



HECHICERO DEL DESTINO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Projecil de condenación	4	3+	4/2	PSÍQUICA, Devastadora 2, Letal 5+
Pistola bólter infierno	4	3+	3/4	Alcance 6", Penetración 1
Pistola de llamas disformes	4	2+	3/3	Alcance 6", Penetración 1, Ráfaga 1"
Bastón de psicofuerza	4	3+	4/6	PSÍQUICA, Choque
Khopesh prosperiano	4	3+	4/6	Equilibrada, Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

AQUELARRE DISFORME, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, HECHICERO, DESTINO

(32)

HECHICERO DEL DESTINO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

PROTECCIÓN DEL DESTINO	1PA	SABOTEAR DESTINO	1PA
<p>► PSÍQUICA. Elige un agente AQUELARRE DISFORME amigo visible para este agente. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice de nuevo esta acción (lo que ocurra antes), siempre que un agente dispare contra ese agente elegido, puedes repetir cualesquiera de tus dados de defensa.</p> <p>◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.</p>		<p>► PSÍQUICA. Elige un agente enemigo a 9" o menos de este agente y visible para él. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice de nuevo esta acción (lo que ocurra antes), siempre que ese agente enemigo dispare, combata o contraataque, tu oponente debe repetir sus dados de ataque con un resultado de 6, y al determinar el control de un marcador, el atributo LPA del agente enemigo se considera 1 menos de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulable con esto.</p> <p>◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.</p>	
LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►			

HECHICERO TEMPÍREO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Descarga de flujo	4	3+	3/4	PSÍQUICA, Área 2", Desgarradora
Pistola bólter infierno	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 1
Pistola de llamas disformes	4	2+	3/3	Alcance 6", Penetración 1, Ráfaga 1"
Bastón de psicofuerza	4	3+	4/6	PSÍQUICA, Choque
Khopesh prosperiano	4	3+	4/6	Equilibrada, Letal 5+

RITUAL DE RECONSTITUCIÓN	1PA
<p>► PSÍQUICA. Elige un agente AQUELARRE DISFORME amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente recupera hasta un máximo de 2D3 heridas perdidas.</p> <p>◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de algún agente enemigo, o si algún agente amigo realizó esta acción en este punto de inflexión.</p>	

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

AQUELARRE DISFORME, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, HECHICERO, TEMPÍREO

(32)

HECHICERO TEMPÍREO



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 15

FLUJO TEMPORAL	1PA
<p>► PSÍQUICA. Elige un agente AQUELARRE DISFORME amigo a 6" o menos de este agente y visible para él, y coloca tu marcador de Flujo temporal en la zona de control de dicho agente.</p>	
<p>► Al final de la siguiente activación de ese agente, si no ha resultado incapacitado y sigue estando completamente a 6" o menos de tu marcador de Flujo temporal, retira ese agente de la zona de aniquilación y vuelve a colocarlo en una ubicación en que pueda ser colocado y de modo que tenga tu marcador de Flujo temporal en su zona de control (o tan cerca como sea posible). A continuación, retira tu marcador de Flujo temporal de la zona de aniquilación. Si el agente no está completamente a 6" o menos de tu marcador de Flujo temporal (incluso si está incapacitado), retira el marcador de la zona de aniquilación.</p>	
<p>◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si tu marcador de Flujo temporal está actualmente en la zona de aniquilación.</p>	



HECHICERO DEL FUEGO DISFORME



LPA ▼3 MOV. ➡6" SALV. 3+ HERIDAS 15

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Tormenta de fuego	5	4+	2/3	PSÍQUICA, Buscadora (Ligero), Ráfaga 2", Saturación
Pistola bólter infierno	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 1
Quemar mente	5	4+	1/1	PSÍQUICA, Buscadora (Ligero), Letal 5+, Saturación, Quemar mente*
Pistola de llamas disformes	4	2+	3/3	Alcance 6", Penetración 1, Ráfaga 1"
Bastón de psicofuerza	4	3+	4/6	PSÍQUICA, Choque
Khophesh prosperiano	4	3+	4/6	Equilibrada, Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

AQUELARRE DISFORME, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, HECHICERO, FUEGO DISFORME

(32)

HECHICERO DEL FUEGO DISFORME



LPA ▼3 MOV. ➡6" SALV. 3+ HERIDAS 15

* **Quemar mente:** En el paso de Resolver dados de ataque, si infinges daño con algún éxito crítico, el agente contra el que se usa esta arma gana una de tus fichas de Quemar mente (si no tiene una ya) hasta el final de su siguiente activación, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo use de nuevo esta arma (lo que ocurre antes). Mientras un agente tenga una de tus fichas de Quemar mente, empeora en 1 el atributo Impactar de sus armas (esto no se acumula con estar lesionado).

PRENDER

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice de nuevo esta acción (lo que ocurre antes), ese agente enemigo obtiene una de tus fichas de Prender (si no tiene una ya). Cuando un agente AQUELARRE DISFORME amigo dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Prender, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Incesante.

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

TIRADOR MARINE RÚBRICA



LPA ▼3 MOV. ➡5" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cañón cosechaalmas (concentrado)	5	3+	4/5	Penetración 1
Cañón cosechaalmas (barrido)	4	3+	4/5	Penetración 1, Ráfaga 1"
Lanzallamas disforme	4	2+	4/4	Alcance 8", Penetración 1, Ráfaga 2", Saturación
Puños	3	3+	3/4	-

Autómata hechizado: Siempre que este agente es activado, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de esa activación a menos que haya un agente HECHICERO AQUELARRE DISFORME a 9" o menos de él.

AQUELARRE DISFORME, CAOS, ASTARTES HEREJES, MARINE RÚBRICA, TIRADOR

(32)

PORTAICONO MARINE RÚBRICA



LPA ▼3 MOV. ➡5" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bólter infierno	4	3+	3/4	Penetración 1
Puños	3	3+	3/4	-

Autómata hechizado: Siempre que este agente es activado, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de esa activación a menos que haya un agente HECHICERO AQUELARRE DISFORME a 9" o menos de él.

Portador del icono: Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuese 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

AQUELARRE DISFORME, CAOS, ASTARTES HEREJES, MARINE RÚBRICA, PORTAICONO

(32)



COMBATIENTE MARINE RÚBRICA



LPA ▼3 MOV. ▶5" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Bólter infierno	4	3+	3/4	Penetración 1
Puños	3	3+	3/4	-

Autómata hechizado: Siempre que este agente es activado, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de esa activación a menos que haya un agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** a 9" o menos de él.

Lento y decidido: Cuando este agente dispara, si no ha realizado acciones de **Cargar** o **Reposicionarse** durante la activación, o si es una reacción, sus armas a distancia tienen la regla de armas **Incesante**. Ten en cuenta que este agente no tiene prohibido realizar dichas acciones tras disparar.

AQUELARRE DISFORME, CAOS, ASTARTES HEREJES, MARINE RÚBRICA, COMBATIENTE (32)

CAMPEÓN TZAANGOR



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. 5+ HERIDAS 10

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Gran hacha	4	3+	4/5	Brutal, Letal 5+
Espadón	4	3+	4/5	Desgarradora, Letal 5+

Brutalidad salvaje: La primera vez que este agente realice una acción de **Combatir** durante cada una de sus activaciones, si no resulta incapacitado, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir** a continuación (y no hace falta que elijas al mismo agente enemigo para combatir contra él). Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acción.

AQUELARRE DISFORME, CAOS, TZAANGOR, CAMPEÓN (32)

PORTACUERNO TZAANGOR



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. 5+ HERIDAS 9

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Daga	4	4+	3/5	-
------	---	----	-----	---

CUERNO DE LA MANADA OPA

► Hasta el Paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, suma 1" al atributo Movimiento de los agentes **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME** amigos.

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

AQUELARRE DISFORME, CAOS, TZAANGOR, PORTACUERNO (32)

PORTAICONO TZAANGOR



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. 5+ HERIDAS 9

NOMBRE ATAQ. IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Daga	4	4+	3/5	-
------	---	----	-----	---

Estandarte del rebaño: Siempre que un dado de ataque infila un Daño normal de 3 o más a un agente **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME** amigo que esté a 3" o menos de este agente y sea visible para él, resta 1 a ese daño infligido.

Portador del icono: Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuese 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

AQUELARRE DISFORME, CAOS, TZAANGOR, PORTAICONO (32)



COMBATIENTE TZAANGOR



LPA

▼ 2

MOV.

↗ 6"

SALV.

盾 5+

HERIDAS

火 9

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🗡 Espada sierra	4	4+	4/5	-
🛡 Arma y escudo de Tzaangor	4	4+	3/4	Escudo*
⚔ Armas de Tzaangor	4	4+	4/5	Equilibrada

Cazadores de reliquias: Una vez por batalla, un agente **COMBATIENTE TZAANGOR AQUELARRE DISFORME** amigo puede realizar una acción de **Recoger marcador**, **Colocar marcador** o acción de misión por 1 PA menos si dicho agente amigo está en el territorio de tu oponente.

*Escudo: Este agente tiene un atributo Salvación de 4+, y cuando este agente combata o contraataque con esta arma, cada uno de tus bloqueos puede asignarse para bloquear dos éxitos sin resolver (en lugar de uno).

AQUELARRE DISFORME, CAOS, TZAANGOR, COMBATIENTE

32

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO AQUELARRE DISFORME

ARQUETIPO: RECONOCIMIENTO, SEGURIDAD

AGENTES

- ↳ 5 agentes **AQUELARRE DISFORME** elegidos de la siguiente lista:
- **HECHICERO DEL DESTINO**¹
 - **HECHICERO TEMPÍREO**¹
 - **HECHICERO DEL FUEGO DISFORME**¹
 - **TIRADOR MARINE RÚBRICA** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas disforme; puños
 - Cañón cosechaalmas²; puños
 - **PORTAICONO MARINE RÚBRICA**
 - **COMBATIENTE MARINE RÚBRICA**
 - **CAMPEÓN TZAANGOR**³ con una de las siguientes opciones:
 - Gran hacha
 - Espadón
 - **PORTACUERNO TZAANGOR**³
 - **PORTAICONO TZAANGOR**³
 - **COMBATIENTE TZAANGOR**³ con una de las siguientes opciones:
 - Armas de Tzaangor
 - Arma y escudo de Tzaangor
 - Pistola automática; espada sierra

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

AQUELARRE DISFORME REGLA DE FACCIÓN

DONES DE TZEENTCH

Los Hechiceros de un Aquelarre Disforme son seguidores dedicados de Tzeentch, y han obtenido grandes dones de su dios patrón; desde mutaciones beneficiosas a conocimientos diabólicos.

Cuando elijas a un agente **HECHICERO** para la batalla, debes elegir un **DON DE TZEENTCH** (ver abajo) para que tenga durante esta batalla. No puedes elegir cada **DON DE TZEENTCH** más de una vez por batalla.

Visión incorpórea

Los Hechiceros de los Mil Hijos pueden percibir las energías empíreas que emiten las criaturas vivas.

Las armas a distancia de este agente tienen la regla de armas Saturación. Cuando este agente dispara, los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

Caminante temporal

Hay pocos dones más espléndidos que dominar el tiempo.

Suma 1" al atributo Movimiento de este agente.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

¹ Con bastón de psicofuerza, las armas **PSÍQUICAS** de su hoja de datos y una de las siguientes opciones:

- Pistola bólter infierno
- Khopesh prosperiano
- Pistola de llamas disformes²

² Tu comando solo puede incluir hasta una pistola de llamas disformes y hasta un cañón cosechaalmas.

³ Estos agentes cuentan como media opción cada uno, lo que significa que puedes elegir ambos a la vez y se les considera una única elección en total.

Debes elegir por lo menos 1 agente **HECHICERO** amigo. Salvo agentes **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

Ecos de la Disformidad

La capacidad de predecir el futuro permite mayores respuestas ante los movimientos enemigos.

Una vez por batalla, cuando reaccionas con este agente, puedes cambiar su orden, y este puede realizar una acción de 1PA adicional gratis durante esa reacción, pero ambas acciones deben ser distintas.

Hinchazón disforme

Un influjo de energía disforme otorga ímpetu a los golpes cuerpo a cuerpo.

Suma 1 al atributo Daño normal de las armas de combate de este agente.

Apéndice mutante

Aunque puedan tener un aspecto horripilante, las extremidades adicionales son sin duda muy útiles.

Que haya un agente enemigo en la zona de control de este agente no le impide realizar la acción de **Recoger marcador** o acciones de misión. Una vez por activación, este agente puede realizar una acción de **Recoger marcador**, **Colocar marcador** o de misión por 1 PA menos.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►



Vuelo inmaterial

El recipiente es elusivo pues es capaz de volar. Una vez por punto de inflexión, cuando este agente realice una acción de **Cargar** o **Reposicionarse** durante su activación, puede **VOLAR**. Si lo hace, no lo muevas. En su lugar, retíralo de la zona de aniquilación y vuelve a colocarlo completamente a una distancia horizontal igual o menor a su atributo Movimiento de su ubicación original. En una zona de aniquilación que utilice las reglas de combate cerrado (p.ej. la Zona de aniquilación: Mundo Necrópolis), esta distancia no puede medirse por encima ni a través de terreno de Muro, y el agente no puede colocarse en el lado opuesto de un punto de acceso (es decir, no puede **VOLAR** a través de una escotilla abierta). Ten en cuenta que no gana distancia adicional al realizar acciones de **Cargar**. Debe ser desplegado en una ubicación en la que pueda ser colocado y, a menos que la acción sea de **Cargar**, no puede ser desplegado dentro de la zona de control de un agente enemigo.

Giro del destino

No hay mayor don que doblegar el destino a voluntad. Las armas a distancia **PSÍQUICAS** de este agente tienen la regla de armas Críticos de penetración 1.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

Bombardeo astral

Los que están verdaderamente bendecidos se sacian con el poder entrópico de la disiformidad, y blanden sus energías destructivas sin reparo.

Elige una de las armas a distancia **PSÍQUICAS** de este agente. Esa arma tiene la regla de armas Devastadora 1. Si eliges un proyectil de condenación, su regla de armas Devastadora 2 se sustituye por 2" Devastadora 2.

Si eliges tormenta de fuego o quemar mente (**HECHICERO DEL FUEGO DISFORME**), cuando ese agente realiza la acción de Disparar, elige la regla de arma Buscadora Ligero o Devastadora 1. Esa armas tendrá esa regla hasta el final de la acción (no puede tener ambas).

Maestro del Immaterium

El don del conocimiento arcano prohibido otorga a su poseedor una potencia psíquica aterradora.

Suma 3" a los requisitos de distancia de las acciones **PSÍQUICAS** de este agente que tenga un requisito de distancia.

Recuerda que, con respecto a la acción Flujo temporal del **HECHICERO TEMPÍREO**, este don solo afecta a la distancia del primer efecto de esa regla

AQUELARRE DISFORME REGLA DE FACCIÓN

ASTARTES

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

Durante la activación de cada agente **ASTARTES HEREJES AQUELARRE DISFORME** amigo, este puede realizar o bien dos acciones de **Combatir**, o bien dos acciones de **Disparar**. Si son dos acciones de **Disparar** y se elige un cañón cosechaalmas o un lanzallamas disforme para ambas, debe gastarse 1 PA adicional en la segunda acción. No puedes elegir la misma arma a distancia **PSÍQUICA** más de una vez por activación.

Cada agente **ASTARTES HEREJES AQUELARRE DISFORME** amigo puede reaccionar sin importar cuál sea su orden.

AQUELARRE DISFORME ARDID DE ESTRATEGIA

PROTECCIÓN ETÉREA

Los Hechiceros de los Mil Hijos protegen a sus guerreros con hechizos, cubriéndolos con una barrera de psicofuerza.

Siempre que un agente dispare contra un agente **AQUELARRE DISFORME** amigo, las armas con la regla de arma Penetración 1 tienen, en su lugar, la regla Críticos de penetración 1.



AQUELARRE DISFORME ARDID DE ESTRATEGIA

EL DESTINO ES MI ARMA

Manipulando las hebras del destino, un Hechicero puede frenar el arma de un adversario, o asegurar que sus guerreros acierten un golpe letal.

Tira dos D6 y guárdalos (déjalos a un lado). En la siguiente fase de tiroteo, cuando un agente dispare, combata o contraataque, después de que tú o tu oponente tiréis dados de ataque pero antes de repetir tiradas, puedes usar uno de tus dados guardados para reemplazar uno de los D6 tirados en esa secuencia (tuyo o de tu oponente); esos dados de reemplazo no pueden repetirse y se descarta al final de la secuencia. A continuación, si el resultado combinado de ambos dados guardados era menor que 9, descarta el otro dado. No puedes usar más de un dado guardado por secuencia. Descarta los dados guardados restantes al final del punto de inflexión.

AQUELARRE DISFORME ARDID DE ESTRATEGIA

HERMANDAD DE HECHICEROS

Al formar cónclaves ligados por sangre y magia, los Hechiceros de los Mil Hijos amplifican en gran medida la potencia de sus poderes psíquicos.

Las armas **PSÍQUICAS** de los agentes **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigos tienen la regla de armas Equilibrada si hay otro **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigo a 9" o menos de ese agente.

AQUELARRE DISFORME ARDID DE ESTRATEGIA

REBAÑO SALVAJE

Aunque su forma es bestial, los Tzaangors poseen una gran astucia que complementa su salvajismo, especialmente al luchar en presencia de un poderoso Hechicero.

Las armas de combate de los agentes **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME** tienen la regla de armas Certera 1. Cuando un agente **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME** amigo es asistido por un agente **AQUELARRE DISFORME** amigo, o combate estando a 6" o menos de un agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigo y siendo visible para él, las armas de combate de ese agente **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME** amigo tienen también la regla de armas Severa.

AQUELARRE DISFORME ARDID DE TIROTEO

TODO ES POLVO

Los Rubricae ya no son guerreros de carne y hueso, y por tanto poseen una robustez antinatural.

Usa este ardid de tiroteo cuando un dado de ataque infinge Daño normal a un agente **MARINE RÚBRICA AQUELARRE DISFORME** amigo. Reduce en 1 el daño que infinge ese dado.



AQUELARRE DISFORME[•] ARDID DE TIROTEO

PLAN CAPRICHOSO

Los Hechiceros pasan de escaramuza a tiroteo con tal de hacer avanzar sus planes incomprensibles, y ni los enemigos más perceptivos logran descifrar sus metas e intenciones.

Usa este ardid de tiroteo al final de la activación de un agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME[•]** amigo. Ese agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** (aunque haya realizado una acción que le impide realizar acciones de **Correr**), o en lugar de eso puedes cambiarle la orden.

AQUELARRE DISFORME[•] ARDID DE TIROTEO

CÁBALA PSÍQUICA

Al hacer acopio conjunto de sus poderes, un aquelarre de Hechiceros comparte su saber, lo que vuelve aún más letales sus poderes psíquicos.

Usa este ardid de tiroteo cuando se activa un agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME[•]** amigo. Elige otro agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME[•]** amigo a 9" o menos del primero y visible para él, luego elige una de las acciones únicas **PSÍQUICAS** o armas a distancia **PSÍQUICAS** de ese segundo agente amigo; el primer agente amigo tiene dicha acción única o arma a distancia hasta el final de su activación.

No puedes elegir un arma a distancia **PSÍQUICA** que haya usado ese otro agente amigo durante este punto de inflexión, y ese otro agente amigo no puede usar el arma elegida durante este punto de inflexión.

AQUELARRE DISFORME[•] ARDID DE TIROTEO

REBAÑO MUTANTE

Los rebaños de Tzaangors comparten una comprensión instintiva, y coordinan sus ataques con una precisión inquietante.

Usa este ardid de tiroteo cuando actives un agente **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME[•]**. Elige otro agente **TZAANGOR AQUELARRE DISFORME[•]** amigo apostado a 2" o menos de ese agente y visible para él para que se active al mismo tiempo. Completa sus activaciones una acción tras otra, en cualquier orden.

AQUELARRE DISFORME[•] EQUIPO DE FACCIÓN

BALAS HECHIZADAS

Los maleficios colocados y las magias negras conjuradas sobre balas de pistola automática y bólter amplifican su letalidad.

Los bólteres infierno, pistolas bólter infierno y pistolas automáticas de los agentes **AQUELARRE DISFORME[•]** amigos tienen la regla de armas Devastadora 1.



AQUELARRE DISFORME EQUIPO DE FACCIÓN

ARMAS FAUCESDAEMÓNICAS

Las armas de los Rubricae han mutado por los milenios sumergidas en el immaterium. Bocas daemónicas brotan alrededor de los cañones, y sus picos afilados sirven como armas de combate.

Suma 1 al atributo Ataque de las armas de combate de agentes **MARINE RÚBRICA AQUELARRE DISFORME** amigos. Cuando un agente **MARINE RÚBRICA AQUELARRE DISFORME** amigo contraataca, sus armas de combate tienen la regla de armas Certera 1.

AQUELARRE DISFORME EQUIPO DE FACCIÓN

TÚNICAS ARCANAS

Poderosas salvaguardas defensivas en las túnicas de los Hechiceros les permiten desviar ataques, o absorber la fuerza de los golpes más poderosos.

Una vez por punto de inflexión, cuando un dado de ataque vaya a inflictir Daño crítico a un agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigo, puedes decidir que ese dado inflija Daño normal en su lugar. No puedes usar esta regla más de una vez por punto de inflexión para cada agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigo.

AQUELARRE DISFORME EQUIPO DE FACCIÓN

PERGAMINOS DE HECHICERÍA

Los raros y peligrosos pergaminos extraídos de las cámaras de Próspero permiten a los Hechiceros implorar a Tzeentch poderes aún mayores.

Una vez por batalla, cuando un agente **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigo sea activado o reaccione, puedes elegir un **DON DE TZEENTCH** diferente al que tenga. Dicho agente lo tendrá hasta el final de la batalla (pierde el que tenía previamente). No puedes elegir un **DON DE TZEENTCH** que tenga otro agente amigo. Ten en cuenta que si usas esta regla cuando un agente amigo reacciona y seleccionas Ecos de la Disformidad, puede usarse inmediatamente para cambiar la orden del agente y que este realice una acción libre durante la reacción.

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, punto 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 plastiacer 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.^{er} Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artílugos 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. Despues 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.

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.

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

NOTAS:



AQUELARRE DISFORME: 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.

AGENTES HECHICERO DEL DESTINO, HECHICERO TEMPÍREO, HECHICERO DEL FUEGO DISFORME, ATRIBUTOS DE AGENTE

Cambia su atributo Heridas a “15”.

“Debes elegir por lo menos 1 agente **HECHICERO** amigo,**y 1 de tus agentes HECHICERO elegidos debe tener la clave LÍDER para esta batalla**. Suma 1 al atributo Heridas de ese agente **LÍDER para esta batalla**: Salvo agentes **COMBATIENTE y TIRADOR**, tu comando solo puede incluir 1 de cada uno de los agentes de esta lista. **Tu comando solo puede incluir hasta 2 agentes TIRADOR**”.

AGENTE COMBATIENTE TZAANGOR, ARMA PISTOLA AUTOMÁTICA

Añade la regla “Alcance 8”.

REGLAS DE FACCIÓN, DONES DE TZEENTCH, BOMBARDEO ASTRAL

Añade este texto al final del primer párrafo...

“Si eliges seleccionas Tormenta de fuego o Quemar mente (**HECHICERO DEL FUEGO DISFORME**), siempre que ese agente realice la acción de **Disparar**, elige la regla de arma Buscadora Ligero o Devastadora 1. Esa arma la tiene hasta el final de la acción (no puede tener ambas).”

REGLA DE FACCIÓN DONES DE TZEENTCH, MAESTRO DEL IMMATERIUM

Añade este texto al final:

“Ten en cuenta que para la acción **Flujo Temporal** del **HECHICERO TEMPÍREO**, este don solo afecta a la distancia en el primer efecto de esa regla.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, EL DESTINO ES MI ARMA

Cambia la parte relevante de la segunda frase por “[...] esos dados de reemplazo no pueden **cambiarse**, repetirse, **ni guardarse como éxitos o éxitos críticos si no lo son**, y se descartan al final de esa secuencia”.

OCTUBRE 25

SELECCIÓN DE COMANDO

Cambia el punto de flecha a:

“5 agentes **AQUELARRE DISFORME** elegidos de esta lista:”

Borra la parte relevante del primer párrafo:

“Debes elegir por lo menos 1 agente **HECHICERO** amigo,**y 1 de tus agentes HECHICERO elegidos debe tener la clave LÍDER para esta batalla**. Suma 1 al atributo Heridas de ese agente **LÍDER para esta batalla**: Salvo agentes **COMBATIENTE y TIRADOR**, tu comando solo puede incluir 1 de cada uno de los agentes de esta lista. **Tu comando solo puede incluir hasta 2 agentes TIRADOR**”.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, PROTECCIÓN ETÉREA

Cambiar a:

“Siempre que un agente dispare a un agente **AQUELARRE DISFORME** amigo, **las armas con la regla de arma Penetración 1 tienen en su lugar la regla de arma Críticos de penetración 1**.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, HERMANDAD DE HECHICEROS

Elimina la parte relevante:

“[...] Las armas **PSÍQUICA** tienen la regla de armas Equilibrada, **o la regla de arma Incisante en su lugar** si hay otro **HECHICERO AQUELARRE DISFORME** amigo [...]”

ARDIDES DE TIROTEO, CÁBALA PSÍQUICA

Añade este texto al final del primer párrafo...

“No puedes elegir un arma a distancia **PSÍQUICA** que haya sido usada por ese otro agente amigo durante este punto de inflexión, y ese otro agente amigo no puede usar el arma elegida durante este punto de inflexión.”

ARDIDES DE TIROTEO, PLAN CAPRICHOSO

Cambia la última frase a:

“Ese agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** (aunque haya realizado una acción que le impide realizar acciones de **Correr**), **y/o en lugar de eso** puedes cambiarle la orden.”

AGENTE HECHICERO DEL DESTINO, ARMA PROYECTIL DE CONDENACIÓN

Cambia el atributo Daño a “4/2”.

AGENTE HECHICERO DEL FUEGO DISFORME, ARMA QUEMAR MENTE

“Regla de arma “Buscadora” cambiada a “Buscadora (Ligero)”.

AGENTE HECHICERO DEL FUEGO DISFORME, ACCIÓN PRENDER

Cambiar la parte relevante de la cuarta frase del efecto a:
“[...] las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Incesante”.

AGENTE HECHICERO TEMPÍREO, ACCIÓN RITUAL DE RECONSTITUCIÓN

Cambia la condición a:

“Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, ni si un agente amigo ya ha realizado esta acción durante este punto de inflexión”.

AGENTES HECHICERO, ARMA KHOPESH PROSPERIANO

Cambia su atributo Atq a “4”.

Añadida regla de arma “Equilibrada”.

AGENTES TIRADOR MARINE RÚBRICA, PORTAICONO MARINE RÚBRICA, Y COMBATIENTE MARINE RÚBRICA

Cambia su atributo Salvación a “3+”

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Para el ardid de tiroteo Cábala psíquica, ¿el agente HECHICERO obtiene también cualquier beneficio que el otro agente HECHICERO tenga por la regla de facción Dones de Tzeentch (p.ej., Giro del destino)?

R: No.

AGENTE PORTAICONO TZAANGOR, REGLA ESTANDARTE DEL REBAÑO

Cambiar la parte relevante a:

“Siempre que un dado de ataque inflija daño normal de 3 o más [...]”

AGENTE COMBATIENTE TZAANGOR, REGLA CAZADORES DE RELIQUIAS

Cambiar la parte relevante a:

“1 vez por batalla, [...]”

EQUIPO DE FACCIÓN, TÚNICAS ARCANAS

Cambiar a:

“1 vez por punto de inflexión, siempre que un dado de ataque vaya a infligir daño crítico a un agente HECHICERO AQUELARRE DISFORME amigo, puedes usar esta regla. Si lo haces, ese dado de ataque inflige daño normal en su lugar. No puedes usar esta regla más de 1 vez por punto de inflexión para cada agente HECHICERO AQUELARRE DISFORME amigo”.

EQUIPO DE FACCIÓN, PERGAMINOS DE HECHICERÍA

Cambiar las dos primeras frases por:

“1 vez por batalla, cuando un agente HECHICERO AQUELARRE DISFORME amigo sea activado o reaccione, puedes elegir un DON DE TZEENTCH diferente que ese agente tendrá hasta el final de la batalla (pierde cualquier otro que tuviera previamente). No puede ser el mismo DON DE TZEENTCH que ya tenga otro agente amigo. Esto tiene preferencia sobre las reglas normales de Dones de Tzeentch”.

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

AGENTES AQUELARRE DISFORME

Muchos son los secretos oscuros y terribles de la galaxia, y los Mil Hijos buscan descubrirlos todos. Reuniendo Rúbricas implacables y mutantes degenerados en Aquelarres Disformes, emplean hechicería y salvajismo para arrasar con todo el que se opone a ellos.

2



HECHICERO

Los Hechiceros son los líderes de la Legión de los Mil Hijos. Controlan fuerzas de Marines Rúbrica que han sometido a su voluntad. Como un marionetista, los Hechiceros los emplean como baluartes contra sus enemigos, canalizando magia oscura manipuladora a través de sus armas psíquicas.

TIRADOR MARINE RÚBRICA

Con los servos de su armadura imbuidos en hechicería, el espíritu que habita la carcasa de un Marine Rúbrica levanta con facilidad las armas arcanas más pesadas. Su cañón cosechaalmas dispara aluviones de balas mágicas, y sus lanzallamas disformes escupen fuego iridiscente.

PORTAICONO MARINE RÚBRICA

Los Marines Rúbrica y sus amos sirven a los planes del Dios del Caos Tzeentch. Algunos de ellos portan iconos brujos de El Que Cambia las Cosas, que crepitán con energía abrasadora.

COMBATIENTE MARINE RÚBRICA

Los Marines Rúbrica son servoarmaduras animadas habitadas por las almas atadas de sus antiguos ocupantes. Disparan andanadas constantes de proyectiles sobrenaturales con sus bólteres infierno, mientras avanzan sobre los enemigos de sus amos psíquicos.

CAMPEÓN TZAANGOR

Estos feroces Tzaangors empuñan enormes espadas o hachas a dos manos capaces de partir en dos a los guerreros enemigos. Para llevar un arma tan formidable hace falta gran destreza y agresividad, y en realidad causan más terror que bajas reales.

COMBATIENTE TZAANGOR

Los Tzaangors son fusiones mutadas de bestias aviares y humanos corruptos. Esclavos de Tzeentch, sirven a los Mil Hijos como tropas de choque bestiales, y atacan con golpes salvajes de sus hojas rituales a la vez que desgarran pedazos de carne con sus picos aserrados.



PORTACUERNO TZAANGOR

A menudo, un miembro de la bandada Tzaangor lleva un instrumento daemónico cuyos penetrantes bramidos provocan un frenesí bestial entre sus camaradas. Sus agudos chillidos y sus toques de cuerno resuenan al unísono mientras compiten por ser los primeros en despedazar a sus víctimas.

PORTAICONO TZAANGOR

Movidos por el deseo de acumular conocimiento arcano, los Tzaangors esperan obtener el favor de Tzeentch. Los Tzaangors más fervorosos portan iconos y estandartes que creen que atraen la mirada de la deidad y sus mutadoras bendiciones.

"TODO DEBE CAMBIAR, ETERNAMENTE, DE TODAS LAS FORMAS, EN TODO MOMENTO. TODO DEBE ARDER EN LOS FUEGOS SALTARINES DEL QUE CAMBIA LAS COSAS. DESATAD EL POTENCIAL ATRAPADO EN LA CARNE Y EL HUESO, EN EL METAL Y LA PIERDA Y EL AIRE. ¡LIBERAD LA MUTACIÓN SIN LÍMITES Y REGOCIJAOS EN SUS FORMAS INFINITAS!"

- Azmoth, Sumo Mutador del
Aquelarre Disforme "El Sello Retorcido"

COMANDO AQUELARRE DISFORME



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



AGENTES

- ✓ 6 agentes **AQUELARRE DISFORME** elegidos de la siguiente lista:

- **HECHICERO DEL DESTINO**¹
- **HECHICERO TEMPÍREO**¹
- **HECHICERO DEL FUEGO DISFORME**
- **TIRADOR MARINE RÚBRICA** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas disforme; puños
 - Cañón cosechaalmas²; puños
- **PORTAICONO MARINE RÚBRICA**
- **COMBATIENTE MARINE RÚBRICA**
- **CAMPEÓN TZAANGOR**³ con una de las siguientes opciones:
 - Gran hacha
 - Espadón
- **PORTACUERNO TZAANGOR**³
- **PORTAICONO TZAANGOR**³
- **COMBATIENTE TZAANGOR**³ con una de las siguientes opciones:
 - Armas de Tzaangor
 - Arma y escudo de Tzaangor
 - Pistola automática; espada sierra

¹ Con bastón de psicofuerza, las armas **PSÍQUICAS** de su hoja de datos y una de las siguientes opciones:

- Pistola bólter infierno
- Khopesh prosperiano
- Pistola de llamas disformes²

² Tu comando solo puede incluir hasta una pistola de llamas disformes y hasta un cañón cosechaalmas.

³ Estos agentes cuentan como media opción cada uno.

Debes elegir por lo menos un agente **HECHICERO** amigo, y uno de tus agentes **HECHICERO** elegidos debe tener la clave **LÍDER** para esta batalla. Suma 1 al atributo Heridas de ese agente **LÍDER** para esta batalla. Salvo agentes **COMBATIENTE** y **TIRADOR**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR**.

ARQUETIPOS



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

HECHICERO**TIRADOR MARINE RÚBRICA**

“QUIENES AFIRMAN ESTAR DEL LADO DE LA ILUMINACIÓN Y LA SABIDURÍA SIN RESTRICCIONES NO DEBERÍAN OPOSERSE A NOSOTROS. PERO LA HORRIBLE VERDAD DE NUESTROS TIEMPOS ES QUE ESTAMOS EN UNA ÉPOCA DE IGNORANCIA IDIOTIZANTE, EN LA QUE LA BELIGERANCIA Y LA ESTUPIDEZ SE CONFUNDEN CON CORAJE Y HONOR, DÍA TRAS DÍA. EN ESTOS TIEMPOS, NO TENEMOS REPAROS EN EDUCAR A NUESTROS ENEMIGOS LIBRÁNDOLES DEL LASTRE DE SUS TRIBULACIONES MORTALES.”

- T'kemtoch el Vidente, Magíster del Aquelarre Disforme “el Noveno Ojo”

PORTAICONO MARINE RÚBRICA**COMBATIENTE MARINE RÚBRICA**

CAMPEÓN TZAANGOR

Espadón

Gran hacha

COMBATIENTE TZAANGOR

Espada sierra

Armas de Tzaangor

Pistola automática

PORTACUERNO TZAANGOR**PORTAICONO TZAANGOR**

Daga

