



MANDRÁGORA NOCTURNA



LPA  2 MOV.  7" SALV.  5+ HERIDAS  9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Rayo impío	4	3+	3/4	Rompealmas*
 Marchitador	5	3+	4/6	Choque, Letal 5+

Susurros atormentadores: Cada vez que un oponente vaya a activar un agente enemigo a 6" o menos de esta agente, puedes tirar 1D6 (no puedes hacerlo si también interrumpiste la activación de ese agente con la regla adicional Persecución obsesiva del agente **FAUCES FÚNEBRES** durante este punto de inflexión): si el resultado es mayor que el atributo LPA de ese agente enemigo, no puede activarlo durante esta activación. Si no hay otros agentes enemigos elegibles para ser activados, esta regla no tiene efecto.

Oubliex: Cada vez que este agente es apostado, o si esta agente incapacita a un agente enemigo con su marchitador, se activa su oubliex. Si su oubliex está activo y un dado de ataque inflige daño a este agente, puedes tirar 1D6: con 5+, ignora el daño infligido por ese dado de ataque y su oubliex se desactiva.

MANDRÁGORAS, AELDARI, DRUKHARI, LÍDER, NOCTURNA

28

MANDRÁGORA ABISAL



LPA  2 MOV.  7" SALV.  5+ HERIDAS  8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Descarga impía (estallido)	5	3+	3/4	Área 2", Rompealmas*
 Descarga impía (quemadura)	5	3+	3/4	Letal 5+, Rompealmas*
 Filo trémulo	4	3+	4/5	Letal 5+

Fuegoimpío: Cuando una agente **MANDRÁGORAS** amiga dispare a un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Fuegoimpío, suma 1 a los dos atributos Daño de las armas a distancia de esa agente amiga, y además tienen la regla de arma Saturación. Cuando un agente dispare a una agente **MANDRÁGORAS** amiga que tenga una de tus fichas de Fuegoimpío, resta 1 (hasta un mínimo de 1) a los dos atributos Daño de las armas a distancia de ese agente.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

MANDRÁGORAS, AELDARI, DRUKHARI, ABISAL

28

MANDRÁGORA ABISAL



LPA  2 MOV.  7" SALV.  5+ HERIDAS  8

ENVOLVER EN FUEGOIMPÍO 1PA

► Elige un agente visible para esta agente que no tenga una de tus fichas de Fuegoimpío. Hasta el inicio de la siguiente activación de esta agente, hasta que quede incapacitada o hasta que efectúe esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), el agente elegido obtiene una de tus fichas de Fuegoimpío.

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

MANDRÁGORA CATADORA DE CARNES



LPA  2 MOV.  7" SALV.  5+ HERIDAS  8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Rayo impío	4	3+	3/4	Rompealmas*
 Filo impío	4	3+	5/6	Brutal, Letal 5+

Cosecha de almas: Cada vez que un agente enemigo quede incapacitado como resultado de la regla Cobrarse una parte o el filo impío de esta agente, obtienes 1 punto de Cosecha de almas, o dos si ese agente enemigo tenía un atributo LPA de 3 o más. Cada vez que una agente **MANDRÁGORAS** amiga sea activada, puedes gastar 1 de tus puntos de Cosecha de almas para o bien sumar 1 a su atributo LPA hasta el final de la batalla, o bien curarle 2D3 heridas perdidas. Ten en cuenta que puedes gastar tus puntos de Cosecha de almas aunque esta agente esté incapacitada.

Cobrarse una parte: Cada vez que un agente enemigo efectúe una acción de **Retroceder** mientras está en la zona de control de esta agente, puedes usar esta regla. Si lo haces, inflige 2D3 daños a ese agente enemigo antes de que se mueva.

MANDRÁGORAS, AELDARI, DRUKHARI, CATADORA DE CARNES

28



MANDRÁGORA FAUCES FÚNEBRES

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥🔥🔥 Rayo impío	4	3+	3/4	Rompealmas*
🔥🔥🔥 Grito horripilante	5	2+	2/2	Alcance 6", Aturdidora, Buscadora (Ligero), Devastadora 2, Rompealmas*
🔪 Filo trémulo	4	3+	4/5	Letal 5+

Persecución obsesiva: GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige un agente enemigo. Hasta el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, obtiene tu ficha de Persecución obsesiva. La siguiente vez que tu oponente vaya a activar un agente enemigo con tu ficha de Persecución obsesiva, si este agente está apostado, puedes activar este agente primero (no puedes hacerlo si también tiraste para evitar la activación de ese agente con la regla adicional Susurros atormentadores del agente **NOCTURNA** durante este punto de inflexión).. Si lo haces, durante esa activación, esta agente debe combatir o disparar contra ese agente enemigo, y hasta que lo haga no puede combatir o disparar contra ningún otro agente (si no le es posible hacerlo, la activación de esta agente se cancela). Después de completar la activación de esta agente, tu oponente activa ese agente enemigo (si es posible), o activa un agente enemigo diferente si no puede.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

MANDRÁGORAS, AELDARI, DRUKHARI, FAUCES FÚNEBRES

28

MANDRÁGORA FAUCES FÚNEBRES

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

PROYECCIÓN PAREIDÓLICA

1PA

► Elige un agente enemigo que sea un blanco válido para esta agente o que esté **ENSOMBRECIDO**. Hasta el inicio de la siguiente activación de esta agente, hasta que quede incapacitada o hasta que efectúe esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), empeora en 1 el atributo Imp de las armas de ese agente enemigo y resta 2" a su atributo Movimiento (esto no se acumula con las lesiones); además, no se puede sumar nada al atributo LPA de ese agente enemigo (retira todos los cambios positivos que tenga su atributo LPA).

◆ Esta agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, a menos que el único agente enemigo en cuya zona de control se encuentre sea el elegido para esta acción.

MANDRÁGORA TEJESOMBRAS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥🔥🔥 Rayo impío	4	3+	3/4	Rompealmas*
🔪 Filo trémulo	4	3+	4/5	Letal 5+

Portal sombrío: Cuando esta agente realiza una acción de **Reposicionarse** usando un **PORTAL SOMBRÍO** (ver regla de facción), puedes usar esta regla. Si lo haces, retira tus marcadores de Portal sombrío de la zona de aniquilación (de haberlos), y a continuación coloca uno de tus marcadores de Portal sombrío en la zona de control de esta agente antes de que sea retirada y otro en su zona de control después de que sea desplegada.

Cada agente **MANDRÁGORAS** amiga puede usar un **PASO SOMBRÍO** cada punto de inflexión (con prioridad sobre una vez por turno de inflexión) si uno de tus marcadores de Portal sombrío está en la zona de control de esa agente cuando es retirada y el otro lo está cuando es desplegada. Ten en cuenta que las agentes amigas pueden hacer tal cosa aunque esta agente haya quedado incapacitada, y hacerlo no evita que otra agente use un **PASO SOMBRÍO** de forma normal.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

MANDRÁGORAS, AELDARI, DRUKHARI, TEJESOMBRAS

28

MANDRÁGORA TEJESOMBRAS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 8

TEJER LAS TINIEBLAS

1PA

► Retira tu marcador de Tejer las tinieblas de la zona de aniquilación (de haberlo). A continuación, coloca tu marcador de Tejer las tinieblas visible para esta agente, o en un terreno Aventajado de un elemento de terreno visible para esta agente. Ese marcador crea un área de humo con el mismo tamaño y efectos que una granada de humo, excepto que no la retiras en el siguiente punto de inflexión. Si esta agente queda incapacitada, retira tu marcador de Tejer las tinieblas de la zona de aniquilación.

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



MANDRÁGORA COMBATIENTE



LPA
2

MOV.
7"

SALV.
5+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rayo impío	4	3+	3/4	Rompealmas*
Filo trémulo	4	3+	4/5	Letal 5+

Guerrera sombría: Cuando esta agente esté **ENSOMBRECIDA**, suma 1 al atributo Daño crítico de su filo trémulo.

MANDRÁGORAS, AELDARI, DRUKHARI, COMBATIENTE

28

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE MANDRÁGORAS

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, RECONOCIMIENTO

AGENTES

- 1 **NOCTURNA MANDRÁGORAS**
- 8 agentes **MANDRÁGORAS** elegidas de la siguiente lista:
 - **ABISAL**
 - **CATADORA DE CARNES**
 - **FAUCES FÚNEBRES**
 - **TEJESOMBRAS**
 - **COMBATIENTE**

Salvo agentes **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir una de cada una de las agentes de esta lista.

MANDRÁGORAS REGLA DE FACCIÓN

ROMPEALMAS

El fuegoimpío que arrojan las Mandrágoras arde intensa y gélidamente, alimentado por el ascua de la fuerza vital y ánima de su víctima. La armadura convencional sirve de poco contra esta fuerza insidiosa.

Algunas armas en las reglas de este comando tienen la regla de arma Rompealmas, que se explica a continuación.

***Rompealmas:** Los dados de defensa con éxito se determinan de forma diferente. Cada resultado igual o menor al atributo LPA del blanco es un éxito y se guarda. Cada resultado mayor que el atributo LPA del blanco es un fallo y se descarta. Todo resultado de 1 es siempre un éxito crítico. Los demás éxitos son éxitos normales. Todo resultado de 6 es siempre un fallo.

Nota de diseño: Muchas de las reglas de este comando hacen referencia al atributo LPA de un agente enemigo. Este sería el atributo LPA en el momento en que tiene efecto la regla (es decir, incluyendo cambios).

MANDRÁGORAS REGLA DE FACCIÓN

PASO SOMBRÍO

Las Mandrágoras pueden deslizarse hasta el más ínfimo cúmulo de sombra como si se desvanecieran en aguas oscuras, solo para brotar de otro área de tinieblas como si la distancia entre ambas no existiera. Esta siniestra habilidad les permite eludir centinelas y defensas sin ser vistas, y lanzarse sobre sus víctimas desde lugares inesperados.

Una vez por punto de inflexión, una agente **MANDRÁGORAS** amiga puede usar un **PASO SOMBRÍO** cuando realice una acción de **Reposicionarse**. Si lo hace, no la muevas. En su lugar, retírala de la zona de aniquilación y vuelve a desplegarla **ENSOMBRECIDA**. Cuando vuelvas a desplegarla, no puede:

- Estar en la zona de control de ningún agente enemigo.
- Ser un blanco válido para un agente enemigo.
- Realizar acciones de **Disparar** o **Combatir** hasta el inicio del siguiente punto de inflexión.

MANDRÁGORAS REGLA DE FACCIÓN

ENTES UMBRÍOS

Las formas físicas de las Mandrágoras cambian y se estremecen como sombras que sofocan el último resplandor de una antorcha moribunda. Los raros supervivientes de sus ataques describen cómo las Mandrágoras se funden con la oscuridad creciente, o cómo se desvanecen por completo, trastornando aún más la puntería aterrada de su presa mientras se acercan.

Cada vez que un agente dispare contra una agente **MANDRÁGORAS** amiga, ignora la regla de arma Penetración. Cuando una agente **MANDRÁGORAS** amiga esté **ENSOMBRECIDA**, mejora en 1 su atributo Salvación.



MANDRÁGORAS REGLA DE FACCIÓN

ENSOMBRECIDO

Las Mandrágoras son criaturas de sombra y usan las tinieblas para ocultar sus movimientos y acechar a su presa sin que se entere.

Una agente está **ENSOMBRECIDA** si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Está a 1" o menos de terreno Pesado que no está por debajo de ella.
- Cualquier parte de su peana está debajo de un terreno Aventajado.
- Hay un marcador de Portal sombrío dentro de su zona de control (ver agente **TEJESOMBRA**).

MANDRÁGORAS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Marcador de Paso sombrío



Ficha de Oubliex



Ficha de Fuego impío



Ficha de Persecución obsesiva



Ficha de Proyección pareidólica



Puntos de Cosecha de almas
(Valores 1 y 2)



Marcador de Portal sombrío



Ficha de Glifo sombrío



Ficha de Gema de almas



Marcador de Tejer las tinieblas

MANDRÁGORAS ARDID DE ESTRATEGIA

HORROR REPTANTE

Mientras se deslizan hacia y desde las sombras, las Mandrágoras avanzan a velocidad inquietante.

Tras la activación de cada agente enemigo, antes de que se active el siguiente agente, puedes efectuar una acción libre de **Correr** con una agente **MANDRÁGORAS** amiga que tenga una orden de ocultarse si empieza y termina esa acción **ENSOMBRECIDA**. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión, y cada agente amiga solo puede ser elegida para este ardid una vez por punto de inflexión.

MANDRÁGORAS ARDID DE ESTRATEGIA

MORTAJA DE CREPÚSCULO

Envuelta en sombras, la forma de una Mandrágora es indistinguible, y por ello atacarla a distancia es especialmente difícil.

Cada vez que un agente dispara contra una agente **MANDRÁGORAS** amiga que esté **ENSOMBRECIDA**, puedes guardar uno de tus dados de defensa como éxito normal sin tirarlo (además de la salvación por cobertura, si dispones de ella).



MANDRÁGORAS ARDID DE ESTRATEGIA

FILO EN LA OSCURIDAD

Tras saltar de sombra en sombra, las Mandrágoras aparecen junto a enemigos desprevenidos con las hojas listas para atacar.

Cada agente **MANDRÁGORAS**  amiga puede efectuar acciones de **Cargar** aún teniendo una orden de ocultarse si empieza o termina esa acción **ENSOMBRECIDA**.

MANDRÁGORAS ARDID DE ESTRATEGIA

PESADILLA INESCAPABLE

La apariencia horripilante de una Mandrágora se equipara a su velocidad y precisión aterradoras.

Cada vez que una agente **MANDRÁGORAS**  amiga dispare, combata o contraataque, si está **ENSOMBRECIDA**, puedes volver a tirar uno de tus dados de ataque.

MANDRÁGORAS ARDID DE TIROTEO

DESAPARICIÓN SIBILINA

Como seres de malicia umbral, las Mandrágoras pueden deslizarse en las sombras para evadir la atención de sus enemigos confusos.

Usa este ardid de tiroteo al final de la activación de cualquier agente. Elige una agente **MANDRÁGORAS**  amiga con una orden de trabarse y que esté **ENSOMBRECIDA**. Cambia la orden de esa agente por ocultarse.

MANDRÁGORAS ARDID DE TIROTEO

FESTÍN DE ALMAS

Las Mandrágoras subsisten gracias a la agonía de sus víctimas, y obtienen vigor con cada golpe torturador que asestan a su presa.

Usa este ardid de tiroteo cuando una agente **MANDRÁGORAS**  amiga dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo a 6" o menos de ella, al final del paso de resolver dados de ataque. Esa agente amiga recupera un número de heridas perdidas igual al atributo LPA del agente enemigo, multiplicado por el número de tus dados de ataque que infligieran daño durante esa secuencia. El exceso de dados de ataque se ignora (es decir, si el agente enemigo queda incapacitado antes de que se resuelvan los dados de ataque restantes). No puedes usar este ardid si esa agente **MANDRÁGORAS**  amiga es incapacitada.



MANDRÁGORAS☠ ARDID DE TIROTEO

NO HAY DONDE ESCONDERSE

Las paredes y otras obstrucciones no importan para las Mandrágoras, que entran y salen del reino físico a capricho.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de una agente **MANDRÁGORAS☠** amiga, cuando realice una acción en la que se mueva. Hasta el final de esa activación, esa agente puede moverse a través de partes de elementos de terreno como si no estuvieran ahí, pero debe terminar esos movimientos en una ubicación en la que pueda ser colocada.

MANDRÁGORAS☠ ARDID DE TIROTEO

MORDISCO DE LAS SOMBRAS

Imbuida por las sombras, una Mandrágora se mueve con velocidad y gracia antinaturales, atacando preventivamente con su filo trémulo.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo efectúe una acción de **Combatir** en una activación en la que haya efectuado una acción de **Cargar**, y elija combatir contra una agente **MANDRÁGORAS☠** amiga **ENSOMBRECIDA**. En el paso de resolver dados de ataque de esa secuencia, tú resuelves el primer dado de ataque (es decir, el defensor antes que el atacante).

MANDRÁGORAS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

CEPO DE CADENA

Esta arma, compuesta por hojas curvas enganchadas a una cadena, muerde la carne o la armadura del blanco de su portador y evita que pueda huir.

Cada vez que un agente enemigo vaya a efectuar una acción de **Retroceder** estando en la zona de control de una agente **MANDRÁGORAS☠** amiga, si no hay otros agentes enemigos dentro de la zona de control de esa agente amiga, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira dos D6, o 1D6 si ese agente enemigo tiene un atributo Heridas mayor que esa agente amiga. Si cualquier resultado es 4+, ese agente enemigo no puede efectuar esa acción durante esta activación o reacción (y no gasta PA en ella).

MANDRÁGORAS☠ EQUIPO DE FACCIÓN

GLIFO SOMBRÍO

Inscrito en la piel oscura de la Mandrágora, este glifo brilla al activarse, provocando que la criatura se desvanezca por completo de la vista.

Una vez por punto de inflexión, cuando una agente **MANDRÁGORAS☠** amiga se active estando **ENSOMBRECIDA**, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el inicio de la siguiente activación de esa agente, mientras tenga una orden de ocultarse y esté a cubierto, no podrá ser elegida como blanco válido. Esto tiene prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej., terreno Aventajado).



MANDRÁGORAS EQUIPO DE FACCIÓN

GEMA DE ALMA

Este cristal resplandeciente, que contiene la fuerza vital de una víctima torturada, emite un brillo inquietante y mejora el poder sobrenatural de su portador.

Una vez por punto de inflexión, cuando una agente **MANDRÁGORAS**  amiga realice una acción de **Disparar** y elijas un rayo impío, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción, esa arma tiene la regla de arma Área 1".

MANDRÁGORAS EQUIPO DE FACCIÓN

DARDOS DE HUESO

Estos proyectiles frágiles pero afilados, esculpidos delicadamente a partir de los huesos de las víctimas de las Mandrágoras, son letales si se lanzan con precisión.

Una vez por punto de inflexión, una agente **MANDRÁGORAS**  amiga puede usar la siguiente arma a distancia:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
 Dardo de hueso	4	3+	2/4

REGLAS DE ARMAS

Alcance 6", Desgarradora, Silenciosa

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

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

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

RECARGA DE MUNICIÓN **OPA**

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

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

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

1X BARRICADAS PESADAS

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

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

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

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

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

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

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

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

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



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

GRANADA DE HUMO 1PA

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

NOTAS:

NOTAS:



MANDRÁGORAS: 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.

COMENTARIOS DE REGLAS

JUNIO 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si dos agentes **FAUCES FÚNEBRES MANDRÁGORA** se eligen mutuamente con su regla *Persecución obsesiva*, ¿qué agente se activaría en el siguiente ejemplo?: El Agente A es elegido para activarse normalmente, entonces el Agente B intentaría activarse primero como resultado de la regla *Persecución obsesiva*, después el Agente A intentaría activarse primero como resultado de la misma regla.

R: El Agente B.

P: Cuando un agente **FAUCES FÚNEBRES MANDRÁGORA** dispara con su arma a distancia grito horripilante y cambia negativamente el LPA del blanco como resultado de la regla de arma *Aturdidora*, ¿ese cambio afecta a los dados de defensa tirados para el blanco durante esa misma secuencia en relación con la regla de armas *Rompealmas*?

R: No, ya que los atributos de un agente no cambian durante una acción.

ERRATAS ANTERIORES

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, PASO SOMBRÍO

Cambia la primera frase a:

“Una vez por punto de inflexión, 1 agente **MANDRÁGORA** amiga **ENSOMBRECIDA** puede usar un **PASO SOMBRÍO** cuando realice la acción de **Reposicionarse**.”

EQUIPO DE FACCIÓN, GLIFO SOMBRÍO

Cambia la segunda frase a:

“Si lo haces, hasta el inicio de su siguiente activación, mientras esta agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegida como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. **Buscadora**, terreno Aventajado) **salvo estar a 2" o menos**.”

AGENTE NOCTURNO, REGLA SUSURROS ATORMENTADORES

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“[...] puedes tirar 1D6 (**no puedes hacerlo si también interrumpiste la activación de ese agente con la regla adicional Persecución obsesiva del agente FAUCES FÚNEBRES durante este punto de inflexión**).”

AGENTE FAUCES FÚNEBRES, REGLA PERSECUCIÓN OBSESIVA

Cambia la cuarta frase a:

“La siguiente vez que tu oponente **vaya a activar** un agente enemigo con tu ficha de Persecución obsesiva, si este agente está apostado, puedes **activar este agente primero (no puedes hacerlo si también tiraste para evitar la activación de ese agente con la regla adicional Susurros atormentadores del agente NOCTURNO durante este punto de inflexión)**.”

Cambia la última frase a:

“Después de completar la activación de este agente, **tu oponente activa ese agente enemigo (si es posible), o activa un agente enemigo diferente si no puede**.”

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

P: Si un agente **NOCTURNO** incapacita a un agente enemigo y ese agente enemigo intenta después infligir daño como resultado de estar incapacitado (p.ej. Masacre sin fin de un **LEGIONARIO**) y la regla Oubliex del agente **NOCTURNO** ignora ese daño, ¿Oubliex vuelve a activarse cuando el agente enemigo es retirado de la zona de aniquilación?

A: No. El agente enemigo ya está incapacitado al intentar infligir daño, por lo que el momento de activar Oubliex ya ha pasado.

P: ¿Cómo interactúa la regla de arma Rompealmas con las reglas que permiten a tu oponente guardar dados de defensa de 5+ como éxitos críticos (p.ej. la Táctica de Capítulo Muy duro de los **ÁNGEL DE LA MUERTE**), o guardar resultados de un valor específico como éxito (p.ej. el equipo Monos blindados de los **RECORRESTRELLAS ELUCIDIANO**)?

R: La regla de arma Rompealmas tiene preferencia. P.ej., incluso con la Táctica de Capítulo Muy duro, un 5 sería un fallo y no un éxito crítico para ese agente **ÁNGEL DE LA MUERTE**, ya que es mayor que su atributo LPA (3+).

AGENTES MANDRÁGORAS

Las Mandrágoras, habitantes de un reino ubicado más allá de los confines de la realidad, poseen maestría sobre las sombras. A menudo sirven como mercenarios para los Drukhar y son capaces de manipular la propia oscuridad, deslizándose entre sus enemigos sin ser detectados para masacrar víctimas con filos trémulos y rayos impíos.

MANDRÁGORA NOCTURNA

2

La mera presencia de la Nocturna paraliza de terror a sus presas. Las que intentan resistirse ven como sus ataques los reciben las almas atrapadas en los talismanes oubliex que cuelgan del cuello de la Nocturna; los espectros sufren en lugar del monstruo que los mató.

MANDRÁGORA ABISAL

Se dice que las Abisales nunca han abandonado Aelindrach del todo, y eso les permite canalizar las energías malignas de ese otro reino. Esa fuente de poder les otorga un control inigualable del fuegoimpío, que en sus manos parece tener aterradora vida propia.

MANDRÁGORA CATADORA DE CARNES

Estas entidades pavorosas reclaman de forma ritual las extremidades desmembradas de sus víctimas, y los fuegos fríos de su filo impío convierten sus restos en cascarones calcinados.

MANDRÁGORA FAUCES FÚNEBRES

Quienes están marcados por la Fauces Fúnebres ven su aspecto acechándolos antes de que ataque, acercándose cada vez más a través de sombras y reflejos. Su alarido creciente es lo último que oyen sus víctimas antes de que destruya su cordura y desgarre su alma.

“EN BAPHOS FUERON MANOS DERECHAS, CORTADAS LIMPIAMENTE Y DEJANDO MUÑONES ENNEGRECIDOS POR LA ESCARCHA. LOS KASRKIN QUE INSPECCIONÉ EN LA PENUMBRA DEL BÚNKER DELTA-AXUM HABÍAN PERDIDO LAS PIERNAS IZQUIERDAS: TODAS CORTADAS EXACTAMENTE POR EL MISMO PUNTO, Y DESAPARECIDAS A DONDE SOLO EL TRONO SABE. KALIKOS II FUE MEJOR, EN CIERTO MODO. AL MENOS SIN SUS CABEZAS NO HABÍA BOCAS QUE GRITARAN NI MANDÍBULAS DISTENDIDAS, NI OJOS VACÍOS ACUSÁNDOME CON SU MIRADA HUECA. PERO AUN ASÍ MI MIEDO CRECE. ¿POR QUÉ SE LLEVAN ESOS MACABROS TROFEOS? ¿CON QUÉ FIN? ¿RITUAL? ¿PAGO? TEMO MI IGNORANCIA EN ESTE ASUNTO, Y LO QUE PUEDA SUCEDER ANTES DE QUE PUEDA REMEDIARLO.”

- Inquisidor Threyobold Vorst, Ordo Xenos, “Notas sobre los trofeos de las Catadoras de Carnes”





MANDRÁGORA TEJESOMBRAS

Las Tejesombras manipulan la materia de las tinieblas. Son capaces de absorber la luz natural y artificial por igual, sumiendo zonas en una penetrante penumbra que ni los sensores pueden penetrar. Al retorcer los hilos penumbrales de su tapiz, crean una oscuridad tan profunda que abre agujeros en la propia realidad.

MANDRÁGORA COMBATIENTE

Agachándose y moviéndose deprisa, las Mandrágoras se acercan a través de las sombras mientras expresiones de odio y miradas hambrientas se manifiestan en sus facciones inconstantes. Quienes sobreviven al impacto de su rayo impío no tardan en caer presa de sus fillos trémulos.

“ME DICEN QUE HABÉIS ESTADO OCUPADOS DESDE QUE INCUMPLISTEIS NUESTRO ACUERDO. HE OÍDO QUE RECLUTÁIS DOCENAS DE GUARDIAS ARMADOS, LEVANTÁIS ALTOS MUROS Y OS HACÉIS INSCRIBIR PROTECCIONES ESOTÉRICAS PIADOSAS Y DIABÓLICAS POR IGUAL. ME TEMO QUE ES EN VANO. HE HECHO NUEVOS TRATOS, NUEVAS ALIANZAS. HE ENVIADO A LAS MANDRÁGORAS DE AELINDRACH A COBRAR LO QUE AÚN ME DEBÉIS Y, A DIFERENCIA VUESTRA, HE PAGADO POR SUS SERVICIOS EN SU TOTALIDAD. AH, Y APROVECHO PARA DESPEDIRME, PUES NO CREO QUE NADIE VUELVA A SABER DE VOSOTROS...”

- Arconte Shaladrech,
una carta a los Señores de Chromm

COMANDO DE MANDRÁGORAS

4

MANDRÁGORAS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 NOCTURNA **MANDRÁGORAS**
- 8 agentes **MANDRÁGORAS** elegidas de la siguiente lista:
 - ABISAL
 - CATADORA DE CARNES
 - FAUCES FÚNEBRES
 - TEJESOMBRAS
 - COMBATIENTE

Salvo agentes **COMBATIENTE**, tu comando solo puede incluir una de cada una de las agentes de esta lista.

ARQUETIPOS



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

NOCTURNA

Rayo impío



Marchitador

“LA OSCURIDAD COBRÓ VIDA Y SE LOS LLEVÓ A TODOS. LA OSCURIDAD COBRÓ VIDA Y SE LOS LLEVÓ A TODOS. LA OSCURIDAD COBRÓ VIDA Y SE LOS LLEVÓ A TODOS. LA OSCURIDAD COBRÓ VIDA Y SE LOS LLEVÓ A TODOS. LA OSCURIDAD COBRÓ VIDA Y SE LOS LLEVÓ A TODOS. LA OSCURIDAD COBRÓ VIDA Y SE LOS LLEVÓ...”

- Últimas palabras del Interrogador Laung antes de gritar hasta morir

ABISAL

Descarga impía

Filo trémulo



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



CATADORA DE CARNES

Rayo impío



Filo impío

FAUCES FÚNEBRES

Rayo impío

Filo trémulo



TEJESOMBRAS

Filos trémulos



COMBATIENTE

Filo trémulo

Rayo impío

