



HERALDO DE SANGRE SIEMBRASANGRE

LPA
2MOV.
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
2MOV.
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: Cuando este agente termine una acción de **Combatir**, si ya no se encuentra en la zona de control de agentes enemigos, puede 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
2MOV.
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 inflijas 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
2MOV.
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 infligir 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 infligir daño con cualesquiera de ellos.

SIEMBRASANGRE, CAOS, EMPALADOR

32



SIEMBRASANGRE INCITADOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 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
▼ 2MOV.
➡ 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 inflija daño a un agente enemigo 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
▼ 2MOV.
➡ 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 infligir Daño crítico a este agente, puedes decidir que ese dado inflija 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
▼ 2MOV.
➡ 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

Garfios 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

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**.

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).

CONTINUÁ EN EL REVERSO

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**.





SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

SANGUAVITAE

El brebaje de sangre que se aloja en los depósitos de los Siembrasangres es conocido como sanguavitae. 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

SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

SANGUAVITAE

REJUVENECER

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

EFFECTO Ese agente recupera 1D3+1 heridas perdidas.

SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

SANGUAVITAE

MANÍA

CUÁNDO Durante la activación de un agente **SIEMBRASANGRE**  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.

SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

SANGUAVITAE

FURIA

CUÁNDO Durante la activación de un agente **SIEMBRASANGRE**  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.



SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

SANGUAVITAE

EMBESTIR

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

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

SIEMBRASANGRES REGLA DE FACCIÓN

SANGUAVITAE

ACELERAR

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

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

SIEMBRASANGRES 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.

SIEMBRASANGRES 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



SIEMBRASANGRES 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.

SIEMBRASANGRES 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.

SIEMBRASANGRES ARDID DE ESTRATEGIA

TENACIDAD SANGRIENTA

La perspectiva de la masacre hace entrar a los Siembrasangres en un estado de furia maníaca. Así encolerizados, 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).

SIEMBRASANGRES 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.

Elige 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 **SIEMBRASANGRES** 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 **SIEMBRASANGRES** amigo que tenga una orden de Ocultarse, pero debes cambiar su orden a Trabarse y durante esa reacción no podrás 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 **SIEMBRASANGRES** amigo resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación. Inflige daño, determinado por el **DEPÓSITO SANGRIENTO** de ese agente amigo, a un agente enemigo en la zona de control de ese agente amigo. Inflígele:

- 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 **SIEMBRASANGRES** 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**, inflígele 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

CADENAS 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 seleccione un 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.º 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 platiacero 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.



SIEMBRAS DE SANGRE: 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

JULIO 2025

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

AGENTE HERALDO DE SANGRE, REGLA APOTEOSIS INMINENTE

Cambiar la parte relevante a:

"Una vez por batalla, cuando un dado de ataque inflija **daño normal** a este agente, [...]"

REGLAS DE FACCIÓN, SANGUAVITAE, REJUVENECER

Cambia el efecto a:

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

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE ACECHANTE, REGLA GARFIOS DE ESCALADA

Cambiar la parte relevante a:

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

AGENTE HERALDO DE SANGRE, REGLA FAVOR DE KHORNE

Cambiar la parte relevante a:

"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, [...]"

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

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.

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: Después.

AGENTES SIEMBRASANGRES

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 sanguavita. 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 carniceros 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.

COMANDO DE SIEMBRASANGRES

4

SIEMBRASANGRES » SELECCIÓN DE COMANDO



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!”

- Ezzin Kryze, Herald of Blood
of the Incursus Corruptus

HERALDO DE SANGRE



Icono de Khorne

Cuchilla sierra

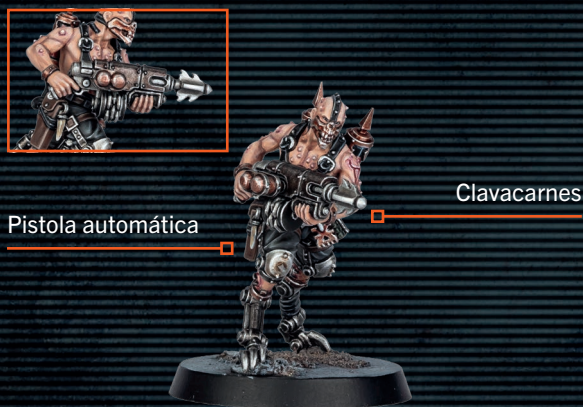
CAZASANGRE

Filo ritual



Pistola automática

EMPALADOR



Pistola automática

Clavacarnes

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



INCITADOR

Pistolas automáticas dobles



RECLAMACRÁNEOS

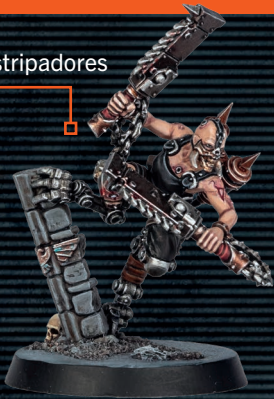
Pistola automática

Gran hacha sierra



ACECHANTE

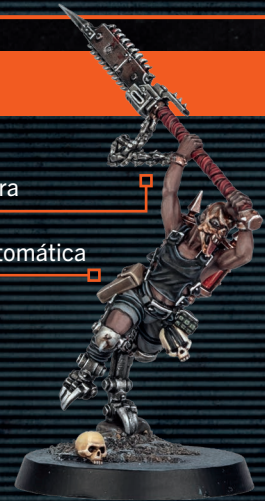
Picos destripadores



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 sangrientos.

Cada agente tiene un depósito sangriento, y puedes “gastar” su contenido para ganar Sanguavitae. Los depósitos sangrientos 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 Sanguavitae más poderosas). Gestionar los depósitos sangrientos es esencial para sacar lo mejor de este comando, ya que cuando dichos depósitos se vacíen perderá su inercia de combate.

Las Sanguavitae 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 Sanguavitae y familiarízate con las que sean más efectivas contra cada oponente.

Dado que la clave está en mantener lo más llenos posible tus depósitos sangrientos, los Incitadores y Cazasangres, así como el equipo Cadáver ensangrentado, son efectivos a la hora de incrementar tus depósitos sangrientos; 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 Sanguavitae 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 Sanguavitae 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 sangriento 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 sangrientos y deja que se desate la masacre y el festín de vísceras. ¡Sangre para el Dios de la Sangre!

