROTEO

### IRRUMPIR

Los cuerpos enormes de las Moles de Pesadilla les permiten apartar de un empujón a enemigos y obstrucciones para llegar a su objetivo.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación o reacción de un agente **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigo, antes o después de que realice una acción. Durante esa activación/reacción:

- Puede mover a través de agentes enemigos y de su zona de control.
- Puede realizar acciones de **Cargar** y **Reposicionarse** aún estando en la zona de control de un agente enemigo, y al hacerlo puede abandonar la zona de control de dicho agente (pero luego se siguen aplicando los requisitos normales para ese movimiento).

## INFECTADOS GELLERO ARDID DE TIROTEO

### DEFUNCIÓN PÚTRIDA

Cuando un Infectado Geller perece, su cuerpo explota en una lluvia rancia que porta enfermedades y corroen todo lo que hay en su radio.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **INFECTADO GELLERO** amigo (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**) resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación. Infinge 1 daño (o en su lugar, 1D3 daños si ese agente amigo es una **MOLE DE PESADILLA**) a cada agente enemigo a 2" o menos de ese agente amigo y visible para él.

## INFECTADOS GELLERO ARDID DE TIROTEO

### ACOMETIDA TERRORÍFICA

Las Moles de Pesadilla pueden golpear sin pausa, a una velocidad aterradora.

Usa este ardid de tiroteo después de que un agente **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigo realiza una acción de **Combatir**, si no resulta incapacitado. Puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir** (y no hace falta que elijas al mismo agente enemigo para combatir contra él). Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acción.



## INFECTADOS GELLERO EQUIPO DE FACCIÓN

### ALIMAÑAS MUTANTES

Hinchadas y dotadas de una letalidad atroz por la Viruela Geller, ratas, gusanos y otras alimañas combaten junto a sus amos infectados.

Tras revelar esta opción de equipo, añade 4 agentes **ALIMAÑA MUTANTE INFECTADO GELLERO** a tu comando para esta batalla.

## INFECTADOS GELLERO EQUIPO DE FACCIÓN

### RESERVAS CONTAMINADAS

Mientras los defensores se preparan para repeler a los infectados, descubren que sus armas y equipo se degradan debido a la influencia corrosiva de la Viruela Geller.

Tras revelar esta opción de equipo, tira 2D6: con 7+, retira una de las opciones de equipo elegidas de tu oponente; en caso contrario, ese jugador retira una de sus propias opciones de equipo elegidas. No puede volver a elegir ese equipo durante la secuencia de juego (p. ej. en el paso de explorar de las Operaciones aprobadas). No puedes elegir esta opción de equipo tras el paso de elegir agentes.

## INFECTADOS GELLERO EQUIPO DE FACCIÓN

### SÍNTOMAS MUTADOS

Los efectos de la Viruela Geller son muchos y muy variados; algunos infectados exhiben múltiples mutaciones, cada una más grotesca que la anterior.

Una vez por batalla, cuando activas un agente **INFECTADO GELLERO** amigo, puedes elegir un **TECNOMALEFICIO** para que ese agente lo obtenga hasta el final del punto de inflexión (debe ser distinto de tu **TECNOMALEFICIO** ya existente). Ten en cuenta que si una regla menciona que un agente enemigo se ve afectado por la regla **TECNOMALEFICIO** que has elegido (p. ej., la regla Esparcir los gloriosos dones del agente **VULGRAR** trimaldito), también se verá afectado por tu regla **TECNOMALEFICIO** adicional.

## INFECTADOS GELLERO EQUIPO DE FACCIÓN

### FUELLES DE PLAGA

Como fusión de máquinas y mortales, las Moles de Pesadilla están cubiertas de tubos oxidados, cañerías y fuelles que eyectan nubles de vapores nocivos.

Siempre que un agente dispare contra un agente **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigo que esté a más de 6" de él, puedes guardar 1 de tus dados de defensa con un resultado de 3 como éxito normal en lugar de descartarlo.



## 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.<sup>er</sup> 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 plastiáceros 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 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 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 artíluguos 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, 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** ►

**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 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 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.



# INFECTADOS GELLER: 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

OCTUBRE 25

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, EMANACIONES DE ÓXIDO

Cambiar a:

“Siempre que un agente **INFECTADO GELLER** amiga **MOLE DE PESADILLA** amigo combata, tu oponente no puede guardar los resultados de 3 como éxitos”.

## ERRATAS ANTERIORES

### AGENTE FERRONURGLETE, REGLA PEQUEÑO

Cambia la segunda frase 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.**”

### AGENTE MALDIPULGA

Añade esta regla adicional:

Se añade la regla adicionar “Activación en grupo”.

### REGLA DE FACCIÓN, TECNOMALEFICIO

Cambiar a:

“Al final del paso de elegir agentes, elige un **TECNOMALEFICIO** que obtendrán los agentes **INFECTADO GELLER** amigas durante esta batalla. Mientras un agente enemigo esté dentro del alcance de infección del **TECNOMALEFICIO** elegido, ese agente enemigo está afectado por el síntoma del **TECNOMALEFICIO** elegido. Cada **TECNOMALEFICIO**, su alcance de infección, y su síntoma, se listan a continuación:

#### Tuercecañón

**Alcance de infección:** A 2” o menos de un agente **INFECTADO GELLER** amiga (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**), o a 3” o menos de un agente **FERRONURGLETE INFECTADO GELLER** amiga.

**Síntoma:** Resta 1 al atributo Ataque de las armas a distancia de ese agente enemigo.

#### Oxipúas aullantes

**Alcance de infección:** En la zona de control de un agente **INFECTADO GELLER** amiga (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**).

**Síntoma:** Siempre que un agente enemigo combata o contraataque contra un agente **INFECTADO GELLER** amiga, si tu oponente descarta algún dado de ataque como fallo, infinge 1 daño a ese agente enemigo.

#### Vocoestática viral

**Alcance de infección:** A 3” o menos de un agente **INFECTADO GELLER** amiga (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**), o a 4” o menos de un agente **FERRONURGLETE INFECTADO GELLER** amiga.

**Síntoma:** No se puede sumar nada al atributo LPA de ese agente enemigo (retira todos los cambios positivos que tenga su atributo LPA)”.

### REGLAS DE FACCIÓN, ALIMAÑAS MUTANTES

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por:

“También se ignoran a efectos de condiciones de victoria y de obtener PV si requiere que los agentes “escapen”, “sobrevivan” o queden incapacitados **por** agentes enemigos [...]”

### REGLA DE FACCIÓN, REPULSIVAMENTE RESISTENTES

Cambiar la parte relevante a:

“[...] tira 1D6: con 4+, resta 1 a ese daño infligido.”

## EQUIPO DE FACCIÓN, SÍNTOMAS MUTADOS

Cambia la frase final por:

"Ten en cuenta que si una regla menciona que un agente enemigo se ve afectado por la regla del **TECNOMALEFICIO** que elegiste (p.ej., Esparcir los gloriosos dones del agente **VULGRAR TRIMALDITO**), también se verá afectado por tu regla adicional de **TECNOMALEFICIO**.

## EQUIPO DE FACCIÓN, FUELLES DE PLAGA

Cambiar a:

"Siempre que un agente dispare contra un agente **MOLE DE PESADILLA INFECTADO GELLERO** amigo que esté a más de 6" de él, puedes guardar uno de tus dados de defensa con un resultado de 3 como un resultado normal en lugar de descartarlo."

## EQUIPO DE FACCIÓN, ALIMAÑAS MUTANTES

Cambiar a:

"Tras revelar esta opción de equipo, añade **4** agentes **ALIMAÑA MUTANTE INFECTADO GELLERO** a tu comando para esta batalla. **Puedes elegir este equipo hasta 2 veces por batalla**".

## ARDIDES DE TIROTEO, DEFUNCIÓN PÚTRIDA

Añade este texto al final de la primera frase:

"Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **INFECTADO GELLERO** amigo (salvo **ALIMAÑA MUTANTE**) resulte incapacitado, **antes de retirarlo de la zona de aniquilación**."

## ARDIDES DE ESTRATEGIA, ATRAÍDOS POR EL ZUMBIDO

Cambia la parte relevante de la última frase por:

"[...] pero debe acabar ese movimiento **a 2"** o menos de ese marcador de objetivo".

## ARDIDES DE ESTRATEGIA, BENDICIÓN DE INFECCIÓN

Cambiar a:

"Siempre que un agente **INFECTADOS GELLERO** amigo combata o contraataque, **puedes hacer 1 de las siguientes opciones:**

- **Si** sacas tres o más fallos en la tirada, puedes descartar uno de ellos para guardar el otro como un éxito normal en su lugar.
- **Si** sacas tres o más éxitos, puedes descartar uno de tus fallos para guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico en su lugar".

# AGENTES INFECTADOS GELLER

2

Corrompidos por una repulsiva aflicción tecnoorgánica, los Infectados Geller son horripilantes mezclas de carne, maquinaria y enfermedades rampantes. La mayoría de estos seres atroces empezaron siendo siervos leales del Dios Emperador, pero eso ha quedado atrás, purgado por enfermedades sobrenaturales y una compulsión por esparcir su infección por las estrellas.



## VULGRAR TRIMALDITO

Antaño, este horror corpulento era el jefe del personal de calderas de la Nueva Aurora. Ahora, él y otros similares se han convertido en monstruos hinchados, fusionados con sus camaradas de mayor confianza y con las máquinas corruptas que antaño cuidaban.

## ENGENDRO ABOTARGADO

Se dice que los Engendros Abotargados son seres nacidos de la pesadilla más oscura, que gotean agua cenagosa con cada pisada. Sus masas de tentáculos agitados arrancan todo lo que hay cerca, y arrastran a víctimas entre gritos hacia la fétida prisión de sus cuerpos hinchados.

## AULLACARNES

Armados con utensilios de matanza, un coro de docenas de bocas chillonas acompaña a los Aullacarnes a la pelea. Con un hambre voraz de llenar sus muchas fauces con carne ensangrentada y maquinaria chispeante, caen sobre el enemigo como un terror nocturno encarnado.

**“VENIMOS DE LAS TINIEBLAS, REPTA QUE TE REPTA. ARRASTRANDO LOS PIES, GIMIENDO Y RIENDO. TENEMOS FUEGO EN EL VIENTRE Y PUS EN EL CEREBRO, Y NUESTRAS PRESAS ESTÁN LLENAS DE MIEDO. CORRED, CORRED, NO PODRÉIS ESCAPAR. YA ESTAMOS AQUÍII...”**

- Cántico del Carnicero Balbupastoso



## ZANCATERRO

Estas Moles de Pesadilla muestran señales repugnantes de infestación. Extremidades y cabezas insectiles brotan de sus cuerpos mutantes, agitándose con macabra vida propia. Enfrentarse a tan robusta criatura supone la muerte, pues atacan con un salvajismo febril.

## MUTANTE

La Viruela Geller provoca cambios atroces en sus víctimas, matándoles los nervios y retorciéndoles los cuerpos en formas repugnantes y peligrosas. Fusionados con trozos de máquinas averiadas y piezas de metal robadas, se lanzan al combate con rugidos cargados de estática.

## FERRONURGLETE

Estos depravados duendecillos de plaga saltan y ríen mientras infestan las filas enemigas. Su presencia causa estragos tecnológicos, y les encanta enterrar a sus víctimas en una montaña que muerde y hace payasadas por la gloria del Abuelo Nurgle.

**“DEBEMOS ESPARCIR NUESTROS DONES GLORIOSOS.**

**AQUELLOS DISPUESTOS A ACEPTAR LA DADIVOSA VIRUELA GELLER DEBEN ARRODILLARSE ANTE LA MÁQUINA Y RENACERÁN.**

**LOS QUE RECHAZAN ESTOS GRANDES OBSEQUIOS DEBERÁN MORIR.”**

- Vulgrar Trimaldito,  
amo retorcido de los Infectados Geller

# COMANDO DE INFECTADOS GELLER



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

Ten en cuenta que, salvo **ALIMAÑAS MUTANTES**, no eliges a tus agentes de una lista; los agentes de este comando son fijos.

## AGENTES

- ✓ Cada agente **INFECTADO GELLER** de la siguiente lista:
  - 1 **VULGRAR TRIMALDITO INFECTADO GELLER**
  - 1 **ENGENDRO ABOTARGADO INFECTADO GELLER**
  - 1 **AULLACARNES INFECTADO GELLER**
  - 1 **ZANCATERROR INFECTADO GELLER**
  - 4 **FERRONURGLETES INFECTADO GELLER**
  - 1 **MUTANTE INFECTADO GELLER** con granada frag y hacha pesada
  - 2 **MUTANTES INFECTADO GELLER** con granada frag y arma improvisada

Si has seleccionado el equipo de facción Alimañas mutantes:

- ✓ Un número especificado de agentes **INFECTADO GELLER** elegidos de la siguiente lista:
  - **MALDIPULGA**
  - **ENJAMBRE CEGADOR**
  - **PLAGUSANO**

## ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y DESTRUIR

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

## VULGRAR TRIMALDITO



## ENGENDRO ABOTARGADO



**AULLACARNES****ZANCATERROR****MUTANTE****FERRONURGLETE**

**MALDIPULGA****ENJAMBRE CEGADOR****PLAGUSANO**