



DEMAGOGO DEL CULTO



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Báculo diabólico (a distancia)	4	4+	3/6	Alcance 2", Aturdidora
 Pistola	4	4+	2/3	Alcance 8"
 Báculo diabólico (combate)	4	4+	3/6	Aturdidora, Choque

¡MATAD, MIS LEALES!

1PA

► **APOYO.** Un agente **CULTO DEL CAOS** amigo distinto a 9" o menos de este agente y visible para él puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir**.

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

¡CORRED, MIS LEALES!

1PA

► **APOYO.** Un agente **CULTO DEL CAOS** amigo distinto a 9" o menos de este agente y visible para él puede efectuar inmediatamente una acción libre de **Correr** o **Cargar** (con la segunda, no puede moverse más de 3").

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

CULTO DEL CAOS, CAOS, LÍDER, CONGREGACIÓN OSCURA, DEMAGOGO DEL CULTO

32

FILO BENDECIDO



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Espada de congregación	4	4+	4/6	Letal 5+

Cobrar una parte: Cada vez que un agente enemigo efectúe una acción de **Retroceder** mientras está en la zona de control de este agente, puedes usar esta regla. Si lo haces, inflige 1D3+1 daños a ese agente enemigo antes de que se mueva. Si ese agente enemigo está en la zona de control de dos de estos agentes, inflige en su lugar 2D3+2 daños a ese agente enemigo.

Unidos en la misión: Cada vez que este agente sea activado, puedes activar otro agente **FILO BENDECIDO** amigo apostado distinto a 6" o menos de él al mismo tiempo. Completa sus activaciones una acción tras otra en cualquier orden.

CULTO DEL CAOS, CAOS, CONGREGACIÓN OSCURA, FILO BENDECIDO

28

ICONARCA



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Incensario ardiente	4	2+	4/4	Alcance 5", Ráfaga 2", Saturación
 Pistola	4	4+	2/3	Alcance 8"
 Arma de combate improvisada	3	4+	2/3	-

Portaicono: Al determinar el control de un marcador, considera que el atributo LPA de este agente es 1 punto mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ►

CULTO DEL CAOS, CAOS, CONGREGACIÓN OSCURA, PSÍQUICO, ICONARCA

32

ICONARCA



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

ICONO RUINOSO

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige uno de los siguientes efectos para que esté activo hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que quede incapacitado o hasta que realice de nuevo esta acción (lo que ocurra primero):

- **Potenciación: PSÍQUICA.** Siempre que un agente **CULTO DEL CAOS** amigo esté a 4" o menos de este agente, un Daño normal o Crítico de 4 o más inflige 1 daño menos a ese agente.
- **Deterioro: PSÍQUICA.** Siempre que un agente enemigo esté a 4" o menos de este agente, el Daño normal y Crítico inflige 1 daño más a ese agente.

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



BRUJO MENTAL



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Mirada infernal	5	3+	0/0	Alcance 6", Devastadora 2, Letal 3+, PSÍQUICA
Puños	3	5+	1/2	-

ASALTO MENTAL ATROZ 1PA

▶ **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo que sea un blanco válido para este agente. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, resta 1 a su atributo LPA.

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

VÓRTICE MALÉFICO 1PA

▶ **PSÍQUICA.** Retira tu marcador de Vórtice maléfico de la zona de aniquilación (de haberlo). A continuación, coloca tu marcador de Vórtice maléfico visible para este agente, o sobre un terreno Avenajado de un elemento de terreno que sea visible para este agente. Inflige 1 daño a cada agente enemigo a 2" o menos de ese marcador. Además, en el paso de preparación de cada fase de estrategia, inflige 1 daño a cada agente enemigo a 2" o menos de ese marcador.

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

CULTO DEL CAOS, CAOS, CONGREGACIÓN OSCURA, PSÍQUICO, BRUJO MENTAL

32

DEVOTO DEL CAOS



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola	4	4+	2/3	Alcance 8"
Arma de combate improvisada	4	4+	2/3	-

Activación en grupo: Cuando este agente quede usado, debes activar a continuación otro agente **DEVOTO CULTO DEL CAOS** 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).

CULTO DEL CAOS, CAOS, DEVOTO

25

MUTANTE DEL CAOS



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Apéndices blasfemos	4	4+	3/4	Desgarradora, Incesante

Mutante maldito: Este agente no puede realizar acciones únicas. Debes gastar 1 PA adicional para que este agente realice acciones de **Recoger marcador** y acciones de misión (salvo **Operar portillo**).

Regeneración antinatural: Siempre que un dado de ataque inflija un daño de 3 o más a este agente, tira 1D6: con 5+, resta 1 a ese daño infligido.

CULTO DEL CAOS, CAOS, MUTANTE

25

TORMENTO DEL CAOS



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 13

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Terribles mutaciones	5	4+	4/5	Desgarradora, Incesante

Tormento maldito: Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos, ni realizar acciones de **Recoger marcador**, acciones únicas o acciones de misión (salvo **Operar portillo**).

Regeneración antinatural: Siempre que un dado de ataque inflija un daño de 3 o más a este agente, tira 1D6: con 5+, resta 1 a ese daño infligido.

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.

CULTO DEL CAOS, CAOS, TORMENTO

40



COMANDO DE CULTO DEL CAOS

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- 1 agente **DEMAGOGO DEL CULTO**
- 2 agentes **FILO BENDECIDO**
- 9 agentes **DEVOTO DEL CAOS**
- 1 agente **ICONARCA**
- 1 agente **BRUJO MENTAL**

CULTO DEL CAOS REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

Los seguidores malditos del Caos están bendecidos por los dioses con toda una gama de horripilantes mutaciones. Alas de quiróptero, cuernos rugosos, garras afiladas y hábiles tentáculos: todos son dones diabólicos que usan con efectos devastadores.

Los **DONES MALDITOS** son reglas que obtienen los agentes **CULTO DEL CAOS** amigos cuando se convierten en otro tipo de agente (ver regla de facción Mutación). La primera vez que un agente **DEVOTO** amigo se convierte en un agente **MUTANTE** durante la batalla, elige tu **DON MALDITO** primario. La primera vez que un agente **MUTANTE** amigo se convierte en un agente **TORMENTO** durante la batalla, elige tu **DON MALDITO** secundario.

Todos los agentes **MUTANTE** amigos tienen tu **DON MALDITO** primario, y todos los agentes **TORMENTO** amigos tienen tus **DONES MALDITOS** primario y secundario. No puedes elegir el mismo **DON MALDITO** más de una vez por batalla.

LAS OPCIONES DE DONES MALDITOS SE PRESENTAN EN SUS PROPIAS CARTAS

CULTO DEL CAOS REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

1. Alas deformes

Ajadas alas coriáceas brotan de pliegues de carne. Estas mutaciones infernales permiten a su portador ascender y caer sobre la refriega con una agilidad aterradora.

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

CULTO DEL CAOS REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

2. Veloz

Extremidades musculosas y deformes, tentáculos ondulantes y protuberancias babosas permiten que los Cultistas mutantes atraviesen el campo de batalla a una velocidad tan sorprendente como espantosa.

Suma 1" al atributo Movimiento de este agente.



CULTO DEL CAOS

REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

3. Quitinoso

Placas endurecidas de un material quitinoso y daemónico brotan de la carne dolorida e hinchada, prestando resistencia impía y protegiendo contra haces láser, balas y filos.

Mejora en 1 el atributo Salvación de este agente.

CULTO DEL CAOS

REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

4. Cornudo

Un par de cuernos curvos y afilados brotan desde las frentes de algunos Cultistas mutantes, que los usan para cargar, destripar y empalar a sus víctimas.

Siempre que este agente termine su movimiento durante una acción de **Cargar**, puedes infligir 1 daño a un agente enemigo en su zona de control, o en su lugar 1D3 daños si este agente es un **TORMENTO**.

CULTO DEL CAOS

REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

5. Nervudo

En la forma retorcida de este Cultista, los tendones y ligamentos refuerzan los músculos, lo que brinda una fuerza monstruosa a cada golpe que asesta.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Impactar de las armas de combate de este agente por estar lesionado. Las armas de combate de este agente tienen la regla de arma Brutal.

CULTO DEL CAOS

REGLA DE FACCIÓN

DONES MALDITOS

6. Espinoso

El cuerpo y las armas de este Cultista están cubiertos por púas afiladas que se clavan en quienes hay cerca, desgarrando carne y derramando sangre.

Siempre que este agente combata o contraataca:

- Los agentes enemigos no pueden asistir.
- La primera vez que golpees durante esta secuencia, también infliges 1 daño a cada otro agente enemigo en la zona de control de este agente, o 1D3 daños en su lugar si este agente es un **TORMENTO**.



CULTO DEL CAOS☠ REGLA DE FACCIÓN

MUTACIÓN

Mediante rituales arcanos, los más devotos del Culto del Caos se graban o tatúan símbolos profanos en la carne. Si se mencionan las palabras de invocación adecuadas, estos iconos parecen atraer poder empíreo y mutan la forma del devoto. Esto no satisface las ansias oscuras y la sed de poder de algunos. Se escriben oraciones depravadas en piel desollada que se clava en la carne atormentada, y se invocan daemons que se atan a cuerpos mortales.

Durante la batalla, los agentes **CULTO DEL CAOS☠** amigos pueden **MUTAR** de la siguiente forma:

- Como un **GAMBITO ESTRATÉGICO**, puedes **MUTAR** un número de agentes **CULTO DEL CAOS☠** amigos según el punto de inflexión: PI1 = 2, PI2 = 2, PI3 = 3, PI4+ = 4.
- Siempre que un agente **DEVOTO** amigo incapacite a un agente enemigo en su zona de control, puede **MUTAR**.
- Un mismo agente no puede **MUTAR** más de una vez por punto de inflexión.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Siempre que un agente amigo **MUTE**, elige una de las siguientes opciones:

- Si es un agente **DEVOTO**, conviértelo en un agente **MUTANTE**.
- Si es un agente **MUTANTE**, conviértelo en un agente **TORMENTO** (con un máximo de dos veces por punto de inflexión).
- Puede recuperar hasta 1D3+1 heridas perdidas.

No puedes tener más de cinco agentes **MUTANTE** y tres agentes **TORMENTO** a la vez. Siempre que un agente amigo se convierta en un agente nuevo:

- Cambia las miniaturas, asegurando que el centro de la peana de la miniatura nueva esté tan cerca como sea posible a donde se encontraba el centro de la peana de la miniatura anterior. Esto puede colocarla en la zona de control de agentes enemigos, y si la miniatura anterior lo estaba, la miniatura nueva debe estarlo si es posible.
- El nuevo tipo de agente pierde tantas heridas como había perdido su anterior tipo de agente.
- En relación a cualquier regla para la que fuera elegido antes, es el mismo agente. Simplemente, el agente pertenece a un nuevo tipo de agente y usará las reglas de tarjeta de datos y la miniatura del nuevo tipo.

CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE ESTRATEGIA

EXALTACIÓN EN EL DOLOR

Estimulados por su fervor, los Cultistas abrazan la agonía exquisita de las heridas sobre su carne mutante con deleite maniaco.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Impactar de las armas de agentes **CULTO DEL CAOS☠** amigos debido a resultar lesionados. Siempre que un agente dispare a un agente **CULTO DEL CAOS☠** amigo que esté herido, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE ESTRATEGIA

ASALTO FERVIENTE

Los perdidos y los condenados combaten con desesperación fanática para ganarse el favor caprichoso de sus indiferentes patrones.

Las armas de combate de los agentes **CULTO DEL CAOS☠** amigos tienen la regla de arma Certera 1, o la regla de arma Certera 2 si ese agente amigo es un agente **MUTANTE** o **TORMENTO**.



CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE ESTRATEGIA

CRIATURAS DE PESADILLA

Las formas retorcidas y antinaturales de estas monstruosidades malditas inspiran un terror abyecto.

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 por lo menos uno de esos agentes enemigos está a 2" o menos de algún agente **MUTANTE CULTO DEL CAOS☠** o **TORMENTO CULTO DEL CAOS☠** amigo. Esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio se acumula con esto.

CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE ESTRATEGIA

AURA ENFERMIZA

Una corrupción enfermiza fluye desde la forma espantosa de Mutantes y Tormentos, lo que erosiona la cordura y la fuerza de quienes los miran.

Siempre que un agente enemigo esté a 2" o menos de algún agente **MUTANTE CULTO DEL CAOS☠** o **TORMENTO CULTO DEL CAOS☠** amigo, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo. Esto no es acumulativo con estar lesionado.

CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE TIROTEO

FIEL SEGUIDOR

Las masas abarrotadas de un Culto del Caos sacrificarán con gusto sus desgraciadas vidas por proteger a sus superiores.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **CONGREGACIÓN OSCURA CULTO DEL CAOS☠** amigo sea elegido como blanco válido de una acción de **Disparar** o para combatir contra él durante una acción de **Combatir**. Elige un agente **CULTO DEL CAOS☠** amigo distinto (que no sea **CONGREGACIÓN OSCURA**) a 3" o menos de ese agente **CONGREGACIÓN OSCURA** y visible para él para combatir o ser tomado como blanco válido en su lugar (aunque normalmente no fuera válido para ello). Si es una acción de **Combatir**, trata a ese otro agente como si estuviera 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 efecto si es una acción de **Disparar** y el arma a distancia tiene las reglas de arma Área o Ráfaga.

CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE TIROTEO

MUTACIÓN HORRENDA

En mitad de la batalla, cuando la violencia y las emociones corren desbocadas, los Poderes Ruinosos conceden a sus esbirros sus dones malditos.

Usa este ardid de tiroteo cuando se active un agente **CULTO DEL CAOS☠** amigo (que no sea **CONGREGACIÓN OSCURA**). Elige un **DON MALDITO** para que lo obtenga ese agente. Esto se añade a cualquier **DON MALDITO** que ya tenga. Cada agente amigo solo puede ser elegido para este ardid una vez por batalla, y si ese agente se convierte en otro diferente (ver regla de facción Mutación), sigue teniendo ese **DON MALDITO**.



CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE TIROTEO

MUERTE Y FRENESÍ

Hasta en sus últimos estertores, los devotos de los Dioses Oscuros tratan de infligir agonía y destrucción.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **MUTANTE CULTO DEL CAOS☠** o **TORMENTO CULTO DEL CAOS☠** amigo resulte incapacitado, antes de ser retirado de la zona de aniquilación. Inflige 1D3 daños (o en su lugar, 1D6 daños si ese agente amigo es un **TORMENTO**) a un agente enemigo a 2" o menos de ese agente amigo y visible para él.

CULTO DEL CAOS☠ ARDID DE TIROTEO

DESATA AL DAEMON

En la escalada de violencia, el velo de la realidad se desgarrar y la influencia de lo daemónico se fortalece.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **MUTANTE CULTO DEL CAOS☠** amigo o **TORMENTO CULTO DEL CAOS☠** amigo, antes o después de que realice una acción. Durante esa activación, ese agente puede realizar dos acciones de **Combatir**, y una de ellas puede ser libre.

CULTO DEL CAOS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

ESCRITURA SINIESTRA

Cuando estos garabatos infernales, inscritos en páginas fabricadas con carne humana, se recitan en la lengua oscura, pueden otorgar dones maléficos al lector.

GAMBITO ESTRATÉGICO una vez por batalla. Cambia uno de tus **DONES MALDITOS**. Ten en cuenta que si es un **DON MALDITO** que el agente tenga por el ardid de tiroteo Mutación horrenda, solo ese agente se beneficia de esto.

CULTO DEL CAOS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

DISFRACES

Los Cultistas del Caos más arteros son maestros de la infiltración, el disfraz y la traición.

Tras revelar esta opción de equipo, tira 1D3. Como un **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer punto de inflexión, un número de agentes **DEVOTO CULTO DEL CAOS☠** amigos igual al resultado que se encuentren completamente en tu zona de descenso pueden realizar inmediatamente una acción libre de **Reposicionarse**, pero deben terminar ese movimiento completamente a 3" o menos de tu zona de descenso.



CULTO DEL CAOS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

TALISMÁN IMPÍO

Ya sea en estandartes ajados sostenidos en alto, grabados en carne arrugada o colgados de cadenas con púas, estos Cultistas exhiben talismanes con la creencia de que les darán el favor de los Dioses Oscuros.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispara contra un agente **CULTO DEL CAOS☠** amigo, en el paso de tirar dados de defensa, puedes guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico en su lugar.

CULTO DEL CAOS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

BENDICIÓN VIL

Aunque horripilantes, perturbadores y a menudo dolorosos, los dones mutantes de los Dioses Oscuros brindan a sus receptáculos una resistencia increíble.

Una vez por batalla, cuando un dado de ataque inflija Daño normal a un agente **CULTO DEL CAOS☠** amigo (excepto **DEVOTO**), puedes ignorar dicho daño. Si ese agente amigo es un agente **MUTANTE** o **TORMENTO**, no puedes tirar por la regla Regeneración antinatural por ese dado de ataque y a continuación decidir usar esta regla sobre ese mismo dado: debes elegir una u otra.

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

Obstructor: Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.



EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{er} Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e inflige 1D3+3 puntos de daño al agente.

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plástiacero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

GRANADA ATURDIDORA 1PA

- Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artilugios aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada frag	4	4+	2/4

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada perforante	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

Portátil: Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO

GRANADA DE HUMO

1PA

- ▶ Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
- ▶ Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que se encuentre completamente dentro de un área de humo, se ignora la regla de arma Perforante a menos que ambos agentes se encuentren a 2" o menos uno de otro.
- ▶ En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activaciones igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

NOTAS:

NOTAS:



CULTO DEL CAOS: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

JULIO 2025

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en **azul**, mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en **magenta**.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, EXALTACIÓN EN EL DOLOR

Cambia la primera frase a:

"Puedes ignorar cualquier cambio al **atributo Impactar** de **las armas** de agentes **CULTO DEL CAOS** amigos debidos a resultar lesionados (~~incluyendo los atributos de sus armas~~)."

REGLAS DE FACCIÓN, DONES MALDITOS, ESPINOSO

Cambia la parte relevante del segundo punto a:

"**La primera vez que golpees durante esa secuencia**, inflige también 1 daño [...]"

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE FILO BENDECIDO, TAMAÑO DE PEANA

Cámbialo a "28".

AGENTE TORMENTO, REGLA TORMENTO MALDITO

Cambiar a:

"Este agente no puede **usar armas que no figuren en su tarjeta de datos**, ni realizar acciones de **Recoger marcador**, acciones únicas o acciones de misión (salvo **Operar portillo**)."

REGLAS DE FACCIÓN, MUTACIÓN

El segundo punto del segundo párrafo se cambió a:

"• Si es un agente **MUTANTE**, conviértelo en un agente **TORMENTO** (máximo **dos veces** por punto de inflexión)."

REGLAS DE FACCIÓN, DONES MALDITOS, ALA DEFORME

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

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

ARDIDES DE ESTRATEGIA, ASALTO FERVIENTE

Cambiar a:

"Las armas de combate de los agentes **CULTO DEL CAOS** amigos tienen la regla de arma Certera 1, **o la regla de arma Certera 2 si ese agente amigo es un agente MUTANTE o TORMENTO**."

ARDIDES DE TIROTEO, FIEL SEGUIDOR

Añade este texto al final del primer párrafo...

"**Si es la acción de Disparar**, ese otro agente solo está en **cobertura u ofuscado si el blanco original lo estaba**."

ARDIDES DE TIROTEO, MUERTE Y FRENESÍ

Añade este texto al final de la primera frase:

"Usa este ardid de tiroteo cuando un agente amigo **CULTO DEL CAOS** **MUTANTE** o **CULTO DEL CAOS** **TORMENTO** resulte incapacitado, **antes de ser retirado de la zona de aniquilación**."

ARDIDES DE TIROTEO, DESATA AL DAEMON

Cambia la primera frase a:

"Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **MUTANTE** **CULTO DEL CAOS** amigo o **TORMENTO** **CULTO DEL CAOS** amigo, antes o después de que realice una acción."

AGENTES DE CULTO DEL CAOS

Allí donde fructifican la amargura y el descontento, arraiga la adoración de los Dioses Oscuros. Bandas de cultistas fanáticos se amontonan en torno a los estandartes de los poderes maléficos. Los más monstruosos de ellos han quedado deformados hasta ser irreconocibles, desarrollando garras quitinosas, alas membranosas y todo tipo de mutaciones con las que aniquilan a sus enemigos.

2

DEMAGOGO DEL CULTO

Viles oradores que arengan las pasiones de sus adeptos, los Demagogos del Cultos son vistos por sus fanáticos seguidores como profetas de los Dioses Oscuros. Interpretan signos, bendicen a sus congregaciones e invocan el poder de la disformidad en sacrificios rituales y oraciones fervientes.

FILO BENDECIDO

Los Filos Bendecidos, los más devotos y hábiles de los seguidores del Demagogo, sirven como sus fanáticos y leales guardaespaldas. Morirían gustosamente para protegerlo, y han quedado mudos tras un ritual (o con una cuchilla) para asegurarse de que nunca hablen en contra de su líder.

“DEJA DE QUEJARTE, HERMANO CADMUS. ¿QUIERES QUE EL GRAN KLATCH’KA PIENSE QUE ERES UN DESAGRADECIDO? SER ELEGIDO PARA UNIRSE A UNO DE LOS VISIRES DE MANOS ROJAS SUPONE UN HONOR DE UNA MAGNITUD INSUPERABLE. PONTE ERGUIDO, ALZA LA CABEZA Y DIRÍGETE A LA BÓVEDA DEL TEMPLO. HERMANA RAFN, ACÉRCAME EL FILO DE BRONCE.”

- Vaenthred, Demagogo del Culto Carmesí de Klatch’ka, al inicio del ritual Mezclasangres

ICONARCA

Los iconarcas tienen la bendición y la maldición de llevar a la guerra el ícono-incensario de su culto, con sus picos y llamas. Este gran símbolo irradia el poder mutante de la disformidad, afectando a enemigos y a devotos del Caos por igual.

BRUJO MENTAL

Todo lo que queda del psíquico que ahora es un Brujo Mental es una cabeza mutada e hinchada, sobre un montón de chatarra conectada por tubos y cables a un esclavo sin mente. Aún así, es un ser de formidable poder, que tortura las mentes de sus víctimas y teje vórtices de energía empírea.





DEVOTO DEL CAOS

Estos Cultistas son seguidores mortales de los Dioses Oscuros: hombres y mujeres que han caído en las promesas de poder temporal y desean derrocar a los amos imperiales. Equipados con una variopinta colección de armas improvisadas y robadas, pueden abrumar incluso a los enemigos más decididos con su fanatismo.

MUTANTE DEL CAOS

Ya hayan nacido de un ritual oscuro, de la experimentación empírea o de la depredación de entidades malignas, los Mutantes tienen orígenes diversos y aterradores. Cuando se enfrentan a un enemigo, atacan con garras, tentáculos o cualquier otro apéndice blasfemo que posean.

TORMENTO DEL CAOS

Estas horribles abominaciones están poseídas por uno o varios daemons. Es imposible saber cuánto queda del devoto original. Todos llevan un pergamino clavado en su cuerpo, en el que están escritas palabras en lenguas malignas para evitar que los daemons atados se manifiesten en su totalidad.

“TÚ, DAEVOS, ¿ACASO EL MENTIROSO DEL TRONO DORADO SALVÓ A TU FAMILIA DE LA INANICIÓN TRAS EL ACCIDENTE? ¿Y A TI, THRESK, TE DEFENDIÓ CUANDO SUS EJECUTORES TE ROMPIERON LA PIERNA? ¿PROTEGIÓ A LA COLMENA QUADRIC DE LOS ORKOS? TODO LO QUE HACE ESE CADÁVER PUTREFACTO ES ARREBATAROS COSAS: VUESTROS DIEZMOS PARA SUS SACERDOTES, VUESTROS HIJOS E HIJAS PARA SUS GUERRAS, VUESTRA ALMA PARA SACIAR SU HAMBRE; Y NO OS DA NADA A CAMBIO. HAY MEJORES BENEFACTORES, SERES IGUAL DE EXIGENTES QUE ÉL EN SUS DEMANDAS, PERO QUE LAS COMPENSAN REPARTIENDO DONES CON UNA GENEROSIDAD REFULGENTE.”

- diálogo reportado por el Vocoespía 73c-IV;
Ejecutores enviados

COMANDO CULTO DEL CAOS

4

CULTO DEL CAOS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **DEMAGOGO DEL CULTO**
- 2 agentes **FILO BENDECIDO**
- 9 agentes **DEVOTO DEL CAOS**
- 1 agente **ICONARCA**
- 1 agente **BRUJO MENTAL**

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



BUSCAR Y
DESTRUIR

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

“NOS HAN TRAICIONADO. EL FALSO EMPERADOR HA IGNORADO NUESTRAS PLEGARIAS, PESE A QUE LE HEMOS ENTREGADO NUESTRA EXISTENCIA ENTERA. OTRO PODER, ESTE SÍ REALMENTE DIVINO, HA VENIDO PARA SALVARNOS. HONREMOS AL ABUELO, Y ACEPTEMOS NUESTRO ROL COMO SUS LEALES SIRVIENTES.”

- Mallax Lenguaneagra, Hermanos del Gusano

DEMAGOGO DEL CULTO

Báculo diabólico



Pistola

ICONARCA

Incensario ardiente



Pistola

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



DEVOTO DEL CAOS



FILO BENDECIDO



BRUJO MENTAL

