



## HERALDO DE SANGRE SIEMBRASANGRE



LPA ▼2 MOV. ▶7" SALV. ♦5+ HERIDAS ▲11

### NOMBRE A IMP D REGLAS DE ARMAS

Icono de Khorne	4	2+	4/4	Alcance 8", Saturación
Cuchilla sierra	4	3+	4/5	Desgarradora

**Favor de Khorne:** Una vez durante cada una de las activaciones de este agente, antes o después de que realice una acción, si su **DEPÓSITO SANGRIENTO** está vacío, puedes incrementar su **DEPÓSITO SANGRIENTO**.

**Apoteosis inminente:** Una vez por batalla, cuando un dado de ataque inflija daño normal a este agente, puedes ignorar ese daño infligido.

## SIEMBRASANGRE, CAOS, LÍDER, HERALDO DE SANGRE

(32)

## SIEMBRASANGRE ASPIRANTE



LPA ▼2 MOV. ▶7" SALV. ♦5+ HERIDAS ▲10

### NOMBRE A IMP D REGLAS DE ARMAS

Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Archa sierra	4	3+	4/5	Desgarradora

**Ansia de sangre obsesiva:** 1 vez durante cada una de las activaciones de este agente, cuando este agente termine una acción de Combatir, si ya no tiene agentes enemigos en su zona de control, puedes usar esta regla. Si lo haces, si ya no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos, puedes realizar inmediatamente una acción libre de **Cargar** (incluso aunque ya haya realizado la acción de **Cargar** durante esa activación), pero no puede moverse más de 2" durante esa acción. Hacerlo no le impide realizar una acción de **Cargar**, **Correr** o **Reposicionarse** más tarde durante esa activación.

## SIEMBRASANGRE, CAOS, ASPIRANTE

(32)

## SIEMBRASANGRE CAZASANGRE



LPA ▼2 MOV. ▶7" SALV. ♦5+ HERIDAS ▲10

### NOMBRE A IMP D REGLAS DE ARMAS

Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Filo ritual	4	3+	3/5	Ritual*

\***Ritual:** Cuando este agente utilice esta arma, la primera vez durante esa secuencia que infliges daño a un agente en su zona de control, puedes incrementar el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de este agente. Ten en cuenta que esto es acumulativo con las reglas normales para incrementar su **DEPÓSITO SANGRIENTO** (es decir, si incapacita a un agente en su zona de control).

### RITUAL DE TRANSFUSIÓN

1PA

► Disminuye el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de este agente. En lugar de usar una regla **SANGUAVITAE**, puedes incrementar el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de otro agente **SIEMBRASANGRE** amigo distinto a 8" o menos de este agente.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si su **DEPÓSITO SANGRIENTO** está vacío.

## SIEMBRASANGRE, CAOS, CAZASANGRE

(32)

## SIEMBRASANGRE EMPALADOR



LPA ▼2 MOV. ▶7" SALV. ♦5+ HERIDAS ▲10

### NOMBRE A IMP D REGLAS DE ARMAS

Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Clavacarnes (disparo)	4	3+	4/5	Alcance 8", Aturdidora, Atraer*, Acosar*
Clavacarnes (apuñalar)	4	3+	3/4	-

\***Atraer:** Cuando este agente dispare con esta arma, al inicio del paso de Resolver dados de ataque (antes de inflictir daño), puedes mover al blanco hasta x". X es tu número total de dados de ataque no bloqueados exitosos, multiplicado por 2. El blanco debe ser movido a una localización en la que pueda ser colocado tan cerca de este agente como sea posible, determinada por las x" que decidas usar. El movimiento debe hacerse en uno o más incrementos en línea recta, y cada incremento se redondeará siempre al alza hasta la pulgada más cercana. Cuando el blanco se deje caer durante dicho movimiento, ignora la distancia vertical.

\***Acosar:** Cuando este agente dispare con esta arma, durante el paso de Resolver dados de ataque, tras haber resuelto la regla de armas Atraer (si has elegido hacerlo), puedes descartar cualesquiera de tus dados de ataque no bloqueados. En otras palabras, puedes elegir no inflictir daño con cualesquiera de ellos.

## SIEMBRASANGRE, CAOS, EMPALADOR

(32)



## SIEMBRASANGRE INCITADOR



LPA

▼ 2

MOV.

7"

SALV.

5+

HERIDAS

10

## NOMBRE

A

IMP

D

## REGLAS DE ARMAS



Pistolas automáticas dobles (concentradas) 4 3+ 2/2 Alcance 8", Incesante, Devastadora 1, Desgarradora



Pistolas automáticas dobles (a bocajarro) 4 3+ 3/4 Desgarradora, Incesante

## CORRER Y AMETRALLAR

1PA

► Realiza una acción libre de **Correr** y una acción libre de **Disparar** con este agente en cualquier orden. Solo puedes elegir unas pistolas automáticas dobles para esa acción de **Disparar**.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si tiene una orden de ocultarse.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

## SIEMBRASANGRE, CAOS, INCITADOR

32

## SIEMBRASANGRE INCITADOR



LPA

▼ 2

MOV.

7"

SALV.

5+

HERIDAS

10

**Incitar a la caza:** Cuando este agente incapacite a un agente enemigo desde más de 2" de distancia, antes de que ese agente enemigo sea retirado de la zona de aniquilación, puedes incrementar el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de un agente **SIEMBRASANGRE** amigo a 8" o menos de ese agente enemigo.

Cuando este agente infila daño a un agente enemigo con cualquiera de los perfiles de sus pistolas automáticas dobles pero no lo incapacite, ese agente enemigo gana una de tus fichas de Ampollas (si no tiene ya una). Durante la activación o reacción de un agente **SIEMBRASANGRE** amigo, antes o después de que realice una acción, si se encuentra a 8" o menos de un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Ampollas puedes retirar esa ficha e incrementar el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de ese agente amigo.

## SIEMBRASANGRE RECLAMACRÁNEOS



LPA

▼ 2

MOV.

7"

SALV.

5+

HERIDAS

10

## NOMBRE

A

IMP

D

## REGLAS DE ARMAS



Pistola automática 4 4+ 2/3 Alcance 8"



Gran hacha sierra 4 3+ 5/6 Brutal

**Bruto:** Siempre que un dado de ataque vaya a infilar Daño crítico a este agente, puedes decidir que ese dado infliga Daño normal en su lugar.

**Reclamar cráneo:** Una vez por punto de inflexión, si este agente incapacita a un agente enemigo con su gran hacha sierra, ganas 1PM.

## SIEMBRASANGRE, CAOS, RECLAMACRÁNEOS

32

## SIEMBRASANGRE ACECHANTE



LPA

▼ 2

MOV.

7"

SALV.

5+

HERIDAS

10

## NOMBRE

A

IMP

D

## REGLAS DE ARMAS



Pistola automática 4 4+ 2/3 Alcance 8"



Picos destripadores 4 3+ 4/5 Desgarradora

**Garras de escalada:** Siempre que este agente trepa hacia arriba, puedes considerar la distancia vertical como 2" (sin importar la distancia real que mueva en vertical dicho agente).

**Acechar en tejados:** Cuando este agente combate durante una activación en la que se haya dejado caer desde terreno Aventajado, o cuando este agente combate contra un agente enemigo que se encuentre en terreno Aventajado, las armas de combate de este agente tienen la regla de armas Implacable.

## SIEMBRASANGRE, CAOS, ACECHANTE

32



## COMANDO DE SIEMBRASANGRES

Arquetipos: Reconocimiento, Buscar y destruir

### AGENTES

- ↳ 1 agente **HERALDO DE SANGRE**  
**SIEMBRASANGRE**
- ↳ 7 agentes **SIEMBRASANGRE** elegidos de la siguiente lista:
  - **ASPIRANTE**
  - **CAZASANGRE**
  - **EMPALADOR**
  - **INCITADOR**
  - **RECLAMACRÁNEOS**
  - **ACECHANTE**

Salvo agentes **ASPIRANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los anteriores agentes.

## SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

### DEPÓSITOS SANGRIENTOS

Los depósitos de los Siembrasangres contienen una mezcla de estimulantes, proteínas recombinantes y combustibles alquímicos. Este cóctel llena de energía al portador, pero el depósito requiere un suministro constante de sangre y vísceras para que esa alquimia infernal funcione con máxima eficiencia.

Cada agente **SIEMBRASANGRE** amigo tiene un **DEPÓSITO SANGRIENTO** con tres niveles posibles de capacidad: lleno, medio lleno y vacío. Empieza la batalla como medio lleno. Cuando incrementas un **DEPÓSITO SANGRIENTO**, sube un nivel; cuando lo disminuyes, baja un nivel. No puedes incrementar un **DEPÓSITO SANGRIENTO** cuando ya está lleno, ni disminuirlo cuando ya está vacío (ver el diagrama en el reverso).

CONTINÚA EN EL REVERSO ➤

## SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

### RUNAS DE KHORNE

Las runas de Khorne grabadas en la carne de los Siembrasangres les otorgan una resistencia infernal a los ataques a distancia.

Cada agente **SIEMBRASANGRE** amigo no puede perder más de 8 heridas por acción de **Disparar**.

Cuando un agente **SIEMBRASANGRE** amigo incapacita a un agente en su zona de control, o a 2" o menos de él y visible para él, puedes incrementar su **DEPÓSITO SANGRIENTO**.

Cuando un agente **SIEMBRASANGRE** amigo utiliza una regla **SANGUAVITAE**, debes disminuir su **DEPÓSITO SANGRIENTO**.





## SIEMBRA SANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

El brebaje de sangre que se aloja en los depósitos de los Siembra Sangres es conocido como sanguavita. Energizados por este fluido, pueden realizar hazañas muy por encima de las capacidades de la mayoría de los humanos. A través de estos actos emulan a los Desangradores y veneran a Khorne.

Cada regla **SANGUAVITAE** especifica cuándo puede ser usada, y debes disminuir el **DEPÓSITO SANGRIENTO** del agente. No puedes usar la misma regla **SANGUAVITAE** más de una vez por activación o reacción, y no puedes usar más de dos reglas **SANGUAVITAE** por activación o reacción. No puedes usar Manía y Furia durante una misma activación.

LAS OPCIONES DE SANGUAVITAE SE PRESENTAN EN CARTAS PROPIAS

## SIEMBRA SANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

#### REJUVENECER

**CUÁNDO** Durante la activación o reacción de un agente **SIEMBRA SANGRE** amigo, antes o después de que realice una acción.

**EFFECTO** Ese agente recupera 1D3+1 heridas perdidas.

## SIEMBRA SANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

#### MANÍA

**CUÁNDO** Durante la activación de un agente **SIEMBRA SANGRE** amigo, antes o después de que realice una acción.

**EFFECTO** Hasta el inicio de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

## SIEMBRA SANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

#### FURIA

**CUÁNDO** Durante la activación de un agente **SIEMBRA SANGRE** amigo, antes o después de que realice una acción.

**EFFECTO** Ese agente puede realizar dos acciones de **Combatir** durante esa activación, y la segunda es libre.



## SIEMBRASANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

#### EMBESTIR

**CUÁNDO** Cuando un agente SIEMBRASANGRE amigo realice la acción de **Cargar** durante su activación.

**EFFECTO** Cuando ese agente termine de moverse durante esa acción, puedes infilar 1D3 daños a un agente enemigo en su zona de control.

## SIEMBRASANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

#### ACELERAR

**CUÁNDO** Cuando un agente SIEMBRASANGRE amigo realice la acción de **Cargar** o de **Reposiciónarse**.

**EFFECTO** Hasta el final de esa acción, suma 1" al atributo Movimiento de ese agente.

## SIEMBRASANGRE REGLA DE FACCIÓN

### SANGUAVITAE

#### RABIA

**CUÁNDO** Cuando un agente SIEMBRASANGRE amigo realice una acción de **Combatir**.

**EFFECTO** Hasta el final de esa acción, suma 1 al atributo Ataque de las armas de combate de ese agente.

## SIEMBRASANGRE GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Depósito sangriento (lleno)



Ficha de Depósito sangriento (medio lleno)



Ficha de Apoteosis Inminente



Ficha de Ampollas



Ficha de Reclamar cráneo



Marcador de Cadáver ensangrentado



Marcador de Tótem Sanguinolento



Ficha de Sello del Caos



Ficha de Cadenas de Muñeca



## SIEMBRASANGRE® ARDID DE ESTRATEGIA

### VIOLENCIA MEJORADA

Cuando reciben la energía de la sanguavita, los Siembrasangres combaten con más ferocidad y pericia que cualquier humano no aumentado.

Cuando el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de un agente **SIEMBRASANGRE®** amigo esté:

- Medio lleno, sus armas de combate tienen la regla de armas Equilibrada.
- Lleno, sus armas de combate tienen la regla de armas Implacable.

## SIEMBRASANGRE® ARDID DE ESTRATEGIA

### RESISTENCIA AUMENTADA

Una infusión de sanguavita sirve para endurecer el cuerpo, la mente y el alma del sujeto, otorgándole una resiliencia suprema.

Cuando un agente dispare contra un agente **SIEMBRASANGRE®** amigo, si el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de ese agente amigo está:

- Medio lleno, puedes repetir uno de tus dados de defensa.
- Lleno, puedes repetir cualesquiera de tus dados de defensa.

## SIEMBRASANGRE® ARDID DE ESTRATEGIA

### TENACIDAD SANGRIENTA

La perspectiva de la masacre hace entrar a los Siembrasangres en un estadio de furia maníaca. Así encorralados, son capaces de ignorar heridas terribles.

Cuando un agente **SIEMBRASANGRE®** amigo combata o contraataque, la primera vez que tu oponente golpee durante esa secuencia, reduce a la mitad el daño infligido (redondeando al alza y hasta un mínimo de 2).

## SIEMBRASANGRE® ARDID DE ESTRATEGIA

### CAZAR POR LA SANGRE

A medida que se derrama la sangre, su olor cobrizo llena el aire, llevando a los Siembrasangres a un estado de ansia febril.

Elije un agente **SIEMBRASANGRE®** amigo. Si tiene una orden de Ocultarse, cámbiala a Trabarse. A continuación, puede realizar de inmediato una acción libre de **Cargar**, pero no puede moverse más de 3" durante dicha acción.



## SIEMBRASANGRES ARDID DE TIROTEO

### AGRESIÓN DESENFRENADA

Cuando entran en contacto con el enemigo, los Siembrasangres luchan con la furia salvaje y la pericia marcial de los Desangradores a los que tanto idolatran.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **SIEMBRASANGRE** amigo combata durante una activación en la que haya realizado una acción de **Cargar**, al final del paso de Tirar dados de ataque. Hasta el final de esa secuencia, las armas de combate de ese agente tienen la regla de armas Severa.

## SIEMBRASANGRES ARDID DE TIROTEO

### ANSIA DE SANGRE

Los Siembrasangres se ven atraídos hacia la violencia como insectos hacia una luz brillante, incapaces de controlar su ansia por esparcir vísceras.

Usa este ardid de tiroteo cuando vayas a reaccionar. Puedes hacerlo con un agente **SIEMBRASANGRE** amigo que tenga una orden de Ocultarse, pero debes cambiar su orden a Trabarse y durante esa reacción no podrá llevar a cabo acciones que no sean **Cargar**, **Combatir** o **Disparar**.

## SIEMBRASANGRES ARDID DE TIROTEO

### MORIR MATANDO

Gracias a la energía que les proporciona la sangre de sus enemigos, los Siembrasangres mortalmente heridos aún son capaces de utilizar su último aliento para atacar en un frenesí vengador.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **SIEMBRASANGRE** amigo resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación. Infleja daño, determinado por el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de ese agente amigo, a un agente enemigo en la zona de control de ese agente amigo. Infíglele:

- 1D3 si está vacío.
- 1D3+1 si está medio lleno.
- 1D3+2 si está lleno.

## SIEMBRASANGRES ARDID DE TIROTEO

### LACERAR CARNE

Los Siembrasangres pueden recurrir a llenar sus depósitos de sangre con su propio fluido carmesí. Esto es un último recurso, que solo se lleva a cabo en momentos de frenesí desesperado.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **SIEMBRASANGRE** amigo con un **DEPÓSITO SANGRIENTO** vacío sea activado o reaccione. Incrementa el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de ese agente. Al final de esa activación o reacción, disminuye su **DEPÓSITO SANGRIENTO** (no puedes aprovechar esta disminución para usar una regla **SANGUAVITAE**); si no puedes disminuir el **DEPÓSITO SANGRIENTO**, infíglele 1D3 daños.



## SIEMBRASANGRES EQUIPO DE FACCIÓN

### TÓTEM SANGUINOLENTO

Los restos de vísceras y los cráneos desollados marcan los límites del territorio de los Siembrasangres.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Tótem sanguinolento completamente dentro de tu territorio y a más de 2" de otros marcadores (salvo tu marcador de Cadáver ensangrentado). Cuando un agente enemigo a 3" o menos de tu marcador de Tótem sanguinolento dispare, combata o contraataque, tu oponente no podrá repetir sus dados de ataque.

## SIEMBRASANGRES EQUIPO DE FACCIÓN

### CADÁVER ENSANGRENTADO

A menudo los Siembrasangres almacenan cadáveres para consumirlos más tarde o usarlos como combustible.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta uno de tus marcadores de Cadáver ensangrentado completamente dentro de tu territorio y a más de 2" de otros marcadores (salvo tu marcador de Tótem sanguinolento). Los agentes **SIEMBRASANGRES** amigos pueden realizar la acción **Recoger marcador** sobre ese marcador. En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, puedes incrementar el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de un agente **SIEMBRASANGRES** amigo que controle dicho marcador, a menos que ese agente amigo se encuentre en la zona de control de un agente enemigo.

## SIEMBRASANGRES EQUIPO DE FACCIÓN

### SELLO DEL CAOS

Las runas de los Poderes Ruinosos se graban en la carne, las armaduras y la ropa, a fin de otorgar a sus portadores mayor poder maléfico.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente enemigo dispare contra un agente **SIEMBRASANGRES** amigo, al inicio del paso de Tirar dados de defensa puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa secuencia empeora en 1 la x de la regla de armas Penetración (si la hay). Eso significa que Penetración 1 se ignoraría.

## SIEMBRASANGRES EQUIPO DE FACCIÓN

### CADERNAS DE MUÑECA

Los Siembrasangres aseguran sus armas con largas cadenas que luego pueden lanzar contra sus oponentes.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **SIEMBRASANGRES** amigo realice la acción de **Disparar** y selecciones una arma a distancia, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción las siguientes armas de combate se tratan como armas a distancia con la regla de armas Alcance 2": cuchilla sierra, archa sierra, gran hacha sierra (ignora su regla de armas Brutal), picos destripadores.



## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

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

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

#### RECARGA DE MUNICIÓN OPA

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

## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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

## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 MINAS

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

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



## EQUIPO UNIVERSAL

### 2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

### 1X BARRICADAS PESADAS

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

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

## EQUIPO UNIVERSAL

### 2X ESCALERAS

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

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

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

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS ESPECIALES

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

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

### GRANADA ATURDIDORA 1PA

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

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS EXPLOSIVAS

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

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

#### NOMBRE ATQ IMP. DAÑO

Granada frag 4 4+ 2/4

#### REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

#### NOMBRE ATQ IMP. DAÑO

Granada perforante 4 4+ 4/5

#### REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación



## EQUIPO UNIVERSAL

### 1 BARRICADA PORTÁTIL

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

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

### MOVERSE CON BARRICADA 1PA

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

## EQUIPO UNIVERSAL

### GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

### GRANADA DE HUMO 1PA

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



# SIEMBRASANGRES: REGISTRO DE ACTUALIZACIÓN

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

## FE DE ERRATAS

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

### REGLAS DE FACCIÓN, SANGUAVITAE, EMBESTIR, CUÁNDΟ

Cambiar a:

“Cuando un agente **SIEMBRASANGRE** amigo realice la acción de **Cargar** durante su activación”.

### ARDIDES DE ESTRATEGIA, TENACIDAD SANGRIENTA

Cambiar la parte relevante a:

“[...] (redondeando al alza y hasta un mínimo de 2)”.

### REGLAS DE FACCIÓN, SANGUAVITAE, REJUVENECER

Cambiar el efecto a:

Ese agente recupera **1D3+1** heridas perdidas.

### AGENTE ACECHANTE, REGLA GARFIOS DE ESCALADA

Cambiar la parte relevante a:

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

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

**P:** Si un arma de combate tiene la regla Equilibrada o Implacable como resultado del ardid de estrategia Violencia mejorada, y es después usada como arma a distancia como resultado del equipo de facción Cadenas de muñeca, ¿tiene todavía la nueva arma a distancia la regla de armas Equilibrada o Implacable?

**R:** No.

## OCTUBRE 25

### AGENTE ASPIRANTE, REGLA ANSIA DE SANGRE OBSESSIVA

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“**1 vez** durante cada una de las activaciones de este agente, cuando este agente termine una acción de **Combatir**, si ya no tiene agentes enemigos en su zona de control, puedes usar esta regla. Si lo haces, puedes realizar inmediatamente una acción libre de **Cargar**[...].”

### AGENTE INCITADOR, INCITAR A LA CAZA

Cambia la parte relevante de la primera frase del segundo párrafo a:

“Cuando este agente infila daño a un agente enemigo con cualquiera de los perfiles de sus pistolas automáticas dobles pero no lo incapacite, [...]”

## ERRATAS ANTERIORES

### AGENTE HERALDO DE SANGRE, REGLA FAVOR DE KHORNE

Cambiar la parte relevante a:

“**1 vez** durante cada una de las activaciones de este agente, antes o después de que realice una acción, si su **DEPÓSITO SANGRIENTO** está vacío, [...]”

### AGENTE HERALDO DE SANGRE, REGLA APOTEOSIS INMINENTE

Cambiar la parte relevante a:

“**1 vez** por batalla, cuando un dado de ataque infila **Daño normal** a este agente, [...]”

## COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

**P:** Al determinar si el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de un agente amigo está lleno a efectos del ardid de estrategia **Violencia mejorada**, ¿debo comprobarlo antes o después de reducir su Depósito sangriento para cualquier **Sanguavita** (p.ej. **Furia**) para esa acción?

**R:** Despues.

# AGENTES SIEMBRASANGRES

2

## HERALDO DE SANGRE



Los Heraldos de Sangre son los líderes de las bandas de Siembrasangres. Se consideran a sí mismos los mejor colocados en el favor de Khorne y los más cercanos en el apoteosis como daemon Desangrador. Ataviados con yelmos cornudos y portando iconos de su deidad, demuestran su devoción por el Dios de la Sangre despedazando a sus enemigos con una furia inmisericorde.

## CAZASANGRE



El Cazasangre es un experto en tipos de fluido sanguíneo. Utiliza sus armas rituales para abrir las venas del enemigo y recoger en sus frascos el plasma vital derramado. Luego, distribuyen ese líquido hurtado en los depósitos estimuladores de sus aliados, aumentando la efectividad de la mezcla que contienen y, por tanto, aumentando el salvajismo y la pericia física de su banda.

## ASPIRANTES



Los Aspirantes son los miembros más numerosos de las bandas de Siembrasangres. Armados con brutales archas sierra, son rápidos, ágiles y agresivos, haciendo uso de su rapidez para flanquear y emboscar a los enemigos. Los tanques inyectores montados en su espalda bombean a su sistema un cóctel de adrenalíticos y estimulantes, conocido como sanguavitae. Esta mezcla acelera sus metabolismos, los habitúa al dolor y los hace aún más letales.

Los comandos de Siembrasangres son territoriales y agresivos, pero verlos como simples carníceros enloquecidos sería simplificar demasiado. Se esfuerzan por imitar la pericia marcial y la disciplina militar de una banda de Desangradores, y son capaces de identificar y destruir activos estratégicos a fin de lograr la victoria en nombre de Khorne.

### EMPALADOR



Blandiendo armas conocidas como clavacarnes, los Empaladores toman como blanco a los enemigos que intentan huir del combate. Patrullan el perímetro del campo de batalla usando sus armas parecidas a arpones para tomar como blanco a los enemigos en retirada y llevarlos pateando y gritando hasta su perdición.

### RECLAMACRÁNEOS



Los Reclamacráneos son los combatientes cuerpo a cuerpo más capacitados de su banda, acostumbrados a luchar con armas enormes que a menudo han arrancado de las manos de los enemigos a los que han eliminado. Ágiles, fuertes y carentes de todo atisbo de autopreservación, son guerreros furiosos que se lanzan a la refriega sin contemplaciones, demostrando su devoción por Khorne con cada nueva baja que causan.

### INCITADOR



Los Incitadores son poco comunes entre los Siembrasangres, pues no buscan la emoción visceral del combate cuerpo a cuerpo. En lugar de eso, utilizan sus reflejos mercuriales para acribillar a los enemigos con disparos de pistola automática, derramando tal volumen de sangre que incita a sus aliados a cometer actos de masacre aún más enloquecidos.

### ACECHANTE



Los Acechantes son rastreadores supremos. Cuando la sangre de un enemigo es vertida y un Acechante detecta su olor, este Siembrasangre es capaz de seguir a esa presa herida hasta donde sea que intente huir. Utilizan sus picos destripadores como ayudas de escalada para impulsarse a través de superficies escarpadas, y entonces se dejan caer sobre su víctima con las armas alzadas para propinar el golpe mortal.



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

## AGENTES

- ↳ 1 agente **HERALDO DE SANGRE SIEMBRASANGRE**
- ↳ 7 agentes **SIEMBRASANGRE** elegidos de la siguiente lista:
- **ASPIRANTE**
- **CAZASANGRE**
- **EMPALADOR**
- **INCITADOR**
- **RECLAMACRÁNEOS**
- **ACECHANTE**

Salvo agentes **ASPIRANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los anteriores agentes.

## ARQUETIPOS



**RECONOCIMIENTO**



**BUSCAR Y DESTRUIR**

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

**“¿OLÉIS ESE AROMA A COBRE? HAY SANGRE EN EL AIRE Y MIEDO EN EL VIENTO. SIGÁMOSLO HASTA SU FUENTE. LES ABRIREMOS LAS VENAS Y LAS ARTERIAS. NOS SACIAREMOS CON SUS ENTRAÑAS. ¡NOS BAÑAREMOS EN GLORIA CARMESÍ!”**

- Ezkin Kryze, Heraldo de Sangre de los Incursores Cornúpetas

## HERALDO DE SANGRE



## CAZASANGRE



## EMPALADOR



### INCITADOR

Pistolas automáticas dobles



### RECLAMACRÁNEOS

Pistola automática



Gran hacha  
sierra

### ACECHANTE

Picos destripadores



### ASPIRANTE

Archa sierra



Pistola automática



# COMENTARIO DE DISEÑO

**Los Siembrasangres son un comando de élite rápido y agresivo que para operar a su máximo nivel requiere la gestión cuidadosa de un recurso muy valioso: los depósitos sanguíneos.**

6

Cada agente tiene un depósito sanguíneo, y puedes “gastar” su contenido para ganar Sanguavitaes. Los depósitos sanguíneos proveen a cada agente de un recurso limitado que debe usar sabiamente. Este recurso puede recuperarse incapacitando agentes, de modo que a menudo lo gastarás para recuperarlo, o lo conservarás y ganarás aún más (desbloqueando reglas Sanguavitaes más poderosas). Gestionar los depósitos sanguíneos es esencial para sacar lo mejor de este comando, ya que cuando dichos depósitos se vacíen perderá su inercia de combate.

Las Sanguavitaes son una caja de herramientas llena de reglas especiales. Por ejemplo, puedes controlar las distancias de carga contra un comando rápido o peligroso en combate, sabiendo que puedes Acelerar para tener +1" de Movimiento. Cuando tu comando se vea superado en número, puedes usar Furia para combatir varias veces, Aniquilando a varios agentes enemigos más débiles en una sola activación. Cuando te enfrentes a un oponente más resistente, puedes usar Embestir para infligir algo de daño inicial, o Rabia para tener un ataque adicional. Experimenta con las diversas reglas Sanguavitaes y familiarízate con las que sean más efectivas contra cada oponente.

Dado que la clave está en mantener lo más llenos posible tus depósitos sanguíneos, los Incitadores y Cazasangres, así como el equipo Cadáver ensangrentado, son efectivos a la hora de incrementar tus depósitos sanguíneos; si usas bien estas reglas,

puedes mantener niveles elevados en los depósitos de otros agentes clave, asegurando así tenerlos listos para una eventual “gran jugada” conjunta. Estos agentes pueden también centrarse en los objetivos, liberando a tus otros agentes para atacar.

Al ser un grupo de agentes centrados en el combate cuerpo a cuerpo, son vulnerables a los comandos con gran potencia de disparo, por lo que es necesario posicionarse cuidadosamente y usar bien las órdenes de Ocultarse para mantenerlos vivos mientras te acercas al enemigo. Con solo 8 agentes, tu comando es más de élite que otros, lo que significa que a menudo estarás en inferioridad numérica y cada uno de tus agentes deberá incapacitar a múltiples enemigos para compensar esto.

Ocho agentes con un atributo LPA 2 pueden causarte un déficit de acciones, sobre todo en misiones que requieran acciones de misión. En ciertos momentos deberás controlar a tus Siembrasangres para poder cumplir tus objetivos. La regla Sanguavitaes Manía puede darte los PA adicionales que necesitas para realizar acciones de misión. Aparte de eso, una jugada maestra con un Siembrasangre puede crear la suficiente distracción como para alejar a tu oponente de agentes que estén consiguiendo PV debido a operaciones críticas y marcadores de misión.

Si necesitas mover agentes en campo abierto, hay algunas reglas que pueden ayudarte. La regla de facción Runas de Khorne significa que un Siembrasangre no puede perder más de 8 heridas por acción de Disparar. Esto puede forzar a tu oponente a redoblar sus disparos (usando más de un agente o acción de Disparar para incapacitarlo). Esto puede salvar a tus otros agentes de sufrir disparos que en otras circunstancias irían contra ellos. Lo que es más, el uso adecuado de la regla Sanguavitaes Rejuvenecer puede volver a situar a un agente herido en el umbral de las Runas de Khorne, empezando todo el proceso de nuevo.

En segundo lugar, el Empalador es útil para atraer enemigos, alejándolos de los objetivos. No olvides que herir y atraer a un agente usado puede facilitar una carga “segura” para un Siembrasangre (ya que no se puede disparar contra él de manera normal dentro de la zona de control). A continuación puede incapacitar a su presa, llenar su depósito sanguíneo y cargar de nuevo penetrando aún más en las líneas enemigas. Preparar esta situación y a continuación usar el ardid estratégico Cazar por la sangre, o la regla Ansia de sangre obsesiva de un agente Aspirante, es una gran combinación para mantener la presión.

En resumen, no hay nada que guste más a los Siembrasangres que combatir cuerpo a cuerpo. Gestiona bien tus acciones y depósitos sanguíneos y deja que se desate la masacre y el festín de vísceras. ¡Sangre para el Dios de la Sangre!

