



ARCHISIBARITA KABALISTA

LPA
2MOV.
7"SALV.
4+HERIDAS
9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bláster	4	3+	3/4	Alcance 8", Penetración 2
Pistola cristalina	4	3+	2/4	Alcance 8", Letal 5+
Rifle cristalino	4	3+	2/4	Letal 5+
Agonizador	4	3+	3/5	Brutal, Choque, Letal 5+
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+
Espada venenosa	4	3+	4/5	Letal 4+

Astucia: En el paso de gambito de cada fase de estrategia, si este agente está en la zona de aniquilación y pasas en la primera oportunidad que tengas, ganas 1PM. Ignora cada **GAMBITO**

ESTRATÉGICO del pack de misiones (si lo hay) al determinar esto.

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, LÍDER, ARCHISIBARITA

25

ESPIÁ KABALISTA

LPA
2MOV.
7"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle cristalino	4	3+	2/4	Letal 5+
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-

Competición sádica: Una vez por punto de inflexión que otro agente **MANO DEL ARCONTE** amigo obtenga una de tus fichas de Dolor, un **ESPIÁ MANO DEL ARCONTE** amigo que no tenga una de tus fichas de Dolor puede también obtener una.

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, ESPIÁ

25

DUELISTA CARMESÍ KABALISTA

LPA
2MOV.
7"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola cristalina	4	3+	2/4	Alcance 8", Letal 5+
Enredador cuchilla	4	2+	4/5	Brutal, Enredar*

Exhibición brutal: Una vez por punto de inflexión, cuando este agente incapacite a un agente enemigo en su zona de control, puedes elegir a otro agente enemigo a 6" o menos de cualquier agente o del agente enemigo incapacitado y que sea visible para él. Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, ese otro agente enemigo no puede controlar marcadores ni realizar acciones de **Recoger marcador** ni de misión.

Duelista Carmesí: La primera vez que este agente realice una acción de **Combatir** en cada una de sus activaciones, si ni él ni el agente enemigo quedan incapacitados en esa secuencia, este agente puede realizar inmediatamente a continuación una acción libre de **Combatir**, pero solo puede combatir contra ese agente enemigo (y solo si sigue siendo un blanco válido contra el que combatir). Esto tiene preferencia sobre las restricciones a las acciones.

***Enredar:** 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).

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, DUELISTA CARMESÍ

25

DISCÍPULO DE YAEINDRA KABALISTA

LPA
2MOV.
7"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola aguijón	4	3+	3/5	Alcance 8", Letal 5+, Aguijón*
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-

***Aguijón:** Cuando un agente enemigo queda incapacitado por esta arma, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, inflige 1D3 daños a cada otro agente a 2" o menos ese agente enemigo y visible para él. Cada agente que quede subsiguientemente incapacitado debido a esta regla de armas provocará que esto vuelva a suceder.

GRANADA TORMENTO

1PA

- Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. El agente enemigo elegido y cada otro agente a 1" o menos de él hacen un chequeo de veneno.
- Para que un agente haga un chequeo de veneno, tira 1D6, sumando 1 al resultado si ese agente tiene un atributo Salvación de 4+ o peor: si el resultado es 3+, infliges 1D3 daños a ese agente y este obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene ya una). Cuando un agente que tenga una de tus fichas de Veneno sea activado, infílele 1D3 daños.

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

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, DISCÍPULO DE YAEINDRA

25



ELIXICANTE KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle cristalino	4	3+	2/4	Letal 5+
Inyectaestimulantes	4	3+	0/0	Alcance 3", Aturdidora, Letal 3+
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-

Drogas de combate: Al final del paso de Elegir agentes, si este agente es elegido para el despliegue, elige una de las siguientes reglas **DROGA DE COMBATE**, que tendrán los agentes **MANO DEL ARCONTE** durante esta batalla:

- **Dolorosa:** Cuando un dado de ataque inflija un daño de 3 o más a este agente, tira 1D6: con un 6, resta 1 al daño infligido.
- **Adrenaluz: GAMBITO ESTRATÉGICO.** Elige un agente amigo que tenga esta **DROGA DE COMBATE**; ese agente obtiene una de tus fichas de Dolor.
- **Velocet:** Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Movimiento de este agente por estar lesionado.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, ELIXICANTE

25

ELIXICANTE KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

ADMINISTRAR DROGA 1PA

► Elige un agente **MANO DEL ARCONTE** amigo a 3" o menos de esta agente y visible para él, y a continuación elige una de las siguientes opciones para ese agente amigo:

- Recupera hasta 2D3 heridas perdidas.
- Elige una regla **DROGA DE COMBATE** distinta para que la tenga en esa batalla (esto reemplaza a la anterior).

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

DESPELEJADOR KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Escultores de dolor	4	3+	4/5	Incesante, Desollar*

Insensible al dolor: Los Daños normales y críticos de 3 o más infligen 1 daño menos a este agente.

***Desollar:** Siempre que este agente usa esta arma, la primera vez que golpees con un éxito crítico durante esa secuencia, puedes elegir un agente **MANO DEL ARCONTE** amigo a 6" o menos de él para que obtenga una de tus fichas de Dolor.

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, DESPELEJADOR

25

TIRADOR KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bláster	4	3+	4/5	Penetración 2
Desgarrador	4	3+	4/5	Desgarradora, Ráfaga 2"
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, TIRADOR

25



TIRADOR PESADO KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Lanza oscura	4	3+	6/7	Penetración 2, Pesada (solo Correr)
Cañón cristalino (concentrado)	5	3+	3/5	Letal 5+, Pesada (solo Correr)
Cañón cristalino (barrido)	4	3+	3/5	Letal 5+, Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, TIRADOR PESADO

25

ASESINO PARTECIELOS KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Filopluma	4	4+	1/2	Buscadora, Saturación, Silenciosa
Carabina cristalina	4	2+	2/2	Devastadora 2, Letal 5+
Cuchillas por doquier	3	3+	3/4	-

Cazador implacable: Si este agente no realiza la acción única **Marcar** (ver reverso de la tarjeta) durante su activación, puede realizar dos acciones de **Disparar** durante su activación, pero debe elegirse un filopluma para una (y solo una) de estas acciones.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

MANO DEL ARCONTE, AELDARI, DRUKHARI, ASESINO PARTECIELOS

25

ASESINO PARTECIELOS KABALISTA



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
4+

HERIDAS
8

Presagio: En el paso de Elegir agentes, cuando selecciones el equipo, puedes elegir un agente enemigo u otro agente **MANO DEL ARCONTE** amigo distinto (revela tu selección cuando reveles el equipo). Cuando se tiren dados de ataque o defensa por ese agente:

- Si es un agente enemigo, tu oponente debe repetir sus resultados de 6.
- Si es un agente amigo, puedes repetir cualesquiera de tus resultados de 1.

MARCAR

1PA

- Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, cuando este agente dispare contra ese agente enemigo, puedes usar este efecto. Si lo haces:
 - Las armas a distancia de este agente tienen la regla de armas Buscadora (Ligero).
 - Ese agente enemigo no puede estar ofuscado.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

NOTAS:



COMANDO MANO DEL ARCONTE

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

➤ 1 agente **ARCHISIBARITA MANO DEL ARCONTE** con una de las siguientes opciones:

- Pistola bláster; espada venenosa
- Pistola cristalina; espada venenosa
- Pistola cristalina; agonizador
- Pistola cristalina; arma de energía
- Rifle cristalino; cuchillas por doquier

➤ 8 agentes **MANO DEL ARCONTE** elegidos de la siguiente lista:

- **ESPÍA**
- **DUELISTA CARMESÍ**
- **DISCÍPULO DE YAELENDRA**
- **ELIXICANTE**
- **DESPELLEJADOR**
- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Bláster; cuchillas por doquier
 - Desgarrador; cuchillas por doquier

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Lanza oscura; cuchillas por doquier
 - Cañón cristalino; cuchillas por doquier
- **ASESINO PARTECIELOS**

Salvo agentes **ESPÍA**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos armas de luzoscura (la pistola bláster, el bláster y la lanza oscura son armas de luzoscura).

MANO DEL ARCONTE REGLA DE FACCIÓN

PODER DEL DOLOR

Los Drukhari se alimentan de las almas de sus víctimas asesinadas y torturadas, obteniendo sustento de las terribles agonías que infligen.

Después de que un agente **MANO DEL ARCONTE** amigo realice una acción, ganará una de tus fichas de Dolor si:

- Un agente enemigo ha sido lesionado durante esa acción, pero no ha quedado incapacitado.
- Un agente enemigo ha quedado incapacitado durante esa acción. Si ese agente enemigo tenía un atributo Heridas de 12 o más, en lugar de lo anterior el agente amigo en cuestión gana dos de tus fichas de Dolor.

Puedes gastar fichas de Dolor de agentes amigos en potenciaciones siempre que se cumpla la condición "cuándo". No puedes usar más de una potenciación por activación o reacción, excepto Sentidos estimulados, que puede utilizarse una vez por activación o reacción además de otra potenciación.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

POTENCIACIONES

Ánima oscura

Cuándo: Durante la activación del agente, antes o después de que realice una acción.

Efecto: Hasta el inicio de la siguiente activación del agente, suma 1 a su atributo LPA.

Rejuvenecimiento acelerado

Cuándo: Durante la activación o la reacción del agente, antes o después de que realice una acción.

Efecto: El agente recupera 1D3+1 heridas perdidas.

Incremento de vitalidad

Cuándo: Después de que el agente incapacite a un agente enemigo y dicho agente enemigo sea retirado de la zona de aniquilación.

Efecto: El agente puede realizar de inmediato una acción libre de **Correr**, incluso aunque hubiese realizado una acción que le impidiera realizar acciones de **Correr**.

Sentidos estimulados

Cuándo: Tras tirar tus dados de ataque o de defensa por el agente.

Efecto: Puedes repetir uno de tus dados.



MANO DEL ARCONTE REGLA DE FACCIÓN

RIFLES

Los rifles cristalinos de cañón largo que llevan los Guerreros Kabalistas son capaces de una puntería increíble en manos de un tirador habilidoso.

Siempre que un agente **MANO DEL ARCONTE**  amigo dispara con un rifle cristalino durante una activación en la que no haya realizado una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, esa arma tiene la regla de armas Certera 1. Ten en cuenta que el agente no se ve impedido de realizar esas acciones después de disparar.

MANO DEL ARCONTE GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Fichas de Dolor
(valores 1 y 2)



Ficha de
Exhibición
brutal



Ficha de
Veneno



Ficha de
Presagio



Ficha de
Velocet



Ficha de
Dolorosa



Ficha de
Cobertura
tóxica



Ficha de
Veneno
refinado



Ficha de
Competición
sádica

MANO DEL ARCONTE ARDID DE ESTRATEGIA

ARTISTAS DE LA HOJA

Los Drukhari han convertido el combate cuerpo a cuerpo en una macabra forma de arte, matando a sus víctimas con golpes desolladores y penetrantes estocadas.

Las armas de combate de los agentes **MANO DEL ARCONTE**  amigos tienen la regla de armas Desgarradora.

MANO DEL ARCONTE ARDID DE ESTRATEGIA

SÁDICOS DESPIADADOS

Los Drukhari se sustentan con la agonía de sus enemigos y carecen de toda piedad. No hay acto de tortura que les parezca demasiado depravado.

Siempre que un agente **MANO DEL ARCONTE**  amigo dispare o combata contra un agente enemigo herido, las armas de dicho agente amigo tienen la regla de armas Equilibrada.



MANO DEL ARCONTE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

DESDE LA OSCURIDAD, MUERTE

El honor es un concepto que les resulta ajeno a los Drukhari. Utilizan la distracción y el engaño para matar a los enemigos desprevenidos desde las sombras.

Cuando un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo sea activado, antes de determinar su orden puedes elegir un agente enemigo para el que dicho agente amigo no sea un blanco válido. Hasta el final de esa activación, la primera vez que ese agente amigo dispare o combata contra ese agente enemigo, puedes guardar uno de tus éxitos normales como éxito crítico en su lugar.

MANO DEL ARCONTE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

MORADORES DE LA NOCHE

Originarios de Commorragh, la Ciudad Sinistra, los Drukhari nacen y se crían en la sombra, aprendiendo a usarla para ocultar sus movimientos.

Siempre que un agente enemigo dispare contra un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo a más de 2" de todo agente enemigo, si hay terreno Pesado interpuesto o cualquier parte de la peana de ese agente amigo se encuentra bajo terreno Aventajado, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

MANO DEL ARCONTE☠ ARDID DE TIROTEO

ENGAÑO CRUEL

Los habitantes de la Ciudad Sinistra están bien versados en el engaño y la traición. En batalla, ponen esos talentos a buen servicio, impactando con dureza a sus enemigos antes de volver a fundirse en las sombras.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo, antes o después de que realice una acción. Durante esa activación, ese agente puede realizar una acción de **Retroceder** por 1 PA menos.

MANO DEL ARCONTE☠ ARDID DE TIROTEO

ARGUCIA RETORCIDA

Los Drukhari, siempre arteros, suelen ir un paso por delante de sus oponentes y confundir todos sus movimientos.

Usa este ardid de tiroteo después de que un oponente utilice un ardid de tiroteo (excepto uno que cueste OPM). La siguiente vez que fuera a usar ese ardid, debe gastar 1 PM adicional para hacerlo (y en ese momento este efecto termina). No puedes usar este ardid de nuevo durante la batalla hasta que su efecto haya terminado.



MANO DEL ARCONTE☠ ARDID DE TIROTEO

ARROGANCIA ATROZ

Para los engreídos Drukhari, todos los oponentes son poco más que alimañas, que solo merecen ser ignoradas o exterminadas.

Usa este ardid de tiroteo cuando sea tu turno de activar un agente amigo. Puedes saltarte esa activación.

MANO DEL ARCONTE☠ ARDID DE TIROTEO

DEPREDAR A LOS HERIDOS

Los Drukhari se sienten atraídos por la agonía, buscando a los heridos para asestarles el golpe de gracia.

Usa este ardid de tiroteo tras tirar tus dados de ataque por un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo, si está disparando o combatiendo contra un agente enemigo herido. Puedes repetir cualquiera de tus dados de ataque.

MANO DEL ARCONTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

CEPO DE CADENA

Esta arma, compuesta de filos con gancho unidos a una larga cadena, se clava a la carne o la armadura del enemigo impidiéndole huir.

Cuando un agente enemigo vaya a realizar una acción de **Retroceder** mientras se encuentra en la zona de control de un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo, si no hay otros agente enemigos en la zona de control de ese agente amigo, puedes usar esta regla. En tal caso, tira dos D6, o un D6 si ese agente enemigo tiene un atributo Heridas mayor que el del agente amigo en cuestión. Si cualquier resultado es un 4+, dicho agente enemigo no puede realizar esa acción durante esta activación o reacción (no se gastan PA en ella).

MANO DEL ARCONTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

HOJAS MEZQUINAS

Ligero pero letal, el filo dentado de esta arma ha sido forjado para asegurar que cause la máxima agonía al hundirse en la carne de una víctima.

Suma 1 al atributo Ataque de las cuchillas por doquier de los agentes **MANO DEL ARCONTE☠** amigos.



MANO DEL ARCONTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

COBERTURA TÓXICA

Los incursores Drukhari son conocidos por cubrir sus cuchillas con veneno, asegurando así que incluso el roce más leve de su filo contra la carne resulte letal.

Hasta dos veces por punto de inflexión, cuando un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo combata o contraataque y estés eligiendo un arma de combate, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa secuencia el arma de combate de dicho agente tiene la regla de armas Letal 5+.

MANO DEL ARCONTE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

VENENO REFINADO

La munición cristalina contiene una mezcla de sustancias exquisitamente letales, destiladas a partir de las potentes toxinas de diversas especies de flora y fauna.

Hasta dos veces por punto de inflexión, cuando un agente **MANO DEL ARCONTE☠** amigo realice la acción **Disparar** y elijas una carabina cristalina, un cañón cristalino, una pistola cristalina, un rifle cristalino o una pistola aguijón, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de la acción suma 1 al atributo Daño normal de dicha arma.

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 plásticero 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:



MANO DEL ARCOTE: 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

JUNIO 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](#).

REGLAS DE FACCIÓN, PODER DEL DOLOR

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por:
No puedes usar más de una potenciación por activación o reacción, excepto Sentidos estimulados, que puede utilizarse [una vez por activación o reacción](#) además de [otra](#) potenciación."

AGENTE ARCHISIBARITA, REGLA ASTUCIA

Cambia la primera frase a:
En el paso de Gámbito de cada fase de estrategia, si [este agente está en la zona de aniquilación](#) y pasas en la primera oportunidad que tengas, ganas 1PM.

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE ARCHISIBARITA, REGLA ASTUCIA

Añade este texto al final:
"Ignora cada [GÁMBITO ESTRATÉGICO](#) del pack de misiones (si lo hay) al determinar esto."

AGENTE ASESINO PARTECIELOS, ARMA FILOPLUMA

Cambia su atributo Atq a "4".

REGLAS DE FACCIÓN, PODER DEL DOLOR, SENTIDOS ESTIMULADOS

Cambia el efecto a:
Puedes repetir [uno de tus dados](#)."

ARDIDES DE TIROTEO, ENGAÑO CRUEL

Cambia la primera frase a:
"Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente [MANO DEL ARCONTE](#) amigo, [antes o después de que realice una acción](#)."

AGENTES MANO DEL ARCONTE

2

Los Arcotes de las Kábalas Drukhari están siempre conspirando para expandir sus enormes imperios criminales. Si sus tramas requieren de sutileza, pueden recurrir a comandos Mano del Arconte. Esas bandas de asesinos, ladrones, torturadores y cosas peores emplean un arsenal de armas esotéricas y macabras en sus diabólicas misiones.

ARCHISIBARITA KABALISTA

Quienes ejercen su superioridad sobre la élite del Arconte han alcanzado el poder mediante despiadadas manipulaciones. Son combatientes temibles, expertos esgrimistas y con la fuerza atlética necesaria para mantener la autoridad.

ESPÍA KABALISTA

Los Espías de la Mano del Arconte están bien equipados y poseen talentos asesinos afinados por la supervivencia en Commorragh. Cualquier presa a la que no puedan abatir con el rifle cristalino la derribarán con gráciles cortes de sus muchas cuchillas.

DUELISTA CARMESÍ KABALISTA

Los Duelistas Carmesíes son artistas asesinos que trabajan con la paleta sangrienta de las vísceras de sus enemigos. Son maestros de muchas armas y muchos dan caza con el ostentoso flagelo encadenado, realizando asesinatos típicos cuando el Arconte requiere una demostración visible de poder.

"SI IMPORTUNAS A LADY MALYS, POR POCO QUE SEA, TE ACONSEJO QUE TE CORTES LA GARGANTA CON UNA HOJA SIN FILO. ES PREFERIBLE Y MUCHO, MUCHO MÁS RÁPIDO, QUE LAS REPRESALIAS QUE SE LE PUEDEN OCURRIR A ELLA".

- Un susurro oído en los bajos fondos de Commorragh





DISCÍPULO DE YAEINDRA KABALISTA

Yaelindra fundó un infame culto de envenenadores que se dice creaban las toxinas más potentes de la Ciudad Sinistra. Sus adeptos los usan en granadas tormento o los inoculan mediante agujas huecas de sus pistolas aguijón, con horripilantes resultados.

ELIXICANTE KABALISTA

Los Elixicanos son aplicadores expertos de diversos productos de las industrias bioquímicas de su Kábala. Estos estimulantes, narcóticos virulentos y hormonas arcanas fortalecen a sus camaradas Kabalistas de diversas formas. Para el enemigo, sin embargo, solo tienen una muerte lenta y dolorosa.

DESPELLEJADOR KABALISTA

Los Drukhari ansían el dolor ajeno, y los Despellejadores son horriblemente hábiles al provocárselo a sus víctimas. Sus asesinatos no son ni rápidos ni limpios, y con cada delicioso grito que provocan desatan oleadas de agonía potenciadora.

TIRADOR KABALISTA

Desde la caricia de luzoscura de los blásteres al embrollo de púas de monofilamento de los desgarradores, los Tiradores especialistas de las Kábalas se deleitan desatando tormento a la carga. Estos guerreros pueden conseguir estas armas gracias a su habilidad o matando por la posición.

TIRADOR PESADO KABALISTA

El armamento Drukhari es mucho más avanzado que el de muchas razas, y los Tiradores Pesados Kabalistas empuñan armas de pesadilla. Lanzas oscuras disparan chorros de medianoche que pueden vaporizar enemigos, y cañones cristalinos desgarran al enemigo con esquirlas envenenadas.

ASESINO PARTECIELOS KABALISTA

Estos agentes, acostumbrados a explorar, están apartados de sus camaradas y parecen seguir agendas secretas. Esta paranoia es una herramienta que usan a su favor, y la visión de sus filoplumas asusta a rivales y a "aliados" por igual.

COMANDO DE MANO DEL ARCONTE

4

MANO DEL ARCONTE » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

➤ 1 agente **ARCHISIBARITA MANO DEL ARCONTE** con una de las siguientes opciones:

- Pistola bláster; espada venenosa
- Pistola cristalina; espada venenosa
- Pistola cristalina; agonizador
- Pistola cristalina; arma de energía
- Rifle cristalino; cuchillas por doquier

➤ 8 agentes **MANO DEL ARCONTE** elegidos de la siguiente lista:

- **ESPÍA**
- **DUELISTA CARMESÍ**
- **DISCÍPULO DE YAEINDRA**
- **ELIXICANTE**
- **DESPELLEJADOR**
- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Bláster; cuchillas por doquier
 - Desgarrador; cuchillas por doquier
- **TIRADOR PESADO** con una de las siguientes opciones:
 - Lanza oscura; cuchillas por doquier
 - Cañón cristalino; cuchillas por doquier
- **ASESINO PARTECIELOS**

Salvo agentes **ESPÍA**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos armas de luzoscura (la pistola bláster, el bláster y la lanza oscura son armas de luzoscura).

ARQUETIPOS



RECONOCIMIENTO



BUSCAR Y DESTRUIR

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

ARCHISIBARITA

Pistola bláster

Espada venenosa



Rifle cristalino



Pistola cristalina



Agonizador



"SOMOS LAS ESPINAS DE ODIO MALICIOSO QUE SE ENROSCAN EN EL OÍDO; SOMOS LA PERSONA PACIENTE QUE ESCUCHA Y OFRECE SABIOS CONSEJOS".

- Una Verdad Vacía de la Kábala de la Lengua Envenenada

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



ESPÍA

Rifle cristalino



DUELISTA CARMESÍ

Flagelo cuchilla

Pistola cristalina



DISCÍPULO DE YAEINDRA

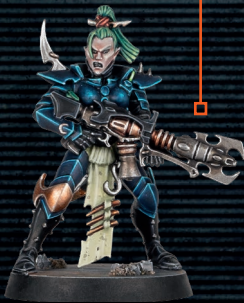
Pistola aguijón



TIRADOR

Desgarrador

Bláster



TIRADOR PESADO

Cañón cristalino

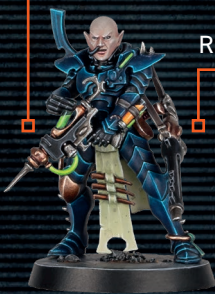
Lanza oscura



ELIXICANTE

Inyectaestimulantes

Rifle cristalino



DESPELLEJADOR

Escultores de dolor



ASESINO PARTECIELOS

Filopluma

Carabina cristalina

