



UNGIDOS

GUARDIAS RENEGADOS
ADORADORES DEL CAOS

AGENTES UNGIDOS

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

CABECILLA TRAIADOR

2

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

GRANADERO DE AZUFRE TRAIADOR

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

CARNICERO TRAIADOR

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

COMUNICADOR TRAIADOR

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

MATASANOS TRAIADOR

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

EJECUTOR TRAIADOR

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

DESOLLADOR TRAIADOR

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





TIRADOR TRAIADOR

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

OGRETE TRAIADOR

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

FRANCOTIRADOR TRAIADOR

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

MATÓN TRAIADOR

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

LIMPIATRINCHERAS TRAIADOR

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

SOLDADO TRAIADOR

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

COMANDO DE UNGIDOS

4

UNGIDOS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **CABECILLA UNGIDO** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola automática o pistola láser; espada sierra o arma de energía
 - Pistola búmer; espada sierra
 - Búmer; bayoneta
 - Pistola de plasma; hoja improvisada²
- 9 agentes **UNGIDO** elegidos de la siguiente lista:

• GRANADERO DE AZUFRE	• FRANCOTIRADOR ¹
• CARNICERO	• MATÓN
• COMUNICADOR	• LIMPIATRINCHERAS
• DESOLLADOR	• SOLDADO
• TIRADOR con bayoneta y lanzallamas ¹	
• TIRADOR con bayoneta y lanzagranadas ¹	
• TIRADOR con bayoneta y rifle de fusión ¹	
• TIRADOR con bayoneta y rifle de plasma ^{1,2}	
- 4 agentes **UNGIDO** elegidos de la siguiente lista:
 - EJECUTOR (cuenta como dos elecciones)
 - OGRETE (cuenta como dos elecciones)
 - SOLDADO

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

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

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

ARQUETIPOS



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

CABECILLA

Pistola láser

Espada sierra



GRANADERO DE AZUFRE

Rifle láser



CARNICERO

Arma de energía y cuchilla



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



COMUNICADOR

Rifle láser



DESOLLADOR

Cuchillas de desollar



MATASANOS

Rifle láser

Aguja de estimulantes



FRANCOTIRADOR

Rifle láser telescópico



OGRETE

Maza de energía

Garra mutante



TIRADOR

Lanzallamas

Lanzagranadas

Rifle de plasma



MATÓN

Garrote pesado



LIMPIATRINCHERAS

Escudo

Escopeta



SOLDADO

Bayoneta

Rifle láser



EJECUTOR

Pistola bólter

Puño de energía



REGLAS DE FACCIÓN

UNGIDOS

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

Obtienes una ficha de Ungido:

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

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

Si un agente **UNGIDO** amigo tiene una de tus fichas de Ungido, sus armas tienen la regla de armas Certera 1. Si ese agente **UNGIDO** amigo está bajo la **MIRADA DE LOS DIOSES**, puedes guardar un éxito normal como resultado de la regla de armas Certera 1 como éxito crítico en su lugar.

ARDIDES DE ESTRATEGIA

EJECUCIÓN GLORIOSA

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

Elige un agente enemigo visible para un agente **UNGIDO** amigo. Hasta el final del punto de inflexión, cuando un agente **UNGIDO** amigo dispare, combata o contraataque contra ese agente enemigo, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Incesante, o la regla de armas Implacable en su lugar si el agente que está disparando, combatiendo o contraatacando tiene una de tus fichas de Ungido.

ASPIRANTE TEMERARIO

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

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

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

AGUANTE MALÉVOLO

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

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

FINAL RENCOROSO

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

Cuando un agente **UNGIDO** amigo resulte incapacitado, tira 1D3. Con un 3 (o 2+ si ese agente amigo tiene una de tus fichas de Ungido), inflige tantos daños como el resultado de esa tirada a un agente enemigo a 2" o menos del agente amigo y visible para él.

ARDIDES DE TIROTEO

FRÍO DESINTERÉS

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

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

MOMENTO DE IMPORTANCIA

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

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

RECOMPENSA MEREcida

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

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

FAVOR OSCURO

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

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

Este ardid no tiene efecto si es una acción de **Disparar** y el arma a distancia tiene las reglas de armas Área o Ráfaga.



CABECILLA TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	8

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

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

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

UNGIDO☠, CAOS, LÍDER, CABECILLA

25

GRANADERO DE AZUFRE TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	7

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

Granadero: Este agente puede usar granadas frag y perforantes (ver equipo universal). Hacer esto no cuenta de cara a los usos limitados que tengas (es decir, si también seleccionas esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando lo hace, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma.

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

UNGIDO☠, CAOS, GRANADERO DE AZUFRE

25

CARNICERO TRAIADOR



LPA

MOVIMIENTO

SALVACIÓN

HERIDAS

2

6"

5+

8

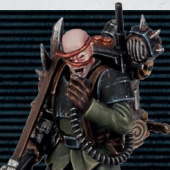
NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Arma de energía y cuchilla	4	3+	4/6	Incesante, Letal 5+, Ofrenda sangrienta*

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

***Ofrenda sangrienta:** Siempre que este agente combata o contraataque con esta arma, la primera vez que golpees con un éxito crítico durante esa secuencia obtienes una ficha de Ungido.

UNGIDO, CAOS, CARNICERO25

COMUNICADOR TRAIADOR



LPA

MOVIMIENTO

SALVACIÓN

HERIDAS

2

6"

5+

7

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

SEÑAL1PA

 **APOYO.** Elige un agente **UNGIDO** amigo distinto (salvo **OGRETE**) a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

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

ACTUACIÓN SACRÍLEGA1PA

 **Obtienes una ficha de Ungido:**

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

UNGIDO, CAOS, COMUNICADOR25

MATASANOS TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser	4	4+	2/3	-
Aguja de estimulantes	3	5+	1/4	Letal 5+
Bayoneta	3	4+	2/3	-

Reglas de ESTIMULANTES:

- **Revitalizado:** El agente recupera 2D3 heridas perdidas.
- **Enfurecido:** Las armas de combate del agente tienen la regla de armas Implacable.
- **Dedicación fanática:** Cuando un dado de ataque inflige un daño de 3 o más a este agente, tira 1D6: con un 5+, resta 1 a ese daño infligido.

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

ESTIMULANTES

1PA

- ▶ Elige un agente **UNGIDO** amigo en la zona de control de este agente, luego elige la regla de **ESTIMULANTES** Revitalizado para que el agente elegido la tenga durante la batalla. No puedes elegir cada regla de **ESTIMULANTES** más de una vez por batalla para un mismo agente.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

UNGIDO, CAOS, MATASANOS

25

EJECUTOR TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	4+	9

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólder	4	3+	3/4	Alcance 8"
Puño de energía	4	4+	5/7	Brutal

Disciplina rigurosa: Mientras un agente **UNGIDO** amigo se encuentre a 6" o menos de este agente, puedes ignorar cualquier cambio a sus atributos por estar lesionado (incluyendo a los atributos de sus armas).

IMPONER ORDEN

1PA

- ▶ Elige otro agente **UNGIDO** amigo distinto a 3" o menos de este agente y visible para él. El agente elegido puede realizar de inmediato una acción libre de 1PA, pero durante ella no puede moverse más de 2". Si el agente amigo elegido es un **COMUNICADOR**, no podrá realizar las acciones **Actuación sacrílega** ni **Señal**.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

UNGIDO, CAOS, EJECUTOR

32

DESOLLADOR TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cuchillas de desollar	4	3+	3/4	Incesante, Acechar*

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

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

UNGIDO☠, CAOS, DESOLLADOR

25

TIRADOR TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Lanzagranadas (frag)	4	4+	2/4	Área 2"
Lanzagranadas (perforante)	4	4+	4/5	Penetración 1
Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
Rifle de plasma (normal)	4	4+	4/6	Penetración 1
Rifle de plasma (sobrecarga)	4	4+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Bayoneta	3	4+	2/3	-

UNGIDO☠, CAOS, TIRADOR

25

OGRETE TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	16

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☙ Maza de energía y garra mutante	4	3+	5/6	Choque, Desgarradora

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

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

Grandote: Cuando tu oponente elige un blanco válido, si este agente tiene una orden de ocultarse no se considera a cubierto debido a terreno Ligerio. 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.

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

UNGIDO☠, CAOS, OGRETE

40

FRANCOTIRADOR TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	7

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☙ Rifle láser telescópico (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 1, Pesada (solo Correr), Silenciosa
☙ Rifle láser telescópico (móvil)	4	3+	3/4	-
☙ Bayoneta	3	4+	2/3	-

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

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

UNGIDO☠, CAOS, FRANCOTIRADOR

25

MATÓN TRAIADOR



LPA

MOVIMIENTO

SALVACIÓN

HERIDAS

2

6"

4+

7

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

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

UNGIDO, CAOS, MATÓN

25

LIMPIATRINCHERAS TRAIADOR



LPA

MOVIMIENTO

SALVACIÓN

HERIDAS

2

6"

4+

9

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

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

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

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

UNGIDO, CAOS, LIMPIATRINCHERAS

25

SOLDADO TRAIADOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
 2	 6"	 5+	 7

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

Activación en grupo: Cuando este agente quede usado, debes activar a continuación otro agente **SOLDADO UNGIDO** amigo apostado (si es posible) antes de que active tu oponente. 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).

UNGIDO, CAOS, SOLDADO

25

GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



FICHA DE UNGIDO



FICHA DE UN NOMBRE
SUSURRADO EN SANGRE



FICHA DE ESCUDADO



FICHA DE ICONO UNGIDO



FICHA DE BAJO LA MIRADA
DE LOS DIOS



FICHA DE BOMBA DIABÓLYKA



FICHA DE ESTIMULANTE
ENFURECIDO



FICHA DE ESTIMULANTE
FORTIFICADO



FICHA DE EJECUCIÓN GLORIOSA

EQUIPO DE FACCIÓN

Las siguientes opciones de equipo están disponibles para los comandos **UNGIDO**, además del equipo universal online. No puedes elegir cada opción más de una vez por batalla.

SELLO DEL CAOS

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

El ardid de tiroteo Recompensa merecida te cuesta 0 PM.

TROFEOS SINIESTROS

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

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

SÍMBOLOS DE ADORACIÓN SANGRIENTA

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

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

CUCHILLAS VILES

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

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

15

UNGIDO » EQUIPO DE FACCIÓN





UNGIDOS: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

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

Este documento tiene un número de versión, el cual se incrementará. Las nuevas actualizaciones pueden identificarse por el subtítulo de la versión. Cuando dicho número vaya acompañado de una letra, por ejemplo 1.1a, eso significa que es una modificación local, solo en ese idioma, para aclarar una traducción u otra corrección menor.

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.

ARDIDES DE TIROTEO, OSCURO FAVOR

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.”

ACTUALIZACIÓN 1.1

ARDIDES DE ESTRATEGIA, FINAL RENCOROSO

Cambiar la parte relevante a:

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

AGENTE GRANADERO DE AZUFRE TRAIADOR, REGLA DECESO EXPLOSIVO

Cambia la primera frase a:

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

ERRATAS ANTERIORES

SELECCIÓN DE COMANDO

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