



MÁNTIFEX PRIMUS



LPA ▼ 3 MOV. ➔ 7" SALV. 5+ HERIDAS 🔥 21

NOMBRE

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Hoja de cola	4	3+	3/4	Alcance 3", Desgarradora, Silenciosa
Garras afiladas y garras aceradas	5	3+	4/5	Desgarradora

Cresta neurodepredadora: Al determinar el control de un marcador, considera el atributo LPA total de los agentes enemigos que lo están disputando como si fuera 1 menos si al menos uno de esos agentes enemigos se encuentra a 3" o menos de este agente. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulable con esto. Siempre que un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de este agente:

- Tu oponente debe gastar 1 PA adicional para que ese agente enemigo pueda realizar una acción de **Recoger marcador** y acciones de misión.
- Tu oponente no puede repetir la tirada de sus dados de ataque o de defensa para ese agente.

Enlace sináptico: GAMBITO ESTRÁTICO
si este agente no está incapacitado. Tira 1D6 y compara el resultado con el número del punto de inflexión actual; si el resultado es:

- El doble o más alto, ganas 1PM.
- Menor, infinge tanto daño a este agente como el resultado
- Cualquier otro resultado, no ocurre nada.

MÁNTIFEX, GRAN DEVORADOR, TIRÁNIDOS, LÍDER, PRIMUS

(40)

MÁNTIFEX GARRAVIL



LPA ▼ 3 MOV. ➔ 7" SALV. 5+ HERIDAS 🔥 20

NOMBRE

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pinza de cola	4	3+	3/4	Alcance 3", Silenciosa
Glándulas tóxicas	4	3+	3/4	Alcance 6", Silenciosa, Veneno*
Guadañas tóxicas	5	3+	4/5	Choque, Letal 5+, Veneno*

*Veneno: En el paso de Resolver dados de ataque, si infinges algún daño con éxito, el agente contra el que se usa esta arma obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene una ya). Siempre que un agente que tenga una de tus fichas de Veneno sea activado, infíglele 1D3 daños.

EMBESTIDA TÓXICA

1AP

► Elige un agente enemigo a 2" o menos de este agente. Como alternativa, si este agente se encuentra bajo tierra, elige un agente enemigo en tu TÚNEL. Infíglele a ese agente enemigo 1D3+2 daños y ese agente gana dos de tus fichas de Veneno (si no tenía ya una).

◆ Este agente puede realizar esta acción bajo tierra (esto tiene prioridad sobre las reglas de Excavar normales).

MÁNTIFEX, GRAN DEVORADOR, TIRÁNIDOS, GARRAVIL

(40)

MÁNTIFEX GUADAÑA TRÉMULA



LPA ▼ 3 MOV. ➔ 7" SALV. 5+ HERIDAS 🔥 20

NOMBRE

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pinza de cola	4	3+	3/4	Alcance 3", Silenciosa
Espolones afilados y garras aceradas	5	3+	4/5	Desgarradora

Emboscada subterránea: Una vez por punto de inflexión, después de que un agente enemigo realice una acción en la que se mueva más de 2" y termine a 2" o menos de tu TÚNEL, si este agente está bajo tierra y se encuentra apostado o no ha reaccionado durante este punto de inflexión, puedes interrumpir la activación o reacción del agente enemigo en cuestión para usar esta regla. Si lo haces, activa o reacciona con este agente (lo que sea apropiado), pero durante su activación/reacción debe combatir o disparar contra ese agente enemigo, y hasta que lo haga no podrá combatir ni disparar contra ningún otro agente enemigo (si no le es posible hacerlo, se cancelará la activación/reacción de este agente y esta regla se considerará no usada). Tras completar la activación/reacción de este agente, continúa con la activación/reacción de ese agente enemigo (de ser posible).

Cazador hipersensorial:
Este agente puede realizar la acción **Cargar** mientras tenga una orden de ocultarse si ha realizado la acción **Excavar** durante la misma activación/reacción.

MÁNTIFEX, GRAN DEVORADOR, TIRÁNIDOS, GUADAÑA TRÉMULA

(40)

MÁNTIFEX ESCUPEVENENO



LPA ▼ 3 MOV. ➔ 7" SALV. 5+ HERIDAS 🔥 20

NOMBRE

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pinza de cola	4	3+	3/4	Alcance 3", Silenciosa
Proyectil venenoso (área)	4	3+	3/5	Alcance 8", Área 2", Veneno*
Proyectil venenoso (concentrado)	4	3+	4/5	Alcance 8", Penetración 1, Veneno*
Espolones afilados	5	3+	4/5	-

*Veneno: En el paso de Resolver dados de ataque, si infinges algún daño con éxito, el agente contra el que se usa esta arma obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene una ya). Siempre que un agente que tenga una de tus fichas de Veneno sea activado, infíglele 1D3 daños.

SACO DORSAL DISTENDIDO

1PA

► Hasta que este agente haya disparado con su proyectil venenoso, realice esta acción de nuevo o realice la acción **Excavar** (lo que ocurra antes), todos los perfiles de su proyectil venenoso tienen la regla de armas Letal 5+, suman 1 a su atributo Atq y se elimina la regla de armas Alcance 8".

MÁNTIFEX, GRAN DEVORADOR, TIRÁNIDOS, ESCUPEVENENO

(40)



MÁNTIFEX COMBATIENTE



LPA ▼ 3 MOV. ▶ 7" SALV. 5+ HERIDAS 20

NOMBRE ATQ IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Pinza de cola	4	3+	3/4	Alcance 3", Silenciosa
Espolones afilados	5	3+	4/5	-

Comportamiento instintivo: Siempre que este agente dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo herido, o un agente enemigo que haya realizado la acción **Retroceder** durante este punto de inflexión, sus armas tienen la regla de armas Letal 5+.

MÁNTIFEX, GRAN DEVORADOR, TIRÁNIDOS, COMBATIENTE

(40)



LPA ▼ 3 MOV. ▶ 7" SALV. 4+ HERIDAS 20

NOMBRE ATQ IMP. DAÑO REGLAS DE ARMAS

Mazahueso	4	3+	3/4	Alcance 3", Penetración 1, Silenciosa
Espolones afilados y garras aplastadoras	5	3+	4/5	Machacar*

Cascarón reforzado: Los Daños normales y críticos de 4 o más infligen 1 daño menos a este agente.

***Machacar:** Siempre que golpees, desempata con tu oponente y suma 1 al resultado si este agente contra el que se usa esta arma tiene un atributo Heridas de 9 o menos. Si ganas, infinge tanto daño adicional a ese agente como la diferencia entre los resultados (hasta un máximo de 3 daños adicionales).

MÁNTIFEX, GRAN DEVORADOR, TIRÁNIDO, DEMOLEDOR

(40)

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO MÁNTIFEX

ARQUETIPOS: Infiltración, Buscar y destruir

AGENTES

- ↳ 1 agente **MÁNTIFEX® PRIMUS**
- ↳ 4 agentes **MÁNTIFEX®** elegidos de la siguiente lista:
 - **GARRAVIL**
 - **GUADAÑA TRÉMULA**
 - **ESCUPEVENENO**
 - **COMBATIENTE**
 - **DEMOLEDOR**

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

Los agentes **MÁNTIFEX®** amigos pueden realizar la siguiente acción única:

EXCAVAR

1PA

- Si este agente está bajo tierra, desplégalos en tu **TÚNEL** en una ubicación en la que pueda colocarse (ya no está bajo tierra y puede desplegarse dentro de la zona de control de agentes enemigos). Hasta el final de la activación/reacción, resta 2" a su atributo Movimiento.
- Alternativamente, en lugar de resolver el efecto de arriba, si este agente se encuentra en la zona de aniquilación y en tu **TÚNEL**, retíralo de la zona de aniquilación; ahora está bajo tierra.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción mientras transporta un marcador, o si no está ni bajo tierra ni en tu **TÚNEL**.

MÁNTIFEX® REGLA DE FACCIÓN

EXCAVAR

Mántifex enterradosemergerán de sus túneles para atacar a sus víctimas desprevenidas para desaparecer antes de que puedan reaccionar.

Al desplegar un comando **MÁNTIFEX®** antes de la batalla, tus primeros dos agentes deben colocarse de manera normal. Cada otro agente **MÁNTIFEX®** amigo posterior puede ser desplegado bajo tierra: colócalo a un lado en lugar de colocarlo en la zona de aniquilación.

En la fase de tiroteo, los agentes **MÁNTIFEX®** amigos desplegados bajo tierra se activan y pueden reaccionar de forma normal. Siempre que un agente **MÁNTIFEX®** amigo esté bajo tierra, no puede realizar más acciones que **Excavar**. Al final de la batalla, todos los agentes **MÁNTIFEX®** amigos bajo tierra quedan incapacitados.

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

MÁNTIFEX® REGLA DE FACCIÓN

TÚNEL

Los Mántifex excavan extensas redes de túneles bajo sus presas, lo que permite que las creaciones de élite de la Mente Colmena tiendan sus emboscadas.

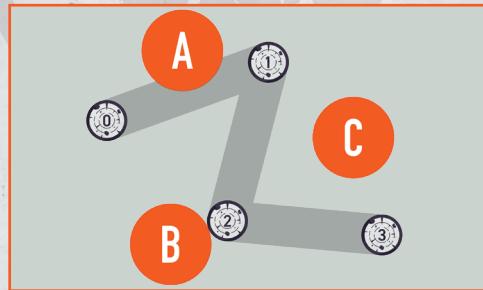
Al final del paso de Desplegar agentes, coloca tu marcador de Túnel numerado con el "0" en el suelo de la zona de aniquilación, completamente dentro de tu zona de descenso y tocando tu borde de la zona de aniquilación. Como **GAMBITO ESTRATÉGICO**, en los primeros cuatro puntos de inflexión puedes colocar tu siguiente marcador de Túnel numerado en el suelo de la zona de aniquilación completamente a 5" o menos del marcador de Túnel que lo precede. Esto significa que, a medida que progresá la batalla, puedes tener una serie de marcadores de Túnel numerados en secuencia (0, 1, 2, 3 y 4). Una vez que hayas colocado cinco marcadores de Túnel, no coloques más (en caso de que la batalla dure más de cuatro puntos de inflexión).

CONTINÚA EN EL REVERSO ►



Tus marcadores de Túnel y el área entre los marcadores numerados en secuencia (es decir, entre el 0 y el 1, 1 y 2, etc.) crean tu **TÚNEL**.

En una zona de aniquilación que usa las reglas de combate cerrado (p. ej., Zona de Aniquilación: Mundo Necrópolis), tu **TÚNEL** y la distancia entre tus marcadores de Túnel se pueden medir a través de terreno Muro. En una zona de aniquilación que use reglas de áreas peligrosas (p. ej., Zona de aniquilación: Bheta Decima), en relación a la regla Movimiento restringido, las partes de un marcador de Túnel que toquen un área peligrosa se consideran un área peligrosa.



En este ejemplo, el agente A se encuentra en tu **TÚNEL**, dado que se encuentra en el área entre los marcadores 0 y 1. El agente B también se encuentra en tu **TÚNEL** dado que está en contacto con uno de tus marcadores de Túnel. El agente C no se encuentra en tu **TÚNEL** dado que los marcadores 1 y 3 no son secuenciales, de forma que el área entre esos marcadores no forma parte de tu **TÚNEL**.

MÁNTIFEX® GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Veneno



Ficha de Emboscadores subterráneos



Ficha de Saco dorsal distendido



Ficha de Sentidos agudizados



Marcadores de Túnel

MÁNTIFEX® REGLA DE FACCIÓN

INSTINTOS DE DEPREDADOR

Los Mántifex, aparentemente movidos por un hambre devoradora y gracias a sus reflejos hiperadaptados, son borrones de músculo, espolones y colmillos.

Durante la activación de cada agente **MÁNTIFEX®** amigo, puede realizar dos acciones de **Combatir**.

Cada agente **MÁNTIFEX®** amigo puede reaccionar sin importar cuál sea su orden.

- Puedes cambiar su orden primero o cambiar su orden en lugar de realizar una acción (en el segundo caso, se sigue considerando que ha reaccionado este punto de inflexión).
- Durante la reacción, si no realiza una acción de misión puede realizar una acción libre de **Excavar**.

MÁNTIFEX® ARDID DE ESTRATEGIA

MUERTE DESDE ABAJO

Azuzados por una orden de la Mente colmena, los Mántifex coordinan sus embestidas desde su red de túneles para eviscerar a la presa que se haya acercado demasiado.

Siempre que un agente **MÁNTIFEX®** amigo combata:

- Si ha realizado la acción **Excavar** durante esa activación o reacción, sus armas de combate tienen la regla de armas **Equilibrada**.
- Si está en tu **TÚNEL**, sus armas de combate tienen la regla de armas **Incesante**.



MÁNTIFEX®

ARDID DE ESTRATEGIA

EMERGENCIA ENTRELAZADA

Ya sea arremetiendo desde la entrada de la red de túneles o brotando en una lluvia de metralla para agarrar a su presa, los Mántifex pueden sorprender hasta a centinelas de élite.

Siempre que un agente dispare contra un agente MÁNTIFEX® amigo:

- Si ese agente amigo ha realizado la acción **Excavar** durante ese punto de inflexión, puedes repetir la tirada de uno de tus dados de defensa.
- Si ese agente amigo está en tu **TÚNEL**, puedes repetir la tirada de cualquiera de tus dados de defensa.

MÁNTIFEX®

ARDID DE ESTRATEGIA

DESAPARICIÓN SIBILINA

Pocos organismos son más capaces que los Mántifex de deslizarse hacia la oscuridad en un parpadeo. La pregunta es, ¿a dónde se han ido...?

Elige un agente MÁNTIFEX® amigo en la zona de aniquilación. Puedes realizar de inmediato una acción libre de **Excavar** con ese agente. Si se encuentra a 2" o menos de tu **TÚNEL**, puedes realizar de inmediato una acción libre de **Retroceder** o **Reposicionarse** antes de que lo haga.

MÁNTIFEX®

ARDID DE ESTRATEGIA

ACECHADORES DESDE EL TÚNEL

Los Mántifex son aterradora mente capaces de permanecer invisibles, parcialmente sumergidos entre ruinas hasta el momento en que arremeten.

Siempre que un agente MÁNTIFEX® amigo se encuentre en tu **TÚNEL** estará tras cobertura, a menos que se encuentre a 2" o menos del agente activo. Considera esto como una cobertura brindada por terreno ligero (y a la que, por tanto, le afectan las reglas que evitan esto, como Buscadora (Ligero) y terreno Aventajado).

MÁNTIFEX®

ARDID DE TIROTEO

EVASIÓN SERPENTEANTE

El caparazón resbaladizo y la velocidad impía de un Mántifex le permite evitar quedarse atascado ante presas peligrosas.

Usa este ardido de tiroteo durante la activación o reacción de un agente MÁNTIFEX® amigo. Durante esa activación o reacción, ese agente puede:

- Realizar la acción **Retroceder** por 1 PA menos.
- Realizar la acción **Cargar** aún estando en la zona de control de un agente enemigo. Además, al realizarla puede abandonar la zona de control de dicho agente (aunque por lo demás se seguirán aplicando los requisitos normales para ese movimiento).



MÁNTIFEX® ARDID DE TIROTEO

HORROR SUBTERRÁNEO

Quienes intentan atrapar a un Mántifex en su propia madriguera solo se juegan la vida, dado que la bioforma usa túneles ocultos para rodear a su presa antes de atacar desde un ángulo inesperado.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo realice la acción **Combatir** y tome como blanco a un agente **MÁNTIFEX®** amigo en tu **TÚNEL**. En el paso de Resolver dados de ataque de esa secuencia, tú resuelves el primer dado de ataque (es decir, el defensor en lugar del atacante).

MÁNTIFEX® ARDID DE TIROTEO

GOLPE CAVADOR

Lo último que ven muchos agentes que combaten contra Mántifex es el borrón de su propio uniforme cuando desaparecen en las profundidades de una madriguera xenos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **MÁNTIFEX®** amigo realice la acción **Excavar**. Antes de que ese agente sea retirado de la zona de aniquilación, o después de desplegarlo en tu **TÚNEL**, infinge 1D3+1 daños a cada agente enemigo dentro de su zona de control (tira por separado para cada uno). No puedes usar este ardid en la fase de estrategia, durante la activación o la reacción de un agente **GARRAVIL** si realiza la acción **Embestida tóxica** (y viceversa).

MÁNTIFEX® ARDID DE TIROTEO

FRENESÍ DE MUERTE

La Mente colmena puede incitar a los Mántifex a combatir en un último pico de agresividad bioestimulada, incluso mientras sus propios cuerpos se derrumban.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **MÁNTIFEX®** amigo está incapacitado. Antes de que ese agente sea retirado de la zona de aniquilación, infinge 1D3 daños a cada agente enemigo en su zona de control (tira por separado para cada uno). Si ese agente amigo es un **ESCUPEVENENO** que actualmente se está beneficiando de los efectos de su acción **Saco dorsal distendido**, en su lugar infinge 2D3 daños.

MÁNTIFEX® EQUIPO DE FACCIÓN

CAMUFLAJE DE CROMATOESPORAS

Adaptaciones camaleónicas permiten que estas bioformas virtualmente desaparezcan.

Siempre que un agente dispare contra un agente **MÁNTIFEX®** amigo, si puedes guardar cualquier salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno aventajado.



MÁNTIFEX® EQUIPO DE FACCIÓN

SANGRE ÁCIDA

Vísceras corrosivas y fluidos cáusticos brotan a chorro de las heridas de estas criaturas.

Siempre que un agente MÁNTIFEX® amigo esté combatiendo o contraatacando, siempre que un dado de ataque le infliga daño, tira 1D6: con un 5+, infinge 1 daño al agente enemigo en esa secuencia.

MÁNTIFEX® EQUIPO DE FACCIÓN

CARNE METAMÓRFICA

Hay informes de Mántifex que se han recuperado de heridas que deberían haber resultado fatales, ya que su carne y quitina se han regenerado rápidamente.

Siempre que un agente MÁNTIFEX® amigo se active, recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

MÁNTIFEX® EQUIPO DE FACCIÓN

SENTIDOS AGUDIZADOS

Hasta escondidos en sus túneles, los Mántifex pueden detectar feromonas enemigas, energías esotéricas y el chirrido de los servos, lo que les permite lanzar emboscadas súbitas.

Una vez por batalla, después de desempatar para decidir la iniciativa, si un agente MÁNTIFEX® amigo está bajo tierra y un agente enemigo se encuentra a 5" o menos de tu TÚNEL, puedes repetir la tirada.

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 una arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.



EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

1X BARRICADAS PESADAS

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

► Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

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

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►



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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
 - Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Despues de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
 - ◆ 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**.

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.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO

NOTAS:



MÁNTIFEX: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

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

FE DE ERRATAS

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

AGENTE PRIMUS, REGLA VÍNCULO SINÁPTICO

Cambia todos los puntos por:

- **El doble o más alto**, ganas 1PM.
- **Igual: no ocurre nada**:
- Menor, infinge tanto daño a este agente como el resultado.
- **Cualquier otro resultado, no ocurre nada.**"

ARDIDES ESTRÁTÉGICOS, DESAPARICIÓN SIBILINA

Cambia la primera frase a:

"Elige 1 agente MÁNTIFEX amig@ en la zona de aniquilación".

ARDIDES DE TIROTEO, EVASIÓN SERPENTEANTE

Cambia la primera frase a:

"Usa este ardid de tiroteo durante la activación o reacción de un agente MÁNTIFEX amig@, **antes o después de que realice una acción**".

REGLAS DE FACCIÓN, EXCAVAR, ACCIÓN DE EXCAVAR

Cambia la condición a:

"Un agente no puede realizar esta acción mientras transporta un marcador, **o si no está ni bajo tierra ni en tu TÚNEL**".

Esta sección aclara interacciones complejas entre reglas.

P: Si mi agente GUADAÑA TRÉMULA interrumpe la activación de mi oponente y el agente enemigo queda incapacitado (y por tanto no puede seguir con su activación), ¿quién activa a continuación? Asimismo, si no queda incapacitado y termina su activación, ¿quién activa a continuación?

P: Tu oponente en ambos casos, ya que el agente GUADAÑA TRÉMULA ha usado tu activación.

OCTUBRE 25

REGLAS DE FACCIÓN, TÚNEL

Borra la parte relevante de la segunda frase del primer párrafo:

"[...] puedes colocar tu siguiente marcador de Túnel numerado en el suelo de la zona de aniquilación completamente a 5" o menos del marcador de Túnel que lo precede ([en Zona de aniquilación: Horcasombra, esta distancia se puede medir a través de terreno Pared](#))".

Añade esta frase al inicio del tercer párrafo.

"[En una zona de aniquilación que usa las reglas de combate cerrado \(p. ej., Zona de Aniquilación: Mundo Necrópolis\), tu TÚNEL y la distancia entre tus marcadores de Túnel se pueden medir a través de terreno Muro](#)".

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE GUADAÑA TRÉMULA, ARMA ESPOLONES AFILADOS

Cambia el nombre a "Espolones afilados [y garras aceradas](#)".

Añade la regla de arma "[Desgarradora](#)".

AGENTE ESCUPEVENENO, ACCIÓN SACO DORSAL DISTENDIDO

Cambiar la parte relevante del efecto a:

"Hasta que este agente haya disparado con su proyectil venenoso, [realice esta acción de nuevo o realice la acción Excavar \[...\]](#)"

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

P: ¿Puede un agente GUADAÑA TRÉMULA amig@ usado reaccionar para interrumpir la activación de un agente enemigo con la regla Emboscada subterránea si aún hay agentes MÁNTIFEX amig@s apostados?

R: Sí.

P: ¿Los agentes MÁNTIFEX que estén bajo tierra se considera que están "en la zona de aniquilación" para el segundo párrafo de puntos de victoria de la operación táctica Implante?

R: Sí. Recuerda que otras operaciones tácticas (p. ej. Vigilancia) requieren que esos agentes estén en la zona de aniquilación.



AGENTES MÁNTIFEX

PRIMUS



1

GARRAVIL



ESCUPEVENENO



Los Mántifex Primus actúan como centro nodal de su progenie. A través de sus crestas neurodepredadoras, la influencia de la Mente Colmena se extiende entre los Mántifex cercanos, anulando sus instintos y coordinando sus comportamientos.

Las virulentas toxinas que gotean de las zarpas de un Garravil convierten a sus víctimas en centros de infección xenos. Quienes sobreviven y escapan dejan un rastro de patógenos que el Garravil puede seguir.

Un Escupeveneno está adaptado para portar nódulos similares a sacos que producen una feroz toxina. Desde sus fauces modificadas puede proyectar a una distancia considerable chorros con los que empapar las posiciones enemigas de baba venenosa.



Los comandos de Mántifex están hiperadaptados hasta tal punto que superan todo tipo de defensas sus presas. Guiados por sus imperativos sinápticos, los Mántifex excavan a velocidad horripilante para atacar a su presa desde ángulos vulnerables, antes de usar sus espolones afilados, garras quitinosas y virulentas biotoxinas para ejecutar la voluntad de la Mente Colmena.

DEMOLEDOR



GUADAÑA TRÉMULA



COMBATIENTE



2

Gracias a su masa muscular aumentada, caparazones gruesos y garras sobre-dimensionadas, los Demoledores son un arma viviente que la Mente Colmena usa para irrumpir en fuertes reforzados, vehículos blindados o búnkeres y despedazar todo lo que se oculta dentro.

Los racimos nerviosos que llenan su matriz hypersensorial permite a una Guadaña Trémula detectar no solo el movimiento de la presa, sino también las marcas de energía, cadenas de comunicaciones y las firmas químicas que señalan el miedo de la víctima.

Gracias a sus instintos depredadores, fuerza hiperadaptada y espolones afilados, estos horrores excavadores son una de las mejores tropas de choque de la galaxia, guiados por el intelecto incognoscible de la Mente Colmena.



COMANDO MÁNTIFEX



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

AGENTES

- ↳ 1 agente **MÁNTIFEX PRIMUS**
- ↳ 4 agentes **MÁNTIFEX** elegidos de la siguiente lista:
 - **GARRAVIL**
 - **GUADAÑA TRÉMULA**
 - **ESCUPEVENENO**
 - **COMBATIENTE**
 - **DEMOLEDOR**

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

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



BUSCAR Y DESTRUIR

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

"TENÍA AGENTES EN CADA ÁPICE RITUAL, LISTOS PARA CAER SOBRE EL CULTO; NADA DEBERÍA HABER SALIDO MAL. LE PASÓ ALGO AL VOCO, COMO UNA SOMBRA QUE ME IMPEDÍA TRANSMITIR. PERO LO OÍ. OÍ EL CRUJIDO DEL ARMAVIDRIO Y EL CHIRRIDO DE LAS BISAGRAS. OÍ A MIS AGENTES GRITAR UNO POR UNO".

- Interrogadora Vidria Thaskey durante el Consumo de Santar III

PRIMUS

Espolones afilados y garras aceradas



GARRAVIL

Glándulas tóxicas

Guadañas tóxicas



GUADAÑA TRÉMULA

Espolones afilados



ESCUPEVENENO

Espolones afilados

Proyectil venenoso

Pinza de cola



DEMOLEDOR

Espolones afilados y garras aplastadoras

Mazahueso



COMBATIENTE

Espolones afilados

Pinza de cola



COMENTARIO DE DISEÑO

5

Los Mántifex son un verdadero equipo de élite con algunas reglas individuales potentes, pero pueden ser despiadados si eres demasiado agresivo o cometer un error. Pueden amenazar a cualquiera en cualquier parte, pero con solo Salvación 5+, no pueden soportar un ataque concentrado. Tendrás que usar todas sus reglas para asegurar que eres el cazador y no la presa.

A medida que la batalla progresá, excavarás un túnel por el que podránemerger los Mántifex usando la regla de facción Excavar. Esto te brinda un rango de amenaza increíble en las fases tardías de la batalla, pero está telegrafiado; tu oponente sabrá por dónde pueden emergir y posicionar sus agentes en consecuencia; un oponente astuto puede de hasta poner un agente prescindible como cebo para atraer a tus Mántifex. Por tanto, ten cuidado al decidir cuándo emerger: ¡no siempre hace falta cargar de cabeza contra el enemigo! La amenaza de tus Mántifex subterráneos suele bastar para forzar a tu oponente a ser cauto, así que puedes emerger cuando la recompensa merezca la pena.

Además de para emerger, la acción Excavar se puede usar para permitir que tus Mántifex desaparezcan bajo tierra, poniéndolos a salvo tras una gran jugada o permitiendo que maniobren hasta un área diferente de la zona de aniquilación. Esto será esencial para mantener con vida a tus Mántifex, ya que la acción Excavar es tan importante para desaparecer como para emerger. Recuerda: no puedes hacer ambas cosas en la misma activación, pero puedes desaparecer durante una reacción o el ardido estratégico Desaparición sibilina.

Emparejar la acción Excavar con la regla de facción Instintos de depredador maximiza tu uso de acciones y te brinda formas de amenazar más allá de las cinco activaciones tempranas de tus Mántifex. Por ejemplo, un agente bajo tierra puede reaccionar, excavar y cargar para desplegarse en una posición segura pero agresiva durante el siguiente punto de inflexión, o un Escupeveneno puede reaccionar, pasar a trabarse, disparar y después excavar para ponerse a salvo. La acción Excavar ofrece muchas combinaciones, especialmente cuando tienes en cuenta las reacciones, así que úsalas para mantener a tu oponente a la defensiva e incapaz de reaccionar a tus jugadas.

Al principio de la partida, cuando se active un Mántifex bajo tierra, no temas pasar en acciones

y dejarlos esperando allí. Contra la mayoría de comandos, a menudo tu oponente activará agentes menos importantes solo para ver cuándo y por dóndeemergerán tus Mántifex para contraatacar. No hay motivo para emerger si no hay mucho que ganar solo para que tu agente esté mal posicionado para una jugada más importante, o sufrir daño cuando tu oponente termine por contraatacar.

Esto es especialmente importante porque este comando no es comparable al de otros. Esto significa que a menudo no merece la pena que un Mántifex incapacite a un agente enemigo si tu oponente puede incapacitar a continuación a ese Mántifex. Dado que solo cuentas con cinco agentes, perder uno podría resultar demasiado caro. Intenta incapacitar enemigos con seguridad, especialmente si puedes marcharte excavando o permanecer a salvo dentro de la zona de control de un agente enemigo usado. Esto puede acortar la falta de agentes al principio y después permitirte aplicar presión cuando a tu oponente se vaya quedando sin formas de reaccionar.

Por mencionar reglas importantes de algunos agentes, el Primus funciona muy bien para estorbar el control de tu oponente sobre un marcador clave, la acción Embestida tóxica del Garrafil es útil para causar pequeños daños con bajo riesgo (especialmente si va a realizar la acción bajo tierra), y la Guadaña Trémula eleva la amenaza de emboscada a nuevas cotas gracias a su regla Emboscadores subterráneos. El Demoledor es tu agente más resistente y también el mejor equipado para enfrentarse a agentes de combate duro gracias al daño adicional de su regla de arma Machacar. Por último, tu Escupeveneno es tu único especialista de arma a distancia dedicado, así que úsalos sabiamente: puede disparar contra un agente enemigo al que tus otros agentes no pueden alcanzar, y la amenaza de hacerlo puede conseguir que tus agentes enemigos se mantengan a cubierto.

Los Mántifex son un comando con potencial realmente aterrador, pero si eres demasiado agresivo y tu oponente se mantiene en calma, tal vez descubras que tus Mántifex pierden fuelle una vez todos están en la superficie y son vulnerables a contraataques enemigos. Úsalos con cuidado, como depredadores acechantes con la inteligencia de la Mente colmena, y verás cómo alcanzan su mayor potencial.